

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Steve Jackson

# La Cité des Pièges



Sorcellerie!

folio  
junior

Steve Jackson

# La Cité des Pièges

**Sorcellerie ! / 2**

*Traduit de l'anglais par  
Jacques Schakmundès  
et Camille Fabien*

**Illustrations de John Blanche**



Gallimard

## Avis aux Héros!

Second volume de la série *Sorcellerie !*, *La Cité des Pièges* fait suite aux *Collines Maléfiques*. Il n'est pas indispensable cependant d'avoir traversé les Collines de Shamutanti pour entrer dans la ville de Kharé. Chaque aventure de la série *Sorcellerie !* est en effet indépendante et il est possible de la mener à bien sans connaître les livres précédents. Si vous n'êtes pas encore familier de *Sorcellerie !*, peut-être préférerez-vous commencer la série par le premier volume : dans ce cas, vous trouverez *Les Collines Maléfiques* dans la même collection.

*La Cité des Pièges* est en elle-même une aventure complète qui vous mènera au cœur d'une ville *redoutable* et les nouveaux lecteurs de *Sorcellerie !* trouveront dans ce livre les règles du jeu, la Feuille d'Aventure et tous les renseignements qui leur permettront de jouer.

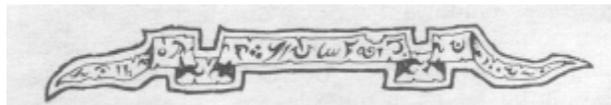
Si vous avez déjà vécu la traversée des Collines Maléfiques, il ne vous sera pas utile de relire les règles du jeu ; vous les connaissez déjà, ainsi que le total de vos points d'Habilité, d'Endurance et de Chance et la liste des objets dont vous disposez. A vous comme aux autres, il ne reste plus à présent 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.

## **Habilité, Endurance et Chance**

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

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'HABILETÉ, d'ENDURANCE *et* de CHANCE changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres très petit dans les cases, ou d'avoir une gomme à portée de main. Mais n'effacez jamais vos *points de départ*. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE, ce total n'excédera jamais vos *points*

*de départ*, sauf en de très rares occasions qui vous seraient alors signalées sur une page particulière.

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

## **Batailles**

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

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

Le combat se déroule alors ainsi :

1. Jetez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.
2. Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'HABILETÉ. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez à l'étape n° 5.
5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous avez chacun esquivé

les coups de l'autre - reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.

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

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

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

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

### **Combat avec plus d'une Créature**

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

### **Chance**

A plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de batailles ou dans des situations qui font intervenir la chance ou la malchance (les détails vous seront donnés dans les pages correspondantes) vous aurez la possibilité de faire appel à *vos* 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 ferez à votre chance, plus vous courrez de risques.

### *Utilisation de la Chance dans les Combats*

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

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

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

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

## Comment rétablir votre **Habilité**, votre **Endurance** et votre **Chance**

### *Habilité*

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

### *Endurance et Provisions*

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

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

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

### *Chance*

Vos points de CHANCE augmentent au cours de l'aventure lorsque vous êtes particulièrement Chanceux. Les détails vous seront donnés au long des pages. Rappelez-vous que, comme pour l'ENDURANCE et

L'HABILETÉ, vos points de CHANCE ne peuvent excéder leur *niveau de départ* sauf si vous recevez des instructions spécifiques à ce sujet.

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

## Si vous n'avez pas de dés

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

## Pour les Sorciers: comment se servir de la Magie

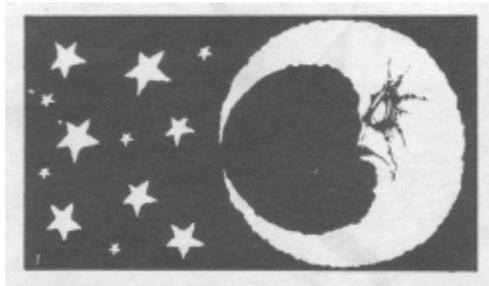
Si vous avez choisi d'entreprendre cette aventure en tant que Sorcier, vous aurez la possibilité, tout au long du livre d'utiliser des Formules Magiques. Tous ces sortilèges *appartenant* au patrimoine des Sorciers d'Analand sont consignés dans le Livre des Formules et vous devrez étudier cet ouvrage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

Chaque formule est désignée par un code de trois lettres ; vous devrez apprendre certains de ces codes, ainsi que les effets des sortilèges auxquels ils correspondent. Chaque sortilège utilisé vous coûtera un ou plusieurs points d'ENDURANCE. Les quelques Formules Magiques de base dont l'étude vous est conseillée au début, vous permettront de commencer à jouer rapidement, mais leur coût en points d'ENDURANCE est élevé : un Sorcier avisé n'utilisera de telles

formules que s'il ne connaît pas celles qui lui sont proposées par ailleurs, ou s'il ne dispose pas des objets magiques indispensables pour recourir à certains autres sortilèges.

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

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



## Libra, déesse de la justice

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

Elle vous aidera de trois manières :

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

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

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

## Equipement et Provisions

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

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

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

# La légende de la Couronne des Rois

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

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

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

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

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

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

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

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

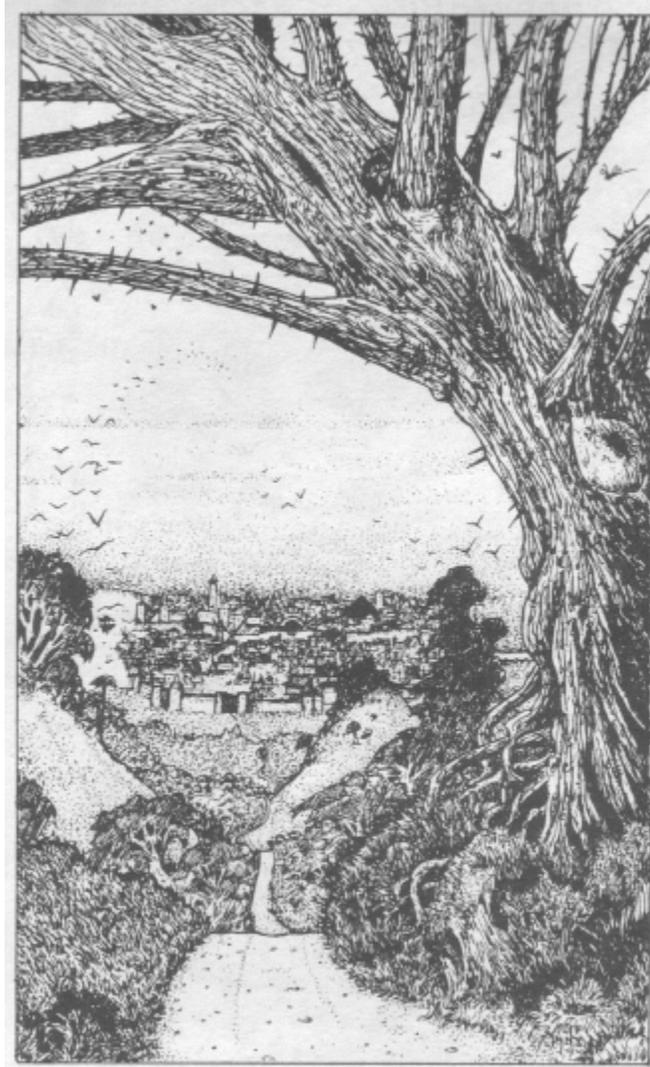
volontaire pour cette mission et vous savez parfaitement en quoi elle consistera : il vous faudra traverser le Kalkhabad jusqu'à la Forteresse de Mampang et vous emparer de la précieuse Couronne...

### [Lire le Livre des Formules Magiques](#)



## 1

Kharé : la cité du chaos, porte des Terres des Fins Fonds. En contrebas, au pied des collines de Shamutanti, s'élèvent les murailles qui ceignent la ville coupée en deux par le fleuve Jabaji. A mi-pente, vous faites une pause pour contempler cette nouvelle étape de votre voyage. Selon la tradition, Kharé se serait bâtie autour du seul gué existant sur le Jabaji entre le lac Lumlé et la mer. Mais cette légende est peu vraisemblable. On peut, en revanche, accorder plus de crédit aux récits faisant état de pirates installés dans cette région pour tendre des embuscades aux petites embarcations qui transportaient leur cargaison de poisson entre le lac Lumlé et la mer du Kalkhabad. Quelles qu'en soient les raisons, en tout cas, la cité de Kharé s'est considérablement développée au cours des siècles. A mesure que le campement devenait un village, puis le village une ville, Kharé attira tous les malandrins des Terres des Fins Fonds et des collines de Shamutanti. Une multitude de créatures malfaisantes qui n'auraient pas hésité à tuer pour voler des lacets de chaussures s'installèrent dans la ville. Soucieux de se défendre contre ces hors-la-loi dénués de tout scrupule qui rôdaient dans les rues de leur cité, les habitants mirent au point un système complexe de pièges destinés à les neutraliser. Et c'est ainsi que la cité de Kharé gagna son surnom de : la Cité des Pièges. Le but final de votre voyage se situe bien au-delà de Kharé dont, compte tenu de sa réputation, vous préféreriez rester éloigné. Mais il vous faut la traverser car c'est le seul endroit où l'on peut franchir le fleuve Jabaji. De votre point d'observation, vous avez une vue d'ensemble des fortifications qui entourent la ville.



*1 De votre point d'observation, vous avez une vue d'ensemble des fortifications qui entourent la ville.*

Deux portes permettent à Kharé de communiquer avec le reste du monde. Devant vous se trouve la Grande Porte du Sud, par où vous devrez obligatoirement entrer. Et, à l'autre bout de la ville, la Grande Porte du Nord, qui donne accès aux Terres des Fins Fonds. Le temps passe et le temps est précieux. Vous vous remettez donc en chemin, descendant la pente à grands pas et vous atteignez la Porte du Sud une heure plus tard. Elle est close. Si vous êtes en possession d'une grande clef que vous a donnée le chef des Svinn, vous pouvez vous reporter au numéro qu'on vous a indiqué lorsque vous avez reçu ce cadeau. Si vous ne disposez pas de cette clef, vous pouvez, soit frapper très fort à la

Porte pour appeler les gardes (rendez-vous au [178](#)), soit recourir à une Formule Magique :

BAM GRO VEN CLE FEU

[337](#) [496](#) [408](#) [381](#) [474](#)



2

Qu'allez-vous embrasser ensuite : le front (rendez-vous au [314](#)), l'œil gauche (rendez-vous au [163](#)), la joue droite (rendez-vous au [334](#)), la joue gauche (rendez-vous au [88](#)), le nez (rendez-vous au [296](#)) ou les lèvres (rendez-vous au [231](#)) ?

3

Deux artisans semblent particulièrement intéressants : un artiste amputé des deux mains qui expose une série de portraits et un Maître Artificier qui montre des feux de différentes couleurs. Que préférez-vous examiner : les œuvres de l'Artiste Peintre (rendez-vous au [18](#)) ou les feux du Maître Artificier (rendez-vous au [96](#)) ?

4

Le grand pied de bronze s'abat sur vous. Vous tentez de vous échapper... Trop tard. Il vous écrase sur le sol. Votre voyage est terminé.

5

Une bourse tombe à vos pieds. Vous l'ouvrez et vous regardez à l'intérieur, mais elle semble vide. Vous pouvez la prendre, pour y mettre vos Pièces d'Or, au cas où vous perdriez la vôtre. Mais vous allez bientôt découvrir que la bourse n'était pas si vide que cela. Quand vous l'avez ouverte en effet, une famille de puces vous a sauté dessus et s'est installée sur divers endroits de votre corps. Vous ne vous en

rendrez compte que plus tard cependant, lorsque vous ressentirez les premières démangeaisons. D'ailleurs à part ce léger désagrément, elles ne vous dérangeront pas outre mesure. Vous quittez à présent la tente et vous poursuivez votre chemin. Rendez-vous au [160](#).



6

L'étalon lance des ruades et se cabre tandis qu'il vous emporte le long du chemin. Vous tentez désespérément de vous maintenir en selle, mais sans succès : il vous projette en l'air et vous atterrissez sur le bas côté. Vous vous meurtrissez l'épaule en tombant, perdant ainsi 2 points d'ENDURANCE . Vous vous relevez ensuite et vous époussetez vos vêtements. Le cheval disparaît bientôt derrière un virage et vous revenez à pied vers l'embranchement. Rendez-vous au [237](#).

7

Qu'allez-vous prendre dans votre Sac à Dos ? Possédez-vous l'un des trois objets suivants : un masque noir, un arc et des flèches, une chaîne magique ? Si c'est le cas, choisissez l'un de ces objets, notez bien que vous l'emportez avec vous et entrez dans la crypte. Rendez-vous au [249](#).



## 8

Vous vous approchez de la statue en songeant que ce doit être l'œuvre d'un artiste de grand talent, tant elle semble vivante. Or, soudain, la statue cligne de l'œil : elle est bien vivante, en effet ! Vos réactions ne sont pas assez rapides et, en un éclair, les longs bras de la créature se détendent vers vous, vous saisissent aux épaules, puis vous ramènent vers elle en vous soulevant à hauteur de son visage. Le monstre ouvre les mâchoires et plante profondément ses dents dans votre cou. Vous êtes mort avant d'avoir réalisé ce qui vous arrivait ! Vous venez d'être la victime de l'un des plus redoutables habitants de Kharé, la MANTE HUMAINE.

## 9

Face à la maison du Fabricant de Chaînes, se trouve une autre cabane, d'où s'exhale un parfum agréable. Si cela vous chante, vous pouvez aller voir ce qui s'y passe (rendez-vous au [171](#)). Sinon, poursuivez votre chemin (rendez-vous au [294](#)).

## 10

Vous vous retrouvez dans un cul-de-sac. Il vous faut faire demi-tour et reprendre un autre chemin. Quelle direction allez-vous choisir? Continuer tout droit aussi loin que possible ? Rendez-vous au [298](#). Prendre le deuxième passage à droite et continuer aussi loin que possible ? Rendez-vous au [174](#). Prendre le premier passage à droite et continuer aussi loin que possible ? Rendez-vous au [69](#).



## 11

Votre coup porte droit dans la poitrine de l'immonde Mort Vivant. Celui-ci chancelle sous le choc, mais alors que le coup aurait abattu n'importe quel être normal, il ne parvient pas à tuer le monstre. Au contraire, son corps se partage en six éléments indépendants qui, chacun, vous griffe, vous mord, vous frappe et vous malmène. Vous devez vous battre à présent contre une tête, un torse, deux bras et deux jambes.



11 *Vous devez vous battre à présent contre une tête, un torse, deux bras et deux jambes.*

Si vous décidez de poursuivre le combat avec votre arme, vous essaieriez de tailler en pièces les morceaux qui vous attaquent.



CHIFFRE PARTIE  
OBTENU DU HABILITÉ ENDURANCE  
AU DÉ CORPS

- 1 Tête 3 1
- 2 Torse 2 1
- 3 Bras gauche 3 1
- 4 Bras droit 3 1
- 5 Jambe gauche 2 1
- 6 Jambe droite 2 1

Considérez chaque élément du corps comme un adversaire indépendant et calculez en lançant les dés, la Force d'Attaque de chacun d'eux. Puis déterminez votre propre Force d'Attaque. Toute partie du Mort Vivant qui aura une Force d'Attaque supérieure à la vôtre, vous aura infligé un coup. A chaque Assaut, vous jetterez un dé pour savoir quelle partie du cadavre vous êtes en train de combattre (reportez-vous au tableau ci-dessus). Si votre Force d'Attaque est plus élevée que celle du morceau de cadavre, vous l'aurez neutralisé et il ne pourra plus participer au combat. Il restera cependant sur le champ de bataille, de telle sorte que, si le dé vous donne à nouveau le chiffre qui lui correspond, vous aurez porté un coup dans le vide. Si vous parvenez à vaincre chacun des éléments du Mort Vivant, rendez-vous au [276](#). Mais vous pouvez également refuser de combattre et recourir à une Formule Magique :

PAN ECU MUR SIX RES

[441](#) [450](#) [373](#) [435](#) [357](#)



12

Ayant pris la clef dans votre Sac à Dos, vous l'insérez avec précaution dans la serrure. Le mécanisme produit un cliquetis, la porte s'entrouve et vous la poussez en jetant prudemment un coup d'œil à l'intérieur. Il n'y a personne. Vous vous glissez rapidement dans l'embrasure et vous refermez la porte derrière vous. Hélas ! Vous avez laissé la clef dans la serrure à l'extérieur (rayez cet objet de votre *Feuille d'Aventure*). Vous entrez sur la pointe des pieds sous la voûte qui surmonte l'entrée et vous vous dissimulez dans un renforcement. Aucun bruit ne vous

parvient et vous décidez de poursuivre votre progression à découvert. Vous apercevez alors une maison bâtie contre la muraille et vous vous en approchez d'un pas vif. C'est une maison de pierre aux fenêtres munies de barreaux. En jetant un regard à l'intérieur, vous distinguez une pièce dont l'ameublement se limite à un banc de bois sur lequel un vieillard est assis. Allez-vous entrer et saluer le vieillard (rendez-vous au [169](#)) ou préférez-vous poursuivre votre chemin sans vous arrêter (rendez-vous au [218](#)) ?

### 13

Dès que vous attaquez, il vous décoche une flèche. Atteindra-t-elle son but ? Un coup de dé vous indiquera où elle vous a touché :

1. Elle vous crève un œil. Vous mourez sur le coup.
2. Elle se plante dans votre poitrine. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE .
3. Elle se plante dans votre mollet. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE .
4. Elle vous entaille le bras. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE .
5. Elle vous entaille le poignet droit ou gauche si vous êtes gaucher. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE et 2 points d'HABILETÉ .
6. Elle vous rate.

Si vous êtes encore vivant, il vous faut combattre :

ASSASSIN HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 8

En cas de victoire, rendez-vous au [105](#).



### 14

L'homme se rendant compte que vous avez vaincu la Bête Hérissée, vous claque la porte au nez. Vous tentez vainement de la rouvrir mais

elle est solidement verrouillée et vous ne pouvez pas entrer. Rendez-vous au [133](#).

## 15

La lame de la guillotine remonte et vous poussez un soupir de soulagement. L'aubergiste lance un juron et disparaît dans l'escalier ; vous en profitez pour défaire vos liens. Vous quittez ensuite l'auberge sans demander votre reste et vous gagnez 1 point de CHANCE. Rendez-vous au [267](#). Votre nuit de sommeil vous donne également droit à 2 points d'ENDURANCE.

## 16

Vous quittez la crypte, évitant soigneusement le cercle qui miroite près de la porte et vous empruntez la route qui s'éloigne de Kharé. Rendez-vous au [127](#).

## 17

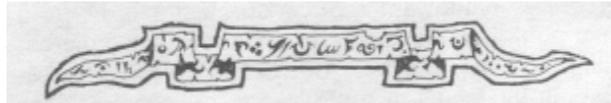
Vous faites de votre mieux pour suivre les danseurs mais sans grand succès. Néanmoins, vous vous amusez bien et vous gagnez 1 point d'ENDURANCE. Bientôt cependant, la danse commence à vous fatiguer, en raison notamment du poids de votre Sac à Dos et de votre arme. Mais la musique ne semble pas près de s'arrêter. Allez-vous tenir jusqu'à la fin de l'air? Comptez le nombre d'objets que vous transportez (y compris votre arme, vos Provisions et votre Or, que vous considérerez comme trois objets distincts) et lancez deux dés. Si le chiffre que vous obtiendrez est plus élevé que le nombre de vos objets, vous pourrez tenir jusqu'à la fin de la danse sans tomber d'épuisement. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal au nombre de vos objets, vous perdrez 1 point d'ENDURANCE et vous lancerez les dés de nouveau. Vous recommencerez ainsi jusqu'à ce que vous obteniez un chiffre plus élevé que le nombre de vos objets. Plus vous possédez d'objets, plus vite vous vous fatiguerez. Si vous lancez les dés sans succès cinq fois de suite, vous tomberez à terre, évanoui, et la foule vous portera à l'écart. Rendez-vous au [201](#).

## 18

Les portraits peints par l'artiste sont ceux d'aristocrates de la ville de Kharé. Vous vous étonnez qu'il puisse peindre sans ses mains mais il vous explique qu'il possède un pinceau magique auquel il peut commander mentalement. Il vous précise que ce pinceau est en train de travailler, à l'intérieur de sa cabane, au moment même où il vous parle. Voulez-vous entrer pour regarder se composer son dernier tableau (rendez-vous au [176](#)) ou bien irez-vous plutôt contempler les œuvres du Maître Artificier (rendez-vous au [96](#)) ?

## 19

Vous frôlez une chaîne particulièrement bruyante et le son ainsi produit attire le Fabricant de Chaînes qui entre par l'autre porte. Vous vous apercevez qu'il s'agit d'un Svinn, un homme-orque du village de Torrepani. Il est furieux de votre intrusion. Rendez-vous au [119](#).



## 20

Le talisman est une véritable aubaine. Aussi longtemps que vous le porterez, vous n'aurez pas à déduire de point de CHANCE lorsque vous *Tenterez votre Chance* et que vous serez Malchanceux. Retournez à présent au [264](#).

## 21

Votre repos vous fait gagner 2 points d'ENDURANCE. Vous vous éveillez avec le soleil le lendemain matin. Avez-vous mangé quelque chose hier ? Si ce n'est pas le cas, déduisez 3 points d'ENDURANCE car alors vous êtes affamé. Tandis que vous émergez du sommeil, vous entendez un bruit derrière la porte. Les gardes sont revenus. Ils semblent satisfaits que vous ne représentiez pas une menace pour la ville et vous jettent dehors, vous et le vieillard. Quelque peu étourdis, vous clopez l'un et l'autre le long de la route qui pénètre dans Kharé.

Il marche un peu en avant de vous. Tandis que vous l'observez, vos soupçons se manifestent à nouveau. Vous vous arrêtez et vous vérifiez votre Sac à Dos. Vous n'auriez jamais dû vous fier à cette canaille car vous vous rendez compte qu'il vous a délesté d'un de vos objets ! Rayez l'un d'entre eux sur votre *Feuille d'Aventure*, à votre choix. Si vous n'avez pas d'objet à rayer, vous devez supprimer un repas de vos Provisions. Vous apostrophez le vieil homme mais il est à présent assez loin devant vous ; il a tourné à droite à un croisement et il vous faudra courir pour le rattraper. Rendez-vous au [81](#).



## 22

Quelle Formule Magique allez-vous utiliser ?

BOU SIX BAL LOI OGR

[358](#) [384](#) [454](#) [491](#) [411](#)

Si vous ne connaissez aucune d'entre elles, vous allez devoir combattre la Statue. Rendez-vous au [299](#).

## 23

Vous suivez les jeunes gens. Diverses maisons et cahutes bordent la route et vous avancez prudemment. D'étranges visages vous observent derrière les fenêtres. Débouchant de la courbe devant vous, un groupe de gardes armés, fait alors son apparition ! En un éclair, vous vous précipitez dans une cabane et vous refermez la porte derrière vous. Les gardes passent devant la porte sans s'arrêter et vous poussez un soupir de soulagement. Mais où êtes-vous donc ? Vous regardez cette mesure sordide et vous sursautez en apercevant trois visages repoussants qui vous observent, l'air ébahi. La pièce est très mal tenue et ne contient pas grand-chose à part un matelas de paille et une petite table basse. Les trois créatures, des Elfes Noirs, vous sourient stupidement. Une

odeur forte et écœurante gagne vos narines et vous comprenez alors la raison de leur hébétude. Ils tirent consciencieusement sur un narguilé dans lequel brûle de l'Herbe.



23 *Les trois créatures tirent consciencieusement sur un narguilé dans lequel brûle de l'Herbe.*

L'un d'entre eux parvient à rassembler suffisamment ses esprits pour vous inviter à vous joindre à eux. Qu'allez-vous décider ? Vous asseoir avec eux et tirer à votre tour sur le narguilé ? Rendez-vous au [150](#). Vous excuser de les avoir dérangés et sortir de la cabane ? Rendez-vous au [213](#). Tenter de leur soutirer quelque information qui pourrait vous être utile par la suite ? Rendez-vous au [242](#). Tirer votre arme et leur lancer un défi ? Rendez-vous au [58](#).

## 24

Ils se dirigent vers vous. Vous vous éclipsez par une petite rue sur la gauche, mais ils vous prennent en chasse. Ils sont bons coureurs et vous allez avoir du mal à les semer. Quel itinéraire allez-vous choisir. Première à droite, première à gauche, première à droite ? Rendez-vous au [232](#). Première à droite, deuxième à gauche, première à droite ? Rendez-vous au [41](#). Première à gauche, première à droite, deuxième à droite ? Rendez-vous au [184](#). Mais peut-être préférez-vous utiliser une Formule Magique ?

JIG ROC OGR PUE INV

[489](#) [458](#) [354](#) [407](#) [510](#)

## 25

La Roue de la Fortune vous coûtera une Pièce d'Or pour chaque coup tenté. Pour jouer à ce jeu, payez votre Pièce d'Or, souvenez-vous du numéro de ce paragraphe pour pouvoir y revenir par la suite, et refermez le livre. A certaines pages du livre, au-dessus des images de dés, des indications de gains sont mentionnées. Feuillotez rapidement le livre et arrêtez-vous au hasard à une page. Si vous tombez sur une page sans indication de gain, vous avez perdu. Si en revanche un gain est mentionné, vous gagnez le nombre de Pièces d'Or indiqué (**5**, **10** ou **20**). Vous avez le droit de payer pour jouer autant de fois que vous le désirez, jusqu'à ce que vous ayez gagné. Dès que vous gagnez, vous devrez quitter la Salle de Jeux. Rendez-vous alors au [39](#).

## 26

A quelle Formule allez-vous recourir ?

BLA ZIP YAF SOU VEN

[483](#) [439](#) [428](#) [475](#) [465](#)

Si vous ne connaissez aucune d'entre elles, il vous faudra les soudoyer. Rendez-vous au [157](#). Sinon, ils vous feront déguerpir.

## 27

A l'intérieur de la cahute, des ossements jonchent le sol. L'être qui vit ici est manifestement carnivore et à en juger par la taille de certains os, la créature semble avoir une nette prédilection pour la chair humaine. Comme, par ailleurs, la cabane semble vide, vous entreprenez de fouiller les détrit. Les vêtements des infortunées victimes sont éparpillés sur le sol. Dans un de ces vêtements, vous trouvez 15 pièces d'Or. Vous trouvez également un bracelet composé d'osselets. Vous pouvez le prendre ainsi que les Pièces d'Or. Prudemment, vous quittez ensuite la cabane, après vous être assuré que personne ne vous a vu. Rendez-vous au [37](#).

## 28

Plus loin sur la route, vous parvenez à un embranchement où vous avez la possibilité de choisir votre chemin. Soit continuer tout droit, soit prendre à gauche. Une cabane se trouve à l'embranchement et un étalon est attaché à l'extérieur. Vous pouvez donc : continuer tout droit (rendez-vous au [233](#)), prendre la route de gauche (rendez-vous au [300](#)) ou sauter sur le cheval (rendez-vous au [183](#)).

## 29

Vous ouvrez le coffre et vous regardez à l'intérieur. Il semble contenir tout ce à quoi la créature attache quelque valeur, mais ce n'est pas grand-chose, apparemment. Vous remarquez cependant un miroir au cadre d'or finement ouvragé. Le rouleau de parchemin contient des inscriptions dans une langue que vous ne connaissez pas, mais vous pouvez l'emporter, si vous le désirez. Deux Pièces d'Or se trouvent également au fond de la boîte. Vous vous hâtez à présent de quitter la cabane. Rendez-vous au [294](#).

### 30

Vous priez votre divinité. Vous entendez alors un léger cliquetis dans la serrure et l'Elvin vous murmure : « Hep, ça marche ! La porte est ouverte ! » Vous pouvez désormais sortir à votre guise, mais vous décidez cependant de rester jusqu'à ce que le garde s'endorme. Vous remerciez Libra par une prière muette, en vous souvenant que vous ne pourrez plus faire appel à elle au cours de cette aventure. Rendez-vous au [206](#).

### 31

Vous vous penchez vers les lèvres de l'idole pour entendre le message de la divinité : « La formule est en la seule possession de Sansas, Premier Prince de Kharé. Mais ce renseignement ne te sera d'aucun secours, car Sansas n'est pas dans la ville. Il remonte en ce moment le Jabaji, en direction du lac Lumlé. »

Vous marmonnez un juron : votre question était inutile, ce n'était pas celle qu'il fallait poser. A présent, vous devez quitter le sanctuaire de Courga et vous diriger vers la Grande Porte du Nord. Rendez-vous au [109](#).

### 32

Vous suivez le chemin en passant devant les cabanes jusqu'à ce que vous arriviez à un embranchement où vous tournez à droite. Rendez-vous au [297](#).



### 33

De l'intérieur du ring, la voix de l'aboyeur annonce : « Ça y est, les amis, nous avons trouvé un adversaire.



33 *La voix de l'aboyeur annonce : « Ça y est, les amis, nous avons trouvé un adversaire. »*

Dans le coin blanc, voici Anvar le Barbare ! » Des acclamations s'élèvent aussitôt parmi la foule. « Et dans le coin noir, le terrible champion de Kharé : l'Ogre redoutable, celui qu'on appelle le Casseur de Crânes, le fameux Cagou de Daddu-Ley ! » De nouveau, des hurlements montent de la foule tandis qu'une brute chauve grimpe sur le ring. Il y a là de quoi faire un beau combat. Le Barbare est plus grand que l'Ogre mais les bras et les jambes de ce dernier sont tout en muscles. Parmi les spectateurs, chacun prend des paris. Vous pouvez, vous aussi, parier sur l'issue du combat et, dans ce cas, rendez-vous au [190](#), mais vous pouvez également vous contenter de regarder. Il vous est possible par ailleurs de relever vous-même le défi contre le

champion : le prix accordé au vainqueur est de 15 pièces d'Or. Rendez-vous au [234](#) si vous ne désirez pas engager de pari.

### 34

Il revient avec deux chopes de bière et en pose une d'autorité devant vous. « Le centre de Kharé se situe autour du port, dit-il, et c'est un quartier dangereux la nuit. De nombreux promeneurs sont attaqués, capturés puis envoyés sur des bateaux d'esclaves, aussi, prenez vos précautions et trouvez-vous une auberge avant la nuit tombée. Ah oui, autre chose... mais buvez donc votre bière. » Vous n'avez pas encore trempé vos lèvres dans votre chope. Allez-vous en boire le contenu en écoutant votre interlocuteur poursuivre ses conseils (rendez-vous au [236](#)) ou préférez-vous recourir à une Formule Magique ?

SUR VUE TEL DEV BAL

[361](#) [387](#) [498](#) [414](#) [355](#)

### 35

Le métal lisse n'a apparemment pas de points faibles. Pendant que vous essayez d'en trouver un, le pied géant de la créature vous frappe en vous atteignant au côté. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Revenez au [326](#) et faites un nouveau choix.

### 36

Vous retournez vers le garde de la Porte : il vous gratifie d'un sourire narquois. De toute évidence, vous avez été berné ! Vous pouvez toujours tenter de faire un scandale en le traitant ouvertement de tricheur (rendez-vous au [126](#)) mais vous pouvez aussi décider de ne rien dire et de coopérer (rendez-vous au [291](#)).

### 37

En quittant la cabane, vous jetez un nouveau coup d'oeil à la statue. Sans en être absolument sûr, vous avez l'impression que quelque chose a changé. Puis, soudain, vous avez la certitude qu'en effet quelque

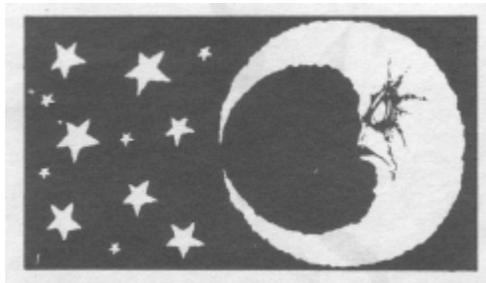
chose a changé : sa tête a bougé et vous regarde à présent ! Allez-vous vous enfuir le plus vite possible (rendez-vous au [55](#)), tirer votre arme (rendez-vous au [76](#)) ou bien encore, recourir à une Formule Magique ?

UBI TEL FIX LOI ROC

[492](#) [401](#) [394](#) [461](#) [348](#)

**38**

Les Spectres de la Mort ne peuvent être combattus qu'avec des armes en argent. Si vous possédez l'arc et les flèches aux pointes d'argent, vous pouvez vous en servir. Rendez-vous alors au [147](#). Dans le cas contraire, votre seul espoir consiste à adresser une prière à Libra si vous n'avez pas déjà eu recours à son aide depuis le début de votre voyage. Rendez-vous pour cela au [87](#). Mais sans le secours de l'arc ou de la déesse, il ne vous reste plus qu'à vous résigner : l'heure de votre dernier combat a sonné, un combat dont vous ne pouvez pas espérer sortir vivant...



**39**

En sortant de la Salle de Jeux, vous passez devant une porte marquée Salle du Passage. Si vous avez l'intention d'y entrer, rendez-vous au [112](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [197](#). Si vous êtes maintenant en possession de plus d'Or que vous n'en aviez en entrant, vous avez droit à 2 points de CHANCE supplémentaires.

**40**

Votre refus de vous joindre aux créatures les met en colère. Elles vous poussent en avant mais vous essayez de résister. « Allons, un peu de

courage ! » lance une voix derrière vous, tandis qu'une autre grogne : « C'est simplement pour s'amuser. » Allez-vous persister dans votre refus de danser (rendez-vous au [230](#)) ou préférez-vous ne pas risquer de provoquer la fureur de la foule (rendez-vous au [17](#)) ?

## 41

Vous vous arrêtez près d'une cabane. Les pas derrière vous se font entendre plus distinctement et vous décidez de vous cacher à l'intérieur de la mesure. Rendez-vous au [324](#).



## 42

Vous vous retrouvez dans un cul-de-sac. Vous devez faire demi-tour. Quel chemin allez-vous emprunter ? Droit devant, deuxième à droite, première à gauche ? Rendez-vous au [10](#). Droit devant, première à droite, deuxième à gauche, première à droite ? Rendez-vous au [77](#). Droit devant, première à gauche ? Rendez-vous au [174](#).



## 43

Vous regardez autour de vous. Des herbes, des légumes et des viandes sont disposés sur des tables ou accrochés aux murs. Manifestement, vous vous trouvez dans une sorte de cuisine. A l'autre bout de la pièce, vous apercevez une cheminée dans laquelle est suspendue une marmite

au-dessus d'un feu. Dans la marmite, mijote un bouillon d'où s'échappe l'odeur qui a attiré votre attention. Debout près de la cheminée, se tient une étrange créature. Son torse et ses jambes sont ceux d'un homme mais sa tête est un bloc gélatineux et ses yeux se déplacent en tous sens sur ce qui lui tient lieu de « front ». Des tentacules pendent de sa tête : ils lui servent apparemment de bras au bout desquels il tient une louche et une cuiller à pot.



43 Des tentacules pendent de la tête de la créature : ils lui servent apparemment de bras.

Cette étrange créature vous intrigue ; vous remarquez également, sous l'une des tables, une boîte de laquelle dépassent un rouleau de

parchemin et un miroir étincelant. Votre hôte vous observe. Allez-vous :

Essayer de lui adresser la parole ? Rendez-vous au [145](#)

Tirer votre arme et l'attaquer ? Rendez-vous au [243](#)

Jeter un sort? Rendez-vous au [257](#)

Sortir de la cuisine et poursuivre votre chemin ? Rendez-vous au [294](#)

#### 44

Vous essayez de saisir le pinceau mais il se tord dans tous les sens et vous glisse entre les doigts. Il se précipite à chaque fois sur la toile dès qu'il réussit à vous échapper. Vous pouvez vous saisir de votre arme et vous battre en duel avec le pinceau :

PINCEAU HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 5

Le pinceau ne vous attaquera pas directement : son HABILITÉ reflète seulement son adresse à vous éviter. Si vous n'avez pas réussi à le casser (c'est-à-dire à le tuer) au bout du cinquième Assaut, il parviendra à terminer le portrait. Dans ce cas, rendez-vous au [67](#). Si vous arrivez à le briser, vous pourrez quitter la cabane. Rendez-vous au [137](#).

#### 45

Le sac contient six dents de Gobelins Noirs. Vous les faites glisser dans le creux de votre main et, à votre grande satisfaction, vous découvrez un cadeau supplémentaire. Une grosse dent de Géant, dont le Gnome ignorait la présence, se trouve en effet au fond du sac. Revenez au [264](#).

#### 46

Poursuivant votre chemin, vous parvenez à un autre embranchement où vous pouvez soit tourner à gauche (rendez-vous au [131](#)), soit à droite (rendez-vous au [60](#)), soit encore continuer tout droit (rendez-vous au [139](#)).

## 47

Vous pénétrez dans le cimetière et vous empruntez une allée en friche qui vous mène à l'entrée de la crypte. Sur le sol, devant la porte, brille un cercle noir que vous allez devoir franchir, soit en le traversant, soit en sautant par-dessus, pour atteindre l'entrée. Allez-vous marcher sur le cercle (rendez-vous au [288](#)), sauter par-dessus (rendez-vous au [258](#)) ou vous servir d'une Formule Magique ?

ZIP DEV DOC UBI TEL

[466](#) [377](#) [442](#) [395](#) [418](#)

## 48

Le prêtre ne peut dissimuler sa déception. Il semble que les habitants de Kharé ne soient pas formés à la science mathématique, comme vous l'avez été à Analand. Ainsi qu'il l'a promis, il va exaucer un de vos souhaits. Vous lui demandez alors ce qu'il sait de la Formule Magique qui permet d'ouvrir la Grande Porte du Nord de Kharé. « Je suis incapable de vous la donner entièrement, dit-il, car seul le Premier Prince de Kharé connaît les quatre vers. Mais je peux vous en révéler le premier vers le voici : *Je vous donne à l'instant l'ordre de vous rabattre*. Son auditoire, émerveillé de votre sagacité, vous adresse à grands cris ses encouragements tandis que vous quittez la chapelle. Votre total de CHANCE retrouve son *niveau de départ* et vous vous rendez au [165](#).

## 49

Vous détachez ses rênes et vous sautez sur son dos. Il pousse alors un hennissement et lance une ruade. Avant d'avoir pu le maîtriser, il fait demi-tour et vous emporte au galop dans la direction d'où vous êtes arrivé. Vous pouvez, soit vous accrocher solidement à son encolure et vous laisser emmener où bon lui semblera (rendez-vous au [268](#)), soit *Tenter votre Chance* dans l'espoir de le voir s'arrêter et de pouvoir mettre pied à terre (rendez-vous au [220](#)).

## 50

Vous vous faufilez le long des maisons qui bordent la place, gardant un œil attentif sur le monument. Comme vous passez devant une porte, des mains vous saisissent par les bras et le cou. « Voilà un petit curieux, on dirait ! lance une voix. Nous autres, les Yeux-Rouges, on n'aime pas les curieux. Allez hop ! Au cachot ! » Ils vous entraînent alors dans un dédale de ruelles jusqu'à un grand bâtiment cubique, à l'intérieur duquel vous vous trouvez bientôt enfermé, derrière les barreaux d'une cellule. Rendez-vous au [143](#).



## 51

« Voyons, voyons, dit-il d'un air songeur. Qui donc pourrait bien connaître un vers de la Formule Magique ? Ah, je sais. A l'embranchement, là-bas, évitez de ne *pas* aller tout droit, et ensuite ne prenez pas à gauche. Oui... Je crois que c'est ça. Bonne chance ! » Vous n'êtes pas certain d'avoir très bien saisi ce qu'il vous a conseillé de faire et vous vous interrogez encore lorsque vous arrivez au carrefour. Rappelez-vous qu'il s'agit d'un menteur impénitent et rendez-vous au [144](#).

## 52

Qu'allez-vous embrasser ensuite : l'œil droit (rendez-vous au [2](#)), l'œil gauche (rendez-vous au [163](#)), la joue droite (rendez-vous au [334](#)), la joue gauche (rendez-vous au [88](#)), le nez (rendez-vous au [296](#)) ou les lèvres (rendez-vous au [141](#)) ?

## 53

Il se calme et admet que son ouïe n'est pas aussi fine qu'autrefois, il est donc fort possible qu'il ne vous ait pas entendu frapper. Il vous explique alors que dans une ville comme Kharé, mieux vaut se méfier des étrangers. Le vieil homme vous invite cependant à entrer mais il se ravise en voyant votre arme. Si vous souhaitez pénétrer dans la maison, il vous faudra lui remettre votre arme (rendez-vous au [229](#)). Si vous ne voulez pas vous en séparer, il ne vous laissera pas entrer et vous devrez quitter les lieux (rendez-vous au [133](#)).



## 54

Vous ramassez le cadavre de l'immonde créature, vous le portez jusqu'au cercueil et vous le jetez dedans. Vous êtes épuisé par le combat et vous vous accordez quelques instants de repos. Si vous souhaitez prendre un repas, vous en avez le droit. Vous gagnerez 2 points d'ENDURANCE si vous n'avez pas encore mangé aujourd'hui, et seulement 1 point si ce n'est pas votre premier repas. Rendez-vous ensuite au [209](#).



## 55

A peine avez-vous fait un geste que la statue bondit ! Elle atterrit tout près de vous et ses bras se tendent pour essayer de vous saisir. Cette créature est une MANTE HUMAINE. Si elle parvient à vous attraper, elle vous attirera à elle et ses dents acérées vous tueront instantanément. Toutefois, si vous vous attaquez à ses pattes et que

vous réussissiez à les désarticuler, la Mante Humaine deviendra impuissante.

MANTE

HUMAINE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 5

Elle vous attaque en s'efforçant de vous serrer dans ses pattes. A chaque Assaut, lancez deux dés juste avant de combattre. Si vous obtenez un chiffre inférieur au total d'HABILITÉ de la Mante Humaine, elle vous aura saisi dans ses pattes et vous n'aurez plus aucun espoir de survie. Si ce chiffre est égal ou supérieur, elle vous aura raté. Jetez alors les dés à nouveau pour calculer vos Forces d'Attaque respectives, comme à l'ordinaire. Si vous survivez, rendez-vous au [117](#).

## 56

Vous entrez dans la salle. En dépit de l'heure, une foule bruyante s'y presse. Personne ne remarque votre arrivée, chacun étant occupé à jouer.



56 *Personne ne remarque votre arrivée, chacun étant occupé à jouer.*

Le cliquetis des dés et le frottement de la Roue de la Fortune sont les seuls bruits qui dominent le brouhaha général. Souhaitez-vous tenter votre chance à la Roue de la Fortune (rendez-vous au [25](#)), aux dés (rendez-vous au [188](#)) ou quitter la Salle de Jeux de Vlada (rendez-vous au [39](#)) ?

## 57

Vous approchez du centre de Kharé. Les maisons et les immeubles s'y font plus denses. Alors que vous progressez d'un côté de la rue tout en surveillant l'autre, vous vous sentez soudain saisi par derrière et poussé

dans une maison ! Vous vous retournez pour faire face à votre agresseur. C'est un homme à la peau sombre et à la barbe courte et drue. Votre force le surprend, et il vous relâche, tout en maintenant ses mains en l'air pour vous prouver qu'il ne vous veut pas de mal. « Je suis désolé de vous avoir fait peur, dit-il. Mais je suis un pauvre homme solitaire dans cette cité du mal. Vous êtes un être humain comme moi et je n'en ai encore jamais vu par ici. Asseyez-vous, je vous en prie, et bavardons un moment. Je ne vous veux aucun mal. » Il vous paraît aimable mais son regard s'anime parfois d'une lueur mauvaise, qui ne vous inspire guère confiance. Vous êtes chez lui, dans une pièce meublée d'une table, de chaises et de commodes en bois. Des tapisseries ornent les murs. Allez-vous rester et lui tenir compagnie (rendez-vous au [186](#)) ou souhaitez-vous partir (rendez-vous au [173](#)) ?



## 58

Les autres se redressent péniblement et tentent maladroitement de saisir leurs armes. Vous devez les combattre chacun à son tour.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier

ELFE NOIR **6 5**

Deuxième

ELFE NOIR **7 4**

Troisième

ELFE NOIR **5 5**

L'Herbe empêche une bonne coordination des mouvements. Chaque fois qu'un coup sera porté par quiconque en aura fumé, y compris vous-même, vous lancerez un dé. Si vous obtenez un chiffre pair, le coup aura porté. Si c'est un chiffre impair, il aura manqué son but. Si vous

obtenez un **1**, le coup manque son but et celui qui l'aura porté tombera sur sa propre arme. Sa maladresse lui causera ainsi la perte de 2 points d'ENDURANCE. Si vous réussissez à vaincre les créatures, rendez-vous au [251](#).

## 59

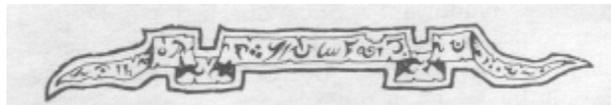
Il sourit d'un air rusé, regarde par-dessus son épaule pour vérifier qu'on ne l'observe pas et vous tend la main. Vous y laissez tomber les Pièces (déduisez 2 pièces d'Or de votre pécule) et il se met à tousser violemment pour couvrir leur tintement dans sa paume. Dans un murmure, il vous demande de l'attendre un instant. Il referme la porte sur vous. Rendez-vous au [225](#).

## 60

La rue en croise finalement une autre. En tournant à gauche vous pourrez rejoindre le centre de Kharé. Vous prenez donc cette direction. Rendez-vous au [165](#).

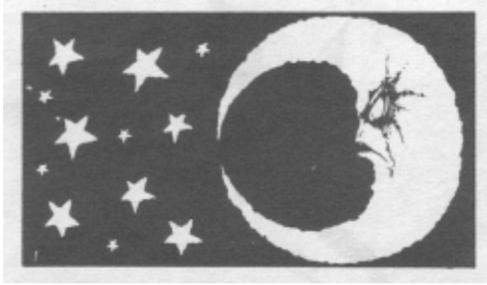
## 61

Un peu plus loin, se trouve une grande maison aux murs de pierres. Il s'agit apparemment d'une vénérable résidence. Souhaitez-vous vous diriger vers la porte d'entrée (rendez-vous au [140](#)), vous glisser à l'arrière (rendez-vous au [208](#)) ou passer devant la maison et continuer votre chemin (rendez-vous au [133](#))?



## 62

Plus loin, votre route croise un petit chemin. A gauche, ce sentier monte vers un autre groupe de maisonnettes tandis que, vers la droite, il mène vers une sorte de fête foraine où l'on peut apercevoir des drapeaux colorés flottant au vent au-dessus d'une foule très animée. Allez-vous tourner à gauche (rendez-vous au [32](#)), à droite (rendez-vous au [322](#)) ou continuer tout droit (rendez-vous au [57](#)) ?



### 63

Vous constatez avec soulagement que votre pécule se trouve toujours au fond de votre bourse. Des bagarres éclatent, ici et là, dans la foule, les victimes des pickpockets s'en prenant à leurs voisins les plus proches. Vous décidez de vous éclipser. Allez-vous vous diriger vers le bal (rendez-vous au [261](#)), vers le ring pour voir si le champion s'est trouvé un adversaire (rendez-vous au [33](#)) ou bien préférez-vous quitter la fête (rendez-vous au [263](#)) ?

### 64

Vous faites un saut de côté juste à temps pour éviter le pied énorme qui vous tombe dessus. Malheureusement vous trébuchez et vous tombez sur le bras qui vous sert à manier l'épée. Vous devez déduire 1 point d'HABILETÉ pour le reste de la journée (votre bras sera remis dès demain matin). Rendez-vous au [93](#) et faites un nouveau choix.

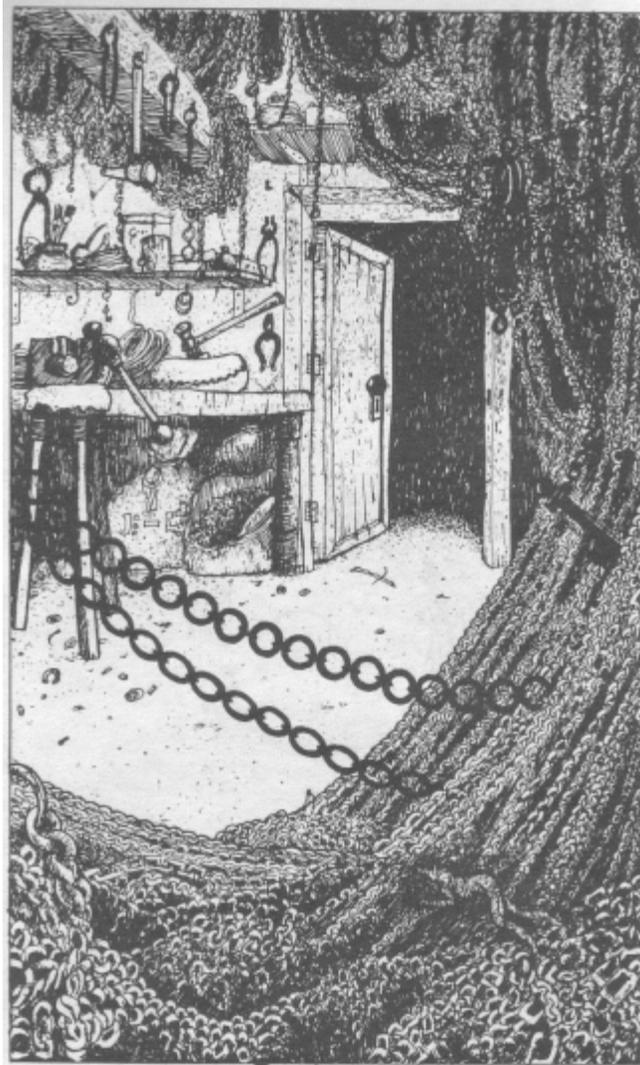
### 65

La surface brillante semble être une étendue de liquide noir et luisant. Tandis que vous êtes en train de l'examiner, des pas retentissent derrière vous. « Eh bien, il semble qu'on s'intéresse à nos Passages, pas vrai ? lance une voix moqueuse. Si vous voulez tout savoir, c'est là qu'on jette toutes nos ordures... et aussi les étrangers trop curieux ! » Avant d'avoir eu le temps de vous retourner, deux mains vous catapultent dans le cercle noir. Rendez-vous au [270](#).



66

Vous vous approchez de la porte. Une plaque de cuivre indique : FABRICANT DE CHÂÎNES. La porte est entrouverte et vous entrez. Il n'y a personne à l'intérieur, mais vous apercevez une autre porte ouverte au fond de la pièce. L'endroit est envahi de chaînes de toutes tailles qui pendent ça et là, et vous pouvez à peine bouger sans toucher l'une d'elles.



66 *L'endroit est envahi de chaînes de toutes tailles qui pendent çà et là.*

Allez-vous appeler le Fabricant de Chaînes (rendez-vous au [280](#)) ou bien préférez-vous examiner les lieux pendant que vous êtes seul (rendez-vous au [215](#)) ?

## 67

Lorsque le tableau est terminé, l'image, à votre grand étonnement, se met à bouger. Le regard fixé sur vous, votre reproduction fidèle agrippe de ses mains le bord de la toile, se hisse hors du cadre et se retrouve debout sur le sol. Vous voici face à votre sosie ! Vous vous observez mutuellement pendant un instant et une voix s'élève alors à l'extérieur.

C'est l'artiste qui ordonne au portrait de vous attaquer et de vous voler votre or. Il faut vous résigner à combattre votre double (il a le même total d'HABILETÉ et d'ENDURANCE que vous). Si vous gagnez, vous pourrez quitter la cabane (rendez-vous au [137](#)). Vous avez également la possibilité de recourir à la magie. Comme l'Artiste Peintre ne se doutait pas que vous êtes un magicien, il a négligé de doter son œuvre de pouvoirs magiques :

SOU BOF VOL SUD FIL

[356](#) [385](#) [508](#) [364](#) [339](#)

## 68

Vous quittez l'auberge et vous errez dans les rues en essayant de trouver un endroit convenable pour y passer la nuit. Allez-vous vous réfugier dans une petite allée obscure derrière l'auberge (rendez-vous au [94](#)) ou bien préférez-vous rester éveillé toute la nuit (rendez-vous au [159](#)) ?

## 69

Vous débouchez dans un cul-de-sac, mais une source de lumière au-dessus de votre tête éclaire l'endroit. Vous levez les yeux et vous apercevez un trou dans le plafond du tunnel. Une corde pend de ce trou ; à son extrémité est attaché un seau ! Vous venez peut-être de découvrir un puits désaffecté. Vous sautez et vous agrippez la corde. Vous commencez alors une lente escalade vers la lumière. C'est un exercice épuisant et vous perdez 2 points d'ENDURANCE dans l'entreprise. En revanche, vous gagnez 2 points de CHANCE pour avoir trouvé un moyen de sortir des égouts. Parvenu à l'air libre, vous avez la confirmation qu'il s'agissait bel et bien d'un puits. Vous vous reposez un peu, le temps de reprendre votre respiration. Vous pouvez alors, soit continuer votre chemin pour sortir de Kharé (rendez-vous au [319](#)), soit retourner dans la cité pour explorer un bâtiment situé dans un cimetière (rendez-vous au [83](#)).



## 70

Vous adressez une prière muette à Libra. Vous ne vous sentez pas plus fort pour autant, mais la déesse est désormais à vos côtés dans le combat qui va s'engager, et le premier coup que vous porterez à votre adversaire suffira à le tuer. Dès que votre Force d'Attaque sera supérieure à la sienne, il tombera raide mort à vos pieds. Rendez-vous au [323](#) pour mener le combat. Mais n'oubliez pas que vous n'avez plus le droit à présent de faire appel à votre divinité dans la suite de cette aventure. Vous ne pouvez plus l'invoquer tant que vous n'aurez pas quitté la ville de Kharé.

## 71

Un petit bracelet tombe du meuble. Vous le ramassez et vous l'examinez. Il est constitué de phalanges de nains et peut vous être très utile dans l'exercice de vos pouvoirs magiques. Vous le glissez donc dans votre Sac à Dos et vous quittez la tente. Rendez-vous au [160](#).

## 72

Il se penche pour voir ce que vous avez choisi. « Ah ah ! Sacré farceur ! s'exclame-t-il. Ce n'est certainement pas la bonne réponse ! Ecoutez-moi, étranger, si c'est là toute votre science, l'aide de votre déesse ne vous suffira pas au cours de votre aventure ! » Il vous fait alors comprendre qu'il souhaite se remettre au travail et il ne vous reste plus qu'à sortir. Vous reprenez votre épée au passage. Rendez-vous au [133](#).

## 73

Vous poussez la porte d'entrée qui s'ouvre en grinçant sur ses gonds. Le grincement se répercute en un écho lugubre à l'intérieur du temple. Vous jetez un regard prudent : l'endroit semble désert, aucun bruit ne traduit la moindre présence. Vous pénétrez alors dans le lieu sacré et, tandis que vous refermez la porte derrière vous, la vue qui s'offre à

vous vous coupe littéralement le souffle. Les murs sont décorés de fresques aux couleurs éclatantes, décrivant des scènes de la mythologie de Kharé. Des objets en métaux précieux finement ouvragés sont disposés dans des alcôves autour des prie-Dieu, et de somptueuses tapisseries pendent ça et là. Un astucieux procédé d'architecture attire le vent vers l'intérieur et un murmure éthéré résonne en permanence alentour. Quatre imposantes gargouilles de pierre représentant des démons ailés veillent sur le sanctuaire du haut de leurs corniches tandis qu'au bout de la salle, se dresse le centre vital du temple : l'autel. Les marches conduisant à cet autel semblent manifestement destinées à mettre en valeur l'élément essentiel du sanctuaire : une grande idole en or représentant Courga. Si vous souhaitez vérifier que vous êtes bien seul dans le sanctuaire, rendez-vous au [168](#) . Si vous préférez vous assurer que le temple ne recèle pas de pièges, rendez-vous au [224](#), vous pouvez également essayez de trouver quelque objet de valeur à vous approprier (rendez-vous dans ce cas au [205](#)) ou inspecter l'idole (rendez-vous alors au [122](#)). Vous avez encore une autre possibilité, vous servir d'une Formule Magique :

MAG DOC ECU DEV TEL

[431](#) [485](#) [374](#) [503](#) [477](#)

74

Le Mendiant est-il encore vivant? Si oui, rendez-vous au [207](#). Si non, vous pouvez poursuivre votre route après un bref repos. Rendez-vous au [148](#).



Vous poussez violemment la porte et vous faites un pas à l'intérieur, votre arme à la main. Mais une petite fiole posée en équilibre au-dessus de la porte, vous tombe sur la tête et son contenu se répand sur votre crâne. Vous vous frottez les cheveux : ils sont pleins d'un liquide gras. En regardant alors votre main, vous vous apercevez qu'une mèche de cheveux y est collée. Vous vous frottez à nouveau le crâne et cette fois c'est une pleine poignée de vos cheveux que vous ramenez. « Bien fait pour toi, espèce de fouineur ! se réjouit méchamment une voix à l'intérieur de la maison. La calvitie t'apprendra peut-être les bonnes manières ! » En passant une nouvelle fois la main sur votre tête, vous constatez avec horreur que vous êtes devenu chauve comme un œuf! En fait, les effets de cette Potion de Calvitie ne sont pas permanents. Dès que vous vous serez lavé la tête, vos cheveux repousseront mais il faudra un certain temps avant que vous ne retrouviez votre chevelure habituelle ! Rendez-vous au [43](#).



Vous tirez votre épée et la statue devient alors vivante. Elle fait un bond et atterrit devant vous sur ses longues jambes maigres, ses bras et ses mains toujours en position de prière. A la vitesse de l'éclair, ses bras se détendent pour tenter de vous saisir.

Cette créature est une MANTE HUMAINE et il vous faut la combattre :

MANTE

HUMAINE HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 5

La Mante Humaine utilise ses deux pattes pour attaquer. Elle va essayer de vous saisir et de vous attirer jusqu'à sa gueule armée de dents redoutables qui vous condamneront à une mort certaine. A chaque

Assaut, lancez deux dés pour la créature. Si le chiffre obtenu est inférieur à son total d'HABILETÉ, elle parviendra à vous saisir et vous serez tué sur le coup. Si ce chiffre est égal ou supérieur à son total d'HABILETÉ elle vous aura manqué. Lancez ensuite les dés pour calculer vos Forces d'Attaque respectives, comme à l'ordinaire. Votre seul espoir est d'attaquer ses pattes, car si vous arrivez à blesser au moins l'une d'elles, la créature ne pourra plus vous attaquer. Si vous vous en sortez vivant, rendez-vous au [117](#).

## 77

Vous débouchez dans un passage sans issue, pataugeant jusqu'aux genoux dans des eaux d'égouts. Un bouillonnement inquiétant éveille soudain votre méfiance et bientôt une forme émerge de l'eau sale. C'est le corps informe et flasque d'un GOBEUR DE VASE qui se dresse devant vous.



77 *Le corps informe et flasque d'un Gobeur de Vase se dresse devant vous.*

Il vous a vu et se met à rugir tout en essayant de vous saisir dans ses pattes dégoulinantes. Il vous faut combattre la créature :

GOBEUR

DE VASE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 11

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [196](#). Mais peut-être préférerez-vous recourir à la Magie :

GOB JIG TEL WAF LEN

[471](#) [427](#) [488](#) [479](#) [393](#)

## 78

Qu'allez-vous embrasser ensuite : le front (rendez-vous au [52](#)), l'œil gauche (rendez-vous au [163](#)), la joue droite (rendez-vous au [334](#)), la joue gauche (rendez-vous au [88](#)), le nez (rendez-vous au [296](#)) ou les lèvres (rendez-vous au [231](#)) ?

## 79

Letorve, l'assassin que vous aviez rencontré près de Torrepani, est arrivé à Kharé un jour avant vous. Si vous vous rendez à l'un des numéros mentionnés ci-dessous, il se peut que vous tombiez sur lui. Souvenez-vous de ces numéros (vous n'avez pas le droit de les noter : seule votre mémoire doit vous permettre de reconnaître Letorve au moment voulu). Si vous vous retrouvez à l'un des numéros suivants, rendez-vous au numéro porté en regard, pour savoir ce que vous dira Letorve.

Si vous arrivez au **244** Rendez-vous au [111](#)

Si vous arrivez au **110** Rendez-vous au [222](#)

## 80

Ils se moquent avec mépris de votre maigre proposition. « Il me semble qu'on essaie de nous acheter, les amis, ou bien peut-être, l'honorable voyageur nous fait-il simplement l'aumône ? » raille leur chef. Il rafle vos trois Pièces et en lance une à chacun de ses deux compagnons. « Si vous voulez que nous regardions ailleurs, grogne-t-il, il faudra payer plus cher. Ce sera **5** autres Pièces d'Or pour chacun. » Si vous acceptez de payer, rendez-vous au [113](#). Sinon, vous ne pourrez poursuivre votre chemin qu'en utilisant une Formule Magique pour les berner. Rendez-vous au [26](#).

## 81

Vous arrivez au croisement où vous avez le choix entre trois directions. Vous vous trouvez dans les faubourgs de la ville ; de petites maisons clairsemées bordent les chemins qui mènent au centre de la cité. Vers la gauche, une bande de jeunes gens débraillés marchent le long de la rue, des sacs sur le dos. Devant vous, le chemin mène droit vers le cœur de la ville ; il semble que ce soit la route principale. A droite, le vieillard disparaît à l'intérieur d'une cabane située sur le côté gauche du chemin. Quelle direction allez-vous choisir :

Tourner à gauche Rendez-vous au [23](#)

Continuer tout droit Rendez-vous au [138](#)

Tourner à droite Rendez-vous au [292](#)

## 82

Votre défi est accepté. La foule vous acclame tandis que vous montez dans le coin blanc du ring. Vous avez bon espoir de battre le champion ; il est en effet affaibli par son précédent combat. Mais lorsque vous lui jetez un coup d'œil, vous éprouvez soudain une sensation de malaise : il se trame quelque chose de louche. Le bateleur est en train de redonner vigueur à son poulain grâce à une formule magique de guérison. Votre adversaire va ainsi reprendre toutes ses forces ! Vous avez vous aussi le droit de recourir à une Formule Magique.

DOC VIK HOU OGR AMI

[405](#) [362](#) [497](#) [451](#) [425](#)

Mais vous pouvez également faire appel à Libra, votre déesse tutélaire (rendez-vous au [70](#)). Si vous n'avez besoin ni de la magie ni de la divinité pour vous aider, menez le combat contre votre adversaire en vous rendant au [323](#).

### 83

Plus loin sur la route, vous arrivez devant un petit cimetière abrité par d'épaisses frondaisons. Des pierres tombales sont éparpillées sans ordre apparent autour d'une ancienne crypte qui se dresse au centre. Au-dessus de la porte qui permet d'y entrer, on peut lire ces mots : « Ici repose Shinva, Cinquième Prince de Kharé ». Désirez-vous pénétrer dans la crypte (rendez-vous au [47](#)) ou pensez-vous qu'il serait plus prudent de quitter dès maintenant la cité (rendez-vous au [127](#)) ?

### 84

Vous arrivez bientôt à un nouveau croisement ; vous pouvez soit tourner à gauche (rendez-vous au [57](#)), soit continuer tout droit (rendez-vous au [322](#)).

### 85

Si vous souhaitez vous emparer de la pièce de monnaie, vous devez *Tenter votre Chance* (si vous n'avez pas envie de gaspiller vos points de CHANCE, quittez l'étang et rendez-vous au [28](#)). Le petit poisson d'argent sera furieux si vous essayez de lui voler sa pièce, il va se jeter sur vous et vous mordre. Si vous êtes Chanceux, vous parviendrez à saisir la pièce de monnaie. Mais le poisson en vous mordant, vous aura fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Si vous êtes Malchanceux, vous vous faites mordre de toute façon, mais vous pouvez à nouveau *Tenter votre Chance*. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE à chaque nouvel essai car vous êtes mordu à chaque fois. Après avoir réussi à attraper la Pièce d'Or, ou après y avoir renoncé, vous pourrez poursuivre votre route en vous rendant au [28](#).

### 86

Avez-vous assez d'argent pour vous offrir une chambre ? Si oui, payez à l'aubergiste 4 pièces d'Or et rendez-vous au [282](#). Si non, vous devrez passer la nuit dehors. Rendez-vous au [68](#).



## 87

La créature s'avance en position d'attaque et vous ne pouvez pas faire grand-chose contre elle. Soudain, elle tourne son regard vers le flot de lumière qui vient de l'escalier. Vos yeux se sont accoutumés à l'obscurité, et lorsque vous regardez vous-même vers la lumière, vous n'êtes pas certain que ce que vous voyez est bien réel. Une lumineuse silhouette de femme semble se dresser, brillant dans la lumière. Elle montre le cercueil du doigt. Le Spectre de la Mort est terrorisé par cette apparition et retourne vers son cercueil comme s'il obéissait à quelque maître fantomatique. Ses mouvements deviennent laborieux, on dirait que sa force vitale le quitte peu à peu. Dans un dernier et pénible effort, le monstre reprend sa place dans le cercueil. Vous tournez à nouveau votre regard vers la silhouette lumineuse, mais elle a disparu ! Rendez-vous au [209](#).

## 88

Qu'allez-vous embrasser ensuite : le front (rendez-vous au [314](#)), l'œil droit (rendez-vous au [2](#)), l'œil gauche (rendez-vous au [163](#)), la joue droite (rendez-vous au [334](#)), le nez (rendez-vous au [296](#)) ou bien les lèvres (rendez-vous au [231](#)) ?

## 89

Plus loin sur la route, vous arrivez à une bifurcation, là, vous pouvez continuer en prenant à droite ou à gauche. Le chemin de gauche conduit hors de la ville, tandis que celui de droite mène à un grand bâtiment portant une enseigne sur laquelle on peut lire : SALLES DE JEUX DE VLADA. Une énorme Statue de Bronze est dressée à la pointe de la bifurcation.



89 Une énorme Statue de Bronze est dressée à la pointe de la bifurcation.

A ses pieds, se trouve une marmite contenant, plusieurs Pièces d'Or. D'après ce que vous savez, il doit s'agir d'une des divinités de Kharé, et la marmite contient les offrandes de ses fidèles. Souhaitez-vous aller à gauche et vous éloigner de la ville (rendez-vous au [104](#)), ou à droite pour faire un tour dans les Salles de Jeux de Vlada (rendez-vous au [56](#)) ? Vous pouvez également prendre une poignée de Pièces d'Or en plongeant votre main dans la marmite, au pied de la Statue (rendez-vous pour cela au [221](#)).

## 90

Vous appelez pour savoir s'il y a quelqu'un à l'intérieur. Une voix vous répond : « Entrez, l'ami, mais faites attention en ouvrant la porte ! » Vous poussez la porte et vous reculez aussitôt alors qu'une fiole remplie d'un liquide tombe sur le sol ; elle était posée en équilibre au sommet de la porte. Vous entrez ensuite dans la cabane. Rendez-vous au [43](#).

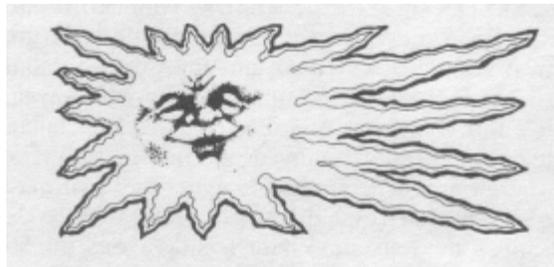
## 91

Vous lancez la pièce en l'air et ils se jettent dessus pêle-mêle. Vous pouvez leur poser l'une des questions suivantes :

D'où viennent-ils ? Rendez-vous au [180](#)

Comment faire pour rejoindre le centre-ville ? Rendez-vous au [289](#)

Ont-ils entendu parler de quelqu'un du nom de Vik ? Rendez-vous au [246](#)



## 92

Une petite bourse tombe du meuble sur le sol. Vous l'ouvrez et vous trouvez à l'intérieur deux fléchettes. Vous pouvez attacher la bourse à votre ceinture: vous aurez ainsi les fléchettes à portée de main en cas de besoin. Chacune de ces fléchettes est dotée d'un pouvoir magique qui la fait exploser. Vous pouvez vous en servir en les jetant sur un adversaire avant d'en venir au corps-à-corps. Chaque fois que vous utiliserez une fléchette, lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur à votre total d'HABILETÉ, le projectile aura atteint son but. La fléchette, en explosant, coûtera à votre adversaire 2 points d'ENDURANCE. Si le

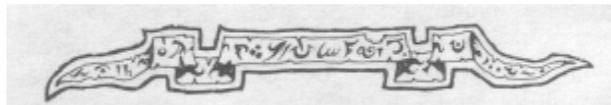
chiffre obtenu est égal ou supérieur à votre total d'HABILETÉ, la fléchette aura raté sa cible et explosera sans provoquer le moindre dommage à votre adversaire. Souvenez-vous que vous n'avez que deux de ces fléchettes. Vous prenez la bourse et vous quittez la tente. Rendez-vous au [160](#).

### 93

Quelle partie du corps allez-vous examiner : sa ceinture (rendez-vous au [155](#)), son genou gauche (rendez-vous au [182](#)) ou bien sa cheville droite (rendez-vous au [212](#))?

### 94

Vous vous recroquevillez dans une encoignure et vous vous endormez. Au milieu de la nuit, vous êtes réveillé par des bruits de pas. Avant de réaliser ce qui vous arrive, vous recevez un coup sur la tête et vous vous affaissez sur le sol, évanoui. Rendez-vous au [312](#).



### 95

L'homme recule et lance un ordre à une créature qui lui tient lieu d'animal de compagnie. La BÊTE HERISSÉE, retrousse ses babines et découvre une rangée impressionnante de dents pointues. Elle bondit sur vous et il vous faut la combattre :

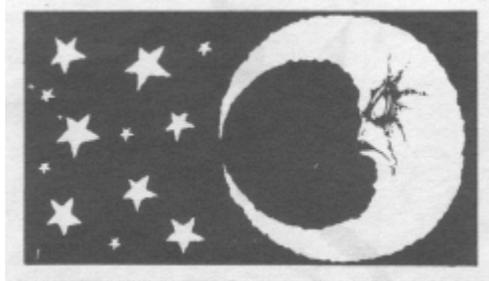
BÊTE  
HÉRISSÉE HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [14](#). Vous pouvez vous servir d'une Formule Magique, si vous le désirez :

INV TUE COL HOU FOL

[459](#) [437](#) [378](#) [500](#) [443](#)

Si vous ne souhaitez pas combattre la Bête, vous pouvez demander à son maître de rappeler l'animal et confier votre épée au vieil homme. Rendez-vous alors au [229](#).



96

Vous traversez la rue et vous saluez le Maître Artificier. Il sourit en espérant que vous allez vous intéresser à ses œuvres. Il vous montre des feux magnifiques, des blancs, des verts, des bleus et même des noirs. Il est capable, vous explique-t-il, de créer des feux de toutes les couleurs en déposant dans les flammes certaines pierres particulières qui correspondent à chaque nuance désirée. Vous manifestez votre émerveillement devant la beauté de ses créations, mais elles ne vous seraient pas très utiles cependant. « Peut-être seriez-vous intéressé par l'une de mes spécialités, dit-il alors. Entrez donc un instant. » Si vous acceptez d'aller voir ce qu'il y a dans sa cabane, rendez-vous au [108](#). Si vous préférez jeter un coup d'oeil aux toiles de l'Artiste Peintre, rendez-vous au [18](#).



97

Allez-vous recourir à la magie, (rendez-vous au [310](#)) ou préférez-vous combattre ces créatures volantes (rendez-vous au [118](#)) ?

Au milieu du petit attroupement, vous apercevez deux minuscules personnages en train de se battre.



C'est un Lutin et un Farfadet. La moitié des badauds encourage le Lutin tandis que l'autre moitié s'est mise du côté du Farfadet, Personne ne songe à séparer les deux adversaires. Allez-vous tenter vous-même de les séparer (rendez-vous au [302](#)), prendre le parti de l'une des deux petites créatures (rendez-vous au [321](#)) ou tout simplement vous désintéresser de l'incident et passer votre chemin (rendez-vous au [153](#))?

## 99

Quelle est votre arme : une épée (rendez-vous au [151](#)), une hache (rendez-vous au [125](#)) ou un arc et des flèches (rendez-vous au [147](#)) ?

## 100

Le repas, composé de rognons de Bête Hérissée et de légumes semblables à des épinards n'a rien de particulièrement savoureux, mais vous vous efforcez malgré tout de sourire. La créature vous fait un signe de tête complice et vous tend une chope d'un liquide malpropre pour faire descendre le tout. Vous vous arrangez pour renverser votre boisson et aussitôt votre hôte s'empresse d'aller chercher un chiffon pour réparer les dégâts. C'est l'occasion pour vous de voler la boîte. Rendez-vous au [29](#).

## 101

Vous écoutez la réponse de l'idole : « Le Dieu d'Orgueil, dit-elle, est mon propre frère. Son nom est SOQUATRE. Il est tombé en disgrâce et le peuple de Kharé ne lui rend plus de culte depuis près d'un siècle. » Cette information vous est-elle utile ? Vous pouvez, en tout cas, quitter le temple à présent. Rendez-vous au [109](#).



## 102

Vous restez éveillé à attendre toute la nuit, mais aucun garde ne vient. Etendu sur son banc, le vieillard finit par s'endormir. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE en raison du manque de sommeil et vous en perdrez 3 autres si vous n'avez pas mangé la veille. Les gardes reviennent peu après le lever du soleil. Apparemment, ils ont acquis la conviction que vous ne représentez aucune menace pour la ville, et ils vous relâchent ainsi que le vieil homme. Vous vous dirigez tous les deux vers la cité mais c'est un excellent marcheur et il vous a bientôt

distancé. Vous le voyez tourner à droite à un croisement, un peu plus loin. Rendez-vous au [81](#).

### 103

Vous devez soit les attaquer avec votre arme (rendez-vous au [192](#)), soit leur jeter un sort :

HOU UBI BIS SOU BOU

[463](#) [446](#) [349](#) [363](#) [422](#)

### 104

Vous continuez à marcher sur la route mais bientôt vous vous arrêtez, intrigué : un tertre de terre et de rochers, d'environ cinquante centimètres de hauteur, se dresse au beau milieu de la route. Il a à peu près un mètre de diamètre et sa surface est noire et luisante. Souhaitez-vous l'examiner (rendez-vous au [65](#)) ou préférez-vous passer votre chemin sans vous en occuper (rendez-vous au [319](#)) ?



### 105

Vous fouillez les poches de l'Assassin et vous y trouvez 8 pièces d'Or. Il n'y a pas grand chose d'intéressant dans la pièce, mais vous trouvez, malgré tout, un flacon marqué Poison que vous pouvez emporter. Un autre récipient contient, d'après l'étiquette, de l'Essence d'Ecorce qui peut également vous être très utile. Muni de vos trouvailles, vous quittez les lieux. Rendez-vous au [46](#).

## 106

Le cheval bondit et rue en tous sens le long de la route. Vous ne parvenez pas à l'arrêter mais vous évitez malgré tout de tomber. Rendez-vous au [268](#).

## 107

Vous pouvez utiliser cet objet pour vous aider à localiser l'endroit où vous en apprendrez davantage sur le Poème magique. Si vous suivez les indications qu'il vous donne, il vous mènera rapidement auprès de la dernière personne qui connaisse encore un vers du Poème. Quand vous voudrez vous en servir, rendez-vous au [319](#). Mais retournez à présent au [264](#).

## 108

Vous entrez dans la cabane. Au centre de la pièce, se trouve une cheminée dans laquelle brûle un feu d'enfer. Bien que les flammes soient très intenses, il ne s'en dégage que très peu de chaleur. En y regardant d'un peu plus près, vous apercevez un coffre de bois posé sur les braises au centre de la fournaise ; le coffre cependant ne se consume pas ! Si vous redoutez quelque chose, vous pouvez sortir et poursuivre votre chemin (rendez-vous au [137](#)). Sinon, vous pouvez essayer de trouver un moyen d'examiner l'intérieur de ce coffre en tentant, par exemple, de sauter dans les flammes puisqu'elles ne brûlent pas (rendez-vous au [130](#)) ; vous avez également la possibilité d'utiliser une Formule Magique :

ZIP TEL HOP BLE MAG

[467](#) [420](#) [346](#) [478](#) [453](#)

## 109

Vous quittez le temple et vous continuez votre route. La monumentale Porte du Nord apparaît devant vous. Elle est soigneusement gardée et il vous faudra imaginer un stratagème pour berner les sentinelles. Rendez-vous au [175](#).

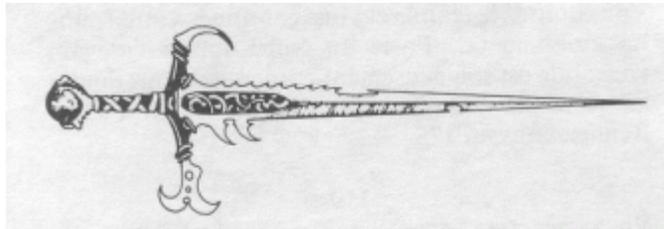
Vous pénétrez dans l'auberge « Au Repos du Voyageur ». C'est un lieu bruyant et grouillant et personne ne prête attention à vous quand vous entrez. L'aubergiste, derrière le comptoir, s'agite en tous sens pour essayer de satisfaire les clients assoiffés qui réclament leur bière à grands cris. L'auberge est de toute évidence le lieu de réunion de tous les matelots du port. Les loups de mer rient et chantent des chansons de marins en compagnie de plantureuses matrones.



110 *Les loups de mer rient et chantent des chansons de marins en compagnie de plantureuses matrones.*

Quant à vous, vous parvenez à attirer l'attention de l'aubergiste, un personnage corpulent et chauve à l'air rébarbatif, habitué à la canaille

des docks ; votre tenue plutôt élégante et votre ton distingué le surprennent. « Qu'est-ce que vous venez donc faire par ici ? » interroge-t-il. Vous lui expliquez que vous aimeriez louer une chambre pour la nuit, et prendre un repas si possible ; vous demandez ce qu'il vous en coûtera. « Pour 4 pièces d'Or, vous pouvez avoir une chambre, répond-il. Et pour 4 autres Pièces, vous aurez largement de quoi vous remplir la panse. » Si vous souhaitez manger avant de vous reposer, rendez-vous au [331](#). Si vous voulez seulement aller vous coucher et manger peut-être vos propres Provisions, rendez-vous au [282](#). Si vous n'avez les moyens ni de louer une chambre ni de manger, rendez-vous au [68](#).



## 111

« Ah ah ! Mon ami... et ennemi ! s'esclaffe Letorve, en vous reconnaissant. Tu es comme moi, tu t'amuses bien dans les fêtes foraines, pas vrai ? Allez viens, raconte-moi ce qui t'est arrivé depuis qu'on s'est rencontrés. Je devrais peut-être dire depuis qu'on s'est *heurtés* ? » Vous lui racontez vos aventures depuis votre arrivée à Kharé et, en particulier, vos efforts pour découvrir le petit Poème magique qui permet de faire s'ouvrir la Grande Porte du Nord. « Eh bien. Je pense que je dois pouvoir t'aider, répond-il. Mon ami, Lortag l'Ancien habite tout près d'ici. C'est un vieux philosophe et il sait peut-être quelque chose à ce sujet. » Si vous connaissez un des vers du Poème magique, cela signifie que vous avez déjà rendu visite à Lortag ; dans ce cas, retournez au [244](#) et décidez de ce que vous allez faire à la fête foraine. Si vous ne connaissez aucun des vers du Poème, vous pouvez accepter la proposition de Letorve. Il vous emmènera en direction de la Grande Porte du Sud et, sur le chemin, vous trouverez une maison de belle apparence. Il vous abandonnera là et vous vous dirigerez alors vers la porte de cette maison (rendez-vous au [140](#)).

## 112

Vous ouvrez la porte avec précaution. A l'intérieur, vous apercevez une petite pièce au centre de laquelle brille sur le sol un cercle noir d'un mètre de diamètre environ. Avant de pouvoir réagir, vous êtes saisi par un garde qui se tient derrière la porte. « Encore un fâcheux ! » lance-t-il avant de vous jeter vers le centre de la pièce. Vous atterrissez dans le cercle, mais sans provoquer la moindre éclaboussure car, contrairement à ce que vous auriez pu penser, cette tache noire n'est pas du tout liquide. Rendez-vous au [270](#).

## 113

Leurs yeux s'illuminent tandis que vous tirez 15 pièces d'Or de votre bourse. « C'est sûrement un seigneur qui nous vient de loin, pas vrai, les amis ? » ricane le plus grand des gardes en prenant votre argent. « Fais ce que tu veux. Nous, nous avons d'autres chats à fouetter ? » Il entraîne alors ses deux compagnons à l'écart, vous laissant ainsi la voie libre jusqu'à la porte. Rendez-vous au [271](#).



## 114

Le Poulpard vous a enserré dans ses tentacules. Vous hurlez de douleur car ceux-ci sont munis à leur extrémité d'aiguillons redoutables qui vous infligent une perte de 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels. Retournez au [243](#) et poursuivez le combat, mais chaque fois que le Poulpard remportera un Assaut, ses tentacules vous coûteront 3 points d'ENDURANCE.



## 115

« Hum, voyons, voyons, marmonne-t-il. Non, je ne pense pas que ce soit la bonne solution. J'ai déjà essayé cette combinaison mais sans succès. Tant pis. Merci quand même. Il vaut mieux que vous partiez à présent. J'ai beaucoup apprécié votre conversation et je vous souhaite bonne chance pour votre voyage. Peut-être que ce modeste cadeau vous sera utile. Je pense que vous en aurez besoin si vous espérez obtenir le moindre secours des créatures qui peuplent cette ville. » Il vous tend un réticule contenant ce qui ressemble à une boule de fourrure verte. En la sortant du petit sac, vous vous rendez compte qu'il s'agit en fait d'une perruque. Vous le remerciez et il vous reconduit à la porte, en vous tendant votre arme au passage. Rendez-vous au [133](#).

## 116

« Serais-tu né d'hier, pauvre sot ? » réplique l'une des créatures. Tournant la tête vers vous, elle se met soudain à hurler : « Un étranger ! Mes frères, il nous est tombé un étranger ! On va pouvoir s'amuser un peu ! » Les autres se tournent également vers vous, semblant tout de même vous « regarder » malgré leurs yeux clos. Ils se saisissent alors de vous et vous poussent vers la mare. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [290](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [330](#).

## 117

Vous vous emparez du Médaillon d'Or. A lui seul, il vaut environ 8 pièces d'Or (vous pourrez l'utiliser pour payer n'importe quel achat jusqu'à concurrence d'une valeur de 8 pièces d'Or, mais l'on ne vous rendra pas la monnaie si vous vous en servez pour acheter quelque chose de moins cher). A l'intérieur du Médaillon, se trouve un petit Bijou Solaire qui brille d'un éclat mystérieux. Rangez-le dans votre Sac à Dos, augmentez d' 1 point votre total de CHANCE pour avoir survécu à cette mauvaise rencontre et continuez votre chemin en vous rendant au [137](#).



## 118

Vous tirez votre épée et vous la brandissez en direction des Harpies qui descendent sur vous pour vous attaquer. Le Mendiant va tenter de vous aider avec son bâton mais il ne vous sera pas d'une grande utilité puisqu'il est aveugle. Menez ce combat à son terme :

HABILETÉ ENDURANCE

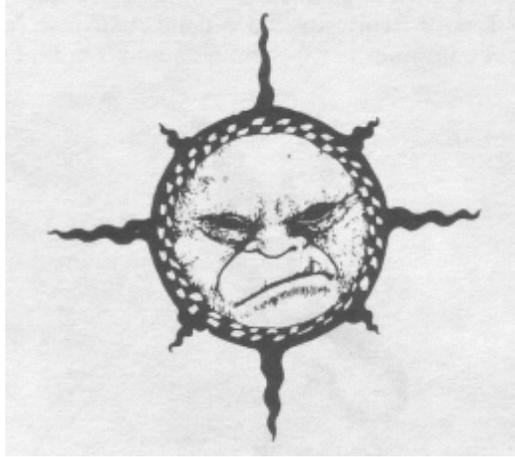
Première HARPIE 7 6

Deuxième HARPIE 6 6

MENDIANT

AVEUGLE 2 8

Vous pouvez choisir qui se bat contre qui (exemple : vous contre la première Harpie, le Mendiant contre la seconde Harpie), mais il faudra impérativement qu'à chaque Assaut tout le monde soit engagé dans la bataille. Si vous tuez les Harpies, rendez-vous au [74](#).



## 119

Le Fabricant de Chaînes s'empare d'une chaîne accrochée au mur et la fait tourner au-dessus de sa tête en s'avançant vers vous. Allez-vous utiliser une Formule Magique ?

FIL FIX BOF BAL BOU

[370](#) [345](#) [502](#) [440](#) [449](#)

Ou bien préférez-vous le combattre ?

FABRICANT

DE CHAINES HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à 5 ou moins, le rayon d'action de sa chaîne lui donnera un avantage sur vous : si vous obtenez l'un et l'autre une Force d'Attaque égale, vous devrez alors déduire 2 points de votre total d'ENDURANCE, comme s'il vous avait infligé un coup. Si vous gagnez contre lui, rendez-vous au [195](#).

## 120

Vous parvenez bientôt à un autre embranchement d'où vous pouvez continuer tout droit (rendez-vous au [60](#)) ou tourner à gauche (rendez-vous au [139](#)).

## 121

Ils vous observent attentivement lorsque vous passez devant eux. Ils savent parfaitement que vous êtes prêt à vous battre si nécessaire, mais ils ne montrent aucun signe d'inquiétude. Soudain, l'un d'entre eux crie quelque chose aux autres et tous se jettent sur vous. Vous ne pouvez faire autrement que de vous battre ! Rendez-vous au [103](#).

## 122

Vous montez les quelques marches qui mènent à l'idole. Elle a à peu près la taille d'un homme et une inscription au-dessus de sa tête attire votre attention.



122 L'idole a à peu près la taille d'un homme et une inscription au-dessus de sa tête attire votre attention.

Vous la déchiffrez. Il semble s'agir d'un message qui pourrait vous permettre de vous entretenir avec la divinité. Voulez-vous vous adresser à elle ? Si oui, rendez-vous au [252](#). Dans le cas contraire, vous pouvez quitter le temple en vous rendant au [109](#).

### 123

Vous vous mettez à genoux. Vous entendez alors ricaner derrière vous et un grand coup de botte dans les reins vous précipite dans le bassin ! Mais le plongeon que vous imaginiez ne se produit pas. Rendez-vous au [270](#).

## 124

Vous prononcez votre Formule Magique et vous attendez. Un léger tressaillement vous parcourt l'échine lorsque vous entendez la porte grincer. Celle-ci, cependant, ne s'ouvre pas. Le bruit est venu d'une boîte en bois posée sur le linteau et d'où sort un nuage de fumée aux allures fantomatiques. Le nuage se répand dans l'air et danse comme une marionnette. Vous le regardez, bouche bée. Tout à coup, il se précipite sur vous et, avant que vous puissiez réagir, il vous a complètement enveloppé ! Vous toussiez et vous vous mettez à transpirer, saisi de panique en comprenant que vous avez affaire à un FANTOME SULFUREUX, dont les vapeurs délétères sont en train de vous suffoquer ! Comme on vous en avait averti, la Grande Porte du Nord de Kharé possède ses propres défenses, et ceux qui n'en tiennent pas compte risquent leur vie en essayant de l'ouvrir. Vous venez, d'ailleurs, à l'instant même, de perdre la vôtre...

## 125

La créature s'approche tandis que vous saisissez votre arme. Rendez-vous au [151](#).

## 126

Vous appelez les autres gardes pour leur raconter que leur compagnon vous a pris 2 pièces d'Or. Ils se tournent alors avec suspicion vers leur collègue mais celui-ci dément catégoriquement, tout en vous enfonçant brutalement son coude dans l'estomac. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [291](#).

## 127

Un peu plus loin sur la route, vous arrivez à proximité d'un puits. Une corde enroulée autour d'une poulie descend dans ses profondeurs. Vous vous en approchez et vous entendez la voix d'une femme qui chante. La chanson semble monter du fond du puits et vous être personnellement adressée :

*Ami, je te dirai ce que sera demain  
Si tu veux déposer un peu d'or en ma main.*

Allez-vous jeter une Pièce d'Or dans le puits ? Si oui, rendez-vous au [217](#). Si vous décidez de n'en rien faire, poursuivez votre chemin en vous rendant au [319](#).

## 128

L'animal vous considère d'étrange manière. Vous lui adressez quelques mots apaisants et il se calme, mais ne réagit pas. Vous abandonnez finalement ce monologue et, comme il semble à présent tout à fait paisible, vous pouvez tenter de l'enfourcher (rendez-vous au [49](#)) ou, au contraire, le laisser là et poursuivre votre chemin à pied (rendez-vous au [237](#)).

## 129

Vous tombez à terre et vous perdez connaissance en marmonnant votre prière. Un peu plus tard, vous revenez à vous. L'Assassin est étendu, mort, sur le sol. Vous ne pouvez vous expliquer ce qui s'est passé, mais une chose est certaine : c'est là l'œuvre de votre divinité tutélaire. A partir de maintenant cependant, il vous est interdit de faire de nouveau appel à elle, tant que vous n'aurez pas quitté la cité. Vous êtes livré à vous-même. Rendez-vous au [105](#).

## 130

Vous faites prudemment un pas dans les flammes. Bien qu'il ne vous brûle pas, le feu se met à crépiter tout autour de vous. Comme s'il avait été ainsi averti, le Maître Artificier réapparaît dans l'encadrement de la porte. Il est furieux que vous ayez tenté de voler son coffre et il jette une poudre noire dans les flammes. Vous poussez alors un hurlement car soudain le feu s'est mis à vous brûler et vous vous trouvez au beau milieu de cette fournaise ! Vous bondissez aussitôt hors du brasier, les vêtements en flammes. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE en raison de vos brûlures. Vous étouffez le feu qui brûle vos vêtements et

le Maître Artificier vous ordonne de sortir de chez lui. Rendez-vous au [137](#).



### 131

La rue en croise bientôt une autre. En la prenant à droite, elle vous mènera vers le centre de Kharé. Vous suivez cette direction. Rendez-vous au [165](#).

### 132

Vous marchez dans une petite rue étroite et sinueuse, bordée d'échoppes et d'étals. Il est encore très tôt et les boutiques ne seront pas ouvertes avant au moins une heure, mais on peut déjà percevoir, derrière les volets clos, une activité annonçant que la journée a commencé. Un visage apparaît derrière une fenêtre et semble vous regarder passer bien que ses yeux soient fermés. Vous vous demandez si la personne vous a vu. Une créature semblable se tient dans l'encadrement d'une porte, et fait sa toilette. Elle est maigre et efflanquée.



132 *Un visage apparaît derrière une fenêtre et semble vous regarder passer bien que ses yeux soient fermés.*

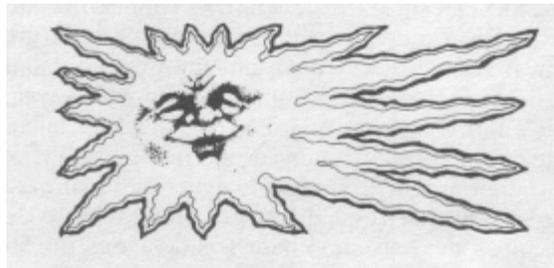
Son visage est allongé et ses yeux sont également fermés. Plusieurs autres de ces créatures - un groupe de jeunes gens - battent le pavé un peu plus haut dans la rue. Ils bavardent entre eux en envoyant rouler des pierres dans le caniveau à coups de pied. L'un d'eux vous *voit* et dit quelque chose à ses compagnons. Ce sont peut-être des ennuis qui commencent. Allez-vous poursuivre votre chemin comme si de rien n'était et leur souhaiter le bonjour en passant à leur hauteur (rendez-vous au [286](#)), continuer tout en vous tenant prêt à toute éventualité (rendez-vous au [121](#)) ou bien vous esquiver par une rue adjacente (rendez-vous au [24](#)) ?

### 133

Un peu plus loin, vous arrivez dans un quartier d'artisans et de commerçants, où des potiers, des tisserands et des artistes exposent leurs œuvres devant leurs cabanes. Souhaitez-vous jeter un coup d'œil aux objets exposés (rendez-vous au [3](#)) ou préférez-vous poursuivre votre chemin (rendez-vous au [137](#)) ?

### 134

A l'intérieur d'une armoire située dans un des angles de la pièce, vous découvrez deux récipients en verre munis chacun d'une étiquette. Le premier contient du « Jus de Myrtibelle » que vous identifiez comme une Potion de Guérison. Le second est un petit pot contenant une colle dont le Fabricant de Chaînes se sert pour assembler ses chaînes les plus finement ouvragées. Vous pouvez emporter les deux récipients et quitter la cabane (rendez-vous au [9](#)) ou continuer à fouiller. Si vous voulez continuer à chercher d'autres objets intéressants, vous devez de nouveau *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [235](#). Si vous êtes Malchanceux rendez-vous au [19](#).



### 135

En poursuivant votre chemin, vous arrivez dans une rue le long de laquelle un marché est en train de s'installer. Allez-vous attendre pour voir ce qu'il y aura sur les étals (rendez-vous au [226](#)) ou préférez-vous continuer sans vous arrêter (rendez-vous au [83](#))? Si vous êtes à court d'argent, peut-être souhaitez-vous entrer dans un grand bâtiment situé à votre gauche et qui porte sur sa façade l'inscription suivante : SALLES DE JEUX DE VLADA (rendez-vous au [56](#)).

### 136

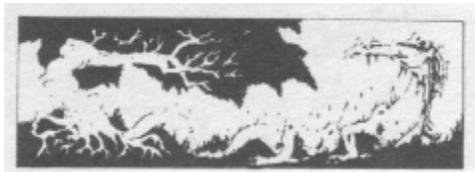
Vous avez pu à présent observer la tactique du champion. Voulez-vous relever le prochain défi et tenter d'empocher le prix de 15 pièces d'Or attribué au vainqueur ? Si oui, rendez-vous au [82](#). Si non, il vous faut quitter la fete (rendez-vous au [263](#)).

### 137

Vous continuez le long de la route jusqu'à un embranchement en forme de Y. Là, vous prenez la direction du nord. Rendez-vous au [191](#).

### 138

Vous arrivez bientôt dans une sorte de village constitué de petites cabanes. Vous le traversez sous le regard de créatures singulièrement laides qui vaquent à leurs occupations quotidiennes. Un peu plus loin, vous apercevez un corps étendu à plat ventre, la tête dans le caniveau. A première vue, ce pourrait être un clochard endormi, ou un quelconque ivrogne cuvant son vin. Allez-vous vous pencher sur le corps pour voir si la créature a besoin d'aide (rendez-vous au [256](#)) ou passer votre chemin sans vous arrêter (rendez-vous au [239](#)) ?



### 139

Un peu plus loin, vous arrivez devant une petite chapelle. A en juger par les rumeurs que vous entendez à l'intérieur, vous devinez qu'il s'y tient une réunion. Voulez-vous entrer pour voir ce qui s'y passe (rendez-vous au [187](#)) ou continuer votre route (rendez-vous au [165](#)) ?



## 140

Vous vous trouvez devant une porte en chêne massif, ornée de moulures contournées. Au centre de la porte est accroché un marteau de cuivre que vous actionnez trois fois. Au bout d'un moment, la porte s'ouvre et un vieillard vêtu d'une toge apparaît. Une créature étrange, hérissée de piquants et qui ressemble à un gros lézard, est blottie à ses pieds. Vous saluez le vieil homme tout en restant sur le qui-vive. Il vous rend votre salut et semble plutôt aimable. Il vous invite à entrer à condition que vous vous sépariez de votre arme. Allez-vous la lui confier (rendez-vous au [229](#)) ou entrer de force, l'arme à la main (rendez-vous au [95](#)) ?



## 141

Tandis que vous lui embrassez les lèvres, les yeux de l'idole s'ouvrent soudain. Ses lèvres ne bougent pas mais une voix douce sort de sa bouche. « Etranger, tu n'es pas de mes fidèles, murmure-t-elle. Pourtant, tu t'es adressé à moi comme il convient, c'est pourquoi, je consens à répondre à la question que tu me poseras. » Qu'allez-vous demander au dieu ? Le nom de quelqu'un qui connaît la formule permettant d'ouvrir la Grande Porte du Nord (rendez-vous au [31](#)) ? Ce que le sort vous réserve dans les Terres des Fins Fonds (rendez-vous au [266](#)) ? Le nom du Dieu d'Orgueil (rendez-vous au [101](#)) ? La meilleure façon d'éviter les gardes de la Grande Porte du Nord (rendez-vous au [193](#)) ?

## 142

Vous prononcez votre Formule Magique et vous attendez. Un léger tressaillement vous parcourt l'échine lorsque vous entendez la porte grincer. Celle-ci, cependant, ne s'ouvre pas. Le bruit est venu d'une boîte en bois posée sur le linteau et d'où sort un nuage de fumée aux allures fantomatiques. Le nuage se répand dans l'air et danse comme une marionnette. Vous le regardez, bouche bée. Tout à coup, il se précipite sur vous et, avant que vous puissiez réagir, il vous a complètement enveloppé ! Vous toussiez et vous vous mettez à transpirer, saisi de panique en comprenant que vous avez affaire à un FANTOME SULFUREUX, dont les vapeurs délétères sont en train de vous suffoquer ! Comme on vous en avait averti, la Grande Porte du Nord de Kharé possède ses propres défenses et ceux qui n'en tiennent pas compte risquent leur vie en essayant de l'ouvrir.

Vous venez, d'ailleurs, à l'instant même, de perdre la vôtre...

## 143

On vous confisque votre Sac à Dos et vos armes, et l'on vous enferme dans une cellule surveillée par un Œil-Rouge. Vous avez un compagnon de cellule, un petit ELVIN d'humeur joyeuse qui vous salue et vous souhaite la bienvenue.



143 Vous avez un compagnon de cellule, un petit Elvin d'humeur joyeuse qui vous salue.

Il est originaire de la vallée d'Elvin dans les collines de Shamutanti ; en prison depuis plusieurs mois, il est heureux d'avoir enfin un peu de compagnie. Vous lui demandez pour quelle raison il ne s'est pas encore évadé, les Elvins possédant de nombreux pouvoirs magiques ; il hoche alors la tête avec tristesse et vous explique que ses formules restent sans effet à l'intérieur de la prison. Selon lui, c'est un Sort d'Embrouille qui neutralise en ces lieux toute pratique magique. Au cours de votre voyage, vous avez peut-être trouvé une clef qui s'adapte à la serrure de votre cellule. Si c'est le cas, vous pouvez attendre que votre gardien s'endorme et vous servir de la clef pour vous évader. Rendez-vous alors au paragraphe portant le même numéro que la clef. Si vous n'avez pas

de clef, votre seul espoir de vous échapper est d'adresser une prière à Libra si, bien sûr, vous n'avez pas déjà fait appel à elle (rendez-vous au [30](#)). Si vous n'avez pas de clé, ni la possibilité d'invoquer la déesse, il ne vous reste plus qu'à vous résigner à votre destin, vous êtes en prison pour le reste de vos jours...

#### 144

Arrivé à l'embranchement qui se trouve devant vous, vous pouvez, soit continuer tout droit (rendez-vous au [165](#)), soit tourner à droite (rendez-vous au [120](#)). Quelle route allez-vous prendre ?

#### 145

La créature se penche sur une des tables et y pose la louche et la cuiller. Allez-vous la menacer de votre arme en exigeant qu'elle vous donne le coffre de bois (rendez-vous au [273](#)) ou bien essayer de tromper sa méfiance en lui proposant de lui acheter de quoi manger (rendez-vous au [283](#)) ?

#### 146

La Statue de Bronze vous observe tandis que vous jetez votre or dans la marmite. Elle est partagée entre l'envie de vous attaquer et la curiosité de regarder combien d'or vous avez déposé à ses pieds. Pendant qu'elle hésite, vous pouvez en profiter pour vous éclipser par une des rues adjacentes. Allez-vous prendre la rue qui mène hors de la ville (rendez-vous au [104](#)) ou celle qui conduit aux Salles de Jeux de Vlada (rendez-vous au [56](#)) ?

#### 147

Vous saisissez aussitôt votre arc et vous décochez une flèche en visant la tête répugnante de votre agresseur. Lancez deux dés et comparez le chiffre obtenu avec votre total d'HABILETÉ. Si ce chiffre est égal ou inférieur à vos points d'HABILETÉ vous avez visé juste. Si le chiffre est supérieur, vous avez raté votre coup. Vous avez choisi la seule arme qui puisse blesser le maléfique SPECTRE DE LA MORT auquel vous devez faire face. Cette créature est un Mort Vivant qui ne peut-être

vaincu que par des armes en argent ; or, les pointes de vos flèches sont précisément constitués de ce métal. Chaque flèche qui atteindra son but, coûtera 2 points d'ENDURANCE à la créature. Combattez comme vous avez l'habitude de le faire, mais chaque fois que votre Force d'Attaque sera supérieure à celle de la créature, lancez les dés et comparez le chiffre obtenu à votre total d'HABILETÉ comme indiqué plus haut : vous saurez ainsi si votre flèche a atteint son but ou pas. Vous disposez de 10 flèches et si vous ne parvenez pas à tuer le Spectre de la Mort avec ces dix flèches, c'est lui qui vous tuera automatiquement.

SPECTRE

DE LA MORT HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous avez vaincu la créature, rendez-vous au [54](#).



**148**

Vous suivez la route en direction de la Grande Porte du Nord. Vous quittez à présent la ville de Kharé proprement dite et vous apercevez au loin la Grande Muraille qui se dresse devant vous. Il n'y a plus sur votre chemin qu'un seul édifice remarquable par sa magnificence. Vous vous en approchez et vous constatez qu'il s'agit d'un temple construit un peu à l'écart de la route. La beauté de son architecture offre un spectacle saisissant. Des statues représentant les anciens dieux bordent la courte allée qui mène aux portes du monument. Le bâtiment lui-même est de forme pyramidale, s'élevant haut vers le ciel. Des rangées de gargouilles et de sculptures en métal poli entourent chaque étage du temple. Tout autour du portail, d'extraordinaires créatures sculptées dans la pierre, semblent monter la garde. Voulez-vous pénétrer dans le Sanctuaire de Courga (rendez-vous au [73](#)) ou préférez-vous poursuivre votre chemin vers la Grande Porte du Nord (rendez-vous au [109](#)) ?

## 149

Le bazar vous offre une grande variété d'articles. Les objets suivants vous semblent particulièrement intéressants :

Un choix de gantelets	5 pièces d'Or chacun
Une bouteille contenant une Potion de Mystère	2 pièces d'Or
Des vivres	3 pièces par repas
Un rayon de cire d'abeille	2 pièces d'Or
Une petite fiole remplie de poussière	3 pièces d'Or

Choisissez un/des article(s) et rendez-vous au [199](#). Si finalement vous préférez ne rien acheter, continuez votre chemin en vous rendant au [170](#).

## 150

Vous vous asseyez avec eux sur le bord du matelas. Ils vous adressent des sourires aux dents sales et vous donnent un tuyau de narguilé. Vous tirez plusieurs bouffées en vous installant confortablement. Le tuyau fait le tour et bientôt vous vous retrouvez tous les quatre le regard vide et fixe. Vous ressentez une impression de légèreté, mais l'Herbe peut avoir des effets imprévisibles. Jetez un dé pour savoir ce qui va vous arriver :

1. Une agréable sensation de détente se répand dans tout votre corps : vous gagnez 2 points d'ENDURANCE.
2. Vous vous sentez envahi par un grand sentiment de confiance en vous-même : vous gagnez 1 point d'HABILETÉ, mais pour votre prochain combat seulement.
3. Vous vous laissez gagner par la somnolence et vous faites un somme d'une vingtaine de minutes.
4. Vous vous sentez irrésistiblement poussé à commettre un acte irrationnel et vous donnez 1 pièce d'Or à chacun des Elfes.
5. Vous êtes pris d'un accès de paranoïa : vous perdez 1 point d'ENDURANCE et vous devrez déduire 1 point de votre total d'HABILETÉ lors de votre prochain combat.

6. Vous êtes soudain saisi d'un violent accès de colère et vous dégainez votre arme (rendez-vous au [58](#)).

Si le dé vous a donné un autre chiffre que le 6, rendez-vous au [242](#).

## 151

Vous dégainez votre arme et vous faites face. Le crâne décharné d'un SPECTRE DE LA MORT apparaît alors dans la lumière et vous lance un regard mauvais. Il faut vous battre :

SPECTRE

DE LA MORT HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

Dès que vous aurez infligé un premier coup à la créature rendez-vous au [189](#).

## 152

*Je veux te remercier de ta grande bonté  
Pour un autre écu d'or, tu auras la santé.*

Souhaitez-vous jeter encore une Pièce (rendez-vous au [295](#)) ou continuer votre chemin (rendez-vous au [319](#))?

## 153

Vous quittez le Village des Nains et vous poursuivez votre route. Bientôt vous passez devant une cabane isolée au toit de chaume. Une Statue à l'entrée attire votre attention.



153 La Statue représente une sorte d'être humain aux membres longs et filiformes.

Elle représente une sorte d'être humain aux membres longs et filiformes, ses mains sont jointes devant son visage comme s'il était en prière. Cette étrange Statue vous intrigue mais votre attention est surtout attirée par un Médaillon d'Or qui pend à son cou. Cet objet vous semble trop précieux pour qu'on le laisse ainsi à la portée du premier venu. Et qui sait si le médaillon n'est pas en plus doté de pouvoirs magiques ? Qu'allez-vous faire ?

Examiner la Statue? Rendez-vous au [8](#)

Entrer dans la cabane derrière la Statue? Rendez-vous au [27](#)

Ne pas céder à la tentation et poursuivre votre chemin ? Rendez-vous au [137](#)

Recourir à une Formule Magique ?

MAG VUE GOB HOR DEV

[482](#) [413](#) [359](#) [429](#) [472](#)

### 154

Un personnage apparaît enfin à la porte : vous le reconnaissez aussitôt. C'est le vieillard que vous avez rencontré dans la salle des gardes. « Ah tiens donc ! s'exclame-t-il, ainsi vous êtes tombé dans le piège de notre Fabricant de Chaînes ! Estimez-vous heureux que ce ne soit pas lui qui vous ait trouvé là ! » Le vieil homme accepte de vous aider à vous dépêtrer du filet si vous consentez à restituer les 3 pièces d'Or et les flacons que vous vous êtes appropriés. Vous lui rendez le tout et il vous libère. « Filez vite à présent dit-il, avant que le Fabricant de Chaînes soit de retour. » Vous le remerciez de son aide et vous quittez les lieux (rendez-vous au [9](#)).

### 155

Vous essayez sans succès de défaire la ceinture. La Statue vous regarde tirer sur la boucle et soudain, elle laisse tomber sa main sur vous, et vous écrase contre son torse. Votre total d'ENDURANCE est-il égal ou supérieur à 10 ? Si oui, vous survivez au choc terrible, mais vous devrez réduire votre ENDURANCE à 5 points. Si votre total d'ENDURANCE est inférieur à 10 points, le choc vous fait perdre conscience et la Statue de Bronze vous achève tandis que vous êtes étendu sur le sol. Si vous êtes encore vivant, il vous faut réagir vite. Jetez tout l'Or que vous possédez dans la marmite et rendez-vous au [146](#).

## 156

Vous levez la main et vous acceptez son défi. « Et qui donc est ton dieu, étranger ? » vous demande le prêtre. « Libra, lui répondez-vous, Déesse de Justice. » « Libra ? Je ne la connais pas, répond-il, mais tu vas voir que Slangg est une divinité aux pouvoirs beaucoup plus grands. Voyons si ta Libra peut rivaliser avec Slangg. Si tu réponds correctement à ma question, tu pourras me demander ce que tu voudras. Mais dans le cas contraire, tu devras renoncer à Libra, et devenir un adorateur de Slangg. Es-tu d'accord?» Vous acquiescez d'un signe de tête et vous lui demandez de vous poser la question. « Le vieux Grotalon, a semé de l'avoine sur 600 mètres en direction du sud, puis du maïs sur 400 mètres en direction de l'est, puis du blé sur 1 kilomètre en direction du nord et enfin du foin sur 800 mètres en direction du sud-ouest. Tu as bien compris ? Es-tu prêt pour la question ? » Dès que vous êtes prêt, rendez-vous au [301](#).

## 157

Combien allez-vous leur proposer ?

1 pièce d'Or chacun ? Rendez-vous au [80](#)

3 pièces d'Or chacun ? Rendez-vous au [287](#)

5 pièces d'Or chacun ? Rendez-vous au [113](#)

Si vous n'avez pas au moins une Pièce d'Or pour chacun d'entre eux vous devrez vous rendre au [26](#) et utiliser une formule magique, faute de quoi, vous n'irez pas plus loin.

## 158

Vous quittez la cabane prudemment, en regardant dans la rue avant de sortir. Il n'y a personne. Vous pouvez à présent poursuivre votre chemin. Rendez-vous au [89](#).



## 159

Votre nuit blanche vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Au petit jour, vous reprenez le cours de vos pérégrinations. Rendez-vous au [267](#).

## 160

Vous approchez du centre de Kharé. Les cabanes et les divers lieux d'habitation sont plus rapprochés et les rues malpropres. Les nombreuses créatures qui se promènent dans la ville vous regardent passer. Vous parvenez bientôt à une bifurcation où vous pouvez, soit tourner à gauche (rendez-vous au [202](#)), soit continuer dans la direction du port (rendez-vous au [165](#)). Quelle direction allez-vous choisir ?

## 161

Il ne sait rien de la Formule Magique de la Grande Porte du Nord et il est furieux d'avoir été dérangé dans son travail. A présent vous devez, soit partir (rendez-vous au [9](#)), soit l'attaquer si vous voulez fouiller la pièce (rendez-vous au [119](#)).

## 162

L'arc et les flèches, le briquet à amadou et l'antidote à venin n'ont aucun pouvoir magique particulier. Quant au glaive, il n'est pas facile à manier mais si vous parvenez à en frapper un adversaire, il infligera des blessures plus graves qu'à l'ordinaire. Si vous avez acheté le glaive, vous pourrez vous en servir dans vos futurs combats. Vous devrez alors réduire de 1 point votre Force d'Attaque mais, en revanche, à chaque coup que vous porterez à votre adversaire, celui-ci perdra 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels. Vous n'avez plus rien à faire au marché, aussi décidez-vous de partir. Rendez-vous au [83](#).

## 163

Qu'allez-vous embrasser ensuite : le front (rendez-vous au [314](#)), l'œil droit (rendez-vous au [2](#)), la joue droite (rendez-vous au [334](#)), la joue gauche (rendez-vous au [88](#)), le nez (rendez-vous au [296](#)) ou les lèvres (rendez-vous au [231](#)) ?



## 164

Vous descendez les marches lentement et prudemment. Les murs suintent d'humidité et une écœurante odeur de pourriture emplit l'atmosphère. En contrebas, vous entendez de l'eau tomber goutte à goutte sur le sol. Arrivé au pied des marches, vous vous retrouvez dans une grande salle sombre, éclairée seulement par la lumière qui parvient de l'escalier. Un cercueil occupe le centre de la pièce et vous vous en approchez. Un grincement vous fait alors sursauter ! Le couvercle du cercueil est en train de bouger ! Figé sur place, vous le regardez s'ouvrir centimètre par centimètre puis, soudain, un mouvement sur votre gauche attire votre attention. Sortant d'une alcôve obscure, une silhouette blanche et fantomatique s'avance vers vous !



164 *Sortant d'une alcôve obscure, une silhouette blanche et fantomatique s'avance vers vous !*

Vous êtes dans un tel état de choc que vous ne songez même pas à utiliser une de vos Formules Magiques. Allez-vous dégainer votre arme (rendez-vous au [99](#)) ou préférez-vous remonter l'escalier quatre à quatre et fuir hors de la crypte (rendez-vous au [16](#)) ?

## 165

La nuit s'approche et vous n'avez aucune envie de la passer dans les rues de Kharé. Vous interpellez une femme près de vous et vous lui demandez l'adresse de l'auberge la plus proche. « Là-bas vers le port, vous indique-t-elle. Il y a une auberge sur le chemin. Mais dépêchez-

vous, étranger, car la nuit ne vas pas tarder à tomber. » Vous prenez congé d'elle en la remerciant. Bientôt, vous arrivez en vue de l'auberge « Le Repos du Voyageur ». Rendez-vous au [110](#).

### 166

Ce sac à dos est plus volumineux que le vôtre et, vous pouvez vous l'approprier si vous le souhaitez. Vous pourrez ainsi transporter davantage d'objets et si vous recevez une instruction du type : « Si vous désirez prendre cet objet, il vous faudra en abandonner un autre en échange », vous ne serez pas obligé d'en tenir compte ; vous aurez le droit d'emporter ce nouvel objet sans rien laisser derrière vous. Retournez à présent au [264](#).

### 167

Vous avez reçu un Porte-Bonheur. Tant que vous conserverez ce porte-bonheur, vous pourrez diminuer de 1 point le chiffre obtenu aux dés chaque fois que vous *Tenterez votre Chance*. Si vous êtes déjà en possession d'un Porte-Bonheur, leurs effets ne pourront pas s'additionner pour autant. Quittez maintenant la tente et poursuivez votre route. Rendez-vous au [160](#).

### 168

Vous explorez chaque alcôve à la recherche de cachettes possibles ou de passages dérobés, mais sans succès. Souhaitez-vous examiner les ornements pour essayez de découvrir quelque chose que vous pourriez dérober (rendez-vous au [205](#)) ou préférez-vous vous approcher de l'autel (rendez-vous au [122](#))?

### 169

Vous essayez d'ouvrir la porte du bâtiment. Elle est verrouillée, mais la clef est encore dans la serrure. Vous la faites jouer, vous ouvrez la porte et vous entrez. Dès que vous avez passé le seuil, la porte se referme derrière vous en claquant et vous entendez la clef tourner dans la serrure. Vous êtes prisonnier ! Rendez-vous au [254](#).

## 170

Allez-vous, à présent, quitter cet endroit en empruntant la rue qui s'ouvre devant vous (rendez-vous au [153](#)) ou vous joindre à la foule des badauds qui regardent la bagarre (rendez-vous au [185](#)) ?

## 171

Vous actionnez la poignée. La porte est ouverte mais vous préférez peut-être annoncer votre entrée. Allez-vous demander la permission d'entrer (rendez-vous au [90](#)) ou bien ouvrir violemment la porte pour profiter d'un effet de surprise sur quiconque se trouverait à l'intérieur (rendez-vous au [75](#)) ?

## 172

Vous vous glissez discrètement vers l'arrière de la maison mais, lorsque vous vous approchez de la porte, elle s'ouvre brusquement, laissant apparaître un très vieil homme vêtu d'une toge sombre. Son animal de compagnie, une petite créature en forme de lézard à la peau hérissée de piquants, se tient à ses pieds. Le vieillard furieux vous demande les raisons de votre intrusion dans son jardin. Mal à l'aise, vous lui expliquez que vous avez frappé à la porte de devant, mais comme vous n'avez obtenu aucune réponse, vous pensiez qu'il n'y avait personne. Votre histoire l'a-t-elle convaincu ? Pour le savoir, lancez deux dés et comparez le chiffre obtenu avec votre total d'HABILETÉ. Si le chiffre est égal ou inférieur à vos points d'HABILETÉ, rendez-vous au [53](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [194](#).

## 173

L'homme commence à se fâcher sérieusement. « Espèce d'ingrat ! hurle-t-il. Vous n'avez pas le droit de refuser mon hospitalité. Prenez une bière avec moi, sinon vous ne quitterez pas ma maison vivant ! » Allez-vous accepter de boire une bière en sa compagnie (rendez-vous au [34](#)) ou préférez-vous vous battre, si nécessaire, pour vous enfuir (rendez-vous au [223](#)) ?

## 174

Vous vous retrouvez dans un cul-de-sac. Il vous faut faire demi-tour et revenir sur vos pas. Quel itinéraire allez-vous choisir : Première à gauche, première à droite, première à droite, première à gauche, première à droite ? Rendez-vous au [298](#). Première à droite? Rendez-vous au [42](#). Troisième à gauche, première à droite ? Rendez-vous au [77](#).

## 175

Devant la Porte, les gardes patrouillent par groupes de trois. Vous vous arrêtez près d'un arbre en attendant le bon moment pour vous approcher. Quelques instants plus tard, il ne se trouve plus qu'un seul groupe de trois gardes entre vous et la Grande Porte du Nord ; vous décidez alors de vous avancer vers eux. Ils vous regardent approcher d'un air méprisant. « La Porte est fermée, jeune demeuré, » lance le plus grand des trois. « Alors demi-tour et rentre donc en ville. » Vous n'osez pas les provoquer, car une autre patrouille ne va pas tarder à les rejoindre. Allez-vous tenter de les corrompre (rendez-vous au [157](#)) ou bien utiliser une Formule Magique (rendez-vous au [26](#)) ?

## 176

Vous pénétrez dans la cabane, décorée d'autres œuvres de l'Artiste. Au centre de la pièce se dresse un chevalet devant lequel s'agitte furieusement un pinceau, occupé à peindre un tableau sur une toile dont vous ne voyez que le dos.



Le pinceau semble être tenu par une main invisible. Vous franchissez l'espace qui vous sépare du chevalet et vous jetez un coup d'œil sur la toile : le pinceau est en train de peindre un portrait de *vous* ! Voulez-vous attendre que le tableau soit terminé et peut-être l'acheter (rendez-vous au [67](#)), empêcher le pinceau magique d'achever la toile (rendez-vous au [44](#)), ou bien quitter immédiatement la cabane du peintre (rendez-vous au [137](#)) ?

## 177

Vous vous figez sur place lorsque vous constatez que votre bourse est vide. Le pickpocket vous a délesté de votre Or et vous êtes maintenant sans le sou ! La foule commence à s'énerver et vous décidez de vous éclipser sans demander votre reste. Souhaitez-vous vous diriger vers le bal (rendez-vous au [261](#)), aller voir si le champion a trouvé un adversaire (rendez-vous au [33](#)) ou quitter purement et simplement la fête (rendez-vous au [263](#)) ?



## 178

Le garde, un colosse en armure, apparaît à la porte. « Qui va là ? » rugit-il. Vous lui expliquez que vous désirez entrer pour rendre visite à votre père. Vous lui donnez un faux nom et vous lui racontez que vous êtes originaire de Dhumpus. Il vous fait signe d'attendre pendant qu'il va consulter l'officier de poste. Vous pouvez soit attendre comme il vous l'a demandé (rendez-vous au [225](#)), soit lui proposer 2 pièces d'Or pour qu'il vous laisse entrer sans poser de questions (rendez-vous au [59](#)).

## 179

D'autres prisonniers évanouis sont jetés dans la cale, mais aucun membre d'équipage n'apparaît. Quelques heures plus tard, les bruits qui vous parviennent de l'extérieur vous indiquent que le bateau est en train de larguer les amarres ! Impossible désormais de vous échapper ! Lentement, le navire quitte le port, scellant ainsi votre destin. Vous comprenez alors, mais un peu tard, que vous êtes devenu un galérien et votre quête de la Couronne des Rois se termine ainsi...

## 180

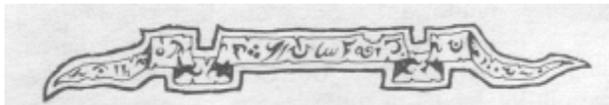
Ils vous expliquent qu'ils viennent de quitter la classe qui s'est tenue dans la maison d'un érudit, un peu plus loin sur la route. Cet homme est leur professeur. Rendez-vous au [329](#).

## 181

Dans une petite boîte posée sur la table contre le mur, vous trouvez 3 pièces d'Or. Vous pouvez les prendre. A présent, il vous faut, soit quitter la pièce (rendez-vous au [9](#)), soit poursuivre vos investigations. Si tel est votre choix, vous devez à nouveau *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [134](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [19](#).

## 182

Vous découvrez une plaque de métal fixée sur sa jambe ! Aussitôt vous engagez la lame de votre épée sous la plaque et vous faites levier. Avant que la créature géante ne puisse réagir, le morceau de métal tombe sur le sol. Comme si une valve s'était ouverte, un jet de gaz s'échappe alors en sifflant de l'ouverture. La Statue géante se vide du gaz qui lui donne vie ! Elle oscille un instant puis s'effondre la face en avant sur le pavé. Vous l'avez vaincue et vous êtes maintenant plus riche de 18 pièces d'Or! Vous gagnez 2 points de CHANCE pour saluer votre bonne fortune. Allez-vous à présent prendre à gauche pour sortir de la ville (rendez-vous au [104](#)) ou aller à droite en direction des Salles de Jeux (rendez-vous au [56](#)) ?



## 183

Le cheval s'ébroue nerveusement à votre approche, piaffant d'un air inquiet. Vous pouvez tenter de lui parler (rendez-vous au [128](#)), de l'enfourcher (rendez-vous au [49](#)) ou le laisser tranquille et continuer à pied (rendez-vous au [237](#)).

## 184

Vous prenez le dernier tournant et votre cœur s'arrête presque de battre lorsque vous constatez que vous venez d'entrer dans un cul-de-sac. Les pas se rapprochent derrière vous. Vous savez à présent qu'il vous faudra combattre les créatures dès qu'elles auront tourné le coin. Rendez-vous au [103](#).

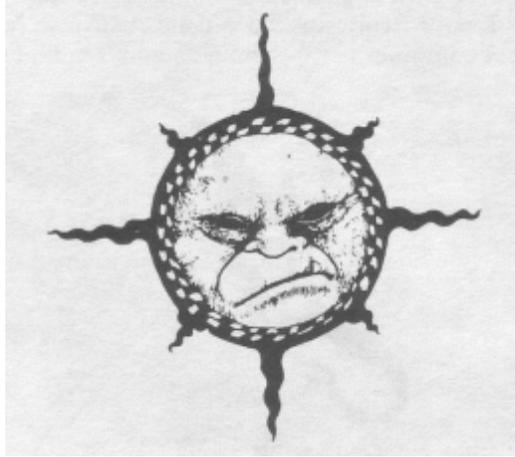


## 185

La bagarre à peut-être pris fin pendant que vous étiez dans le bazar. Si c'est le cas, vous poursuivrez votre chemin. Lancez un dé. Si c'est un chiffre impair qui sort, rendez-vous au [98](#). Si c'est un chiffre pair, rendez-vous au [153](#).

## 186

Vous vous asseyez tous deux et il vous pose des questions sur vous-même et sur les contrées que vous avez traversées. Vous lui répondez, mais il vous semble quelque peu distant, et vous n'êtes pas sûr que ce que vous lui dites l'intéresse vraiment. A votre tour, vous lui posez des questions sur Kharé. « C'est une ville trompeuse ! s'exclame-t-il. Je pourrais vous en dire long sur les dangers qu'elle cache, mais tout d'abord, voulez-vous boire une bière ? » Accepterez-vous de boire une bière avec lui (rendez-vous au [34](#)) ou préférez-vous prendre congé (rendez-vous au [173](#)) ?



**187**

Vous entrez dans la chapelle tandis qu'une femme en sort, accompagnée de son fils. « C'est vraiment un saint homme, maman, dit l'enfant. Le frère de Salen, le boiteux, a répondu à ses questions hier, et sa jambe est guérie à présent ! Il s'est mis à courir pour la première fois de sa vie ! » Intrigué par ces paroles, vous entrez dans la salle de réunion. Des enfants et des adultes sont assis nombreux à même le sol. A un bout de la pièce, sur une estrade, un homme grisonnant vêtu de blanc s'adresse à l'assemblée.



187 A un bout de la pièce, sur une estrade, un homme grisonnant vêtu de blanc s'adresse à l'assemblée.

« Y a-t-il encore quelqu'un qui veut passer l'épreuve du dieu Slangg? demande-t-il. Si vous répondez correctement à ma question, Slangg exaucera un de vos souhaits. Si vous ne pouvez répondre, vous devrez renoncer à votre propre dieu et adorer Slangg, le Dieu de Malfaisance. » Souhaitez-vous relever le défi ? Si oui, rendez-vous au [156](#). Dans le cas contraire, vous pouvez quitter la chapelle et continuer votre route (rendez-vous au [165](#)).

## 188

Vous vous dirigez d'un pas nonchalant vers une des tables de dés pour voir à quoi on y joue. Une douzaine de joueurs font une partie de « Prédiction ». Il vous suffit d'observer quelques instants le jeu pour comprendre les règles. Les paris sont d'une Pièce d'Or à chaque lancer de dés. On parie sur un numéro compris entre 1 et 6. On jette ensuite un dé et si le numéro sort, on gagne 10 pièces d'Or. Vous avez le sentiment que la chance est avec vous. Si vous désirez jouer, misez 1 pièce d'Or et posez un doigt sur une des cases ci-dessous. Lancez un dé. Si votre numéro sort, vous gagnez 10 pièces d'Or. Sinon, vous perdez votre mise. Mais vous pouvez également *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous aurez le droit, avant de lancer votre dé, de choisir un autre chiffre que celui sur lequel vous avez misé ; si cet autre chiffre sort, vous pourrez alors lancer à nouveau le dé, ce qui augmentera vos chances de voir sortir le premier chiffre choisi, celui sur lequel vous avez engagé votre Pièce d'Or. Il est interdit de placer plus d'une mise à chaque lancer de dé, et vous ne pouvez faire appel à votre Chance qu'une seule fois par pari. Vous avez la possibilité de jouer cinq fois : ensuite, il vous faudra quitter la Salle de Jeux car vous ne devez pas perdre de vue votre mission ! Rendez-vous au [39](#) lorsque vous partirez.

## 189

Cette créature est un Mort Vivant d'une force peu commune. Les armes ordinaires ne peuvent pas la blesser et elle ricane avec mépris lorsque votre arme lui transperce le corps sans lui infliger le moindre dommage ! Continuez cependant le combat, ne vous découragez pas :

SPECTRE

DE LA MORT HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

La prochaine fois que votre Force d'Attaque sera supérieure à celle de votre adversaire, vous ne l'aurez pas blessé pour autant mais vous l'aurez tenu suffisamment à distance pour vous permettre d'envisager une autre tactique. Dès que le cas se présentera, vous devrez *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [38](#). Si vous êtes Malchanceux, vous poursuivrez le combat et vous *Tenterez votre*

*Chance* une autre fois lorsque votre Force d'Attaque sera à nouveau supérieure à celle de la créature.



### 190

Un homme chargé de prendre les paris passe près de vous. Vous lui demandez quelles sont les cotes. « On se sent en veine ? ricane-t-il. Je donne le challenger à 3 contre 1, et le champion à 1 contre 3. A vous de jouer. » Vous pouvez parier la somme que vous voulez sur l'un des deux combattants, soit le Barbare, soit l'Ogre. Pour chaque Pièce d'Or mise sur le Barbare, vous en recevrez trois, s'il gagne. Mais pour trois Pièces d'Or mises sur l'Ogre, vous n'en recevrez qu'une seule en cas de victoire de celui-ci. Bien entendu, vous récupérerez également votre mise si l'adversaire que vous avez choisi remporte le combat. Ainsi, en admettant que vous ayez parié trois Pièces sur l'Ogre, vous en récupérerez quatre en tout s'il gagne, soit un bénéfice net d'une Pièce. Faites vos jeux, et rendez-vous ensuite au [234](#).

### 191

Vous arrivez à un croisement où plusieurs routes convergent. Vous pouvez continuer tout droit (rendez-vous au [297](#)) ou bien tourner à droite (rendez-vous au [84](#)).

### 192

En vous voyant dégainer votre arme, ils éclatent de rire. L'un d'eux ouvre alors les yeux et un rayon rouge en jaillit qui vous frappe au poignet (vous perdez 2 points d'ENDURANCE) vous obligeant à lâcher votre arme. Les créatures s'avancent vers vous et vous entourent. Il ne vous reste plus qu'à vous rendre. Les monstres aux yeux clos ont ramassé votre arme et vous conduisent à un bâtiment carré où ils vous font entrer. Là, une autre créature identique mais un peu plus âgée

s'entretient avec eux. Il semble que ce soit leur prison et vous vous retrouvez bientôt enfermé dans une cellule. Rendez-vous au [143](#).

### 193

Le dieu vous parle par la bouche de son idole. « Les gardes de la Grande Porte du Nord ne sont qu'une bande de crapules, dit-il, malheur à toi si tu as affaire à eux ! Ils n'ont aucun scrupule et s'occupent bien davantage de leurs propres intérêts que de la sécurité de la ville ! Tu pourras peut-être distraire leur attention en leur jetant un sort. Sinon, offre-leur 3 pièces d'Or à chacun, pour qu'ils détournent les yeux quand tu t'approcheras de la Porte. » Vous notez soigneusement ces informations et vous quittez le temple. Rendez-vous au [109](#).

### 194

L'homme ne croit pas un mot de votre histoire et de toute évidence, il est en train de se mettre en colère. Pour lui prouver que vous ne lui voulez aucun mal, vous lui tendez votre épée. Mais il a déjà pris sa décision. Rendez-vous au [95](#).

### 195

Vous fouillez dans les poches du Fabricant de Chaînes et vous y trouvez 10 pièces d'Or. Apparemment, le commerce des chaînes est une activité lucrative dans cette ville. Vous découvrez également sur lui une petite calotte soigneusement pliée qui pourra vous être utile lorsque vous utiliserez certaines formules magiques. En sortant, vous frôlez une chaîne dont la couleur terne vous intrigue et vous décidez de l'emporter. Vous gagnez 1 point de CHANCE et vous vous rendez au [203](#).



## 196

Vous avez intérêt à quitter les lieux au plus vite, car les Gobeurs de Vase vivent et se nourrissent généralement en groupe. Il se pourrait bien qu'il y en ait d'autres dans les parages. Quel chemin allez-vous prendre : Première à gauche et tout droit ? Rendez-vous au [298](#). Première à droite, première à gauche, deuxième à gauche, première à droite ? Rendez-vous au [174](#). Première à gauche, première à droite, deuxième à gauche ? Rendez-vous au [42](#).

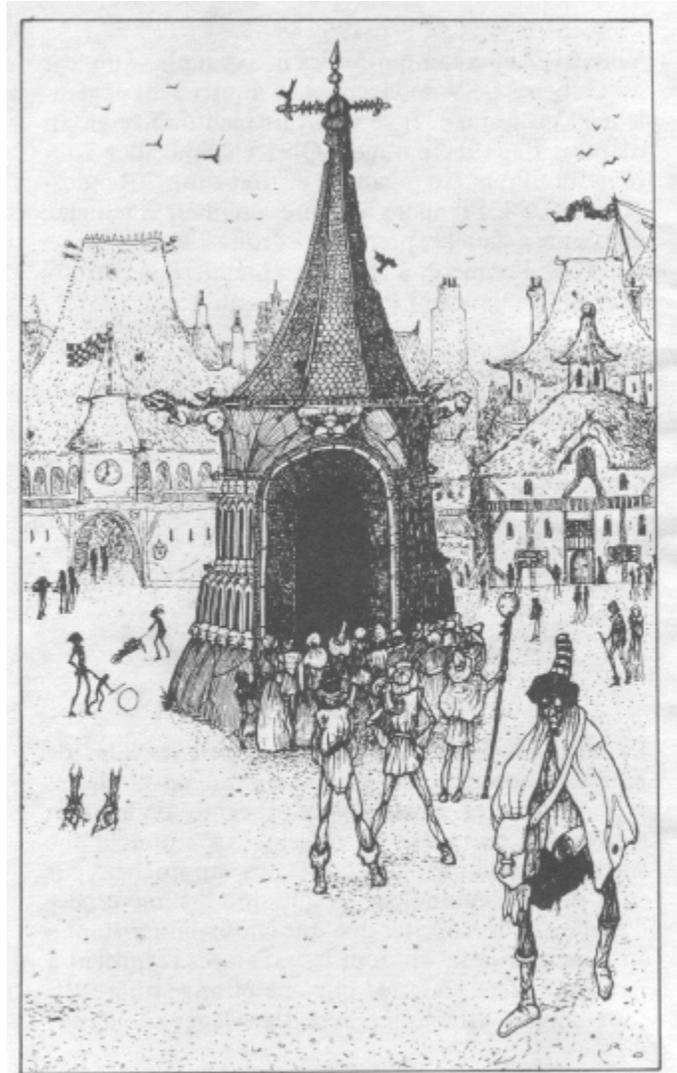
## 197

Au-dehors, un marché est en train de s'installer. Vous pouvez vous promener au milieu des étals (rendez-vous au [226](#)) ou continuer le long de la rue qui mène hors de la ville (rendez-vous au [83](#)).



## 198

Le soleil de l'aube éveille peu à peu les rues de Kharé. Vous marchez jusqu'au bout de la rue et vous débouchez sur une place au centre de laquelle d'étranges créatures sont rassemblées autour d'une sorte de monument.



198 Vous débouchez sur une place au centre de laquelle d'étranges créatures sont rassemblées.

Vous vous approchez par curiosité. Le monument en question est une espèce d'arche qui doit abriter quelque chose d'important à en juger par la façon dont les créatures regardent à l'intérieur. Ces badauds ont une étrange allure. Ils sont maigres, efflanqués, avec des visages allongés et leurs yeux semblent toujours fermés ! Allez-vous, à votre tour, vous approcher du monument (rendez-vous au [204](#)) ou l'éviter au contraire et vous diriger vers l'autre côté de la place (rendez-vous au [50](#)) ?

## 199

Si vous avez acheté les Provisions, vous pouvez les ranger dans votre Sac à Dos pour les manger plus tard. Le rayon de cire d'abeille ne possède pas de propriété particulière mais il contient une bonne quantité de cire. Si vous en avez besoin pour recourir à certaines Formules Magiques, vous en aurez suffisamment pour toute la durée de votre mission. Si vous avez acheté l'un quelconque des gantelets, rendez-vous au [210](#). Sinon rendez-vous au [272](#).

## 200

Il y a une bonne quantité de cire sur ce rayon. Si vous en avez besoin dans l'utilisation de certaines Formules Magiques, vous en aurez suffisamment pour toute la durée de votre mission. Retournez à présent au [264](#).

## 201

Vous quittez le bal ; vous pouvez maintenant aller voir si le Champion a trouvé un adversaire (rendez-vous au [33](#)) ou laisser tomber la fête (rendez-vous au [263](#)).

## 202

En suivant la rue, vous arrivez à un autre embranchement ; là vous pouvez, soit continuer tout droit (rendez-vous au [131](#)), soit tourner à droite (rendez-vous au [139](#)). Quelle direction allez-vous prendre ?

## 203

Cette chaîne est une fameuse trouvaille. Elle a la propriété magique de s'attacher toute seule et vous pourrez l'utiliser dans les combats. Lorsque vous aurez réduit le total d'ENDURANCE d'un adversaire à 3 points ou moins, il vous suffira de lui jeter la chaîne pour qu'elle s'enroule automatiquement autour de lui et se verrouille en le retenant prisonnier. Vous n'aurez plus alors qu'à lui infliger le coup de grâce sans qu'il puisse se défendre. Malheureusement vous ne savez pas comment défaire la chaîne et vous ne pourrez donc l'utiliser qu'une fois.

Vous aurez cependant la possibilité, après vous en être servi, d'essayer d'en découvrir le mécanisme secret. Pour cela, vous *Tenterez votre chance* deux fois. Si vous êtes Chanceux par deux fois vous parviendrez à la défaire et elle sera à nouveau utilisable pour un autre combat. Mais ce mécanisme est très complexe, et chaque fois que vous aurez fait usage de la chaîne, il vous faudra à nouveau *Tenter votre Chance* deux fois de suite avec succès pour pouvoir vous en resservir. Il vous faut à présent quitter la cabane du Fabricant de Chaînes. Rendez-vous au [9](#).

## 204

Vous montez les marches qui mènent au monument et vous essayez de voir ce qui se passe à l'intérieur. « Hé là ! Poussez pas ! Doucement ! » vous lance une des créatures. Vous vous excusez et vous jetez un coup d'œil. Vous apercevez alors ce qui semble être un bassin d'eau miroitante, bien que vous ne puissiez dire à coup sûr si c'est bien de l'eau. Allez-vous vous pencher pour vous en assurer (rendez-vous au [123](#)), demander à l'un des badauds ce que c'est exactement (rendez-vous au [116](#)) ou faire demi-tour et quitter la place (rendez-vous au [275](#)) ?

## 205

Par où allez-vous commencer ? Le temple contient tant d'objets précieux que vous ne savez pas lesquels emporter. Des sculptures, des plateaux, des candélabres et des boucliers en or sont disposés tout autour de vous. Vous approchez d'une table recouverte d'une étoffe de soie et sur laquelle vous distinguez une carafe en cristal et quatre coupes en or. Vous prenez l'une de ces coupes et vous l'examinez en la faisant tourner dans votre main. Tout à coup, vous remarquez que le murmure du vent s'est amplifié. Les tapisseries se mettent à battre contre les murs sous l'effet d'un violent courant d'air, alors que l'atmosphère était parfaitement immobile quelques instants auparavant. Vous levez la tête vers les gargouilles et vous remettez aussitôt la coupe à sa place ! Les quatre gargouilles en effet se sont tournées vers vous et s'animent peu à peu en remuant leurs ailes. Dès que vous avez reposé la coupe sur la table, le vent se calme, les tapisseries retombent

le long des murs et les gargouilles reprennent leur apparence habituelle. Rendez-vous au [122](#).



## 206

Le garde finit par s'endormir et vous ouvrez la porte. Vous récupérez votre Sac à Dos et vos armes, et vous quittez la prison en courant le long de la rue au pas de course. Le petit Elvin s'est évadé avec vous. Il vous est très reconnaissant de l'avoir libéré et vous remercie en vous faisant bénéficier de ses pouvoirs magiques. Vous retrouvez aussitôt votre total de CHANCE *initial* tel qu'il était au début de votre voyage. Vous cheminez tous deux pendant un certain temps dans des petites rues puis vous prenez congé l'un de l'autre. Rendez-vous au [135](#).

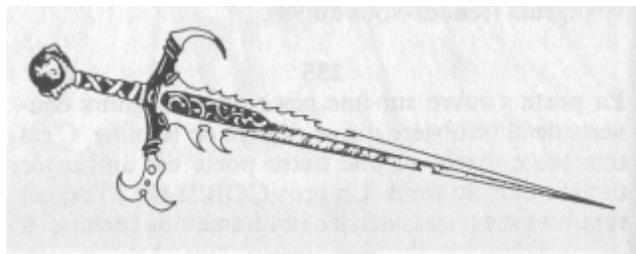
## 207

« Etranger, je ne sais comment vous remercier, vous dit le mendiant. Depuis que la malédiction s'est abattue sur moi et que mes yeux sont devenus aveugles, j'ai été la victime de ces misérables démons. » Vous bavardez quelques instants avec lui tandis que vous reprenez tous deux votre souffle. « Mon histoire est celle d'une cruelle déchéance qui m'a mené de la fortune à la misère, raconte-t-il. Il y a trois ans de cela, j'étais le Septième Prince de Kharé lorsque la malédiction de l'Œil Noir s'est abattue sur moi... » Vous l'interrompez au milieu de sa phrase et vous lui demandez s'il sait quelque chose de la formule qui permet d'ouvrir la Grande Porte du Nord. « Oh oui ! répond-il. Et pour cause ! J'étais le dépositaire d'un des vers du quatrain. Peut-être vous serait-il utile de le connaître si vous voulez quitter la ville par cette porte. Ma mémoire me fait quelque peu défaut mais je crois que ce vers était : Par grâce de Courga, et... et, l'orgueil... euh.. Zut ! L'orgueil de qui, déjà ? C'était le nom d'un dieu. Par grâce de Courga et l'orgueil d'un tel. Je suis désolé, étranger. Je ne me souviens pas de quel dieu il s'agit. Peut-

être le saurez-vous en allant au Temple de Courga qui se trouve un peu plus loin dans cette même rue. Là, vous pourrez parler au Dieu de Grâce. Mais sachez que vous risquez votre vie en essayant de communiquer avec lui. Je vais cependant vous donner un indice : l'œil gauche montre la voie. Je ne peux vous en dire plus. » Vous le remerciez et vous vous apprêtez à prendre congé de lui. Mais avant que vous ne le quittiez, il ajoute ceci : « Si vous allez dans les Terres des Fins Fonds, ceci pourra vous être utile. Je l'ai gardé précieusement pendant des années, mais je sens que je n'aurai jamais l'occasion de m'en servir car jamais je ne quitterai Kharé. Il vous sera en revanche d'une aide précieuse. » Il vous tend alors un Anneau d'Argent, représentant un serpent qui s'enroule autour de votre doigt. Il pense que c'est un talisman qui protège contre les morsures de serpents. Pour en découvrir les pouvoirs réels, vous devrez vous rendre au **130** de votre prochaine aventure. A n'en pas douter, cette bague est un objet de grande valeur. Vous le remerciez à nouveau, puis vous ramassez vos affaires et vous partez. Rendez-vous au [148](#).

## 208

Vous faites discrètement le tour de la maison, en inspectant les fenêtres. A travers l'une d'elles, vous apercevez un bureau dont les murs sont recouverts de livres. De toute évidence, le maître des lieux est un érudit, un sage ou un magicien. Allez-vous retourner devant la porte principale (rendez-vous au [140](#)) ou bien tenter de vous glisser à l'intérieur par la porte de derrière (rendez-vous au [172](#)) ?

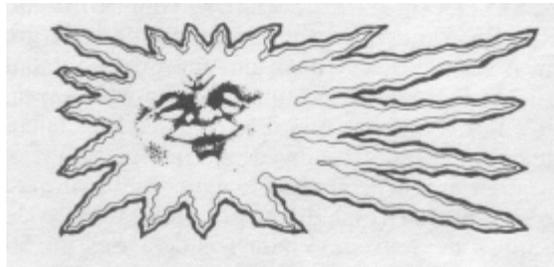


## 209

Tout est redevenu paisible tandis que vous vous reposez après le combat. Mais soudain, vous entendez un bruit derrière vous et vous vous retournez. Une silhouette se dresse dans le cercueil ! Cette fois,

cependant, ce n'est plus celle du redoutable Spectre de la Mort, c'est celle d'un très vieil homme. « Qui êtes-vous ? demande-t-il. Qui a ainsi mis fin à mes tourments ? » Il regarde autour de lui et vous aperçoit. « Etranger, je vous dois beaucoup, reprend-il. Depuis de longues années, j'étais condamné à n'être qu'un Mort Vivant. A présent, je peux enfin mourir en paix. Comment puis-je m'acquitter de ma dette ? » Vous lui expliquez alors que vous avez l'intention de sortir de Kharé et de poursuivre votre route vers les Terres des Fins Fonds. Il vous répond que vous ne pourrez pas quitter la ville sans la Formule Magique de la Grande Porte du Nord. Il connaît un des vers de la Formule et vous le révèle : « Scellés par un verrou qu'il est vain de combattre. » Vous lui donnez quelques autres détails sur votre mission et il vous souhaite bonne chance. « Je ne peux vous aider davantage, vous dit-il, je me souviens cependant de deux vers des jours anciens. Peut-être vous seront-ils de quelque utilité ? Les voici :

*Pour endormir le Bélier qui ne ferme pas l'œil,  
Il faut chercher celui qu'on nomme Trompe-l'Œil.*



Je ne sais pas exactement qui est ce Bélier qui ne ferme pas l'œil mais gardez ce petit poème en mémoire. » Vous prenez congé de lui, et vous sortez de la crypte. Vous gagnez 2 points de CHANCE ; et rendez-vous au [16](#).

## 210

Le commerçant vous a proposé des gantelets en cuir ou en mailles de fer. Quel gantelet avez-vous décidé d'acheter ? En métal (rendez-vous au [228](#)) ou en cuir (rendez-vous au [238](#)) ?

## 211

La lame s'abat et vous tranche la gorge d'un seul coup. Votre aventure est terminée...

## 212

Vous ne trouvez aucun point faible. Mais tandis que vous cherchez, la créature lève le pied et tente de vous écraser. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [64](#). Sinon, rendez-vous au [4](#).

## 213

Vous sortez de la petite maison. Les gardes ont disparu, et vous poursuivez votre chemin. Un peu plus loin, vous passez près d'une mare. En y jetant un coup d'œil, vous apercevez un petit poisson argenté qui surgit de derrière un caillou et vous regarde.



213 *Vous apercevez un petit poisson argenté qui surgit de derrière un caillou et vous regarde.*

Des bulles sortent de sa bouche. On dirait qu'il vous parle ! Il nage au-dessus d'une Pièce d'Or que quelqu'un a sans doute jetée dans la mare. Allez-vous vous pencher pour savoir s'il essaye vraiment de vous dire quelque chose (rendez-vous au [320](#)), vous emparer de la Pièce d'Or (rendez-vous au [85](#)), continuer votre chemin (rendez-vous au [28](#)) ou faire usage d'une Formule Magique ?

UBI BOU LOI MAG SOU

[456](#) [351](#) [375](#) [470](#) [338](#)

## 214

Le souffle court, vous attendez dans l'espoir d'avoir prononcé la bonne Formule. Vous entendez alors un grincement qui devient de plus en plus intense. Redoutant un piège, vous jetez alentour des regards inquiets, mais il n'y a rien à craindre : au contraire, un rai de lumière se dessine entre les deux battants de la Porte ! Rendez-vous au [511](#). Vous avez réussi à faire s'ouvrir la Grande Porte du Nord et cette partie de votre voyage est presque terminée !

## 215

Si vous voulez fouiller la pièce, il vous faudra tout d'abord *Tenter votre Chance*, car vous allez inévitablement faire bouger des chaînes et le Fabricant de Chaînes risque fort de vous entendre. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [181](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [19](#). Si vous préférez ne pas solliciter votre Chance, vous pouvez soit appeler le Fabricant de Chaînes (rendez-vous au [280](#)) soit quitter les lieux (rendez-vous au [9](#)).

## 216

« Vous voulez trouver une auberge pour la nuit ? dit-il. Dans ce cas, si j'étais vous, je m'abstiendrais de *ne* pas tourner à droite à la prochaine bifurcation. » Vous le remerciez du conseil et vous marchez jusqu'à l'embranchement en question en vous demandant ce qu'il a voulu dire. N'oubliez pas que c'est un incorrigible menteur ! Rendez-vous au [144](#).

## 217

Vous jetez votre Pièce d'Or ; il se passe quelques secondes avant que vous ne l'entendiez faire « plouf » au fond du puits qui est manifestement très profond. La voix chante alors un nouveau couplet :

*S'il vous plaît de jeter encore une autre pièce  
J'exaucerai deux vœux pour prix de vos largesses.*

Accepterez-vous de lancer une nouvelle Pièce? Si oui, rendez-vous au [152](#). Si non, rendez-vous au [319](#).

## 218

Vous jetez un coup d'oeil derrière le bâtiment en vous demandant quelle direction prendre. Un bruit de pas dans votre dos vous fait faire volte-face, mais trop tard ! Deux mains vous saisissent les poignets. Le garde en armure qui vient de vous immobiliser vous lance un regard mauvais. En vous tenant solidement, il vous entraîne vers la façade du bâtiment puis vous pousse à l'intérieur. Vous entendez alors le verrou de la porte se refermer derrière vous. Rendez-vous à présent au [254](#).

## 219

Une grosse pomme rouge tombe à vos pieds. C'est un fruit magnifique et vous le rangez dans votre Sac à Dos avec vos autres Provisions. Hélas, sous son bel aspect, la pomme est complètement pourrie à l'intérieur et la prochaine fois que vous ouvrirez votre Sac, vous vous rendrez compte qu'elle a gâté une partie de vos Provisions ; vous aurez alors perdu un repas. Si vous n'avez plus de Provisions, la pomme aura simplement fait un beau gâchis à l'intérieur de votre Sac ! Vous sortez à présent de la tente et vous poursuivez votre chemin. Rendez-vous au [160](#).

## 220

*Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [106](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [6](#).

## 221

Il y a 18 pièces d'Or dans la marmite. Vous les ramassez et vous ouvrez votre bourse. Mais vous entendez alors un grincement et vous vous figez sur place. La Statue vient soudain de s'animer et son bras se tend vers vous ! Vous faites un bond de côté en évitant de justesse de recevoir un coup et vous roulez sur le sol. Lorsque vous vous relevez, la Statue géante est descendue de son piédestal et s'avance vers vous. Allez-vous recourir à une Formule Magique (rendez-vous au [22](#)) ou bien faire face, votre arme à la main (rendez-vous au [299](#)) ?

Une voix familière vous interpelle. « Hé là, mais c'est mon ami le voyageur ! » lance-t-elle. En vous retournant, vous reconnaissez Letorve l'Assassin et vous lui adressez un sourire. « Quel dommage que je sois obligé de partir » poursuit-il ; vous remarquez en effet qu'il s'apprêtait à sortir en compagnie de deux personnages d'allure louche. « Comment vas-tu depuis la dernière fois qu'on s'est vus ? Tu vas pouvoir prendre quelque repos ici, mais tu manques peut-être de liquidités ? Je viens justement de gagner le gros lot chez Vlada, au casino ! Ce soir, je suis cousu d'or ! Tiens, voilà de quoi t'offrir à boire et une chambre. » Il vous tend 5 pièces d'Or. « Mais fais attention à la bière qu'ils servent ici ! Une chope, ça va, deux, c'est la joie mais trois, attention aux dégâts ! Je te quitte à présent, à bientôt j'espère ! » Il rejoint ses compagnons et tous trois sortent bras dessus, bras dessous, en marchant d'un pas guilleret et en chantant. Apparemment, il a dû boire deux bières! Retournez maintenant au [110](#) pour décider de ce que vous allez faire.

Vous faites un pas vers la sortie. Il s'empare alors d'un arc accroché au mur, y glisse une flèche et vous vise. « Tu n'échapperas pas à Vangorn l'Assassin ! » s'exclame-t-il en tendant l'arc. Vous pouvez, soit dégainer votre arme et lui bondir dessus (rendez-vous au [13](#)), soit lui jeter un sort.

LOI CLE MUR SUD COL

[493](#) [366](#) [383](#) [509](#) [455](#)

Vous essayez de déceler la présence de pièges et tandis que vous avancez vers les marches menant à l'autel, vous vous arrêtez pour observer un curieux cercle tissé dans le tapis. Saisi d'un soupçon, vous jetez au milieu un petit caillou que vous voyez aussitôt disparaître. Vous venez de découvrir un Passage Piégé qui, sans l'ombre d'un doute, vous aurait englouti si vous y aviez mis le pied. Il faudra vous souvenir

d'éviter cet endroit. Allez-vous maintenant essayer de trouver un objet de valeur à emporter (rendez-vous au [205](#)), voir s'il y a quelqu'un dans les parages (rendez-vous au [168](#)) ou bien monter vers l'autel (rendez-vous au [122](#)) ?

## 225

Il réapparaît au bout d'un moment et vous fait entrer par une petite porte aménagée dans la porte principale ; puis il vous fait signe de le suivre sous la voûte et le long de la Muraille. Mais soudain, vous sentez des mains puissantes vous saisir la taille et les bras. Vous vous débattiez en vain ; trois gardes vous maintiennent solidement et vous poussent brutalement à l'intérieur d'un bâtiment situé derrière la Porte. Si vous avez acheté le garde, rendez-vous au [36](#). Sinon, rendez-vous au [291](#).

## 226

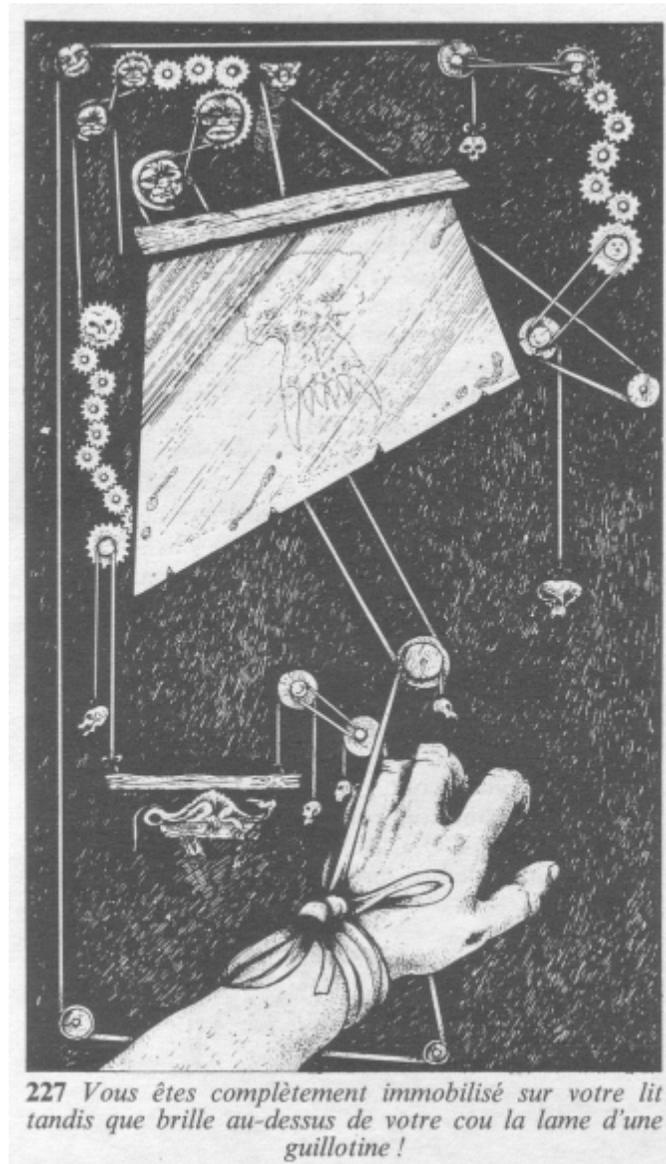
On trouve sur le marché de la nourriture, des armes et toutes sortes d'objets. Vous pouvez y acheter des Provisions au prix de 3 pièces d'Or par repas. Deux armes vous tentent : un arc avec son carquois de flèches aux pointes d'argent pour le prix de 5 pièces d'Or et un glaive à deux tranchants qui coûte 4 pièces d'Or. En prévision de votre futur voyage dans les Terres des Fins Fonds, vous vous intéressez également à un briquet qui vous permettrait d'allumer des feux de camp (coût, 2 pièces d'Or) et à un flacon contenant un antidote contre les venins de serpents (coût, 3 pièces d'Or). Achetez ce qui vous plaira, dans la limite de vos moyens, puis rendez-vous au [162](#).



## 227

Vous faites un rêve étrange dans lequel vous avez été capturé par un bourreau à l'imagination sadique qui invente toutes sortes de supplices pour vous tourmenter. Vous vous réveillez terrorisé et ruisselant de

sueur. Le soleil est sur le point de se lever et la lumière du petit matin éclaire déjà votre chambre. La vision qui s'offre alors à vous vous glace d'horreur ! Vous êtes en effet complètement immobilisé sur votre lit par des lanières de cuir tandis que brille au-dessus de votre cou la lame menaçante d'une guillotine !



Un ricanement à côté de vous vous fait tourner la tête : c'est l'aubergiste qui éclate d'un rire mauvais en vous observant de ses yeux louches. Il a besoin de viande fraîche pour son plat du jour, et votre chair lui conviendrait à merveille. Peut-être répugne-t-il à tuer de ses propres mains ou peut-être prend-il plaisir à faire souffrir ses victimes ; quoi

qu'il en soit, il vous donne une chance de vous échapper grâce à une corde attachée à votre poignet. Il défait un de vos liens, et vous sentez aussitôt un poids peser sur votre bras. Vous avez désormais la possibilité de tirer ou de relâcher la corde. Selon ce que vous choisirez, la lame vous tranchera le cou ou, au contraire, glissera vers le haut, vous permettant ainsi de vous asseoir et de vous libérer de vos liens. L'aubergiste éclate de rire : de toute évidence, il est fou et ne vous donnera pas la moindre indication pour vous aider. Allez-vous tirer sur la corde (rendez-vous au [211](#)) ou la relâcher (rendez-vous au [15](#)) ?

## 228

Dès que vous passez le gantelet en mailles de fer vous éprouvez un étrange sentiment de confiance et votre arme vous paraît plus légère dans votre main. Il ne fait aucun doute, d'après vous, que votre adresse au combat s'en trouve augmentée. Hélas, ce sentiment n'est qu'une illusion produite par la magie négative du gantelet car, en fait, votre habileté diminue à cause de lui. Au cours de votre prochain combat, vous devrez réduire de 1 point votre Force d'Attaque chaque fois que vous lancerez un Assaut. Lorsque ce combat aura pris fin, vous vous serez rendu compte que le gantelet est maudit et vous vous en débarrasserez aussitôt. N'oubliez pas de suivre ces instructions en temps utile. Avez-vous également acheté la fiole de poussière ? Si oui, rendez-vous au [247](#). Si non, rendez-vous au [259](#).



## 229

Il prend votre arme et la dépose près de la porte. L'attitude amicale du vieil homme semble sincère. Il se présente sous le nom de Lortag l'Ancien, sage et érudit. Rendez-vous au [336](#).

## 230

Sous les cris et les sarcasmes des créatures, vous essayez de vous dégager de la foule et de vous éloigner du bal. Un coup de genou vous frappe cruellement à la cuisse et vous fait grimacer de douleur. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous parvenez cependant à vous frayer un chemin dans la cohue. Rendez-vous au [201](#).



## 231

Tandis que vous embrassez les lèvres de la divinité, vous percevez un faible cliquetis. Vous sentez alors quelque chose vous piquer au fond de la gorge : c'est une fléchette qui a jailli de la bouche de l'idole. La pointe du projectile était enduite d'un poison violent qui fait aussitôt son effet. Malgré tous vos efforts, pour crier, vous ne parvenez pas à produire le moindre son et vous vous effondrez, inconscient, sur le sol, sombrant dans une obscurité dont vous ne reviendrez pas. Votre voyage s'est terminé dans ce sanctuaire. C'est là le prix à payer lorsqu'on ignore le rituel du baiser à Courga.

## 232

Vous vous retrouvez dans un cul-de-sac. Leurs pas se rapprochent. Le combat est inévitable. Vous vous y préparez tandis qu'ils apparaissent à l'angle de la ruelle. Rendez-vous au [103](#).

## 233

Alors que vous marchez le long de la route, vous constatez que les maisons deviennent de plus en plus petites. La rue grouille de Nains et d'autres petits personnages. A en juger par les regards hostiles qu'ils vous jettent, ils n'éprouvent aucune bienveillance à l'égard des étrangers de taille normale. Vous pouvez faire une halte dans le bazar du quartier (rendez-vous au [149](#)) ou continuer votre route (rendez-vous au [153](#)). Plus loin dans la rue, vous remarquez un petit attroupement autour de

deux créatures en train de se battre. Si vous voulez voir de quoi il retourne, rendez-vous au [98](#).

## 234

La lutte s'engage et il vous faut mener ce combat entre le Barbare et l'Ogre :

	HABILETÉ	ENDURANCE
BARBARE	7	8
OGRE	9	12

Si vous avez parié et que l'affrontement semble tourner en défaveur de votre champion, vous pouvez utiliser une Formule Magique pour l'aider :

REV JIG LUX MOU YAF

[469](#) [369](#) [416](#) [507](#) [460](#)

Après le combat, rendez-vous au [136](#), en n'oubliant pas de réclamer vos gains si vous avez parié et gagné.

## 235

Une fois de plus, vous êtes Chanceux et le Fabricant de Chaînes ne vous a pas entendu. Il n'a pas laissé sa maison sans protection, cependant, et tandis que vous traversez la pièce, un filet en mailles de fer tombe du plafond et vous fait prisonnier. En vous débattant, vous ne parvenez qu'à vous empêtrer davantage dans le filet métallique et il ne vous reste plus qu'à attendre patiemment la suite des événements (rendez-vous au [154](#)) ; à moins que vous ne souhaitiez recourir à une Formule Magique pour tenter de vous libérer :

FOR UBI OGR MUR RIS

[494](#) [481](#) [388](#) [353](#) [415](#)

## 236

Vous avalez votre bière puis vous essuyez la mousse de vos lèvres. « Comme je vous le disais, poursuit-il, il faut que vous fassiez également très attention aux Passages Piégés sur l'autre rive du Jabaji. Les aristocrates habitent au Nord et se protègent grâce à des Passages magiques. Si vous tombiez dans l'un d'eux, dieu seul sait où vous vous retrouveriez ! » Le ton de sa voix change soudain et ses yeux se rétrécissent. « Mais de toute façon, mon cher ami, vous n'atteindrez jamais les quartiers Nord, car Vangorn l'Assassin a encore frappé ! » Il éclate de rire et vous ressentez alors une douleur fulgurante dans l'estomac. Votre bière était empoisonnée ! Il ne vous reste plus que quelques instants à vivre, à moins de tenter un ultime recours à la magie :

MAG DOC HOR FOR VIK

[430](#) [376](#) [484](#) [406](#) [340](#)

Vous pouvez également invoquer Libra, votre divinité tutélaire, si vous n'avez pas déjà fait appel à elle depuis le début de cette aventure (rendez-vous au [129](#)).

## 237

Allez-vous emprunter la route de gauche (rendez-vous au [300](#)) ou continuer tout droit (rendez-vous au [233](#)) ?



## 238

Vous avez fait l'achat d'un gantelet d'armes qui possède le pouvoir magique d'aider son propriétaire en cas de besoin. Quand vous porterez ce gantelet lors d'un combat, il vous sera d'un grand secours si votre total d'ENDURANCE tombe en dessous de 5 points. Dans le cas, en effet, où votre ENDURANCE serait inférieure à 5, vous aurez le droit, au cours d'un combat, de relancer une fois l'un des deux dés qui vous auront servi à calculer votre Force d'Attaque. Si, par exemple, vous avez obtenu un 5 et un 1, vous pourrez jeter à nouveau le dé qui vous a donné 1 pour essayer ainsi d'obtenir une Force d'Attaque supérieure. Notez bien cette particularité du gantelet pour vous en servir en temps utile. Avez-vous également acheté la fiole de poussière? Si oui, rendez-vous au [247](#). Si non, rendez-vous au [259](#).

## 239

Après avoir quitté le village, vous arrivez près d'un petit enclos entouré d'une palissade de bois brut. Une demi-douzaine de cochons y sont rassemblés à l'écart d'un groupe de créatures réunies autour d'un feu. Allez-vous grimper par-dessus la clôture et aller voir ce qui se passe près du feu (rendez-vous au [307](#)) ou poursuivre votre chemin (rendez-vous au [62](#)) ?

## 240

Vous entrez dans la tente où un homme barbu et crasseux vous accueille. « Bienvenue, bienvenue, cher ami ! » vous lance-t-il avec un enthousiasme exagéré. « Voyons un peu ce que vous allez pouvoir gagner aujourd'hui. Avec le Meuble de la Fortune de l'Honnête Hanna, pas de perdants ! »



240 Vous entrez dans la tente où un homme barbu et crasseux vous accueille.

Il vous entraîne alors vers un grand meuble de verre. A l'intérieur, se trouvent toutes sortes d'objets : des bijoux, des livres, de l'Or, des sacs et de la nourriture. Un petit personnage est enfermé dans le meuble. « Pour 2 pièces d'Or seulement, le petit bonhomme choisira quelque chose pour vous. » Si vous voulez tenter votre chance, donnez-lui les 2 pièces d'Or qu'il demande et rendez-vous au [318](#). Si vous craignez une supercherie et que vous ne vouliez pas risquer 2 pièces d'Or, il ne vous reste plus qu'à prendre congé (rendez-vous au [160](#)).

## 241

Vous prononcez votre Formule Magique et vous attendez. Un léger tressaillement vous parcourt l'échine lorsque la porte se met à grincer. Elle ne s'ouvre pas cependant. Le bruit est venu d'une boîte en bois posée sur le linteau et d'où sort un nuage de fumée aux allures fantomatiques. Le nuage se répand dans l'air en dansant comme une marionnette. Tandis que vous le regardez, bouche bée, il se précipite soudain sur vous et, avant que vous puissiez réagir, il vous a complètement enveloppé ! Vous toussiez et vous vous mettez à transpirer, saisi de panique en comprenant que vous avez affaire à un FANTOME SULFUREUX dont les vapeurs délétères sont en train de vous suffoquer ! Comme on vous en avait averti, la Grande Porte du Nord de Kharé possède ses propres défenses et quiconque tente de l'ouvrir risque sa vie. Vous venez, d'ailleurs, à l'instant même, de perdre la vôtre...



## 242

Vous essayez d'engager la conversation mais c'est peine perdue. Les fumeurs ne vous répondent que d'une manière très vague, sans vous livrer d'informations utiles. Vous leur demandez s'ils connaissent dans le quartier un sage ou un érudit. Ils se regardent stupidement les uns les autres, puis l'un d'eux hoche la tête et vous fait un vague signe de la main en vous montrant la route. Vous ne voyez pas l'intérêt de poursuivre ce simulacre de conversation et vous les quittez. Rendez-vous au [213](#).

## 243

Tandis que vous dégainez votre arme, la créature pousse un hurlement et se jette sur vous. Il ne vous reste plus qu'à affronter ce POULPARD qui se bat en agitant la tête de tous côtés, cherchant ainsi à vous cingler

de ses longs tentacules. S'ils vous atteignent, ils se refermeront autour de vous et vous retiendront prisonnier dans leur étreinte.

POULPARD HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 7

Si la créature parvient à remporter un Assaut, rendez-vous au [114](#). Si vous la tuez, vous pourrez prendre le coffre qui se trouve sous la table ; rendez-vous au [29](#).

## 244

Vous poursuivez votre chemin le long de la rue qui forme une courbe. A quelque deux cents mètres plus loin, vous apercevez une foule d'êtres humains et de créatures qui occupent toute la largeur de la chaussée. Plusieurs chapiteaux ont été dressés et des guirlandes de fanions sont tendues entre leurs mâts. On dirait une fête foraine. Vous décidez d'aller voir ce qui s'y passe. Vous vous mêlez à la foule, passant d'une attraction à l'autre. Un groupe de musiciens est en train de jouer une gigue endiablée au rythme de laquelle s'agite toute une troupe de danseurs. Ailleurs, un Lilliputien fait danser au bout d'une corde un ours apprivoisé. Plus loin, sous une toile qui abrite une sorte de ring, un aboyeur demande des adversaires pour se mesurer à son champion. Souhaitez-vous :

Observer les danseurs ? Rendez-vous au [261](#)

Regarder l'ours danser? Rendez-vous au [269](#)

Vous intéresser au combat des lutteurs ? Rendez-vous au [33](#)

Quitter la fête ? Rendez-vous au [263](#)

## 245

Ce sont des braconniers originaires de diverses contrées et le fait que vous soyez un étranger ne les dérange pas le moins du monde. Vous leur racontez quelques anecdotes et des plaisanteries qui les font rire, et ils partagent volontiers leur cochon avec vous. Ils vous offrent une épaisse tranche de jambon grillé et vous vous jetez dessus avec

gourmandise. La première bouchée que vous avalez, cependant, est beaucoup trop chaude et vous vous brûlez l'estomac. Plié en deux, vous vous tenez le ventre à deux mains. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE et vous ne pourrez plus rien avaler aujourd'hui. Si la possibilité de manger vous est offerte, vous n'aurez pas le droit d'en profiter. Vous remerciez malgré tout vos hôtes et vous regagnez la route en chancelant sous l'effet de la douleur. Rendez-vous au [62](#).

## 246

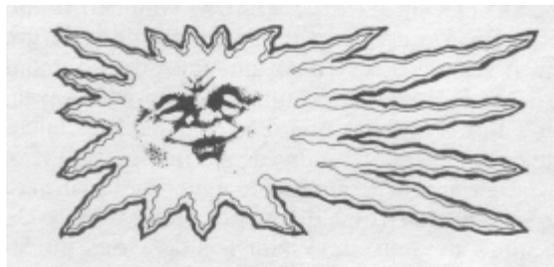
Ils se regardent et hochent la tête. Ils n'ont jamais entendu parler de Vik. L'un d'eux vous crie : « Encore une Pièce d'Or ! » et les autres se mettent à crier avec lui en tendant les mains pour quémander vos Pièces. Rendez-vous au [329](#).

## 247

Dans la fiole, il y a du Sable et non de la poussière comme vous l'aviez cru tout d'abord. Vous rebouchez la fiole et vous la rangez dans votre Sac à Dos. Rendez-vous au [259](#).

## 248

« Frères et Sœurs ! lance-t-il, nous avons un nouveau fidèle parmi nous ! Un nouvel adorateur du Dieu de Malfaisance ! » Comme vous l'avez accepté, vous devez désormais renoncer au culte de Libra, votre protectrice, et vénérer Slangg à sa place. Libra ne pourra donc plus jamais venir à votre secours. Vous êtes dorénavant livré à vous-même dans les Terres du Kalkhabad jusqu'à la fin de votre aventure. Après avoir prononcé vos vœux, vous quittez la chapelle. Vous perdez 2 points de CHANCE et vous vous rendez au [165](#).



## 249

La porte tourne sur ses gonds et vous bondissez à l'intérieur. La petite crypte est vide ! Près du mur du fond se trouvent les premières marches d'un escalier étroit qui mène vers un étage inférieur. Allez-vous emprunter cet escalier (rendez-vous au [164](#)) ou bien souhaitez-vous quitter ce lieu sinistre au plus vite (rendez-vous au [16](#)) ?

## 250

Vous prenez une profonde inspiration et vous plongez dans l'immonde cloaque. Quand vous refaites surface, le déluge a pris fin et vous pouvez vous sortir de cette fâcheuse posture. Cet épisode vous a cependant rendu malade et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous nettoyez vos vêtements du mieux que vous pouvez et vous vous mettez en quête d'une issue. Allez-vous continuer tout droit, prendre la première à droite puis encore la première à droite ? Rendez-vous au [298](#). Continuer tout droit, prendre la première à gauche puis encore à gauche ? Rendez-vous au [42](#). Continuer tout droit, prendre la première à gauche puis tout droit de nouveau ? Rendez-vous au [174](#).

## 251

En fouillant dans leurs poches, vous découvrez 5 pièces d'Or. Un bruit au-dehors vous fait sursauter et vous vous retournez vers la porte. Souhaitez-vous aller voir ce qui se passe (rendez-vous au [213](#)) ou préférez-vous continuer à fouiller la pièce (rendez-vous au [305](#)) ?



## 252

Comme le message sacré vous le suggère, vous devez embrasser le visage de l'idole. Qu'allez-vous embrasser tout d'abord : son front (rendez-vous au [314](#)), son œil droit (rendez-vous au [2](#)), son œil gauche (rendez-vous au [284](#)), sa joue droite (rendez-vous au [334](#)), sa joue gauche (rendez-vous au [88](#)), son nez (rendez-vous au [296](#)) ou bien ses lèvres (rendez-vous au [231](#)) ?

## 253

Il vous offre une nouvelle chope de bière et vous la buvez en sa compagnie. Vous gagnez 2 points d'ENDURANCE car, à présent vous vous sentez vraiment bien et vous riez tous les deux de bon cœur. Il connaît très bien la ville et vous l'interrogez avec insistance pour essayer d'en savoir plus sur les dépositaires de la Formule Magique. Mais il se contente de vous indiquer qu'une de ces personnes est tombée en disgrâce auprès du Troisième Prince de Kharé (qui serait, paraît-il un Vampire) et que le malheureux est condamné au triste état de Mort Vivant. Il ne sait pas grand-chose d'autre. Il vous raconte cependant une histoire qui vous semble intéressante. Un de ses amis avait en effet tenté d'entrer en communication avec le dieu Courga, mais il fut tué dans le temple pour avoir osé embrasser sur la joue l'effigie de la divinité. Il rapporte également d'autres récits de ses aventures en haute mer notamment, puis il vous offre un autre verre. Allez-vous plutôt lui proposer vous-même de lui offrir un verre (rendez-vous au [306](#)) ou prendre congé en lui annonçant que vous devez aller vous coucher (rendez-vous au [86](#)) ?



## 254

Vous vous trouvez dans une maison de pierre aux fenêtres munies de barreaux. Un banc contre un mur constitue le seul mobilier de la pièce. Un vieillard vêtu de haillons est assis sur le banc.



254 *Un vieillard vêtu de haillons est assis sur le banc.*

Il se lève et vous souhaite la bienvenue en vous tendant la main droite. Vous vous rendez compte que c'est son unique main, sa manche gauche en effet pend à son côté visiblement vide. « Qu'est-ce qui vous amène dans cet endroit de malheur ? » vous demande-t-il. Vous lui expliquez que vous voulez traverser la ville pour aller vers les Terres des Fins Fonds. Il hoche la tête. « Dans ce cas, je suppose que vous êtes un sorcier ? J'ai été sorcier moi-même, jusqu'à ce que le destin, avec l'aide d'un Ogre, mette un terme à mes espoirs et à ma carrière. » Il vous montre sa manche vide comme pour illustrer ses paroles. « Seul un sorcier peut connaître la Formule Magique qui permet d'ouvrir la Grande Porte du Nord. » Vous le regardez, légèrement intrigué. « Vous

connaissez la Formule n'est-ce pas ? » vous demande-t-il. Vous continuez à le regarder, sans comprendre, et il hoche la tête, en haussant les sourcils. « Je vois... dit-il, dans ce cas, laissez-moi vous expliquer. » Il vous explique alors que la Grande Porte du Nord est verrouillée par un procédé magique pour empêcher les pillards des Fins Fonds de pénétrer dans la Cité. Le verrou magique ne s'ouvre que lorsqu'on prononce devant la porte une certaine incantation de quatre vers. Seul le Premier Prince de Kharé connaît ce quatrain dans sa totalité, bien que quatre citoyens éminents de la ville en sachent chacun un vers. Ainsi, ils ne peuvent ouvrir seuls la Grande Porte, ce qui garantit la sécurité de Kharé. Vous lui demandez de vous en dire plus sur ces quatre citoyens éminents, mais il ne sait pas grand-chose à leur sujet. Il peut simplement vous dire que l'un d'entre eux est un érudit. Vous lui demandez également quel est le bâtiment dans lequel vous vous trouvez à présent, et il vous rassure. Les gardes vont revenir d'ici vingt-quatre heures et vous relâcheront dès qu'ils auront vérifié que vous n'êtes pas un hors-la-loi. Allez-vous attendre leur retour (rendez-vous au **260**) ou utiliser une Formule Magique pour essayer de vous libérer ?

ZAP PAN FIX CLE FIG

371 504 486 432 344

255

« Celle-ci ? ! raille-t-il. Mais, mon pauvre ami, mes élèves eux-mêmes se seraient rendu compte que ce n'est pas la bonne solution ! Vous allez vraiment avoir besoin de beaucoup de chance pour parvenir au terme de votre voyage ! » Il éclate de rire et vous estimez, quant à vous, qu'il est temps de prendre congé. « Avant de partir, mon jeune ami, je vais vous donner quelque chose qui vous apportera la chance dont vous avez tant besoin. Tenez. » Il vous tend un gâteau fait de farine d'avoine et vous explique que si vous en mangez la moitié, vous aurez automatiquement de la chance. Ainsi, au cours de votre aventure, si vous devez *Tenter votre Chance*, vous pourrez, à la place, manger la moitié du gâteau. Vous serez alors Chanceux sans qu'il soit nécessaire de lancer les dés ni de déduire de point de votre total de CHANCE. Vous pourrez utiliser

ce gâteau à deux reprises : une fois pour chaque moitié. Vous remerciez votre hôte de son amabilité et vous quittez la maison, sans oublier de récupérer votre arme à l'entrée. Rendez-vous au [133](#).

## 256

Vous vous approchez du corps allongé sur le sol. Personne ne semble s'intéresser à ce que vous faites et vous vous penchez sur le pauvre homme. Vous posez votre main sur son épaule et vous le secouez. Pas de réaction. Vous le retournez alors et vous faites aussitôt un bond en arrière ; son visage est en effet terrifiant ! Le corps de l'homme est à demi-décomposé ! Des lambeaux de chair collent encore aux os de son crâne, le recouvrant à moitié. Vous étouffez un cri d'horreur, et tandis que vous vous détournez de cette vision d'épouvante, un sourire maléfique étire ce qui reste de ses lèvres puis le cadavre se relève d'un bond ! Il se jette sur vous, ne vous laissant que le temps de dégainer votre arme pour vous défendre :

MORT

VIVANT HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6

Vous devez combattre cette créature. Dès que vous lui aurez porté un premier coup, rendez-vous au [11](#).

## 257

Quelle Formule allez-vous utiliser ?

FOL BAM SAC SOU ECU

[417](#) [347](#) [398](#) [445](#) [342](#)

Si vous n'en connaissez aucune, il ne vous reste plus qu'à vous battre, l'arme au poing. Rendez-vous au [243](#).



## 258

*Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, vous franchissez aisément le cercle et vous atterrissez entre les colonnes de l'entrée (rendez-vous au [317](#)). Si vous êtes Malchanceux, vous ne sautez pas assez loin (rendez-vous au [288](#)).

## 259

Avez-vous acheté la Potion de Mystère ? Si oui, vous pouvez l'avalier d'un trait (rendez-vous au [281](#)). Si vous ne l'avez pas achetée, rendez-vous au [170](#).

## 260

Vous attendez jusqu'au soir, mais les gardes ne reviennent pas. Comme la nuit tombe, il vous faut trouver un endroit pour manger et dormir. Allez-vous piocher dans vos Provisions ? Si oui, rendez-vous au [308](#). — Si non, ou si vous n'avez pas de Provisions — rendez-vous au [333](#).



## 261

Vous rejoignez la foule qui regarde les danseurs tournoyer au son de la musique. Celle-ci prend de l'ampleur tandis que la foule se met à taper des mains en cadence. Impressionné par le talent des danseurs, vous êtes vous-même entraîné par le rythme et, à votre tour, vous tapez des mains et des pieds. Vous prenez grand plaisir à ce spectacle et vous gagnez de ce fait 1 point d'ENDURANCE. Parfois les danseurs au gré de leurs virevoltes s'approchent des badauds et en attirent un ou deux dans la danse à la grande joie de la foule. L'un des danseurs vous a saisi le bras et vous entraîne ainsi dans le tourbillon. Allez-vous danser vous aussi (rendez-vous au [17](#)) ou préférez-vous échapper à votre partenaire, ne souhaitant pas vous donner en spectacle (rendez-vous au [40](#)) ?

## 262

Lancez un dé pour savoir ce qu'ils ont réussi à vous voler :

1, 2 ou 3. Ils vous prennent 1, 2 ou 3 pièces d'Or. 4 ou 5. Ils prennent toutes vos Provisions. 6. Ils prennent le plus grand objet contenu dans votre Sac à Dos.

Si vous avez obtenu un double-six en *Tendant votre Chance*, ils ont réussi à défaire les courroies de votre Sac à Dos et s'enfuient avec tout votre équipement. Vous courez derrière eux et vous parvenez à retrouver votre sac mais il est vide : ils vous ont tout volé ! Si vous avez perdu un ou des objets de valeur, vous pouvez recourir à une Formule Magique pour essayer de récupérer votre bien :

TEL BAL REV SIX GOB

448 396 404 506 426

Sinon, rendez-vous au [61](#).



## 263

Vous quittez la fête mais alors que vous passez devant une tente, une pancarte attire votre regard : MEUBLE DE LA FORTUNE — TENTEZ VOTRE CHANCE — A TOUS LES COUPS L'ON GAGNE — DEUX PIÈCES D'OR SEULEMENT. Si vous voulez voir ce qui se passe à l'intérieur, rendez-vous au [240](#). Sinon, rendez-vous au [160](#).

## 264

« Parfait, parfait ! couine le Gnome. Voyons un peu ce que nous pouvons vous offrir aujourd'hui. » Les articles qu'il propose sont mentionnés ci-dessous. Vous devez choisir quatre des objets contenus

dans votre Sac à Dos (vous ne pouvez inscrire dans cette liste, ni votre Or, ni vos Provisions, ni votre arme) et attribuer à chacun un chiffre différent entre 2 et 5. Vous sélectionnez ensuite deux des articles que le Gnome vous montre. Pour chacun de vos choix, vous lancerez un dé. Si vous obtenez :

**1.** Il n'est pas intéressé par ce que vous lui offrez en échange. En revanche, il acceptera n'importe quel autre objet en votre possession parmi ceux que vous n'avez pas inscrits dans la liste de quatre.

**2 à 5.** Il prendra l'objet désigné par le sort et numéroté par vous.

**6.** Il veut deux objets en échange d'un seul des siens. Lancez deux fois le dé (sans tenir compte des 1 et des 6) pour savoir quels objets il faudra lui abandonner.

Si vous souhaitez acquérir deux de ses articles, et qu'au second lancer, le dé vous donne à nouveau le chiffre correspondant à l'objet que vous venez d'offrir au Gnome, ce dernier vous cédera le deuxième article sans rien vous demander en échange. Ainsi, vous aurez obtenu deux objets pour le prix d'un seul. Si vous n'avez pas assez d'objets dans votre Sac à Dos, ou si vous ne souhaitez pas vous en déposséder, vous pouvez utiliser une Formule Magique :

DOC MAG GOB SOU VOL

[419](#) [360](#) [386](#) [490](#) [457](#)

Voici la liste des articles disponibles dans la boutique du Gnome. Vous pouvez en choisir deux : Une flûte de bambou [304](#), un sac de dents de Gobelins [45](#), un talisman de chance [20](#), une boussole magique [107](#), un très grand sac à dos [166](#), de la cire d'abeille [200](#). Les numéros qui suivent chaque article correspondent aux paragraphes auxquels vous devrez vous rendre si vous achetez l'objet en question. Quand vous en aurez fini avec le Gnome, rendez-vous au [158](#).

## 265

Vous ne découvrez pas son point faible et le Géant de Bronze vous précipite à terre en vous assenant un coup violent. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Retournez au [326](#) et choisissez de nouveau.

## 266

Vous collez votre oreille près de la bouche de l'idole pour entendre la réponse du dieu. « Etranger, murmure-t-il, je ne peux rien te dire sur ton voyage dans les Terres des Fins Fonds. Tu n'en sais pas assez de toute façon, sur la Formule qui ouvre la Porte du Nord. Tu dois faire demi-tour et recommencer ton voyage depuis le début. » Vous êtes terriblement déçu par sa réponse. Vous pouvez, soit [recommencer](#) votre aventure comme il vous l'a conseillé, soit continuer, en direction de la Grande Porte du Nord, en espérant que le dieu s'est trompé (rendez-vous au [109](#)).

## 267

Avez-vous mangé quoi que ce soit, hier? Sinon, vous êtes affamé et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous avez mangé, vous ne subissez aucune perte d'ENDURANCE. Rendez-vous au [325](#).

## 268

Tandis que vous vous agrippez désespérément à son encolure, le cheval galope le long de la route en vous faisant rebrousser chemin. Il se dirige vers un groupe de maisonnettes et, soudain, une petite créature recouverte d'écailles traverse la route devant lui. Le cheval se cabre, vous lâchez prise et vous tombez sur le sol. Par chance, vous êtes indemne. Le cheval pousse alors un hennissement et s'enfuit au galop par un chemin proche, pendant que vous vous relevez. Allez-vous à présent vous diriger vers une cabane que vous voyez sur le côté gauche de la route (rendez-vous au [66](#)) ou vers une autre qui se trouve à droite (rendez-vous au [171](#)) ? Vous pouvez également décider de poursuivre votre chemin (rendez-vous au [294](#)).

Un attroupement s'est formé autour du Lilliputien et de son ours savant.



269 *Un attroupement s'est formé autour du lilliputien et de son ours savant.*

D'une main, il tient une corde qui est attachée à un anneau passé dans le nez de l'ours. En secouant la corde à petits coups secs, il fait danser l'ours autour de lui, tandis que de l'autre main, il joue un air guilleret sur un pipeau. L'ours est un piètre danseur et la foule s'esclaffe en contemplant ses gestes maladroits. Vous restez là quelques minutes et soudain un cri s'élève : « Mon Or ! On m'a volé mon Or ! Au voleur ! C'est un pickpocket ! » Tout le monde se retourne vers la voix et vous

apercevez un petit personnage qui file à l'écart des badauds puis se précipite à l'intérieur d'une des tentes. Il y a peu d'espoir de le rattraper. Vous vous retournez alors vers le Nain juste à temps pour le voir s'éclipser, lui et son ours ! Il servait de comparse pendant que le pickpocket opérait ! D'autres spectateurs tâtent leurs poches pour vérifier si leur or est toujours là, et plusieurs d'entre eux se rendent compte qu'ils ont été victimes des deux filous. Et vous ? Qu'est devenu votre Or ? *Tentez votre Chance* pour le savoir. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [63](#). Sinon, rendez-vous au [177](#).

## 270

Vous tombez lentement en tournoyant sur vous-même... Dans l'obscurité absolue qui vous entoure vous ne pouvez rien distinguer. Puis, comme si vous vous trouviez dans un tunnel, vous apercevez une tache de lumière au loin qui grandit au fur et à mesure que vous tombez dans sa direction. Et finalement, ce qui vous attend vous paraît pire que la mort ! De toute évidence, vous êtes dans un égout, loin dans les profondeurs de Kharé. Des galeries obscures se perdent dans toutes les directions et la puanteur est insoutenable. Vous avez atterri sur un tas d'ordures parfaitement répugnantes : vous êtes plongé jusqu'au cou dans un mélange de vase, d'excréments, d'eau de vidange et d'immondices de toutes sortes ! Avant même d'avoir pu essayer de vous sortir de ce cloaque, un gargouillement retentit à votre gauche et vous apercevez un trou dans le mur, à quelques centimètres de votre tête ; il s'agit là d'un tuyau d'écoulement d'où va bientôt gicler un flot immonde d'eau d'égout et de déchets que vous allez recevoir en plein visage. Il faut prendre une décision rapide : allez-vous vous baisser pour éviter cet ignoble jaillissement ? Si oui, rendez-vous au [250](#). Si vous ne pouvez vous résigner à plonger la tête dans la fange, rendez-vous au [327](#).

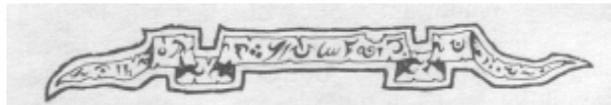
## 271

Vous vous approchez de la Grande Porte du Nord. Arrivé à quelques pas, vous vous figez sur place : une voix sépulcrale vient de s'adresser à vous. « Arrête, étranger ! » tonne la voix. Vous regardez autour de vous mais vous êtes seul. C'est la Porte elle-même qui vous parle ! « Il ne

t'est pas permis de franchir cette porte car elle est verrouillée par le pouvoir de la magie, dit la voix. Si tu ne connais pas le Poème magique qui permet de l'ouvrir, fais encore un pas et ce sera le dernier ! »  
Connaissez-vous les quatre vers du Poème qui ouvre la Porte ? Si oui disposez-les dans le bon ordre et récitez le Poème complet devant la Grande Porte. Trois chiffres sont contenus dans le Poème. Si vous les écrivez dans l'ordre convenable, vous obtiendrez un nombre de trois chiffres. Rendez-vous à ce numéro et vous saurez si vous avez correctement reconstitué le Poème magique. Si vous ne connaissez pas les quatre vers du Poème, il vous faudra tout [recommencer](#) depuis le début, en prenant bien soin, cette fois, de suivre les indications qui pourront vous mener auprès de ceux qui connaissent les vers du Poème.

272

Avez-vous acheté la fiole de poussière ? Si oui, rendez-vous au [247](#). Si non, rendez-vous au [259](#).



273

Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [303](#). S'il est inférieur, rendez-vous au [313](#).

274

« Voyons voir, dit-il, pourquoi pensez-vous que cette rune est la bonne ? » Vous lui expliquez que les autres symbolisent les faces d'un dé. Or cette rune représente la face qui manque. « C'est tout à fait vrai ! » s'exclame-t-il alors, ravi d'avoir trouvé grâce à vous la solution du mystère. Il accepte aussitôt, et avec enthousiasme, de vous aider dans votre recherche. « Je ne connais qu'un seul vers du poème dont vous avez besoin ; le voici : *Vous, les deux grands vantaux que nul ne peut abattre*. J'ignore qui connaît les trois autres vers, je sais seulement que ce sont des citoyens éminents. Dans cette ville, il n'est pas rare que les

créatures en sachent plus que les êtres humains, aussi ce modeste présent vous sera-t-il sans doute utile. » Il vous tend un petit sac contenant ce qui paraît être un morceau de fourrure verte. Vous le sortez du sac et vous découvrez qu'il s'agit d'une perruque qui peut effectivement vous être très utile si vous avez recours à certaines Formules Magiques. Vous remerciez le vieil homme et vous quittez la maison en récupérant votre arme au passage. Vous retrouvez votre total *initial* de CHANCE et vous vous rendez au [133](#).

## 275

Vous vous éloignez du monument et vous en faites prudemment le tour à distance respectueuse pour atteindre l'autre côté de la place. Rendez-vous au [135](#).

## 276

Vous reculez et les morceaux du cadavre s'agitent en vain sans parvenir à vous atteindre. Finalement, ils retombent sur le sol et se recollent les uns aux autres. On dirait à présent que le corps est passé sous les roues d'une douzaine de chars en pleine course. Un visage apparaît à la porte d'une cabane toute proche et un Gnome vous fait signe. Ils sont plusieurs Gnomes à avoir observé le combat et ils vous remercient d'avoir débarrassé le voisinage de l'horrible créature. Leurs enfants pourront désormais aller jouer sans crainte dans la rue. Ils insistent pour que vous acceptiez 5 pièces d'Or en guise de récompense et vous demandent s'ils peuvent faire autre chose pour vous. Vous leur parlez alors de votre quête et tous ont la même opinion ! Il est indispensable de découvrir les vers du Poème si vous voulez quitter la cité. Ils vous suggèrent de vous adresser au prêtre, sur votre chemin vers le centre de la ville. Ils vous offrent également des cadeaux qui pourraient vous être utiles pour certaines de vos Formules Magiques et vous avez le droit de choisir l'un des objets suivants : une [potion médicinale](#), un sac contenant trois [petits cailloux](#) ou une fiole de [sable](#) (si loin de la mer, c'est quelque chose de très rare). Quand vous aurez fait votre choix et pris congé, rendez-vous au [239](#).



### 277

Ils vous narguent dans une attitude de défi. Vous allez devoir les forcer à vous rendre l'Or. L'un d'eux cligne alors des yeux, le regard dirigé vers le sol, et vous apercevez sous ses paupières deux boules de feu incandescentes ! Souhaitez-vous attaquer les créatures (rendez-vous au [103](#)) ou préférez-vous partir sans demander votre reste (rendez-vous au [89](#)) ?

### 278

Vous n'arrivez pas à découvrir le moindre point faible. Le Géant, d'un violent coup de pied en arrière, vous projette en l'air et vous retombez lourdement sur le piédestal. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Retournez au [326](#) et choisissez de nouveau.

### 279

Un gros bloc de fromage de chèvre moisi tombe à vos pieds. L'odeur est insoutenable. Vous pouvez le jeter au loin ou l'emporter avec vous. Si vous souhaitez le garder, vous devrez réduire de 1 point votre total d'ENDURANCE tant que vous l'aurez en votre possession. Furieux, vous vous retournez, vers l'homme mais celui-ci hausse les épaules en prétendant que, de toute façon, ce n'était qu'un jeu de hasard. Vous quittez la tente et vous poursuivez votre voyage. Rendez-vous au [160](#).

### 280

Tandis que vous attendez, vous percevez des bruits de pas traînants derrière la porte. Finalement, une silhouette apparaît dans l'encadrement et vous constatez que le Fabricant de Chaînes est un SVINN, l'un de ces hommes-orques qui habitent le village de Torrepani. Il vous adresse la parole d'un ton bourru en vous demandant si vous êtes ou non intéressé par ses chaînes. Allez-vous demander le prix d'une des chaînes que vous avez remarquée (rendez-vous au [332](#))

ou l'interroger sur la Formule Magique qui ouvre la Porte du Nord (rendez-vous au [161](#))?

### 281

Vous avalez la potion d'un trait et vous attendez qu'il se passe quelque chose. Bientôt, la tête vous tourne et vous tombez sur le sol, évanoui. Quand vous revenez à vous, vous jetez un coup d'œil alentour, et vous remarquez que le décor a changé ; des passants vous regardent avec étonnement. Rendez-vous au [294](#).

### 282

Vous montez péniblement jusqu'à votre chambre. Elle est obscure et, comme l'aubergiste ne vous a pas donné de chandelle, vous avancez à tâtons vers le lit que vous finissez par trouver. Vous pouvez, si vous le désirez, manger quelques-unes de vos Provisions et gagner ainsi 2 points d'ENDURANCE si vous n'avez pas encore mangé aujourd'hui (1 seul point si vous avez déjà mangé). Vous vous étendez ensuite sur le matelas et vous vous endormez. Rendez-vous au [227](#).

### 283

Ses yeux se rétrécissent tandis qu'il vous toise. De sa tête parvient un son étouffé et des mots que vous avez de la peine à comprendre. La créature vous propose un [repas](#), au prix de 5 pièces d'Or. Si vous voulez continuer à abuser le monstre, vous devrez vous offrir ce repas. Il vous fera gagner 2 points d'ENDURANCE si c'est votre premier repas de la journée (et 1 seul point si vous avez déjà mangé) ; rendez-vous ensuite au [100](#). Si vous ne voulez pas dépenser d'argent, ou si vous n'en avez pas les moyens, vous devrez, soit repartir (rendez-vous au [294](#)), soit attaquer la créature. Si vous décidez de l'attaquer, rendez-vous au [243](#). Si vous préférez recourir à la magie, rendez-vous au [257](#).

## 284

Qu'allez-vous embrasser ensuite : le front (rendez-vous au [314](#)), l'œil droit (rendez-vous au [78](#)), la joue droite (rendez-vous au [334](#)), la joue gauche (rendez-vous au [88](#)), le nez (rendez-vous au [296](#)) ou les lèvres (rendez-vous au [231](#)) ?

## 285

Vous lui lancez une pièce de monnaie et il vous remercie de votre gentillesse. Vous vous asseyez un moment à côté de lui pour bavarder quand, tout à coup, vous êtes surpris tous les deux par un cri strident au-dessus de vos têtes. « Oh Non ! gémit-il, pas ces maudites Harpies ! Quand cesseront-elles de une tourmenter ? » Vous levez les yeux et vous apercevez deux créatures ailées qui tournent dans le ciel. Elles sont d'une grande laideur, elles ont la peau sombre et sont dotées de serres pointues au bout de leurs pattes. Vous vous relevez tous deux d'un bond. Vous ne savez pas très bien quoi faire ; quant au mendiant, il agite vainement son bâton au-dessus de lui.



285 *Le mendiant agite vainement son bâton au-dessus de lui. L'une des Harpies fond sur le vieil homme...*

« Elles en veulent à mon Or ! s'écrie-t-il. N'ont-elles donc pas pitié d'un pauvre aveugle ? Etranger, vous les voyez, vous, ces misérables créatures, je vous en supplie, aidez-moi ! » L'une des Harpies fond sur le vieil homme et lui attrape la tête dans ses serres en le faisant tomber. Allez-vous aider le vieillard (rendez-vous au [97](#)) ou préférez-vous ne pas engager un tel combat et vous esquiver (rendez-vous au [148](#)) ?

## 286

Votre aimable salut ne provoque que des ricanements. L'un des jeunes gens vous fait alors un croc-en-jambe et vous tombez sur la chaussée. Votre bourse s'ouvre sous le choc et vos Pièces d'Or s'éparpillent sur le pavé (si vous n'aviez pas d'Or sur vous, vous perdez 2 points d'ENDURANCE en vous écorchant un genou et vous vous rendez au **89**). Les créatures se précipitent aussitôt sous prétexte de vous aider à ramasser vos Pièces, mais en fait, elles les empochent sans vergogne. Lancez un dé. Le chiffre obtenu représente le nombre de Pièces que vous aurez réussi à récupérer. Vous pouvez, si vous le souhaitez, *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, lancez à nouveau le dé, et vous retrouverez encore autant de Pièces que le chiffre sorti. Bien entendu, vous ne pouvez pas ramasser en tout plus de Pièces d'Or que vous n'en aviez auparavant. Allez-vous à présent exiger des créatures qu'elles vous rendent vos pièces s'il vous en manque (rendez-vous au [277](#)) ou vous hâter de poursuivre votre chemin (rendez-vous au [89](#)) ?

## 287

Ils échangent des regards, se demandant visiblement s'ils ne pourraient pas obtenir de vous quelques Pièces d'Or supplémentaires. « Très bien, voyageur, finit par dire le plus grand, faites ce que bon vous semble, mais faites-le vite. » Ils empochent vos Pièces et s'éloignent du poste de garde. Vous disposez à présent, d'un moment de répit pour vous approchez de la Porte et tenter de l'ouvrir. Rendez-vous au [271](#).

## 288

Au milieu du cercle, vos pieds s'enfoncent dans le vide et vous disparaissent. C'était un Passage Piégé dans lequel vous tombez lentement, en pleine obscurité. Rendez-vous au [270](#).

## 289

Ils vous indiquent que vous n'êtes pas dans la bonne direction. Vous devez faire demi-tour et prendre l'autre route. Allez-vous suivre leur

conseil ? Si oui, rendez-vous au [233](#). Si vous préférez vous obstiner et continuer dans la même direction, rendez-vous au [329](#).

## 290

Vous réussissez à vous dégager. Ils se retournent vers vous, cherchant manifestement la bagarre. Allez-vous utiliser une Formule Magique ?

HOU VIK BIS FEU TEL

[367](#) [462](#) [382](#) [434](#) [495](#)

Ou bien allez-vous dégainer votre arme et les affronter (rendez-vous au [309](#)) ?

## 291

Ils vous entraînent vers le bâtiment et vous poussent à l'intérieur, puis ils verrouillent la porte derrière vous. Vous reprenez conscience et vous jetez un regard autour de vous. Rendez-vous au [254](#).



## 292

Vous longez la route jusqu'à un groupe de petites maisons. Le vieillard a disparu à l'intérieur d'une grande mesure aux murs sales, située sur votre gauche. Vous pouvez l'y suivre (rendez-vous au [66](#)) ou entrer dans la maison d'en face, d'où émane un délicieux fumet qui se répand dans la rue (rendez-vous au [171](#)). Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au [294](#).

## 293

Le Farfadet vous est très reconnaissant et vous demande comment vous remercier. Vous lui parlez alors de votre mission et de votre recherche de la Formule qui ouvre la Grande Porte du Nord. Il n'en connaît

malheureusement rien lui-même mais il va vous amener auprès de quelqu'un qui pourrait vous aider. Aussitôt il fait un bond en l'air et se met à battre vigoureusement des ailes en vous faisant signe de le suivre. La petite créature vous entraîne à l'écart de la rue parmi les maisons des Nains, puis à travers un terrain vague. Finalement, vous arrivez dans une autre rue et le Farfadet vous quitte en vous désignant une grande maison aux murs de pierre. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Souhaitez-vous vous approcher de la maison ? Si oui, vous pouvez vous diriger vers la porte d'entrée (rendez-vous au [140](#)), ou contourner le bâtiment pour examiner les lieux (rendez-vous au [208](#)). Si vous préférez poursuivre votre chemin rendez-vous au [133](#).

## 294

Un peu plus loin, sur la route, vous entendez la rumeur d'une foule nombreuse. Vous approchez sans doute d'un marché ou d'une foire. Vous parvenez à un embranchement d'où vous pouvez continuer tout droit (rendez-vous au [244](#)) ou tourner à gauche (rendez-vous au [328](#)). Quel chemin allez-vous prendre ?

## 295

*S'il tombe une autre pièce au sein des profondeurs  
Vous pourrez dire adieu à toutes vos douleurs*

Allez-vous jeter une autre pièce (rendez-vous au [315](#)) ou poursuivre votre chemin (rendez-vous au [319](#)) ?

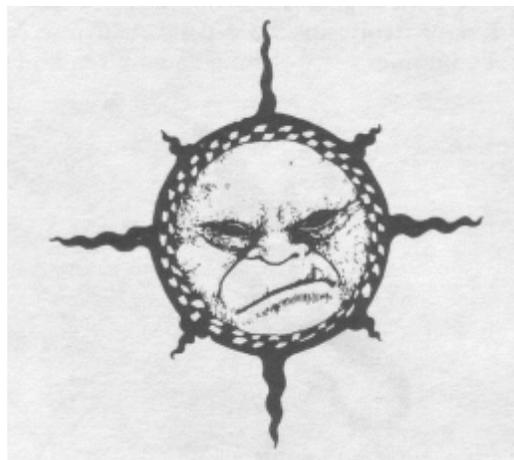
## 296

Qu'allez-vous embrasser ensuite : le front (rendez-vous au [314](#)), l'œil droit (rendez-vous au [2](#)), l'œil gauche (rendez-vous au [163](#)), la joue droite (rendez-vous au [334](#)), la joue gauche (rendez-vous au [88](#)) ou les lèvres (rendez-vous au [231](#)) ?



297

Vous parvenez à présent dans le centre de Kharé proprement dit. Les maisons sont beaucoup plus nombreuses et serrées les unes contre les autres. Des humains et des créatures de toutes sortes vont et viennent en tous sens dans les rues. L'après-midi est bien avancé et il vous faut songer à trouver un endroit où passer la nuit. Un personnage étrange marche à côté de vous et vous engagez la conversation. Il se présente sous le nom de Slangg et vous précise qu'il habite au-delà de la Grande Porte du Nord. Il vous raconte également que sa mère est une Oursconse. Il ajoute qu'il ne se nourrit que de cervelles de rats et qu'il fait partie des serviteurs du Premier Prince de Kharé. Peu à peu, vous vous rendez compte qu'il s'agit d'un menteur invétéré ! *Tout ce qu'il dit est faux.* Bientôt vous arrivez à un croisement. Avant de prendre congé de lui, vous pouvez lui demander conseil. Allez-vous lui demander où se trouve l'auberge la plus proche (rendez-vous au [216](#)) ou s'il connaît quelqu'un qui détiendrait un des vers de la Formule permettant d'ouvrir la Porte du Nord (rendez-vous au [51](#)) ?



## 298

Vous êtes dans un cul-de-sac. Allez-vous faire demi-tour et prendre la première à droite ? Rendez-vous au [77](#). Faire demi-tour, prendre la première à gauche puis la deuxième à gauche ? Rendez-vous au [42](#). Faire demi-tour, prendre la première à gauche puis tout droit ? Rendez-vous au [174](#).



## 299

Vous dégainez votre arme puis vous vous jetez sur la créature. Ses gestes sont lents et vous parvenez à lui assener un coup violent à hauteur de la taille. Votre lame heurte le bronze dans un grand fracas et le choc est si rude que vous en ressentez une forte douleur dans le bras. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Alors la STATUE DE BRONZE tend brusquement la main et bien que vous ayez fait un bond de côté, elle vous saisit et vous écrase contre elle. Vous perdez encore 2 points d'ENDURANCE. Il vous faut à présent combattre la Statue :

STATUE

DE BRONZE HABILITÉ : **10** ENDURANCE : **15**

Dès que vous lui aurez infligé un premier coup, rendez-vous au [326](#).

## 300

La rue devient plus étroite et vous apercevez bientôt un groupe de jeunes Orques qui avancent dans votre direction en jouant et en se bousculant. Dès qu'ils vous voient, ils se ruent sur vous et vous entourent en piaillant : « Bonjour, Monsieur. Une petite pièce s'il vous plaît ? » Leurs mains sont tendues vers vous, prêtes à recevoir votre obole.



Allez-vous leur donner une Pièce d'Or (rendez-vous au [91](#)) ou poursuivre votre chemin sans leur prêter attention (rendez-vous au [329](#))?

### 301

« La question est la suivante... » Le prêtre fait une pause pour appuyer son effet. La tension monte dans l'auditoire. « La question est... Quelle était sa couleur préférée ? » Vous protestez énergiquement : la question, en effet, est parfaitement malhonnête. Mais l'assemblée éclate de rire. Avec un sourire penaud vous comprenez alors que vous avez

été victime d'une des plaisanteries favorites du prêtre. Pour un homme d'église, il a le sens du spectacle ! « C'est bon, homme d'Analand, » reprend-il à votre grande stupéfaction, car comment peut-il savoir que vous venez d'Analand ? Puis il vous pose enfin la vraie question : « Dans la famille Grotalon, il y a six fils. Le père Grotalon, sentant que sa mort est proche, souhaite partager équitablement son bien entre ses six enfants. Il donne 5 pièces d'Or à son cinquième fils, 13 à son aîné et 9 à son troisième. Pouvez-vous dire combien de Pièces ont reçu les autres fils et, par conséquent, combien le père en possédait en tout avant le partage ? » Réfléchissez bien. Quand vous penserez avoir trouvé la réponse — le nombre total de Pièces — rendez-vous au numéro correspondant à ce chiffre. Si vous ne trouvez pas la réponse, rendez-vous au [248](#).

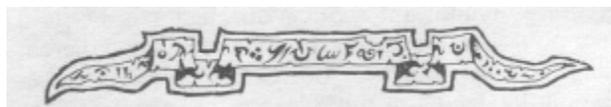
**302**

Souhaitez-vous utiliser une Formule Magique pour arrêter le combat ?

PUE EMU FIX LEN AMI

[391](#) [379](#) [447](#) [410](#) [400](#)

Ou bien préférez-vous séparer les deux combattants en vous interposant vous-même (rendez-vous au [311](#))?



**303**

Votre menace n'impressionne pas la créature qui s'avance vers vous. Il vous faut l'attaquer. Rendez-vous au [243](#) si vous voulez la combattre avec votre arme. Rendez-vous au [257](#) si vous décidez d'utiliser une Formule Magique.

**304**

La flûte a un son agréable et semble parfaitement normale. Elle pourra vous distraire dans la suite de votre voyage. Retournez au [264](#).

### 305

Sous le matelas, vous trouvez un masque en bois noir, sculpté à l'image d'un des dieux que vénèrent les Elfes Noirs. Vous pouvez l'emporter. Vous ne découvrez rien d'autre qui soit intéressant dans la pièce et vous quittez les lieux. Rendez-vous au [213](#).

### 306

Il accepte votre invitation et vous vous approchez du bar en titubant. Vous commandez deux chopes de bière (1 pièce d'Or chacune — Si vous n'avez pas assez d'argent vous ne pouvez pas lui offrir à boire. Vous prenez donc congé et vous vous rendez au [86](#)). Vous êtes bientôt complètement ivres l'un et l'autre. Il aperçoit alors, derrière vous, un de ses amis et se lève en lui faisant de grands signes. Mais au lieu de saluer cet ami, il tire une matraque de sa ceinture et vous en assène un grand coup sur la tête. Vous vous effondrez le nez sur la table. Rendez-vous au [312](#).

### 307

Vous avancez vers le groupe rassemblé autour du feu. Il est composé de créatures d'aspect étrange côtoyant des êtres humains. Un gros cochon qu'ils ont tué eux-mêmes cuit à la broche au-dessus du feu. Ici, vous allez pouvoir vous reposer et manger quelques-unes de vos Provisions (dans ce cas, rayez un repas de vos Provisions, et augmentez de 2 points votre total d'ENDURANCE si c'est votre premier repas de la journée, d'1 point seulement si vous avez déjà mangé). Sinon, vous pouvez vous approcher des créatures et engager la conversation ; vous profiterez alors d'un repas gratuit quand le cochon sera cuit (rendez-vous au [245](#)). Si vous ne voulez pas manger avec eux, vous quitterez les lieux pour continuer votre chemin (rendez-vous au [62](#)).



### 308

Vous pouvez manger et gagner ainsi 2 points d'ENDURANCE. Dans ce cas, vous devrez partager vos Provisions avec le vieillard pour le remercier des renseignements qu'il vous a donnés. Vous lui offrirez la valeur d'un repas : s'il ne vous reste qu'un seul repas, vous le partagerez avec lui et vous ne gagnerez donc que 1 seul point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [333](#).

### 309

Tandis que vous dégainez votre arme, l'un d'eux ouvre les yeux. Sous ses paupières apparaissent deux boules de feu et, lorsqu'il dirige son regard vers vous, un jet de flammes vous frappe en plein visage. Vous hurlez de douleur en portant la main à vos yeux, mais il est trop tard. Vous êtes devenu aveugle en voulant vous mesurer aux YEUX-ROUGES et votre aventure se termine ici.

### 310

Quel Formule allez-vous utiliser ?

FOL FOR MAG GOB ECU

[473](#) [480](#) [433](#) [365](#) [389](#)

Si vous ne connaissez aucune de ces Formules Magiques, il faudra vous servir de votre arme (rendez-vous au [118](#)).

### 311

Votre intervention suscite les huées de la foule mais vous n'en tenez pas compte et vous attrapez chacune des deux petites créatures pour les séparer. Les combattants n'approuvent pas plus votre geste que les spectateurs et tous deux se retournent contre vous pour vous attaquer ! Il vous faut les affronter :

## HABILETÉ ENDURANCE

FARFADET	5	6
LUTIN	5	5

Ils vous combattent tous deux en même temps. Calculez votre Force d'Attaque, puis celle de chacun de vos adversaires. Si votre Force d'Attaque est supérieure à celle de l'un et de l'autre, vous choisirez celui à qui vous aurez infligé une blessure. Si la Force d'Attaque de l'un d'eux est supérieure à la vôtre, et l'autre inférieure, vous aurez reçu une blessure du premier et vous aurez porté un coup au second. Si leurs Forces d'Attaque sont l'une et l'autre supérieures à la vôtre, ils vous auront blessé tous deux (vous perdrez donc 4 points d'ENDURANCE). Les deux petites créatures ne se battront pas jusqu'à la mort (elles essaieront cependant de vous tuer), elles abandonneront la partie sitôt que leur total d'ENDURANCE sera tombé à 2. Lorsque le combat aura pris fin, la foule se dispersera et vous poursuivrez votre chemin en vous rendant au [153](#).

## 312

Vous rouvrez les yeux et une douleur fulgurante vous déchire la tête. Vous avez perdu 2 points d'ENDURANCE. Vous vous massez la nuque tout en essayant de deviner où vous êtes. Le sol semble tanguer lentement : c'est peut-être l'effet du choc ou alors vous vous trouvez sur un bateau. Vous penchez plutôt pour la seconde hypothèse en remarquant autour de vous des cloisons de bois qui évoquent un fond de cale. D'autres personnages sont couchés sur le sol un peu plus loin et vous en secouez un pour le réveiller. Lui aussi a reçu un coup sur la tête et se frotte le crâne. Vous lui demandez s'il sait où vous êtes et vous en arrivez tous deux à la conclusion que vous avez été attaqués et faits prisonniers sur une galère pour y servir comme esclaves. Il y a une ouverture au-dessus de vos têtes mais vous n'avez aucune chance d'y accéder.



312 *Il y a une ouverture au-dessus de vos têtes mais vous n'avez aucune chance d'y accéder.*

Voulez-vous utiliser une Formule Magique ?

BLA VIK ZAP VOL SOU

[501](#) [402](#) [464](#) [343](#) [438](#)

Ou préférez-vous attendre de voir ce qui va se passer (rendez-vous au [179](#)) ?

### 313

Le ton de votre voix effraie la créature. Elle recule dans un coin, ce qui vous permet de vous emparer du coffret. Rendez-vous au [29](#).

### 314

Qu'allez-vous embrasser ensuite : l'œil droit (rendez-vous au [2](#)), l'œil gauche (rendez-vous au [163](#)), la joue droite (rendez-vous au [334](#)), la joue gauche (rendez-vous au [88](#)), le nez (rendez-vous au [296](#)), ou les lèvres (rendez-vous au [231](#)) ?

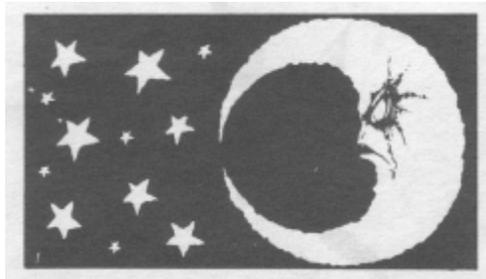
### 315

*S'il vous reste de l'or, donnez-m'en davantage  
Vous obtiendrez alors mon aide sans partage.*

Allez-vous lui jeter encore une nouvelle Pièce (rendez-vous au [152](#)) ou poursuivre votre chemin (rendez-vous au [319](#)) ?

### 316

Vous vous débarrassez des petits galopins et vous poursuivez votre chemin. Un peu plus loin, vous arrivez près d'une grande maison aux murs de pierre. Il semble qu'il s'agisse là d'un lieu vénérable. Allez-vous vous approcher de la porte d'entrée (rendez-vous au [140](#)), vous glisser à l'arrière de la maison (rendez-vous au [208](#)) ou continuer votre route (rendez-vous au [133](#)) ?



## 317

Vous pouvez tenter à présent de pénétrer dans la crypte. Allez-vous pousser brusquement la porte et vous précipiter à l'intérieur pour surprendre quiconque pourrait s'y trouver (rendez-vous au [249](#)), fouiller dans votre Sac à Dos pour y dénicher quelque chose qui vous serait utile en la circonstance (rendez-vous au [7](#)) ou bien encore vous servir d'une Formule Magique ?

DEV DOC HOR GRO FAK

[390](#) [499](#) [476](#) [452](#) [424](#)

## 318

Il prend votre argent et presse un bouton sur le côté du meuble. Avec un petit cri, la créature saute alors de son perchoir et court en tous sens parmi les objets exposés. Elle finit par en choisir un qu'elle glisse dans une ouverture qui communique avec l'extérieur. Qu'avez-vous gagné ? Lancez un dé pour le savoir. Si vous obtenez :

1. Rendez-vous au [279](#)
2. Rendez-vous au [5](#)
3. Rendez-vous au [167](#)
4. Rendez-vous au [92](#)
5. Rendez-vous au [71](#)
6. Rendez-vous au [219](#)

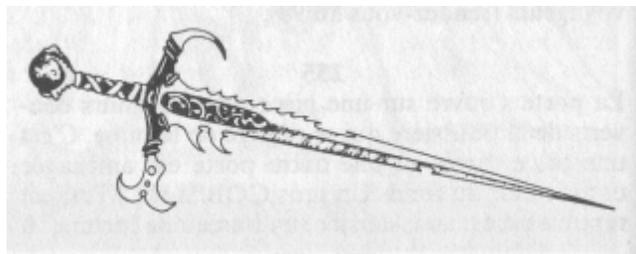
Vous pouvez *Tenter votre Chance* pour essayer de gagner un objet de valeur et non pas une babiole sans importance ou même nuisible. Si vous êtes Chanceux, vous avez le droit de choisir l'un quelconque des six objets sans lancer le dé. Bien entendu, vous ne pouvez encore savoir quels sont les objets utiles et ceux qui ne le sont pas mais voici une indication : un seul objet intéressant figure parmi les trois premiers et

deux parmi les trois derniers. Vous aurez donc de meilleures chances de bien tomber en choisissant parmi les trois derniers.



**319**

Vous quittez maintenant le centre de la Cité. La rue devient un chemin poussiéreux qui sort de Kharé, traverse ensuite un petit groupe de cabanes puis passe devant un grand bâtiment. Au loin, vous apercevez la Grande Muraille de Kharé et la Grande Porte du Nord. Au bord du chemin, il y a un tronc d'arbre sur lequel vous pouvez vous asseoir et vous restaurer. Vous gagnerez dans ce cas 2 points d'ENDURANCE si vous n'avez pas encore mangé de la journée, et 1 point seulement si c'est votre deuxième repas. A la sortie du petit village de cabanes, vous rencontrez un mendiant qui vous demande de lui faire l'aumône. Lui donnerez-vous une Pièce d'Or (rendez-vous au [285](#)) ou préférez-vous poursuivre votre chemin vers la Porte (rendez-vous au [148](#)) ?



**320**

Vous vous agenouillez et vous approchez votre oreille de la surface de l'eau. Le petit poisson d'argent se met à cracher et une goutte d'eau vous atteint à la joue. Si les poissons pouvaient rire, vous jureriez que celui-ci est en train de pouffer ! Des bulles lui sortent de la bouche et il produit un son indistinct, quelque chose comme : Flre!rl. Que veut-il dire ? Mystère... Le petit poisson retourne ensuite se cacher derrière son

caillou et vous pouvez soit continuer votre route (rendez-vous au [28](#)), soit essayer de prendre la Pièce (rendez-vous au [85](#)).

### 321

Votre intervention provoque dans la foule une réaction d'hostilité. Vous devez à présent choisir votre camp, le Farfadet ou le Lutin, et mener le combat.

HABILETÉ    ENDURANCE

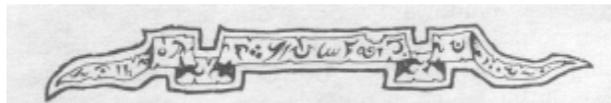
FARFADET    5                    6

LUTIN        5                    5

A chaque Assaut, vous calculerez votre Force d'Attaque et celle de l'allié que vous vous êtes choisi. Celui qui aura la Force d'Attaque la plus élevée combattra l'adversaire lors de cet Assaut (qui se déroulera à la manière habituelle), mais si vous avez tous deux une Force d'Attaque supérieure à celle de votre adversaire, ce dernier recevra deux blessures au lieu d'une. Si votre adversaire n'a pas été vaincu au bout de deux Assauts, un Nain entrera en lice pour essayer d'équilibrer le combat. Le Nain vous affrontera pendant que votre partenaire combattra l'autre créature. Vous devrez alors éliminer le Nain avant de pouvoir à nouveau prêter main-forte à votre allié.

NAIN HABILETÉ : 6    ENDURANCE : 6

Si vous survivez à cette bataille, rendez-vous au [293](#) si votre allié était le Farfadet, et au [335](#) si c'était le Lutin.



### 322

Vous suivez la route jusqu'à un autre carrefour. Là vous entendez la rumeur d'une foule sur votre gauche et vous prenez cette direction. Rendez-vous au [244](#).

### 323

Le vainqueur du combat, quel qu'il soit, est devenu le nouveau Champion. Apprêtez-vous à affronter, selon le cas, l'Ogre, ou le Barbare :

	HABILETÉ	ENDURANCE
BARBARE	7	8
OGRE	9	12

Si vous êtes vainqueur, vous recevrez le prix de 15 pièces d'Or. L'aboyeur vous demandera si vous voulez bien devenir son nouveau Champion. Mais vous déclinerez l'offre car des tâches plus importantes vous attendent. Rendez-vous au [263](#).

### 324

En entrant dans la cabane, vous ouvrez grands les yeux. Vous vous trouvez dans une pièce remplie du sol au plafond de toutes sortes d'objets hétéroclites, certains empilés sur des étagères, d'autres accrochés au plafond, d'autres encore posés contre les murs. Des armes, des poteries, des bijoux, des accessoires domestiques et des objets magiques encombrant la pièce. Un petit GNOME barbu, assis en tailleur à même le sol, se frotte les mains en vous voyant entrer et vous souhaite la bienvenue.



324 *Un petit Gnome barbu, assis en tailleur à même le sol, se frotte les mains en vous voyant entrer.*

D'une voix haut perchée, il vous invite à vous asseoir à votre tour pour parler troc. Si vous acceptez son invitation, il vous faut savoir que vous devrez échanger quelques-uns de vos objets contre certains des siens. Si vous n'avez pas d'objets à proposer en échange, inutile de vous asseoir. Si vous voulez savoir ce qu'il a à vous proposer, rendez-vous au [264](#). Sinon, rendez-vous au [158](#).

### 325

Vous quittez l'auberge. A la lueur de l'aube, vous constatez qu'elle est située tout près du fleuve, tout près du Pont du Port, le seul qui

franchisse le Jabaji. Vous traversez le fleuve, et vous arrivez sur la rive opposée, à un embranchement. Prendrez-vous à gauche (rendez-vous au [132](#)) ou tout droit (rendez-vous au [198](#)) ?



### 326

Vous ne pouvez rien contre cette créature métallique. Vos coups en effet rebondissent sur elle sans lui faire le moindre mal. Il y a cependant un moyen d'en venir à bout : il faut trouver son unique point faible. Si vous avez été suffisamment attentif, vous devriez pouvoir déterminer où se trouve ce point faible. Quelle partie du corps allez-vous mettre à l'épreuve ?

La jambe droite ? Rendez-vous au [265](#)

La cheville gauche ? Rendez-vous au [278](#)

La cuisse droite ? Rendez-vous au [35](#)

Un autre endroit ? Rendez-vous au [93](#)

### 327

Vous retenez votre respiration tandis que le répugnant liquide vous inonde le visage. Vous êtes pris d'une violente nausée et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous vous extirpez ensuite de l'immonde tas de débris en vous efforçant de vous débarrasser de toute cette saleté. Il vous faut à présent trouver le moyen de sortir de là. Allez-vous prendre : Tout droit puis première à gauche, première à droite, première à droite et première à gauche ? Rendez-vous au [10](#). Tout droit puis deuxième à droite, première à droite et tout droit ? Rendez-vous au [298](#). Tout droit, puis première à droite, première à gauche et première à droite ? Rendez-vous au [77](#).

### 328

Vous arrivez bientôt à un nouvel embranchement d'où vous pouvez soit continuer tout droit vers un petit groupe d'habitations (rendez-vous au [32](#)), soit tourner à droite (rendez-vous au [57](#)).

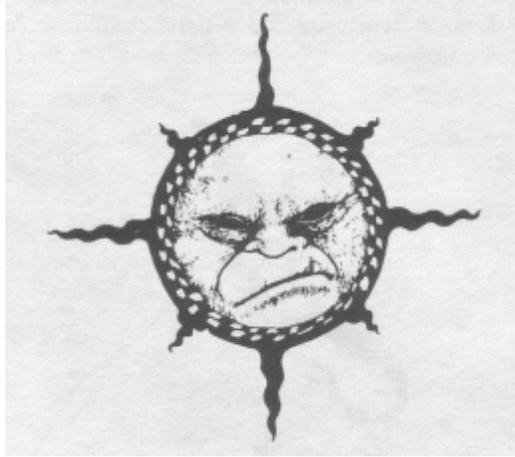
### 329

Ils vous serrent de plus près et vous sentez qu'ils sont en train de fouiller dans votre Sac à Dos. Ils essayent d'y trouver quelque chose qui vaille la peine d'être volé. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [316](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [262](#).



### 330

Vous vous débattez énergiquement, mais ils vous tiennent solidement et vous poussent vers le bassin. Vous en frappez un au visage ce qui le force à battre des paupières et vous apercevez alors les deux boules de feu qui tiennent lieu de globes oculaires à ces YEUX-ROUGES. Ils vous précipitent ensuite dans le bassin. Contrairement à ce que vous pensiez, celui-ci ne contient aucune substance liquide. Rendez-vous au [270](#).



### 331

Vous payez l'aubergiste pour le repas. Il disparaît alors dans l'arrière-salle et revient bientôt, en apportant une grande assiette remplie d'une mangeaille grasse et fumante. « Et voilà ! s'exlame-t-il en riant. Et si vous n'en avez pas suffisamment, il y en a d'autre ! » Vous prenez l'assiette et vous vous asseyez à une table pour manger. Vous gagnez 2 points d'ENDURANCE si c'est votre premier repas de la journée, mais seulement 1 point si vous avez déjà mangé. Tandis que vous êtes ainsi attablé, un matelot d'apparence fruste s'approche et s'assoit en face de vous. Il essaie d'engager la conversation, mais vous vous intéressez davantage à votre repas. Lorsqu'il vous propose cependant de vous offrir une chope de bière, vous acceptez de bon cœur. Vous finissez votre assiette puis vous buvez tranquillement votre bière qui vous fait gagner 1 point d'ENDURANCE supplémentaire. En même temps, vous bavardez avec le marin ; il vous pose bien sûr des questions sur votre quête et vous lui expliquez que vous essayez de découvrir la Formule qui permet d'ouvrir la Porte du Nord. « J'aimerais bien vous aider, dit-il, mais pour connaître l'un des vers du Poème, il faut tuer le Mort-Vivant et croyez-moi, ce ne sera pas un combat à armes égales ! Une autre bière, l'ami ? » Allez-vous accepter une autre chope et continuer la conversation (rendez-vous au [253](#)) ou préférez-vous aller dormir (rendez-vous au [86](#)) ?

### 332

Il vous jauge du regard, essayant de deviner l'importance de votre fortune. Si votre HABILITÉ est égale ou supérieure à **8**, vous faites montre d'une belle assurance et vous avez l'air plutôt riche. Il vous demandera, dans ce cas, 5 pièces d'Or. Si votre HABILITÉ est inférieure à **8**, il estimera que vous êtes un client ordinaire et il ne vous demandera que 2 pièces d'Or. Vous pouvez, si vous désirez paraître plus humble que vous ne l'êtes, *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, il vous accordera une remise de 1 pièce d'Or sur le prix annoncé. Si vous voulez faire affaire, vous le payez et vous vous rendez au [203](#). Si vous ne voulez pas payer ce qu'il vous demande, vous pouvez, soit prendre congé (rendez-vous au [9](#)), soit l'attaquer pour le voler (rendez-vous au [119](#)).

### 333

Vous commencez à tomber de sommeil, mais jusqu'à quel point pouvez-vous faire confiance au vieillard? Allez-vous vous coucher sur le sol et vous endormir pour la nuit (rendez-vous au [21](#)) ou préférez-vous rester éveillé et attendre le retour des gardes en surveillant votre Sac à Dos (rendez-vous au [102](#)) ?

### 334

Qu'allez-vous embrasser ensuite : le front (rendez-vous au [314](#)), l'œil droit (rendez-vous au [2](#)), l'œil gauche (rendez-vous au [163](#)), la joue gauche (rendez-vous au [88](#)), le nez (rendez-vous au [296](#)) ou les lèvres (rendez-vous au [231](#)) ?



D'une voix haut perchée, le Lutin vous remercie de votre aide. Il vous demande s'il peut faire quelque chose pour vous. Vous lui parlez alors de votre voyage et vous lui demandez s'il sait quelque chose de la Formule qui permet d'ouvrir la Grande Porte du Nord. Malheureusement, il ignore complètement de quoi il s'agit. Au cours de la conversation, cependant, il vous livre une information fort utile. Il existe en effet un prêtre d'un grand savoir qui pourrait vous éclairer. Vous le rencontrerez dans une chapelle qui se trouve sur votre route. C'est là qu'il s'efforce de convertir de nouveaux fidèles à sa foi. Par ailleurs, le Lutin vous avertit des dangers qui guettent les voyageurs dans le quartier des docks, au centre de la ville. Vous devez faire particulièrement attention aux chasseurs d'esclaves qui cherchent à recruter par la force des hommes d'équipage pour leurs navires. Leur méthode habituelle consiste à enivrer leurs victimes puis à les transporter endormies à bord de leurs vaisseaux. Vous remerciez le Lutin et vous poursuivez votre chemin. Rendez-vous au [153](#). Les conseils qu'il vous a donnés vous font gagner 1 point de CHANCE.



Vous le suivez dans son cabinet de travail, une pièce décorée avec goût, aux murs couverts de livres du sol au plafond.

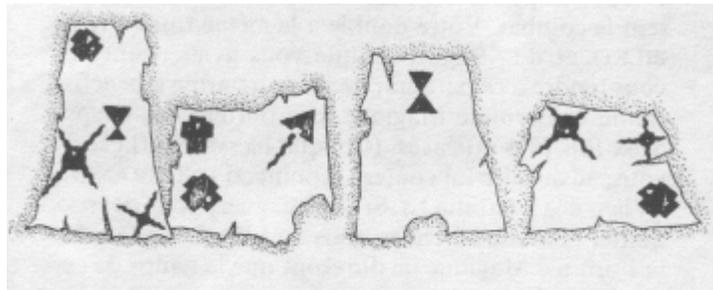


336 *Vous le suivez dans son cabinet de travail, une pièce aux murs couverts de livres du sol au plafond.*

Il vous apprend qu'il est un sage et un érudit et qu'à ce titre, il s'occupe de l'éducation des enfants du quartier. Il semble être un homme pacifique et de bonne compagnie, ce qui n'est pas courant dans cette ville. Votre hôte vous explique qu'il a eu une vie bien remplie et qu'il désire à présent passer le reste de son existence à faire ce qu'il pourra pour aider à civiliser la ville. Apparemment, il devrait être en mesure de vous aider et vous lui demandez donc s'il sait quelque chose de la Formule qui permet d'ouvrir la Porte du Nord. « Je connais en effet un des vers du Poème magique, répond-il et je vous le révélerai volontiers si vous m'aidez en échange à résoudre une énigme dont je n'ai pas encore réussi à trouver la solution » Vous acceptez aussitôt et il vous

explique de quoi il s'agit. « J'ai essayé récemment de déchiffrer des inscriptions écrites en caractères runiques. Je travaille actuellement sur une série qui forme une suite cohérente de six éléments. J'ai déjà rassemblé cinq de ces éléments mais je ne parviens pas à déterminer quelle est la sixième rune qui complétera l'ensemble. A votre avis, quelle est celle qu'il faut ajouter aux cinq autres ? » Vous connaissez vous-même assez bien les caractères runiques et vous étudiez donc la question. Observez attentivement les runes représentées dans l'illustration et choisissez ci-dessous celle qui vous semble devoir compléter la série. Rendez-vous au :

[115](#) [255](#) [274](#) [72](#)

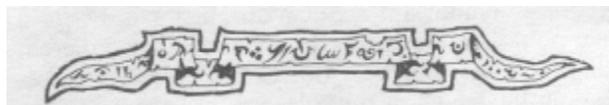


**337**

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [1](#) et faites un nouveau choix.

**338**

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule en vous concentrant sur la mare et vous créez l'image d'un petit tas de Pièces d'Or à côté de la Pièce d'Or réelle. Le poisson ne réagit pas. Il vous est impossible de savoir si l'illusion a un quelconque effet sur lui. Allez-vous à présent tenter de vous emparer de la Pièce d'Or (rendez-vous au [85](#)) ou bien quitter les abords de la mare et poursuivre votre chemin (rendez-vous au [28](#)) ?



### 339

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous de la Cire d'Abeille. Dans la négative, il vous est impossible d'utiliser cette Formule et votre double a le temps de vous porter un premier coup avant que vous n'ayez pu réagir (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Si vous avez de la Cire, il faut en enduire votre arme puis prononcer la Formule. Menez à présent le combat. Votre double a le même total d'HABILETÉ et d'ENDURANCE que vous aviez avant de vous rendre à ce paragraphe. Si votre arme a bénéficié de la Formule Magique, elle portera des coups deux fois plus efficaces. (Chaque blessure infligée à votre adversaire lui coûtera 4 points d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels). Si vous gagnez, vous devrez quitter la maison (rendez-vous au [137](#)). Les effets de la Formule Magique ne dureront que le temps de ce combat.

### 340

Cette Formule Magique n'existe pas. Retournez au [236](#) et choisissez de nouveau. Si vous vous doutiez déjà que VIK n'est pas une Formule Magique, rendez-vous au [399](#).

### 341

Le Gobelin se dirige vers la cabane et y entre. Un instant plus tard, il en ressort et vous fait signe qu'il n'y a pas de danger. Voulez-vous entrer dans la cabane (rendez-vous au [27](#)) ou passer votre chemin (rendez-vous au [137](#)) ?

### 342

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Pièce d'Or sur vous ? Si ce n'est pas le cas, votre Formule n'aura aucun effet. Si vous en avez une, posez-la sur votre poignet et prononcez la Formule. La pièce émet alors des ondes qui forment un bouclier invisible. Au cours du combat, vous pourrez réduire de 2 points la Force d'Attaque de votre adversaire en raison de la protection que vous offre le bouclier invisible. A présent, vous dégainez votre arme, et vous vous rendez au

[243](#). Souvenez-vous, qu'à la fin du combat, le bouclier et la Pièce d'Or disparaîtront.

### 343

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous ne pouvez vous servir de cette Formule car vous ne possédez pas l'indispensable Médaillon Incrusté de Pierreries. Rendez-vous au [179](#).



### 344

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [254](#) et choisissez de nouveau.

### 345

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais rien ne se passe. Vous ne pouvez pas jeter ce sort car vous n'avez pas la Branche de Jeune Chêne qu'il nécessite. Le Fabricant de Chaînes s'avance vers vous et vous frappe. Vous perdez encore 2 points d'ENDURANCE. Retournez au [119](#), dégainez votre arme et battez-vous.

### 346

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous ne pouvez pas utiliser cette Formule car vous n'avez pas la Poudre Jaune qu'elle nécessite. Retournez au [108](#) et faites un nouveau choix.

### 347

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [43](#) et faites un autre choix.

### 348

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous ne pouvez pas utiliser cette Formule car vous ne possédez pas la Poudre de Pierre qu'elle nécessite. Vous êtes cependant convaincu que la Statue s'est malgré tout pétrifiée et vous marchez droit dessus. Rendez-vous au [8](#).

### 349

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous un Miroir au Cadre d'Or sur vous ? Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez pas vous servir de cette Formule. Dégainez alors votre arme et rendez-vous au [192](#). Si vous avez un Miroir au Cadre d'Or sortez-le de votre Sac à Dos et prononcez la Formule en le fixant des yeux. Orientez-le ensuite vers les créatures : leur image se reflétera dedans et une réplique de chacune d'elle se formera devant vous. Vous ordonnez aux doubles ainsi créés d'attaquer leurs modèles déconcertés par ce prodige. Ces créatures sont des YEUX-ROUGES. Leurs yeux sont clos, mais quand elles soulèvent leurs paupières, des jets de feu en jaillissent et brûlent tout sur leur passage. La bataille est donc brève et meurtrière. Les Yeux-Rouges et leurs doubles se regardent les uns les autres, s'entretenant ainsi comme à l'aide de lance-flammes. S'ils vous avaient volé des Pièces d'Or, vous pourriez les récupérer et poursuivre votre voyage. Rendez-vous à présent au [89](#).

### 350

« Vous me proposez un Gobelin ! dit le Gnome incrédule. Qu'est-ce que je peux faire d'un Gobelin ? » Votre création ne lui est d'aucune utilité. Allez-vous à présent ordonner à votre Gobelin de l'attaquer (rendez-vous au [403](#)) ou au contraire de disparaître tandis que vous vous assiérez pour parler troc avec le Gnome (retournez au [264](#)) ?



### 351

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous des grains de Sable sur vous ? Si ce n'est pas le cas, retournez au [213](#). Si vous en avez jetez-les à l'eau et prononcez en même temps votre Formule. La mare se transformera immédiatement en une étendue de sables mouvants. Le petit poisson mourra étouffé mais vous aurez eu le temps de vous emparer de la Pièce d'Or avant qu'elle ne s'enfonce dans la vase. Prenez la Pièce si vous le souhaitez et poursuivez votre chemin (rendez-vous au [28](#)). N'oubliez pas de rayer le Sable de votre *Feuille d'Aventure*.



### 352

Vous descendez du ring et Vik se fraie un chemin jusqu'à vous. Vous lui relatez vos aventures dans les collines de Shamutanti en racontant l'histoire de la Hache de Glandragor. Vous lui demandez s'il sait quelque chose de la Formule Magique qui permet d'ouvrir la Porte du Nord et il vous répond par l'affirmative. Combien de vers connaissez-vous déjà ?

Aucun Rendez-vous au [380](#)

Un Rendez-vous au [409](#)

Deux Rendez-vous au [372](#)

### 353

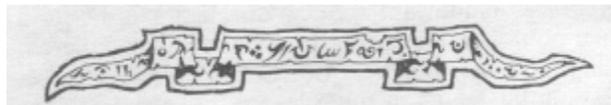
Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez votre Formule et un mur invisible se dresse devant vous. Il vous serait très utile si vous étiez attaqué, mais il ne vous est d'aucun secours dans la situation actuelle. Vous avez perdu des points d'ENDURANCE pour rien. Rendez-vous au [154](#).

### 354

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Dent de Géant ? Si ce n'est pas le cas, votre Formule Magique n'aura aucun effet et vous devrez combattre les créatures avec votre arme. Rendez-vous au [192](#). Si vous en avez une, vous la jetez sur le sol en prononçant votre Formule. Une brume se forme autour de la Dent et un être gigantesque apparaît aussitôt. Vous lui ordonnez de se lancer à l'attaque des créatures et il s'avance vers elles, mais malheureusement, votre Géant n'a que peu de chances contre les YEUX-ROUGES. Dès que ces derniers ouvrent les paupières en effet, des jets de flammes jaillissent de leurs orbites et viennent frapper votre partenaire. Le Géant se bat avec courage mais il a affaire à trop forte partie. Cet affrontement crée cependant une diversion qui vous permet de vous éclipser par une ruelle adjacente. Mais dès qu'elles ont tué le Géant, les créatures se lancent à votre poursuite. Rendez-vous au [41](#).

### 355

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'a jamais existé et c'est en vain que vous vous obstinez à la prononcer. Votre hôte, en contemplant vos pitoyables efforts, commence à perdre patience. Vous lui demandez alors de poursuivre et vous buvez votre bière. Rendez-vous au [236](#).



### 356

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Tandis que votre double s'avance, vous prononcez votre Formule en créant l'image d'un petit trésor posé devant lui. Mais votre sosie se moque complètement de votre tentative de diversion et il vous attaque. Vous ne pouvez plus utiliser de Formule Magique à présent et il vous faut combattre. Si vous gagnez, quittez les lieux et rendez-vous au [137](#). Souvenez-vous que votre double dispose du total d'HABILETÉ et d'ENDURANCE que vous aviez vous-même avant de prononcer la Formule.

### 357

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous n'avez pas d'Eau Bénite, c'est pourquoi votre Formule reste sans effet. Tandis que vous essayez malgré tout de la prononcer, les morceaux de cadavre s'approchent de vous et vous attaquent. Vous perdez encore 3 points d'ENDURANCE. Retournez au [11](#) et faites un nouveau choix.

### 358

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous du Sable sur vous ? Si ce n'est pas le cas, vous ne pourrez pas utiliser cette Formule et vous devrez combattre la Statue (rendez-vous au [299](#)). Si vous en avez, vous pouvez en jeter sous les pieds de la Statue et prononcer la Formule. Le sol commence alors à bouillonner sous ses pieds. Le Géant perd l'équilibre tandis qu'une mare de sables mouvants se forme sous ses pas ! Le pas mal assuré, il s'arrête et commence à s'enfoncer sous son propre poids. Dès qu'il a disparu dans le sol, vous pouvez choisir votre chemin. Allez-vous prendre à gauche et vous diriger vers les faubourgs de la Cité (rendez-vous au [104](#)) ou vous diriger vers les Salles de Jeux de Vlada (rendez-vous au [56](#)) ? Souvenez-vous qu'il vous faut rayer le Sable de votre *Feuille d'Aventure*.

### 359

Avez-vous des Dents de Gobelin sur vous? Si oui, vous en poserez une sur le sol avant de prononcer la Formule. Si non, vous perdez 1 point d'ENDURANCE et vous retournez au [153](#) pour faire un autre choix. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE en jetant votre sort, le regard fixé sur la Dent. Un Gobelin se matérialise alors devant vos yeux. Souhaitez-vous ordonner au Gobelin d'aller examiner la Statue à votre place (rendez-vous au [423](#)) ou de jeter un coup d'œil dans la maison (rendez-vous au [341](#)) ?

### 360

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Cette Formule va vous permettre de détecter la présence d'éventuelles chausse-trappes. Il n'y en a pas trace cependant. Si vous voulez traiter avec le Gnome, rendez-vous au [264](#). Si vous préférez prendre congé, rendez-vous au [158](#).

### 361

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [34](#) et faites un nouveau choix.

### 362

Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [323](#) et battez-vous. Si vous saviez déjà qu'il ne s'agissait pas d'une Formule Magique, rendez-vous au [436](#).

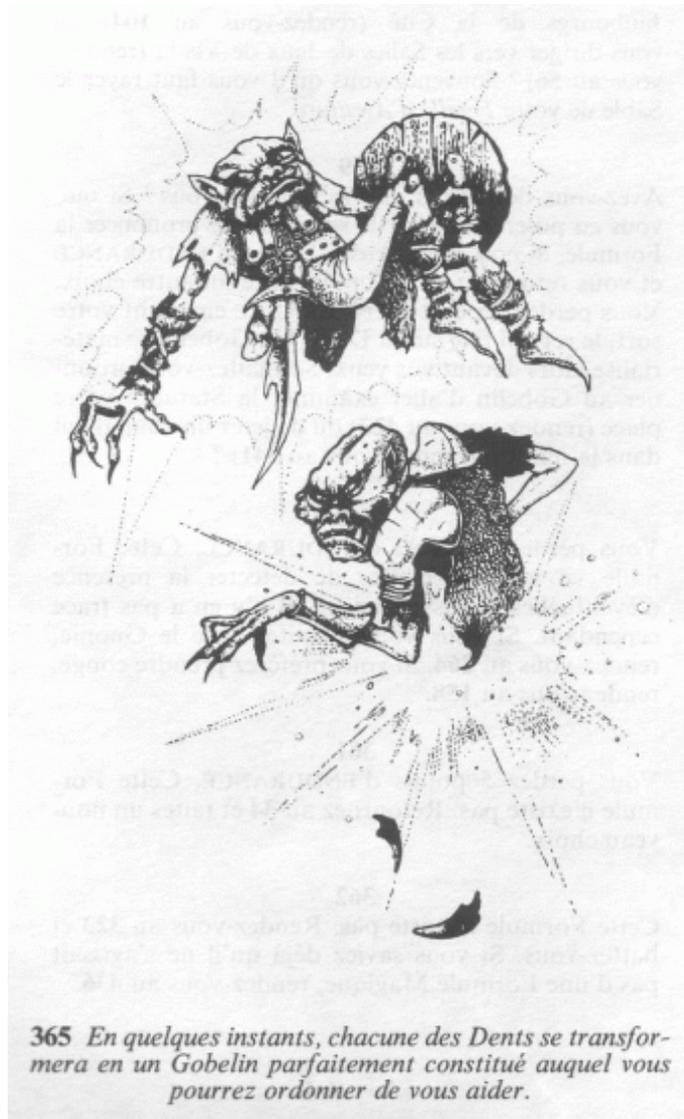
### 363

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule en créant l'image d'un trésor au milieu du chemin. Vous essayez de tenter les créatures avec cette illusion mais elles se moquent de vous avec dédain. L'une d'entre elles vous lance : « Espèce de mollusque attardé ! Nos yeux sont peut-être fermés, mais nous ne sommes pas aveugles ! Ton trésor n'est qu'une illusion ! Venez les amis, nous allons rompre les côtes à cet imbécile ! » Ils avancent sur vous et vous dégainez votre arme. Rendez-vous au [192](#).

### 364

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas et vous devrez combattre votre double avec votre arme. Souvenez-vous que votre double dispose du total d'HABILETÉ et d'ENDURANCE que vous aviez vous-même avant d'arriver à ce paragraphe. Si vous gagnez, quittez les lieux et rendez-vous au [137](#).

Avez-vous des Dents de Gobelins ? Si vous n'en avez pas, vous ne pouvez pas utiliser cette Formule. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE et vous vous rendez au [118](#). Si vous en avez, vous pouvez en jeter sur le sol autant que vous le désirez et prononcer votre Formule. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE pour chaque Dent. En quelques instants, chacune de ces Dents se transformera en un Gobelin parfaitement constitué auquel vous pourrez ordonner de vous aider dans votre combat contre les créatures ailées.



Chaque Gobelin a 5 points d'HABILETÉ et 5 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [118](#), et combattez les créatures. Celles-ci vous attaqueront tous les deux, vous et le Mendiant, mais avant de calculer les Forces d'Attaque, vous désignerez un Gobelin pour combattre chaque Harpie. Si la Force d'Attaque d'un Gobelin est supérieure à celle de la créature qu'il attaque, il lui infligera une blessure à la manière habituelle. A l'issue de la bataille, les Gobelins, s'il en reste encore, disparaîtront.

### 366

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et aussitôt, derrière Vangorn, la porte s'ouvre sur la rue. Ce prodige le laisse tout à fait indifférent. Rendez-vous au [13](#).

### 367

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous un Masque Noir? Si vous n'en avez pas, la Formule restera sans effet et vous devrez affronter les créatures avec votre arme (rendez-vous au [192](#)). Si vous en avez un, tenez-le devant votre visage en prononçant votre Formule. Les créatures qui vous entourent reculent alors d'effroi, et vous vous éclipez. Rendez-vous au [135](#).

### 368

Vous prononcez la Formule en vous concentrant sur les Dents de Gobelins et chacune se transforme en un Gobelin entier qui vous est tout dévoué. Vous lancez vos créatures à la poursuite des jeunes Orques mais, malheureusement, ceux-ci ont pris trop d'avance sur les Gobelins, et vous ne pourrez rien récupérer de ce qu'ils vous ont volé. Il vous faut à présent poursuivre votre chemin. Rendez-vous au [61](#).

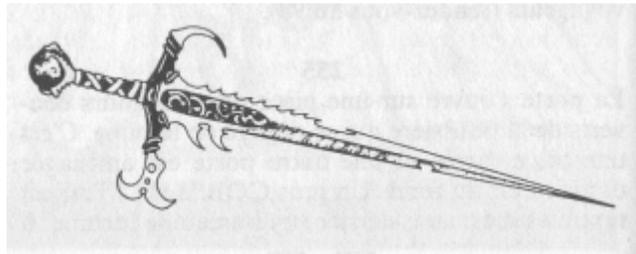
### 369

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Flûte de Bambou ? Si ce n'est pas le cas, votre Formule restera sans effet. Retournez alors au [234](#) et combattez. Si vous en avez une, prenez-la, jouez-en un air et jetez votre sort. Quel que soit celui des deux

adversaires que vous viserez en prononçant la Formule, ce dernier s'arrêtera de combattre et se mettra à danser malgré lui. Mais dès que ce phénomène se produira et que le combat sera ainsi interrompu, tout le monde tournera vers vous des regards furieux pour être intervenu de cette manière intempestive. Quelqu'un dans la foule saisira alors votre Flûte et la cassera en deux tandis que les autres spectateurs vous expulseront manu militari. Il ne vous restera plus qu'à partir. Rendez-vous au [263](#).

### 370

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous de la Cire d'Abeille ? Si vous n'en avez pas, il vous est impossible de prononcer la Formule et le Fabricant de Chaînes vous donne un coup de chaîne dans le dos en vous faisant perdre ainsi 2 autres points d'ENDURANCE. Retournez au [119](#) et dégainez votre arme pour le combattre. Si vous avez de la Cire, dépêchez-vous d'en enduire la lame de votre épée et jetez le sort en même temps. Votre lame deviendra alors tranchante comme un rasoir, et chaque fois que vous porterez un coup à votre adversaire, il perdra 4 points d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels. Retournez au [119](#) et battez-vous.



### 371

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. En pointant votre doigt sur la porte, vous libérez un éclair redoutable. La porte, calcinée sous l'effet de la foudre, s'ouvre et vous laisse le champ libre, à vous et au vieillard. Vous courez tous deux jusqu'à un croisement. Le vieillard, à votre grande surprise, est étonnamment alerte pour son âge et il arrive au carrefour avant vous. Rendez-vous au [81](#).

### 372

Il vous conseille de continuer tout droit jusqu'à ce que vous arriviez au port. Vous le remerciez et vous vous éloignez. Rendez-vous au [263](#).

### 373

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez votre Formule et un mur invisible se dresse instantanément entre le Mort Vivant et vous-même. Les morceaux de la créature se heurtent contre ce bouclier magique et rebondissent à sa surface. Le mur n'est cependant pas très grand et les morceaux de cadavre ont tôt fait de le contourner, vous menaçant à nouveau. Retournez au [11](#) et faites un autre choix.

### 374

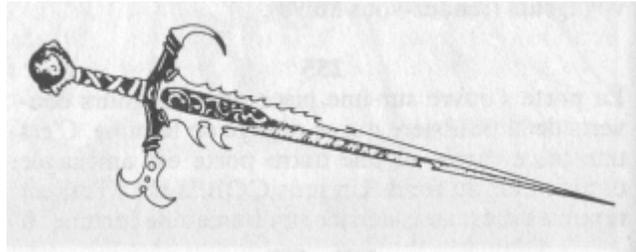
Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Pièce d'Or? Si ce n'est pas le cas, votre Formule reste sans effet (rendez-vous alors au [468](#)). Si vous en avez une, posez-la sur votre poignet et prononcez la Formule. Un bouclier invisible se forme aussitôt autour de votre bras. Il restera en place tant que vous resterez dans ce sanctuaire et vous protégera au cours des combats que vous pourriez y livrer. Mais dès que vous sortirez du sanctuaire, votre bouclier disparaîtra, (ainsi que la Pièce d'Or). A présent, rendez-vous au [468](#).

### 375

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule en vous concentrant sur le poisson dans la mare. Mais celui-ci s'enfuit d'un mouvement brusque et c'est un petit mollusque collé à un rocher qui subit les effets de votre sortilège. Le petit mollusque est désormais entièrement soumis à votre volonté, ce qui, bien entendu, ne présente pas le moindre intérêt à vos yeux ! Voulez-vous à présent vous emparer de la Pièce d'Or (rendez-vous au [85](#)) ou quitter la mare (rendez-vous au [28](#)) ?

### 376

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une potion médicinale ou du jus de Myrtibelle ? Si vous n'avez ni l'un, ni l'autre, la Formule n'aura aucun effet et le poison vous terrassera. Vous serez alors parvenu au terme de votre aventure. Si en revanche, vous possédez l'un des remèdes indiqués, hâtez-vous de le boire, puis prononcez la Formule Magique. La potion agira comme un puissant contre-poison et, vous retrouverez très vite votre pleine santé - à tel point que votre total d'ENDURANCE reviendra à son *niveau initial* tel qu'il était au début de cette aventure. Vangorn vous regarde boire, visiblement déçu. Dès que vous vous sentirez parfaitement bien, vous pourrez quitter les lieux. Rendez-vous au [223](#).



### 377

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous pouvez à présent pénétrer sans crainte dans la crypte. Rendez-vous au [249](#). Peut-être souhaitez-vous prendre quelque chose dans votre Sac à Dos avant d'entrer. Si c'est le cas, rendez-vous au [7](#).

### 378

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous un flacon de Colle ? Si vous n'en avez pas, la Formule restera sans effet et la créature vous mordra cruellement à la cheville (vous perdrez 2 points d'ENDURANCE). Retournez alors au [95](#) et combattez la Bête Hérissée. Si vous avez de la Colle, jetez le flacon sur la créature en prononçant la Formule. La Bête restera collée sur le sol et vous pourrez la vaincre sans difficulté. Rendez-vous au [14](#).



### 379

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas et, par conséquent, rien ne se produit quand vous la prononcez. Rendez-vous au [98](#) pour faire un autre choix.

### 380

Vik vous indique comment trouver le dépositaire de l'un des vers du Poème magique. Si vous souhaitez suivre ses indications, retournez vers la Grande Porte du Sud jusqu'à la rue où habite le personnage qui pourrait vous aider (rendez-vous au [61](#)). Si vous préférez poursuivre votre chemin sans tenir compte de ses conseils, rendez-vous au [263](#).

### 381

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la formule en vous concentrant sur le verrou de la Porte. Le mécanisme se met en action et libère la Porte. Vous la poussez et vous la franchissez. Il n'y a personne de l'autre côté mais vous examinez soigneusement les alentours. Vous apercevez un bâtiment à l'abri de la muraille et vous vous en approchez à pas vifs. C'est une bâtisse en pierre aux fenêtres munies de barreaux. L'intérieur est vide à part un banc de bois sur lequel est assis un vieil homme. Voulez-vous entrer dans le bâtiment pour saluer le vieillard (rendez-vous au [169](#)) ou continuer votre chemin (rendez-vous au [218](#)) ?

### 382

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous un Miroir au Cadre d'Or? Si vous n'en avez pas, la Formule restera sans effet et les créatures s'approcheront de vous tandis que vous essayerez en vain de les repousser. Il ne restera plus alors qu'à dégainer votre arme, (rendez-vous au [192](#)). Si vous avez le Miroir, vous le sortez aussitôt de votre sac à dos et vous l'orientez vers le groupe en prononçant la formule

magique. Le miroir crée alors un deuxième groupe de créatures identiques en tous point à leurs modèles. Les deux groupes sont maintenant face à face prêts à s'affronter. Vous profitez de la diversion pour disparaître. Rendez-vous au [135](#).



### 383

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Lorsque vous avez prononcé la Formule un mur invisible se dresse entre vous deux. L'Assassin décoche alors sa flèche mais celle-ci rebondit contre votre mur protecteur. « Un Sorcier ! s'écrie Vangorn. Je ne veux pas chercher querelle aux Sorciers. Tu peux partir en paix, étranger. » Il abaisse son arc et s'écarte de la porte pour vous laisser passer. Rendez-vous au [46](#).

### 384

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Dès que vous avez prononcé la Formule, cinq copies conformes de vous-même se forment autour de vous. Vous espérez que la Statue se laissera prendre au piège, mais hélas, elle n'est pas dupe de l'illusion et elle tend violemment le bras dans votre direction. Sa main vous frappe et vous envoie rouler sur le sol. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous dégainez votre arme. Rendez-vous au [299](#).

### 385

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez alors la Formule en vous concentrant sur votre adversaire qui ralentit aussitôt son attaque. Il devient tout à coup apathique et se désintéresse du combat. Attaquez-le en réduisant de 3 points son total d'HABILETE. Souvenez-vous que votre double disposait, avant que ces 3 points ne lui soient retirés du total d'HABILETE et d'ENDURANCE que VOUS

auriez vous-même avant d'avoir prononcé la Formule. Si vous gagnez ce combat, quittez les lieux et rendez-vous au [137](#).



### 386

Avez-vous des Dents de Gobelins ? Si vous n'en avez pas, vous ne pouvez pas vous servir de cette Formule Magique. Retournez au [264](#) et faites un autre choix en perdant 1 point d'ENDURANCE pour votre vaine tentative. Si vous avez des Dents de Gobelins, jetez-en une sur le sol et prononcez la Formule. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. La Dent se transforme aussitôt en un Gobelin repoussant qui attend vos instructions. Allez-vous lui ordonner d'attaquer le Gnome (rendez-vous au [403](#)) ou allez-vous le proposer au Gnome comme monnaie d'échange (rendez-vous au [350](#)) ?

### 387

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais rien ne se passe car vous n'avez pas en votre possession l'indispensable Boule de Cristal ! Votre tentative vous rend ridicule et vous buvez votre chope de bière après avoir adressé un sourire embarrassé à votre hôte. Rendez-vous au [236](#).

### 388

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Dent de Géant ? Si vous n'en avez pas, vous avez gaspillé votre point d'ENDURANCE pour rien car la formule restera sans effet (rendez-vous alors au [154](#)). Si vous en avez une, vous parvenez tant bien que mal à la jeter sur le sol. Vous prononcez la Formule Magique. Un nuage de fumée se forme aussitôt autour de la Dent et laisse apparaître en se dissipant, la silhouette d'un Géant à la carure impressionnante. Vous lui ordonnez de déchirer les mailles du filet, ce qu'il fait sans la moindre difficulté. Dès que vous êtes à nouveau libre, le Géant disparaît. Vous pouvez désormais quitter la maison. Rendez-vous au [9](#).

### 389

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Pièce d'Or ? Dans la négative, cette Formule restera sans effet (retournez au [310](#) et choisissez de nouveau). Si vous en avez une, vous la collez sur votre poignet et vous prononcez la Formule. Un bouclier invisible, fixé à votre bras, se formera aussitôt et il vous sera d'un grand secours pour parer les coups pendant le combat. Rendez-vous au [118](#) pour affronter les créatures. Grâce à votre bouclier invisible, vous pouvez réduire de 2 points la Force d'Attaque de chaque adversaire que vous combattez. Après le combat, le bouclier et la Pièce d'Or disparaîtront.

### 390

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Grâce à cette Formule, vous resterez hors d'atteinte de toute espèce de piège, mais pendant un court laps de temps. Vous pouvez à présent, entrer dans la crypte (rendez-vous au [249](#)) ou chercher dans votre Sac à Dos un objet qui pourrait vous être utile (rendez-vous au [7](#)).

### 391

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Disposez-vous d'une paire de Tampons pour vous boucher le nez ? Si oui, enfoncez-les dans vos narines, puis prononcez la Formule. Une puanteur insoutenable se répand aussitôt dans l'air ambiant. Les spectateurs se mettent à tousser et s'enfuient en retenant leur respiration. La bagarre s'arrête immédiatement. Si vous n'avez pas de Tampons, vous respirez vous aussi l'odeur infecte et vous perdez 3 points d'ENDURANCE en raison d'une violente nausée qui vous retourne l'estomac. Vous pouvez à présent poursuivre votre chemin. Rendez-vous au [153](#).

### 392

Vous vous souvenez des mots de Glandragor : Si vous avez besoin d'aide lorsque vous serez à Kharé, criez le nom de Vik ; c'est un de mes amis qui a du pouvoir et de l'influence dans la ville. Vous criez donc son nom plusieurs fois. Quelques instants plus tard, un visage apparaît

dans l'ouverture au-dessus de vous et une voix lance : Qui a appelé Vik ? Vous vous faites connaître et le visage disparaît. Au bout de quelques minutes, l'homme revient en compagnie de quelqu'un qui semble être le capitaine du bateau. Vous lui racontez votre histoire. Je vous dois des excuses, dit alors le capitaine, mes hommes ont manqué de discernement mais ils ne pouvaient pas savoir que nous avons un ami commun. Car Vik est mon ami ! Mieux, je lui dois la vie : il m'a tiré des griffes des Vestales de Lumlé. Ne craignez plus pour votre liberté, étranger. Il fait descendre dans la cale une échelle de corde et vous grimpez sur le pont du navire. Rendez-vous au [487](#).



### 393

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous jetez le sort à la créature amorphe et ses mouvements déjà lents deviennent de plus en plus indécis. Vous pouvez à présent dégainer votre arme et combattre :

GOBEUR

DE VASE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 11

Sous l'effet de votre magie, et pendant les quatre premiers Assauts, la créature vous combattra avec une HABILITÉ réduite à 4. Ensuite, ses mouvements et son HABILITÉ retrouveront leur état habituel. Si vous parvenez à tuer la créature, rendez-vous au [196](#).

### 394

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous ne pouvez pas utiliser cette Formule car vous ne possédez pas l'indispensable Branche de Jeune Chêne. Rendez-vous au [55](#).

### 395

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et tandis qu'elle opère, les pièges qui vous guettent apparaissent clairement. Le cercle noir que vous voyez devant vous est sans aucun doute dangereux et il vous faut l'éviter. La crypte elle-même représente également un danger et si vous y entrez, vous devrez être équipé d'une arme particulièrement efficace. Le chemin le plus sûr est celui qui évite la crypte mais ce n'est peut-être pas le meilleur. Si vous préférez vous éloigner de la crypte, rendez-vous au [16](#). Si vous voulez entrer, rendez-vous au [249](#). Si, avant d'entrer, vous souhaitez prendre dans votre Sac à Dos un objet qui pourrait vous être utile, rendez-vous au [7](#).

### 396

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Les petits Orques ont pris la poudre d'escampette pendant que vous tentiez vainement de recourir à votre fausse magie. Rendez-vous à présent au [61](#).

### 397

Vous grommelez un juron tandis qu'ils s'approchent. Votre épée vous est moins utile ici que ne le serait un marteau ou une hache. A cette pensée, il vous vient à l'esprit l'image de la Taverne de Glandragor. Que vous avait donc dit Glandragor, à l'époque ? « Si vous avez besoin d'aide quand vous serez à Kharé, appelez Vik... » Et tandis que vous reculez devant les créatures menaçantes, vous décidez d'essayer. Vous leur criez qu'elles n'ont pas le droit de vous faire de mal car vous êtes un ami de Vik. En entendant le nom, les créatures s'arrêtent et se concertent à voix basse : « Un ami de Vik... Dans ce cas, il faut le laisser tranquille... Et si c'était du bluff? Peut-on prendre le risque?... Finalement, elles s'écartent et vous laissent passer. Vous pouvez poursuivre votre chemin en vous rendant au [135](#).

398

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [43](#) et choisissez à nouveau.



399



Vous vous souvenez des paroles que l'aimable Glandragor avait prononcées à Birritanti. Si seulement son ami Vik pouvait vous aider ! Or, dans la confusion provoquée par votre terrible douleur, vous avez marmonné le nom de Vik ; en entendant ce nom, Vangorn se précipite et vous soulève la tête. « Vous connaissez Vik ? » vous demande-t-il. Vous faites signe que oui. Il se rue alors dans la cuisine et en revient presque aussitôt avec une petite tasse remplie d'un liquide. Il vous force à le boire, ce que vous faites sans résister. La douleur vous terrasse bientôt et vous vous évanouissez. Quelques instant plus tard, vous revenez à vous. Vous battez des paupières et vous vous retrouvez assis dans un fauteuil, face à Vangorn qui vous observe attentivement. Il vous sourit en vous voyant reprendre conscience et vous demande comment il se fait que vous connaissiez Vik. Vous lui racontez l'histoire de la hache de Glandragor. « Vik est mon frère, vous dit-il lorsque vous avez terminé. Il y a des semaines que je ne l'ai pas vu, mais je l'aime de tout mon cœur. Tout ami de Vik est mon ami. » Il vous demande comment vous vous sentez et vous propose de boire une nouvelle dose d'antidote. C'est inutile car vous allez déjà beaucoup mieux. Il se confond en excuses pour avoir tenté de vous empoisonner. Avant de partir, vous lui demandez s'il peut vous aider dans vos recherches. Il vous fait cadeau de 5 pièces d'Or et d'un Masque Noir qui vous sera utile pour faire usage de certaines Formules Magiques. Il

vous donne également un conseil : « Si vous venez à rencontrer la Statue de Bronze, examinez-la soigneusement. Elle a un point faible, et un seul. » Vous le remerciez et vous prenez congé. Vous gagnez 2 points de CHANCE pour avoir bénéficié de cette information. Rendez-vous à présent au [46](#).

#### 400

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous ne pouvez pas vous servir de cette Formule car vous n'avez pas le Bijou en Or qu'elle nécessite. Retournez au [98](#) et faites un autre choix.

#### 401

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Calotte dans votre sac ? Si vous n'en avez pas, cette Formule ne vous sera d'aucune utilité (rendez-vous alors au [55](#)). Si vous en avez une, posez-la sur votre tête, prononcez la Formule et soyez attentif, dans l'attente d'un message télépathique. Vous commencez bientôt à percevoir des pensées cohérentes qui émanent de la Statue ! C'est une créature vivante et elle est en train de vous imaginer comme plat de résistance de son prochain repas ! Vous vous précipitez derrière la cabane pour lui échapper et lorsque vous êtes hors de vue, vous vous mettez à courir en revenant vers la route. Rendez-vous au [137](#).

#### 402

Cette Formule n'existe pas. Retournez au [312](#) et faites un nouveau choix. Si vous saviez déjà qu'il ne s'agissait pas d'une Formule Magique, rendez-vous au [392](#).



### 403

Le Gobelin pousse un grognement et se prépare à attaquer. « Ha ! ricane le Gnome, et vous imaginez que ce nabot va me faire peur ? Il va falloir trouver autre chose, étranger ! » Il prend alors une fiole derrière lui, il la débouche et en jette le contenu sur le Gobelin. Celui-ci est aussitôt pétrifié dans l'attitude d'une statue. « Désirez-vous voir autre chose ? » vous demande la petite créature. Vous décidez de filer sans demander votre reste. Rendez-vous au [158](#).

### 404

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous ne pouvez pas vous servir de cette Formule Magique car vous n'avez pas le Bracelet d'Os qu'elle nécessite. Tandis que vous tentez vainement de la prononcer, les jeunes Orques s'enfuient et vous ne pourrez plus les rattraper désormais. Rendez-vous au [61](#).

### 405

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une potion médicinale ou du jus de Myrtibelle ? Si vous ne possédez ni l'un ni l'autre, votre Formule Magique restera sans effet. Si vous avez une potion, buvez-la aussitôt et prononcez la Formule. Vous vous sentez revigoré et votre total d'ENDURANCE retrouve son *niveau initial*, tel qu'il était au début de l'aventure. A présent, vous devez vous battre. Rendez-vous au [323](#). Et n'oubliez pas de rayer de votre *Feuille d'Aventure* la potion que vous avez bue.

### 406

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Il vous est impossible de recourir à cette Formule car vous ne possédez pas d'Eau de Feu. La douleur qui vous déchire l'estomac devient de plus en plus intense et vous finissez par succomber. Vangorn l'Assassin a fait une victime de plus.

## 407

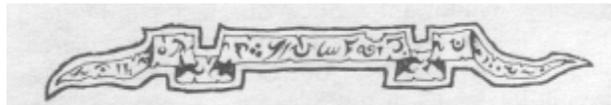
Vous perdez 1 point d'ENDURANCE et vous prononcez la Formule. Aussitôt une puanteur insupportable se répand dans l'atmosphère. L'odeur est si épouvantable que vous êtes pris de nausées (vous perdez 3 points d'ENDURANCE), à moins que vous n'avez sur vous une paire de Tampons avec lesquels vous pouvez vous boucher le nez. La puanteur maintiendra vos ennemis à distance respectueuse, ce qui vous donnera le temps de vous éclipser par les ruelles avoisinantes. Mais lorsque les effets de la Formule se dissipent ils se lancent sans tarder à votre poursuite. Rendez-vous au [41](#).

## 408

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Cette Formule ne vous sera d'aucune utilité car vous ne disposez pas de la Trompe à Vent qu'elle nécessite. Retournez au [1](#) et choisissez de nouveau.

## 409

Vik vous conseille de continuer tout droit et, à la première occasion, de tourner à gauche. Puis de prendre la première ou la deuxième (il ne se souvient pas exactement) à droite, un peu plus loin vous devriez trouver quelqu'un qui connaît un des vers du Poème magique. Vous le remerciez et vous repartez. Rendez-vous au [263](#).



## 410

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Dès que vous avez prononcé la Formule les deux créatures perdent toute combativité. Leurs mouvements deviennent lents et la bagarre prend fin car elles se rendent compte qu'il y a de la magie dans l'air. La foule et les deux créatures cherchent des yeux celui qui a ainsi créé les trouble-fête. Et vous estimez prudent de vous éclipser au plus vite. Rendez-vous au [153](#).



**411**

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Dent de Géant ? Si vous n'en avez pas, il vous est impossible de recourir à cette Formule Magique et, tandis que vous vous acharnez vainement à la prononcer, la Statue vous frappe en vous jetant à terre (vous perdez 1 point d'ENDURANCE et vous vous rendez au [299](#)).



Si vous avez une Dent de Géant, laissez-la tomber sur le sol et prononcez la Formule. Aussitôt, un Géant apparaît qui va combattre la Statue à votre place :

HABILETÉ ENDURANCE

STATUE DE BRONZE	10	15
GEANT	8	9

Si votre Géant gagne, il disparaîtra dès la fin du combat. Ensuite vous pourrez soit sortir de Kharé (rendez-vous au [104](#)) soit entrer dans les Salles de Jeux (rendez-vous au [56](#)). Si votre Géant perd, vous devrez terminer le combat vous-même. Dès que vous aurez porté votre premier coup, rendez-vous au [326](#).



### 412

Vous prononcez votre Formule Magique et vous attendez. Un léger tressaillement vous parcourt l'échine lorsque vous entendez la Porte grincer. Mais elle ne s'ouvre pas cependant. Le bruit est venu d'une boîte en bois posée sur le linteau et d'où sort un nuage de fumée aux allures fantomatiques. Le nuage se répand dans l'air et danse comme une marionnette. Vous le regardez, bouche bée. Tout à coup, il se précipite sur vous et, avant que vous ayez pu réagir, il vous a complètement enveloppé ! Vous tousssez, vous vous mettez à transpirer, et vous êtes saisi de panique en comprenant que vous avez affaire à un FANTOME SULFUREUX dont les vapeurs délétères sont en train de vous suffoquer ! Comme on vous en avait averti, la Grande Porte du Nord possède ses propres défenses, et ceux qui n'en tiennent pas compte risquent leur vie en essayant de l'ouvrir. Vous venez, d'ailleurs, à l'instant même, de perdre la vôtre...

### 413

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous ne pouvez pas utiliser cette Formule Magique car vous ne disposez pas d'une Boule de Cristal. Voulez-vous examiner la Statue de plus près (rendez-vous au [8](#)) ou entrer dans la petite maison (rendez-vous au [27](#)) ?

## 414

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous attendez, guettant les signes indicateurs de pièges éventuels. Vous sentez que boire cette bière n'est pas, de toute évidence, la meilleure chose à faire, mais votre hôte, penché vers vous, attend visiblement que vous vidiez votre chope. Alors, en un éclair, vous lui jetez la bière au visage et vous vous précipitez au-dehors. Vous êtes dans la rue avant qu'il ait réalisé ce qui se passait. Rendez-vous au [46](#).

## 415

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [154](#).

## 416

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous un Joyau Solaire ? Si ce n'est pas le cas, retournez au [234](#) et battez-vous. Si vous en avez un, prononcez la Formule en vous concentrant sur lui. Le Bijou se mettra alors à briller intensément et il aidera celui des deux lutteurs que vous voulez soutenir. La Formule produira ses effets pendant les trois premiers Assauts, au cours de ces 3 Assauts, si l'adversaire de votre champion lui porte un coup quelconque, vous pourrez l'éblouir avec le Bijou. Etant ainsi aveuglé, il frappera moins fort et votre protégé ne perdra qu'1 point d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels. Souvenez-vous qu'après ces 3 Assauts, le combat se poursuivra dans les conditions normales. Retournez à présent au [234](#) pour assister à l'affrontement.

## 417

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et le POULPARD s'immobilise aussitôt. Il se détourne alors de vous puis se met à marcher en tous sens dans la pièce en se cognant contre les meubles. Profitant de son état de confusion, vous vous emparez de la boîte sous la table. Rendez-vous au [29](#).

## 418

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Calotte dans votre Sac à Dos ? Si vous n'en avez pas, la Formule restera sans effet. Si vous en avez une, vous vous en coiffez et vous prononcez la Formule Magique. Vous attendez alors de recevoir d'éventuels messages télépathiques émis par des créatures qui se trouveraient dans les parages. Mais aucun message ne vous parvient. Il n'y a pas âme qui vive alentour. Allez-vous à présent vous approcher de la Porte en marchant (rendez-vous au [288](#)) ou en sautant par dessus le cercle (rendez-vous au [258](#)) ?



## 419

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une potion médicinale ou du jus de Myrtibelle dans votre Sac à Dos ? Si vous n'avez ni l'un ni l'autre la Formule restera sans effet. Dans ce cas, retournez au [264](#) et faites un autre choix. Si vous avez une potion buvez-la puis prononcez la Formule. Vous vous sentez peu à peu revigoré et une énergie nouvelle se répand dans tout votre corps. Vous retrouvez votre total d'ENDURANCE *initial*, tel qu'il était au début de votre aventure. A présent, retournez au [264](#) et parlez affaires avec le Gnome. N'oubliez pas de rayer la potion de votre *Feuille d'Aventure*.

## 420

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Calotte dans votre Sac à Dos ? Si vous n'en avez pas, la Formule restera sans effet (rendez-vous au [108](#) et faites un autre choix). Si vous en avez une, vous vous en coiffez et vous prononcez la Formule. Vous percez alors les pensées du Maître Artificier qui est resté au-dehors. « Cet étranger va-t-il tomber dans mon piège? » se demande-t-il. Il semble souhaiter que vous vous avanciez au milieu des flammes. Voulez-vous le faire (rendez-vous au [130](#)) ou préférez-vous quitter les lieux (rendez-vous au [137](#)) ?

## 421

Vous récitez votre Poème magique et vous attendez. Un léger tressaillement vous parcourt l'échiné lorsque la Porte se met à grincer. Elle ne s'ouvre pas cependant. Le bruit est venu d'une boîte en bois posée sur le linteau et d'où sort un nuage de fumée aux allures fantomatiques. Le nuage se répand dans l'air et danse comme une marionnette. Vous le regardez, bouche bée. Tout à coup, il fond sur vous et, avant que vous ayez pu réagir, il vous a complètement enveloppé ! Vous tousssez, vous vous mettez à transpirer, et vous êtes saisi de panique en comprenant que vous avez affaire à un FANTOME SULFUREUX dont les vapeurs délétères sont en train de vous suffoquer ! Comme on vous en avait averti, la Grande Porte du Nord possède ses propres défenses et ceux qui n'en tiennent pas compte, risquent leur vie en l'ouvrant. Vous venez, d'ailleurs, à l'instant même, de perdre la vôtre...

## 422

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous du Sable dans votre Sac à Dos ? Si vous n'en avez pas, la Formule restera sans effet. Vous devrez dégainer votre épée et vous rendre au [192](#). Si vous en avez, répandez-le à leurs pieds et prononcez la Formule Magique. Le sol commence à bouillonner tandis qu'une mare de sables mouvants se forme sous les pas des créatures qui aussitôt perdent l'équilibre, tombent les unes sur les autres puis s'enfoncent dans la vase. Elles hurlent des appels au secours mais quelques instants plus tard elles ont disparu, emportant malheureusement avec eux l'Or qu'elles vous avaient volé. Vous vous rendez à présent au [89](#). N'oubliez pas de rayer de votre *Feuille d'Aventure* la quantité de sable que vous avez utilisée.

## 423

Votre Gobelin s'avance vers la Statue. Un aboiement sonore retentit alors dans votre dos et vous faites aussitôt volte-face. Ce n'est qu'un chien qui s'enfuit le long de la rue en continuant à aboyer. Vous vous retournez de nouveau pour constater avec effroi que votre Gobelin gît raide mort aux pieds de la Statue qui n'a apparemment pas bougé d'un

pouce ! Voulez-vous vous approcher pour examiner la Statue de plus près (rendez-vous au [8](#)), jeter un coup d'oeil dans la cabane (rendez-vous au [27](#)) ou vous éclipser sans attendre (rendez-vous au [137](#)) ?

**424**

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule Magique n'existe pas. Retournez au [317](#) et faites un autre choix.

**425**

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous prononcez alors cette Formule mais rien ne se passe. Elle reste sans effet, car vous ne possédez pas le Bijou en Or qu'elle nécessite. Rendez-vous au [323](#) et résignez-vous à combattre.

**426**

Avez-vous des Dents de Gobelins ? Si vous n'en avez pas, vous perdez 1 point d'ENDURANCE, car votre Formule Magique ne fonctionnera pas sans elles, puis poursuivez votre chemin en vous rendant au [61](#). Si vous en avez, jetez-en sur le sol autant que vous le souhaitez et prononcez votre Formule. Vous perdez autant de points d'ENDURANCE que vous avez jeté de Dents ; rendez-vous à présent au [368](#).



**427**

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Flûte de Bambou dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, la Formule Magique restera sans effet et, pendant que vous tenterez vainement de la prononcer, la créature s'approche de vous et vous frappe violemment en vous envoyant à terre. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE (rendez-vous au [77](#) et engagez le combat). Si vous avez une Flûte,

prononcez la Formule puis jouez un air sur la Flûte. Au son de la musique, l'énorme créature s'immobilise et penche la tête de côté. Soudain, elle bondit hors de l'eau en poussant un hurlement ; puis, retombant, sur le sol, elle se met à remuer avec frénésie dans un grand tremblement de chair flasque qui doit représenter aux yeux d'un Gobeur de Vase, ce qu'on peut faire de mieux en matière de danse ! Vous pouvez en profiter pour vous éclipser car la créature est à présent inoffensive. Rendez-vous au [196](#).

### 428

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [26](#) et faites un nouveau choix.

### 429

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Dès que vous avez prononcé la Formule un puissant champ de force vous entoure. Tant qu'il subsistera, on ne pourra vous faire aucun mal. Vous approchez de la Statue. Rien ne se passe. Vous regardez à l'intérieur de la petite maison. Elle est vide à part des débris éparpillés sur le sol, et il n'y a personne. Les effets de la Formule Magique se dissipent peu à peu. Allez-vous pénétrer dans la maison (rendez-vous au [27](#)), vous approcher de la Statue pour tenter de lui enlever le Médaillon (rendez-vous au [8](#)) ou quitter les lieux (rendez-vous au [137](#)) ?

### 430

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous attendez qu'elle agisse. Mais la douleur dans votre estomac devient de plus en plus intense. Elle est insupportable à présent et vous vous évanouissez. Vous ne vous réveillerez jamais. Cette Formule vous aurait protégé contre les effets de la magie mais ce poison n'avait rien de magique. Vous avez échoué dans votre mission...

### 431

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et tant que vous serez dans le Sanctuaire de Courga, aucune pratique magique ne pourra vous atteindre. Rendez-vous au [468](#).

### 432

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule en vous concentrant sur la porte et vous entendez cliqueter le mécanisme de la serrure. La porte s'ouvre lorsque vous la poussez et vous pouvez à présent vous échapper. Le vieillard quitte également la prison en vous remerciant de l'avoir libéré et se hâte le long de la rue, vous laissant derrière lui. Vous arrivez bientôt à un embranchement. Rendez-vous au [81](#).



### 433

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez votre Formule, et tant que ses effets dureront, aucune pratique de magie ne pourra vous menacer. Rendez-vous à présent au [118](#) pour combattre les créatures. Pendant tout le combat, vous serez sous la protection de la Formule utilisée.

### 434

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous tendez les mains en direction du groupe. Deux petites boules de feu jaillissent alors de vos paumes et vous les lancez sur les créatures. Mais l'un des YEUX-ROUGES qui vous fait face ouvre les yeux et un jet de feu en jaillit qui intercepte vos deux boules de feu. Le choc les renvoie aussitôt vers vous et vous faites un bond de côté pour les éviter. Vous tombez dans le bassin qui se trouve sous le monument, mais contrairement à ce que vous pensiez il n'est pas rempli d'eau, ni d'ailleurs d'aucun autre liquide. Rendez-vous au [270](#).

### 435

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et aussitôt, cinq doubles de vous-même apparaissent autour de vous. Mais la confusion ainsi créée n'aura d'effet que sur la tête de la créature car les autres parties de son corps n'ont pas d'intelligence propre. Retournez au [11](#) et battez-vous. Si au cours d'un Assaut, la tête obtient une Force d'Attaque supérieure à la vôtre, lancez un dé. Si vous tirez un chiffre de 1 à 5, la tête attaque un de vos sosies et ne vous inflige donc pas de blessure. Si c'est un 6 qui sort, la tête ne s'est pas trompée de cible et vous aurez reçu le coup.

### 436

De votre coin, vous percevez une voix dans la foule : « Vik ! Vik, mon ami ! Comment ça va ? » Vous regardez dans cette direction et vous apercevez deux personnages qui se saluent. A votre tour vous appelez Vik, et vous lui criez que vous êtes un ami de Glandragor. A l'annonce de ce nom, un large sourire illumine le visage du dénommé Vik. Il vous dit qu'il vous attendra à la fin du combat et vous souhaite bonne chance. Vous gagnez 2 points de CHANCE pour l'avoir rencontré. Retournez au [82](#) et choisissez de nouveau. Si vous survivez au combat, rendez-vous aussitôt après au [352](#) si vous voulez parler à Vik.

### 437

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [95](#) pour combattre la créature ou choisir une autre Formule.

### 438

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un petit trésor apparaît à vos pieds. Vous poussez ensuite de grands cris en levant la tête vers l'ouverture au-dessus de vous et un visage se montre bientôt. C'est un membre de l'équipage ; il vous demande d'un ton hargneux ce que vous voulez et un sourire avide éclaire son visage lorsque vous lui montrez le trésor. Il déroule alors une échelle de corde pour vous permettre de remonter. Quand vous arrivez sur le pont, vous lui donnez le faux trésor et vous vous hâtez de quitter le navire. Rendez-vous au [487](#).

### 439

Vous perdez 1 points d'ENDURANCE. Il vous est impossible de recourir à cette Formule car vous ne possédez pas l'Anneau de Métal Vert qu'elle nécessite. Retournez au [26](#) et faites un nouveau choix.

### 440

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [119](#), dégainez votre arme et engagez le combat contre le Fabricant de Chaînes.

### 441

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous des petits Cailloux dans votre Sac à Dos ? Si vous n'en avez pas, vous prononcez en vain la Formule, tandis que le corps désarticulé vous harcèle en vous infligeant une perte de 2 points d'ENDURANCE. Si, en revanche, vous disposez de petits Cailloux, chacun d'eux explosera lorsque vous prononcerez la Formule et fera perdre 1 point d'ENDURANCE à chacune des parties du cadavre qui sera ainsi touchée. Vous pouvez utiliser autant de

Cailloux que vous le souhaitez et lancer chacun d'eux sur une partie du corps. Pour savoir si vous avez fait mouche, lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, vous avez visé juste. S'il est supérieur, le Caillou a manqué son but. Jetez les dés pour chaque Caillou lancé en choisissant chaque fois votre cible. Retournez au [11](#) pour mener le combat. Vous avez le droit de lancer autant de Cailloux que vous voudrez, mais si vous ne parvenez pas à remporter la victoire par la magie, il vous faudra alors combattre à la manière habituelle les parties du corps qui auront survécu.



#### 442

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une potion médicinale ou du jus de Myrtibelle dans votre Sac à Dos ? Si vous n'en avez pas, la Formule restera sans effet. Si vous en avez, buvez l'un ou l'autre et prononcez la Formule. Aussitôt, votre force augmentera et vos blessures guériront. Votre total d'ENDURANCE retrouvera son *niveau initial* tel qu'il était au début de votre aventure. Que vous ayez pu ou non prononcer la Formule, vous devez, à présent, vous approcher de la porte, soit en marchant (rendez-vous au [288](#)), soit en sautant par-dessus le cercle (rendez-vous au [258](#)). Et n'oubliez pas de rayer de votre *Feuille d'Aventure* la potion utilisée.

#### 443

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous attendez de voir ce qui va se passer car, comme vous le savez, cette Formule Magique a des effets imprévisibles. La Bête Hérissée s'arrête net et vous regarde. Elle semble hésiter. Puis soudain, elle se précipite sur vous et vous jette à terre (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). Mais au lieu de poursuivre le combat, elle se met à courir en rond ! Retournez au [95](#) pour affronter la créature, ou pour choisir une autre Formule Magique. Si vous décidez de combattre, vous réduirez de 1 point son total d'HABILETÉ, en raison de son état de confusion.

#### 444

Vous vous coiffez de la Calotte et vous prononcez la Formule. Vous vous concentrez sur l'esprit de votre hôte et quelques-unes de ses pensées vous parviennent alors : de toute évidence il tient absolument à ce que vous buviez cette bière ; elle est en effet droguée, mais il vous est impossible de savoir ce qu'elle contient. Vous pouvez boire la bière comme il le souhaite (rendez-vous au [236](#)) ou chercher une excuse pour prendre congé (rendez-vous au [173](#)).

#### 445

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un petit tas d'Or apparaît aussitôt sur la table. La créature fixe ce trésor du regard pendant quelques instants puis se tourne vers vous. A en juger par son comportement, il est clair qu'elle a deviné le stratagème et que votre tentative de la tromper la rend furieuse. Elle avance sur vous et vous portez la main à votre arme. Rendez-vous au [243](#).

#### 446

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous attendez qu'une intuition vous indique un moyen sûr de récupérer l'Or qui a pu vous être volé. Rien ne se passe cependant. Ces créatures auraient-elles le pouvoir de neutraliser les effets de la Formule ? Ou devez-vous en conclure qu'il n'existe *pas* de moyen sûr pour parvenir à vos fins. Les créatures s'avancent vers vous et vous dégainez votre arme. Rendez-vous au [192](#).

#### 447

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Il vous est impossible de recourir à cette Formule car vous ne possédez pas la Branche de Jeune Chêne qu'elle nécessite. Retournez au [98](#) et faites un autre choix.



## 448

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Calotte dans votre Sac à Dos ? Si vous n'en avez pas votre Formule Magique restera sans effet et les jeunes Orques disparaîtront pendant que vous la prononcerez en vain (rendez-vous alors au [61](#)). Si vous avez une Calotte, posez-la sur votre tête. Vous parvenez aussitôt à lire les pensées de chacun des jeunes Orques. Ils s'enfuient dans toutes les directions, mais vous savez quel est celui qui a volé l'objet que vous estimez le plus précieux et vous vous lancez à sa poursuite. Vous finissez par le rattraper et vous l'obligez à vous restituer votre bien. Vous pourrez ensuite continuer votre chemin. Rendez-vous au [61](#).

## 449

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous du Sable dans votre Sac à Dos ? Si vous n'en avez pas, c'est en vain que vous prononcez la Formule et le Fabricant de Chaînes en profite pour vous cingler le dos avec l'une de ses chaînes, vous infligeant ainsi une perte de 2 points d'ENDURANCE. Retournez au [119](#) et battez-vous. Si vous avez du Sable, jetez-le sous les pas de votre adversaire tout en prononçant la Formule. Le sol se met aussitôt à bouillonner et l'homme perd l'équilibre. Une mare de sables mouvants s'est formée sous ses pieds et il s'y enfonce ! Il ôte sa veste et l'étalé à la surface de la vase pour essayer de se maintenir à l'air libre, mais vous lui arrachez la veste des mains et il disparaît définitivement. Rendez-vous au [195](#). Vous avez à présent utilisé tout votre Sable et vous ne pouvez à nouveau recourir à cette Formule que si vous parvenez à trouver un autre sac de Sable.

## 450

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Pièce d'Or ? Si vous n'en avez pas, la Formule restera sans effet et pendant que vous la prononcez en vain, le cadavre vous infligera une perte de 2 points d'ENDURANCE. Si vous avez une Pièce, posez-la sur votre poignet et prononcez la Formule. Elle se transformera en un bouclier invisible qui vous protégera au cours du combat. Retournez au [11](#) et battez-vous contre le cadavre. Mais vous pouvez réduire de 2 points la Force

d'Attaque de chaque partie du corps, grâce à votre bouclier magique. Celui-ci disparaîtra, ainsi que la Pièce d'Or, dès la fin du combat.

### 451

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Dent de Géant dans votre Sac à Dos ? Si vous n'en avez pas, la Formule restera sans effet (rendez-vous alors au [323](#) et battez-vous). Si vous en avez une, prononcez la Formule, et un Géant apparaîtra. La foule reste interdite devant cette apparition et vous expliquez à l'aboyeur que ce Géant est votre champion et qu'il se battra à votre place. Rendez-vous au [323](#) pour mener le combat entre votre Géant et son adversaire :

GEANT HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si votre Géant gagne, c'est vous qui empocherez la prime.

### 452

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et votre corps se met aussitôt à grandir vous donnant presque la taille d'un Géant. Malheureusement, il vous est impossible à présent de passer par la porte de la crypte ! Vous pouvez soit quitter les lieux (rendez-vous au [16](#)), soit attendre pour entrer dans la crypte que les effets de la Formule soient dissipés (rendez-vous au [249](#)).

### 453

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous pénétrez dans les flammes. Vous ne sentez rien. Vous ouvrez le coffre et vous y trouvez 10 pièces d'argent ainsi qu'un miroir également en argent. Vous vous emparez de ce butin et vous sortez du brasier. Puis, tandis que vous contemplez votre trésor, l'argent des pièces et du miroir se changent en or sous vos yeux ! Vous venez donc de gagner 10 pièces d'Or et un très joli Miroir au Cadre d'Or. Vous les cachez prestement dans votre Sac à Dos lorsque vous entendez une voix au-dehors vous lancez : « Eh bien, qu'est-ce que vous en pensez ? » Vous vous souvenez alors que vous êtes censé examiner le feu ! Vous quittez

la cabane en affirmant que vous n'êtes pas intéressé puis vous remerciez le Maître Artificier et vous repartez. Rendez-vous au [137](#).

#### 454

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas et la Statue est presque sur vous. Dégagez votre arme et rendez-vous au [299](#).



#### 455

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous un Pot de Colle dans vos bagages ? Si vous n'en avez pas, rendez-vous au [13](#). Si vous en avez un, jetez-le sur l'Assassin tout en prononçant la Formule. Le Pot se brisera et votre adversaire sera couvert de Colle. Sous l'effet de la Formule, la Colle prendra aussitôt et l'Assassin ne pourra plus détacher ses mains de l'arc ni bouger ses pieds fixés sur le sol. Vous n'aurez plus alors qu'à quitter les lieux. Rendez-vous au [46](#).

#### [456](#)

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez votre Formule et vous attendez qu'une intuition vous indique la meilleure conduite à tenir. Vous sentez alors naître en vous la certitude que le poisson n'est pas dangereux bien que sa morsure soit douloureuse. Vous pouvez donc, soit vous pencher vers le poisson (rendez-vous au [320](#)), soit tenter d'attraper la Pièce d'Or (rendez-vous au [85](#)) soit quitter les abords de la mare (rendez-vous au [28](#)).

### 457

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Il vous est impossible de recourir à cette Formule car vous ne possédez pas le Médaillon Incrusté de Pierreries qu'elle nécessite. Retournez au [264](#) et faites un nouveau choix.

### 458

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Il vous est impossible d'utiliser cette Formule car vous ne disposez pas de la Poudre de Pierre, qu'elle nécessite. Et tandis que vous prononcez en vain la Formule, la créature s'avance vers vous. Dégainez votre arme, et rendez-vous au [192](#).

### 459

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais rien ne se produit car vous ne possédez pas l'Anneau de Perles Fines qu'elle nécessite. Et tandis que vous déployez de vains efforts, la Bête Hérissée se précipite sur vous et vous mord la jambe de ses dents pointues. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE et vous l'affrontez votre arme à la main :

BETE  
HÉRISSÉE HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 7

Si vous gagnez, rendez-vous au [14](#).

### 460

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [234](#) et battez-vous.

## 461

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, puis vous ordonnez à la Statue de bouger. Vous aviez vu juste ! C'est bien une créature vivante, en effet ; obéissante à votre volonté, elle s'avance vers vous. Vous lui demandez alors de vous tendre le Médaillon et de retourner à sa place. Elle suit vos instructions à la lettre. Rendez-vous au [117](#).

## 462

Cette Formule n'existe pas. Retournez au [290](#) et faites un nouveau choix. Si vous saviez déjà qu'il ne s'agissait pas d'une Formule Magique, rendez-vous au [397](#).



## 463

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous un Masque Noir dans votre Sac à Dos ? Si vous n'en avez pas, la Formule restera sans effet. Vous devrez alors dégainer votre arme et vous rendre au [192](#). Si vous en avez un, tenez-le devant votre visage et prononcez la Formule. Soudain, les créatures qui vous observent sont saisies de terreur et s'enfuient ! Elles laissent tomber toutes les Pièces d'Or qu'elles ont volées puis disparaissent. Vous pouvez à présent continuer votre chemin. Rendez-vous au [89](#).

### 464

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous pointez l'index vers la coque du navire et vous prononcez la Formule. Un éclair jaillit aussitôt de votre main et fait voler le bois en éclats. Lorsque la lumière du jour inonde la cale du bateau, vous poussez un soupir de soulagement : l'ouverture que vous avez ainsi pratiquée se trouve en effet au-dessus de la ligne de flottaison. Vous percevez une grande agitation sur le pont mais, avant d'être repris, vous vous glissez dans le trou et vous remontez sur le quai. Rendez-vous au [487](#).

### 465

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous ne pouvez faire usage de cette Formule car vous ne possédez pas la Trompe à Vent qu'elle nécessite. Retournez au [26](#) et faites un autre choix.

### 466

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous ne pouvez utiliser cette Formule car vous ne disposez pas de l'Anneau de Métal Vert qu'elle nécessite. Retournez au [47](#) et faites un autre choix.

### 467

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Il vous est impossible de recourir à cette Formule car vous ne possédez pas l'Anneau de Métal Vert qu'elle nécessite. Retournez au [108](#) et faites un autre choix.

### 468

Qu'allez-vous faire à présent :

Chercher les objets qui méritent d'être volés ?

Rendez-vous au [205](#)

Examiner l'idole ?

Rendez-vous au [122](#)

Essayer de découvrir les pièges éventuels ?

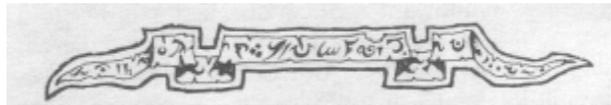
Rendez-vous au [224](#)

Vous assurer que personne ne se trouve aux alentours ?

Rendez-vous au [168](#)

### 469

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous un Bracelet d'Os ? Si vous n'en avez pas, la Formule restera sans effet (retournez alors au [234](#) et battez-vous). Si vous en avez un, passez-le à votre poignet et prononcez la Formule Magique. Vous créez l'illusion que votre champion est tombé. L'autre lutteur se précipite pour profiter de l'avantage qu'il croit avoir mais votre homme, en fait, est toujours debout et se lance à l'attaque, infligeant à son adversaire une perte de 2 points d'ENDURANCE. L'illusion cependant disparaît aussitôt après et l'affrontement se poursuit normalement. Retournez au [234](#) et menez le combat.



### 470

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez votre Formule et vous guettez toute manifestation éventuelle de magie. Il ne se passe rien cependant. Il n'existe en ces lieux aucun piège magique. Retournez au [213](#) et faites un nouveau choix.

### 471

Avez-vous des Dents de Gobelins dans votre Sac à Dos ? Si vous n'en avez pas, vous ne pouvez vous servir de cette Formule. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE et vous retournez au [77](#) pour combattre le Gobeur de Vase, l'arme à la main. Si vous avez des Dents de Gobelins, jetez-en autant que vous le désirez devant le Gobeur de Vase et prononcez la Formule. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE pour chaque Dent jetée ; rendez-vous ensuite au [505](#).

## 472

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule en vous concentrant sur la cabane ; tous vos sens aux aguets, vous attendez que se manifeste la présence de pièges éventuels mais l'endroit semble inoffensif. Si vous souhaitez y entrer, rendez-vous au [27](#). Grâce aux effets de la Formule Magique, vous sentez que la Statue représente un danger. Si vous voulez l'examiner, rendez-vous au [8](#). Vous pouvez également quitter les lieux en vous rendant au [137](#).

## 473

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule en vous concentrant sur les Harpies mais, comme elles volent en tous sens, vous n'êtes pas certain que votre concentration va véritablement atteindre son but. Vous pouvez, si vous le désirez, *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, votre Formule Magique produira son effet sur l'une des créatures, en la plongeant dans un tel état de confusion qu'elle ne représentera plus aucun danger. (Jouez à pile ou face pour savoir laquelle des Harpies sera ainsi neutralisée). Si vous êtes Malchanceux, ou si vous ne désirez pas faire usage de votre CHANCE, la Formule Magique restera inopérante. Rendez-vous au [118](#) pour combattre les Harpies.

## 474

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous levez les bras et deux boules de feu étincelantes apparaissent dans les paumes de vos mains. Vous les lancez sur la serrure. Les boules de feu commencent à brûler la porte et vous vous cachez aussitôt car les flammes ne vont pas tarder à attirer l'attention. Peu après, en effet, deux gardes qui parlent un étrange langage apparaissent et tentent en vain d'éteindre le feu. Ils courent alors chercher de l'eau en vous laissant ainsi le temps d'entrer. Dès que vous avez franchi la porte, vous cherchez un endroit pour vous cacher. Vous repérez un peu plus loin un grand bâtiment aux fenêtres munies de barreaux et vous vous en approchez. En regardant à travers une des fenêtres, vous apercevez une pièce presque vide ; elle ne comporte pour seul ameublement qu'un banc de bois sur lequel est assis

un vieillard. Voulez-vous entrer et saluer le vieillard (rendez-vous au [169](#)) ou poursuivre votre route (rendez-vous au [218](#)) ?

#### 475

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous promettez aux gardes de leur donner quelque chose de beaucoup plus précieux que quelques Pièces d'Or et vous plongez la main dans votre Sac à Dos en prononçant à voix basse votre Formule Magique, l'esprit concentré sur un des objets en votre possession. Cet objet que vous pourrez choisir à votre guise sera ensuite définitivement perdu. Lorsque vous retirez votre main du Sac à Dos, l'objet que vous avez saisi s'est transformé en un faux trésor devant lequel les gardes ouvrent des yeux ronds. Vous leur annoncez alors que vous êtes prêt à leur abandonner ces richesses s'ils vous laissent passer. Ils acceptent aussitôt et se partagent avidement le trésor dont ils emplissent leurs poches. Vous pouvez à présent vous approcher de la Grande porte du Nord. Rendez-vous au [271](#), mais faites vite car il ne faudra pas longtemps avant qu'ils s'aperçoivent que le trésor est faux !

#### 476

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la formule et un champ de force invisible se forme aussitôt autour de vous. Ce champ de force vous protégera pendant le temps que vous passerez au prochain paragraphe choisi par vous ; il disparaîtra immédiatement après. Voulez-vous à présent, vous précipiter dans la crypte (rendez-vous au [249](#)) ou chercher dans votre Sac à Dos quelque chose qui pourrait vous être utile (rendez-vous au [7](#)) ?

### 477

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Calotte dans votre Sac à Dos ? Si vous n'en avez pas, la Formule restera sans effet (rendez-vous alors au [468](#)). Si vous en avez une, posez-la sur votre tête et prononcez la Formule Magique. Si un être doué d'intelligence se trouve aux alentours, vous serez en mesure de lire ses pensées. Aucune onde télépathique ne vous parvient, cependant. Il n'y a vraisemblablement personne dans les parages. Rendez-vous au [468](#).

### 478

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule Magique n'existe pas. Vous devez à présent quitter la maison et poursuivre votre route. Rendez-vous au [137](#).

### 479

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Perruque Verte dans votre Sac à Dos ? Si vous n'en avez pas, la Formule restera sans effet ; vous devrez retourner au [77](#), dégainer votre épée et combattre le monstre. Si vous en avez une, posez-la sur votre tête et essayer de parler au Gobeur de Vase. Lorsque vous ouvrez la bouche, il en sort une suite de grognements et de mugissements : apparemment, le langage du Gobeur de Vase est extrêmement rudimentaire. La créature s'arrête, vous écoute puis, soudain, elle fond sur vous et vous attaque. Il vous faut la combattre :

GOBEUR

DE VASE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 11

Si vous gagnez, rendez-vous au [196](#).



## 480

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Il vous est impossible de recourir à cette Formule car vous ne possédez pas d'Eau de Feu. Et tandis que vous vous répandez en vains efforts, l'une des Harpies fond sur vous du haut du ciel et vous déchire le bras en vous griffant avec ses serres. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE ; rendez-vous à présent au [118](#) pour combattre les créatures.

## 481

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous attendez qu'une intuition vous indique le meilleur moyen de vous dépêtrer du filet. La Formule produit son effet mais n'espérez pas vous en sortir à si bon compte. Rendez-vous au [154](#).

## 482

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez votre Formule et vous essayez de déceler la présence éventuelle de pièges magiques à proximité. Mais aucune indication ne vous parvient : il n'y a donc rien à craindre dans ce domaine. Rendez-vous au [153](#) et faites un autre choix.

## 483

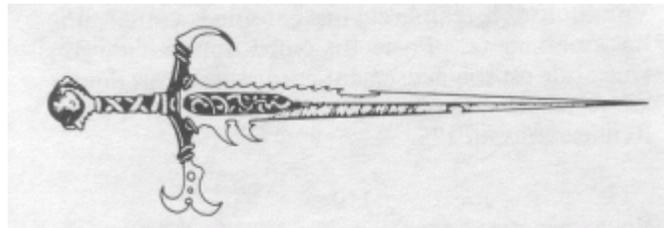
Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Perruque Verte dans votre Sac à Dos ? Si vous n'en avez pas, vous ne pouvez pas recourir à cette Formule (retournez alors au [26](#) et faites un nouveau choix). Si vous en avez une, posez-la sur votre tête et prononcez la Formule Magique. Lorsque vous vous adressez aux gardes, un étrange langage sort de votre bouche. Les soldats semblent surpris ! Ils échangent quelques mots puis se tournent vers vous : « Etranger, tu parles le Crolien, qui est notre langue maternelle. Serais-tu originaire de Mauristasia ? » Vous répondez par l'affirmative et vous arrivez facilement à les convaincre de vous laisser approcher de la Grande Porte du Nord. Rendez-vous au [271](#).

## 484

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un champ de force magnétique se forme aussitôt autour de vous. Hélas, il ne vous est d'aucune utilité. Vous êtes en effet victime d'un poison violent. La douleur qui vous déchire l'estomac devient de plus en plus intense et vous allez vers une mort certaine, à moins que vous ne puissiez faire appel à votre déesse tutélaire. Si c'est le cas, rendez-vous au [129](#). Sinon, votre aventure se termine ici même.

## 485

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous du jus de Myrtibelle ou une potion médicinale dans Votre Sac à Dos ? Si vous n'en avez pas, la Formule restera sans effet (rendez-vous au [468](#)). Si vous en avez, buvez l'un de ces liquides et prononcez la Formule. Votre force s'accroît rapidement et vos blessures guérissent. Vous retrouvez votre total *initial* d'ENDURANCE tel qu'il était au début de votre aventure. Rendez-vous maintenant au [468](#). N'oubliez pas de rayer de votre *Feuille d'Aventure* la potion que vous avez bue.



## 486

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, mais rien ne se produit. Il vous est impossible d'en faire usage car vous ne disposez pas de la Branche de Jeune Chêne qu'elle nécessite. Retournez au [254](#) et choisissez de nouveau.

## 487

Vous vous retrouvez sur le quai du Fleuve Jabaji dans le quartier des docks. Avez-vous mangé hier ? Si ce n'est pas le cas, vous perdez 3 points d'ENDURANCE car vous êtes affamé. Vous traversez le fleuve en empruntant le Pont du Port. Sur la rive opposée, vous avez le choix entre deux chemins qui forment une fourche. Allez-vous prendre le chemin de droite (rendez-vous au [198](#)) ou celui de gauche (rendez-vous au [132](#)) ?

## 488

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Calotte dans votre Sac à Dos ? Si vous n'en avez pas, la Formule restera sans effet. Si vous en avez une, posez-la sur votre tête dans l'espoir de recevoir des ondes télépathiques émises par la créature gluante. Rien ne se produit cependant. Il est probable que le cerveau du monstre est incapable de développer la moindre pensée intelligente. Une chose en revanche est certaine : le Gobeur de Vase est bien décidé à vous attaquer et tandis que vous étiez concentré sur la Formule Magique, il s'est approché de vous. Dégagez votre arme et battez-vous :

GOBEUR

DE VASE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 11

Si vous gagnez, rendez-vous au [196](#).

## 489

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Flûte de Bambou dans votre Sac à Dos? Si vous n'en avez pas, cette Formule ne vous sera d'aucun secours. Vous devrez retourner au [24](#) et choisir rapidement un autre moyen de vous enfuir. Si vous avez une Flûte, sortez-la de votre Sac à Dos, prononcez la Formule puis jouez de votre instrument. Vos poursuivants s'arrêtent aussitôt. Comme manipulés par un marionnettiste invisible, ils se mettent à sauter et à danser dans la rue sans parvenir à se contrôler. Vous pouvez profiter de l'occasion pour vous éclipser et poursuivre votre route. Rendez-vous au [89](#).

## 490

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous posez votre Sac à Dos par terre et vous tournez le dos au Gnome pour fouiller dedans. Vous plongez la main à l'intérieur et vous prononcez la Formule transformant ainsi l'un des objets que vous possédez en un faux trésor. Vous avez le libre choix de l'objet. Si vous n'avez rien dans votre Sac à Dos, vous pouvez utiliser des Provisions pour les changer en trésor ; si les Provisions vous font également défaut, il vous faudra renoncer à faire usage de cette Formule. Vous montrez votre trésor au Gnome en lui proposant de l'échanger contre deux de ses objets. Il réfléchit un instant puis il accepte. Retournez au [264](#) pour choisir les deux objets que vous allez lui prendre.



## 491

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule en vous concentrant sur la Statue et vous lui ordonnez de reprendre sa place. Les doigts croisés pour conjurer le mauvais sort, vous attendez qu'elle obéisse. Hélas, elle ne tient aucun compte de l'ordre donné et lance les bras en avant pour essayer de vous attraper entre ses mains. Vous bondissez hors de sa portée et vous dégainez votre arme. Rendez-vous au [299](#).

## 492

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez votre formule et vous attendez qu'une intuition vous indique le meilleur moyen d'échapper aux dangers qui pourraient vous guetter. Et tout à coup, vous ressentez le besoin intense de quitter les lieux au plus vite. Allez-vous obéir à ce pressentiment (rendez-vous au [55](#)) ou dégainer votre arme (rendez-vous au [76](#)) ?

### 493

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous ordonnez à l'homme de lâcher son arme. Mais l'Assassin éclate de rire : cette Formule ne produit d'effet que sur les êtres dénués d'intelligence ! Rendez-vous au [13](#).

### 494

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais rien ne se passe. Il vous est impossible d'y recourir car vous n'avez pas l'Eau de Feu qu'elle nécessite. Retournez au [235](#) et faites un nouveau choix.



### 495

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Calotte dans votre Sac à Dos ? Si vous n'en avez pas, la Formule restera sans effet et, tandis que vous la prononcez en vain, les créatures se rapprochent de vous et vous entourent (rendez-vous au [330](#)). Si vous avez une Calotte, posez-la sur votre tête et prononcez la Formule. Vous commencez presque aussitôt à lire les pensées des créatures et vous découvrez que ce sont des YEUX-ROUGES. Ils sont tout à fait normaux tant qu'ils gardent les yeux fermés, mais dès qu'ils les ouvrent, ils représentent un danger mortel. Pendant que vous lisiez leurs pensées, ils se sont avancés et vous allez devoir à présent vous défendre avec votre arme. Rendez-vous au [192](#).

## 496

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et, immédiatement, votre taille et votre force augmentent. Vous vous approchez de la Grande Porte du Sud et vous essayez de l'ouvrir. Vous pesez contre les vantaux mais ils ne bougent pas d'un pouce. Lorsque, finalement, vous retrouvez votre taille normale, que vous n'avez réussi qu'à attirer l'attention sur vous. Rendez-vous au [178](#).

## 497

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Avez-vous un Masque Noir dans votre Sac à Dos ? Si vous n'en avez pas, la Formule restera sans effet. Si vous en avez un, mettez-le et prononcez la Formule Magique. Pendant ce temps, l'aboyeur vient vers vous et la foule vous hue car la magie est interdite dans ce genre de combats. L'aboyeur a très peur de vous, mais il ne laissera pas le combat s'engager si vous avez recours à la magie. Il vous faut retirer le Masque. Rendez-vous au [323](#) et battez-vous.

## 498

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Calotte dans votre Sac à Dos ? Si vous n'en avez pas, vous vous rendrez ridicule en essayant vainement de prononcer la Formule ! Vous feriez mieux de boire la bière comme il vous le propose (rendez-vous au [236](#)). Si vous avez une Calotte, rendez-vous au [444](#).

## 499

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une potion médicinale ou du jus de Myrtibelle dans votre Sac à Dos ? Si vous n'en avez pas, la Formule restera sans effet. Si vous en avez, buvez l'un ou l'autre de ces liquides puis prononcez la Formule. Vous retrouverez alors toutes vos forces et votre total d'ENDURANCE retrouvera son *niveau initial* tel qu'il était au début de votre aventure. A présent, vous pouvez soit entrer dans la crypte (rendez-vous au [249](#)), soit chercher dans votre Sac à Dos un objet qui pourrait vous être utile (rendez-vous au [7](#)).

## 500

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous un Masque Noir? Si vous n'en avez pas, la Formule restera sans effet, et tandis que vous la prononcez en vain, la créature bondit sur vous et vous mord la cheville (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Retournez alors au [95](#) et battez-vous ou choisissez une autre Formule Magique. Si vous avez un Masque, tenez-le devant votre visage et prononcez la Formule. La Bête Hérissée se met aussitôt à hurler de terreur et ses piquants se dressent sur son dos ! Puis elle s'évanouit de peur. Rendez-vous au [14](#).

## 501

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Perruque Verte dans votre Sac à Dos ? Si vous n'en avez pas, la Formule restera sans effet. Si vous en avez une, placez-la sur votre tête et prononcez la Formule Magique. Dans la cale les autres prisonniers commencent à bouger et vous êtes en mesure de leur parler dans leurs propres langues. Malheureusement, aucun d'entre eux n'a un bon plan d'évasion à vous proposer. Rendez-vous au [179](#).

## 502

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et le Fabricant de Chaînes s'arrête net puis vous regarde fixement. Vous avancez vers lui. Ses mouvements sont devenus lents et sa volonté de vaincre l'a complètement quitté. Retournez au [119](#) et continuez à vous battre mais son HABILITÉ n'est plus que de 5 à présent en raison des effets de la Formule Magique.

## 503

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule Magique et, aussitôt, vous avez conscience d'un danger qui vous guette. Devant l'autel, vous apercevez un cercle noir tissé dans le tapis. Vous devez à tout prix l'éviter. Rendez-vous au [468](#).

## 504

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous ramassé des Cailloux sur votre route ? Si vous ne l'avez pas fait, vous ne pourrez pas recourir à cette Formule (retournez au [254](#) et faites un nouveau choix). Si vous en avez, prononcez la Formule et jetez les Cailloux sur la fenêtre. Ils exploseront aussitôt en faisant sauter les barreaux. Trois Cailloux suffiront à vous ouvrir la voie : vous pourrez alors vous échapper en compagnie du vieillard (rayez les trois cailloux de votre *Feuille d'Aventure*). Vous franchissez la fenêtre et vous vous enfuyez en direction du centre de Kharé. Le vieillard est un excellent marcheur et a tôt fait de vous distancer. Vous arrivez un peu plus loin à un embranchement. Rendez-vous au [81](#).

## 505

Il apparaît autant de Gobelins que vous avez jeté de Dents et vous leur ordonnez d'attaquer le Gobeur de Vase. Mais ils doivent patauger dans l'eau jusqu'à la taille et ne parviennent pas à inquiéter la créature qui les élimine rapidement avant de se retourner contre vous. Dégainez votre arme et combattez le monstre :

GOBEUR

DE VASE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 11

Si vous gagnez, rendez-vous au [196](#).

## 506

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et cinq doubles de vous-même apparaissent aussitôt devant les jeunes Orgues en les forçant à s'arrêter net. S'ils vous ont volé six objets ou moins, vous les récupérez tous. S'ils vous ont volé plus de six objets, vous ne pouvez en récupérer que six. Choisissez ceux que vous désirez reprendre. Poursuivez ensuite votre route. Rendez-vous au [61](#).

## 507

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Grâce à cette Formule, vous pourrez rendre l'un des deux combattants maladroit et l'empêcher de bien contrôler ses mouvements. Tant qu'il subira les effets de la Formule, il n'aura droit qu'à un dé au lieu de deux pour déterminer sa Force d'Attaque. Cette situation durera pendant 6 Assauts. Mais comme vous êtes assez loin du ring et que les deux lutteurs se tiennent très près l'un de l'autre, il se peut que la Formule fasse son effet sur celui qu'au contraire vous souhaitiez aider ou même sur les deux en même temps ! Choisissez le lutteur que vous voulez handicaper et lancez un dé. Si c'est le 1, le 2 ou le 3 qui sort, tout se passe comme prévu. Si c'est le 4 ou le 5, c'est l'autre combattant qui est victime de la Formule. Et si c'est le 6 qui sort, les deux lutteurs subissent en même temps le mauvais sort ! Retournez à présent au [234](#) et menez le combat.

## 508

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule en vous concentrant sur votre adversaire qui s'avance résolument sur vous, mais rien ne se produit ! Vous ne pouvez pas recourir à cette Formule car vous ne possédez pas de Médaillon Incrusté de Pierreries. Pendant que vous prononcez vainement la Formule, votre assaillant vous porte un premier coup. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et vous dégainez votre arme pour vous battre. Souvenez-vous que votre adversaire a le même total d'HABILETÉ et d'ENDURANCE que le vôtre avant d'arriver à ce paragraphe. Si vous gagnez, vous pouvez quitter la maison. Rendez-vous au [137](#).

## 509

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Vous ne pouvez pas utiliser cette Formule car elle n'existe pas ! Rendez-vous au [13](#).

## 510

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Il vous est impossible de recourir à cette Formule car vous ne possédez pas l'Anneau de Perles Fines qu'elle nécessite. Et tandis que vous la prononcez en vain, vos poursuivants se rapprochent. Il vous faut dégainer votre arme et vous rendre au [192](#).

Lentement, la Porte s'ouvre devant vous. Vous avez surmonté les périls de la Cité des Pièges et vous êtes arrivé à la moitié de votre voyage. Au-delà de la Porte, vous apercevez la vaste étendue des Terres des Fins Fonds qui vous apparaît pour la première fois. Les grandes plaines de Baddu représentent la prochaine étape de votre mission et l'expérience que vous avez acquise vous sera d'un grand secours pour vous mener jusqu'au lac Ilklala. Vous vous souvenez alors des paroles que le Sergent à l'Œil de Lynx avait prononcées au début de votre mission : « Lorsque vous quitterez Kharé, il vous faudra parcourir les Terres des Fins Fonds que personne ici n'a encore explorées. On dit que sur la Terre des Fins Fonds, le jour et la nuit ne dépendent pas de la course du soleil, mais sont soumis à des forces surnaturelles ; sachez aussi que dès votre départ de Kharé, tous vos mouvements seront *observés* ». Un cliquetis d'armures derrière vous, vous sort de vos rêveries. Les gardes doivent être de retour. Vous jetez un dernier regard sur la cité puis vous franchissez la Porte. Au loin, de gros nuages noirs s'amoncellent. Vous venez d'entrer dans les Terres des Fins Fonds...

# Le Livre des Formules Magiques

## Règles concernant l'usage de la Magie

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

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

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

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

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

*Code - Effet - Coût en points d'ENDURANCE*

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

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

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

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

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

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

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

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

#### Indications relatives à l'exercice de la Magie

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

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

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

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

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

## ZAP

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

Coût : 4 points d'ENDURANCE.

### **FEU**

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

Coût : 4 points d'ENDURANCE.

### **HOR**

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

Coût : 4 points d'ENDURANCE.

### **MUR**

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

Coût : 4 points d'ENDURANCE.

### **LOI**

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

Coût : 4 points d'ENDURANCE.

### **MOU**

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

Coût : 4 points d'ENDURANCE.

### **GRO**

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

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

### **ECU**

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

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **CLE**

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

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

### **FIL**

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

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **DEV**

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

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

### **SIX**

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

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

### **JIG**

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

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **GOB**

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

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

### **OGR**

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

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **COL**

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

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **UBI**

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

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

### **DOC**

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

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

Coût : 1 point d'ENDURANCE

### **LEN**

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

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

### **SOU**

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

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

### **MAG**

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

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

## **PAN**

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

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

## **CHU**

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

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

## **FOL**

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

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

## **NUI**

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

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

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

### **BOU**

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

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **PUE**

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

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **TEL**

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

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **HOU**

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

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **BOF**

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

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

### **AMI**

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

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **BIS**

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

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

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **FOR**

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

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **ROC**

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

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **HOP**

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

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **VEN**

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

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **FIX**

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

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **SOM**

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

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **VOL**

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

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **INV**

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

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **LUX**

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

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **REV**

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

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

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **BLA**

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

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **WAF**

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

Coût 1 point d'ENDURANCE.

### **ZIP**

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

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

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **VUE**

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

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **RES**

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

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

### **ZED**

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

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

Coût : 7 points d'ENDURANCE.

[Commencer l'aventure](#)

*Achévé d'imprimer le 14 avril 1987*

*sur les presses de l'Imprimerie Hérissey à Évreux (Eure)*

*A/° d'imprimeur : 42421 Dépôt légal : avril 1987 1" dépôt légal dans la même collection : mai 1985 ISBN 2-07-033294-2 Imprimé en France*