

LE SORCIER DE LA MONTAGNE DE XÆRFAÁL

Une aventure dont vous êtes la victime
écrite par Meneldur un soir où il n'était pas vraiment clair,
après quelques discussions enfumées sur MSN
ou quelques membres de RV1,
notamment Jelani et Skarn,
se sont distingués par leurs idées à la con ici reprises,
dédiée à Ian Livingstone et The Oiseau,
le meilleur et le pire de la littérature interactive.

Règles

Les règles de cette aventure passablement débile sont celles de la série *Défis Fantastiques*. Si vous ne les connaissez pas, la lecture de cette, euh, œuvre ne vous apportera aucune satisfaction : allez plutôt lire un Xhoromag classique, bien plus gratifiant.

Menace sur le Val de Ránxen

Fils d'un couple d'humbles paysans, vous menez une vie paisible sur le Cinquième Plan de Xhoromag. Vous n'avez jamais connu d'événement plus grave que l'invasion de Xrixels qui a ravagé les récoltes du village, il y a de cela un terizen. Mais aujourd'hui, alors que vous venez de fêter votre troisième terizen, un péril beaucoup plus terrible menace de s'abattre sur le Val de Ránxen. Au nord, l'ombre de la Montagne de Xærfaál s'est soudain faite plus pesante et plus sinistre, et depuis quelques deqazens, des volées de terrifiantes Chauve-Souris Qanxen, des carnassières impitoyables, s'en échappent périodiquement pour ravager la vallée, également soumise aux raids des Xaqerlexs à poils et à plumes issus de Xærfaál. Un mal terrifiant s'est installé dans l'antique réseau labyrinthique creusé sous la Montagne, et VOUS êtes le seul à être capable de l'abattre. Un voyage de deux nérazens vous amène au pied de la Montagne.

Rendez-vous au [1](#).

L ' aventure

1

Vous êtes devant l'entrée du labyrinthe de la Montagne de Xærfaál. Elle n'est pas gardée, ce qui n'est pas sans vous surprendre. Espérant ne pas vous jeter tête la première dans un piège, vous avancez d'un pas courageux et passez sous la voûte de la porte. Le couloir s'enfonce rapidement dans les ténèbres, mais la Lumière de l'Espace, cet étrange phénomène qui émane, présume-t-on, de la quatrième dimension spatiale elle-même, éclaire bien vos pas. Après quelques mètres, vous arrivez à une intersection. Au sol se trouve une petite clé que vous pouvez prendre si vous le souhaitez (notez la Clé de Saphir sur votre *Feuille d'Aventure*).

Si vous allez à gauche, rendez-vous au [8](#). Si vous préférez aller à droite, rendez-vous au [20](#).

2

Vous arrivez à une intersection. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [21](#). Si vous prenez tout droit, rendez-vous au [143](#). Si vous prenez à droite, rendez-vous au [25](#).

3

Le sortilège des Fánboyx arrive à son terme sans que vous puissiez les arrêter : vos coups d'épée passent au travers de leur corps sans leur infliger le moindre dommage ! Le nuage de noirceur vous entoure bientôt et se colle à votre peau, annihilant toute volonté dans votre cerveau. Les ténèbres forment bientôt une robe autour de votre corps, et vous rejoignez vos nouveaux frères pour débattre de questions aussi importantes que : « Vaut-il mieux passer par la forêt magique ou les cavernes maudites dans le premier tome de *Xorcëry* ? »

4

À peine avez-vous mis le pied sur le troisième niveau de la Pyramide que cinq créatures contrefaites, issues de la fusion improbable d'autres créatures, avancent vers vous en claudiquant. Elles répètent inlassablement : « Bloooxooonz... Bloooxooonz... » Des Jongrÿnx ! Si vous avez une Enclume miniature, rendez-vous au [58](#). Sinon, rendez-vous au [112](#).

5

La porte s'ouvre sans problèmes sur une petite pièce basse de plafond, mais vous n'y prêtez guère attention, car un RÁXXAR ENRAGÉ se jette sur vous de toute la force de ses onze pattes griffues ! Vous devez le combattre.

RÁXXAR ENRAGÉ

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 12

Vous pouvez fuir après trois Assauts et revenir dans le couloir au [126](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [106](#).

6

À peine avez-vous sorti le caleçon de votre sac que les cinq Fánboyx se jettent dessus et commencent à enchérir les uns sur les autres pour acquérir cet item, relique entre les reliques de leur religion dévoyée. Vous les laissez à leur stérile querelle et parcourez d'un pas conquérant les marches qui vous séparent du trône de Zagor-Jamie. La conflagration finale approche ! Rendez-vous au [135](#).

7

Testez votre Habileté. Si vous êtes *Habile*, rendez-vous au [63](#). Si vous êtes *Malhabile*, rendez-vous au [125](#).

8

Après quelques mètres, le couloir fait un coude en direction du Neuvième Axe. Deux portes s'y découpent, une de chaque côté. Si vous ouvrez la porte à gauche, rendez-vous au [105](#). Si vous ouvrez la porte à droite, rendez-vous au [43](#). Si vous voulez continuer le long du couloir, rendez-vous au [62](#). Si vous voulez faire demi-tour et prendre le couloir de droite, rendez-vous au [20](#).

9

Vous arrivez à une intersection. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [60](#) ; si vous prenez tout droit, rendez-vous au [39](#) ; si vous prenez à droite, rendez-vous au [2](#).

10

Vous arrivez à une intersection. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [102](#). Si vous prenez tout droit, rendez-vous au [21](#). Si vous prenez à droite, rendez-vous au [143](#).

11

Vous réussissez à vous rattraper *in extremis* au bord de la trappe, mais vous hurlez de douleur lorsque vos doigts sont percés par des dizaines de petites pointes métalliques rétractiles qui ont surgi du sol ! Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ, et vous devez *Tenter votre Chance*. Si vous êtes *Malchanceux*, les pointes étaient empoisonnées et vous perdez 4 autres points d'ENDURANCE. Si vous êtes *Chanceux*, les pointes n'étaient pas empoisonnées. La pièce étant vide, vous ressortez dans le couloir en sautant par-dessus le trou, maudissant votre infortune. Rendez-vous au [8](#).

12

Vous ouvrez le second coffre, rongé de curiosité et d'envie, pour découvrir qu'il contient... encore un autre coffre ! Si vous possédez la clé du Xarq... Xrax... Raxq... la petite clé, rendez-vous au [130](#). Sinon, vous ne pourrez pas ouvrir ce coffre et devez ressortir dans le couloir : retournez au [24](#).

13

Vous entrez dans une petite salle apparemment vide. Dans le fond se découpent dix arches d'environ deux mètres de haut. Ces arches sont bien étranges, puisqu'elles luisent chacune d'une couleur différente, et vous avez beau plisser les yeux, vous ne parvenez pas à discerner ce qu'elles cachent. Si vous décidez de laisser ce mystère non résolu, sortez de la pièce et reprenez votre route le long du couloir en vous rendant au [44](#). Sinon, quelle arche souhaitez-vous emprunter ?

La première, qui luit d'un éclat rose ? Rendez-vous au [67](#).

La deuxième, qui irradie une lumière jaune ? Rendez-vous au [139](#).

La troisième, dont la couleur rouge vous agresse le regard ? Rendez-vous au [121](#).

La quatrième, qui rayonne d'une couleur verte ? Rendez-vous au [41](#).

La cinquième, d'un bleu azur ? Rendez-vous au [90](#).

La sixième, d'un bleu nuit ? Rendez-vous au [145](#).

La septième, d'un orange étincelant ? Rendez-vous au [129](#).

La huitième, d'un violet dont la puissance vous renverse ? Rendez-vous au [101](#).

La neuvième, d'un bleu glacial ? Rendez-vous au [22](#).

La dixième, qui est tout aussi rouge que la troisième ? Rendez-vous au [85](#).

14

Le couloir fait un coude vers la droite, puis aboutit à une intersection. Si vous prenez tout droit, rendez-vous au [102](#) ; si vous prenez à droite, rendez-vous au [110](#).

15

La porte est fermée à clé. Si vous avez la Clé de Saphir, rendez-vous au [37](#). Sinon, vous n'avez d'autre choix que de retourner au [24](#) pour y faire un autre choix.

16

Vous assenez le coup de grâce à la créature qui s'effondre en qrxarxalquant de tous ses poumons. Vous vous approchez avec circonspection de son cadavre, craignant une ruse de cette immonde bestiole, mais elle semble bel et bien morte. Vous avez alors la surprise de découvrir, au beau milieu de son... vous supposez qu'il s'agit de son dos, une épée plantée jusqu'à la garde ! Vous l'extrayez avec prudence, mais rien ne se passe, et vous reportez votre attention sur la lame, qui semble taillée dans du cristal étincelant. Vous faites quelques passes dans les airs avec elle, et votre poignet semble muni d'une agilité insoupçonnée. Vous avez découvert l'Épée du Xraqy... Rxaq... Xarqr... vous avez découvert l'Épée de Cristal Étincelant, qui vous accordera un bonus de 3 points d'HABILETÉ. Heureux de votre bonne fortune, vous ressortez dans le couloir. Rendez-vous au [24](#).

17

Avant que vous n'ayez pu faire un geste, les Livinxôns se jettent sur vous et vous mordent, vous griffent, vous déchiquettent, vous écartèlent, vous dépècent, vous énucléent, vous émasculent, vous écorchent et vous dévorent vivant. Aussi surprenant cela puisse paraître, vous êtes mort.

18

Tandis que vous ferraillez avec les Gobelins, la Pyramide s'élève soudain dans les airs en tournant légèrement sur elle-même, et le rire démoniaque de Jamie-Zagor résonne dans l'air. Vous ne pouvez plus l'empêcher d'étendre sa domination maléfique sur le Val de Ránxen, et votre aventure se solde donc par l'échec le plus complet.

19

Le Xraqy... Rxaq... Xarqr... Le Xraqryxraxltxqr se jette sur vous en xrzrerxerqant. Vous devez le combattre.

XRAQRYXRAXLTXQR

HABILETÉ : 11 ENDURANCE : 18

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [16](#).

20

Le couloir se poursuit sur une dizaine de mètres, puis tourne brusquement sur la gauche. En face de vous, juste avant que le couloir ne s'enfonce vers le neuvième axe, se trouve une porte. Si vous voulez l'ouvrir, rendez-vous au [5](#). Si vous voulez poursuivre le long du couloir, rendez-vous au [51](#). Si vous préférez faire demi-tour et prendre le couloir de gauche, rendez-vous au [8](#).

21

Vous arrivez à un carrefour. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [102](#). Si vous prenez tout droit, rendez-vous au [138](#). Si vous prenez à droite, rendez-vous au [57](#).

22

Une sensation étrange vous envahit, comme si on vous piquait le corps avec des trillions d'aiguilles acérées. Vous fermez les yeux un instant, et lorsque vous les ouvrez, le décor qui s'offre à vous est totalement différent de ce à quoi vous vous attendiez. Vous marchez dans une rue passante, apparemment sûre de votre destination. Que faites-vous ici ? Mais oui... le roi de Quaalis vient de vous implorer de retrouver l'arme antique du Seigneur Premier pour empêcher la venue du Froid sans Fin, mission que vous seule, Nyssalie du royaume de Nyss, êtes à même d'accomplir. Rendez-vous au **1** du *Chevalier sans Chair*.

23

Le magicien devine votre intention avant même que vous n'ayez pu dégainer votre arme, claqué des doigts et vous mourez dans d'atroces souffrances. L'Allansie... euh, le Val de Ránxen est foutu.

24

Après son coude vers la droite, le couloir tourne encore une fois vers la droite puis vers la gauche, avant de donner sur un palier. Un escalier s'enfonce dans les ténèbres devant vous, et deux portes s'ouvrent dans les murs de chaque côté. Si vous voulez ouvrir la porte de gauche, rendez-vous au [15](#). Si vous préférez ouvrir la porte de droite, rendez-vous au [97](#). Si vous descendez l'escalier, rendez-vous au [88](#).

25

Vous arrivez à un carrefour. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [40](#). Si vous prenez à droite, rendez-vous au [153](#).

26

Vous vous aplatissez au sol, mais pas assez vite : deux des lances pénètrent violemment votre chair, vous infligeant une perte de 8 points d'ENDURANCE ! Si vous êtes encore de ce Plan, vous avez la déception de constater qu'en dehors de ce piège mortel, la pièce ne comporte rien d'intéressant. Vous ressortez donc dans le couloir : rendez-vous au [122](#).

27

Vous arrivez à une intersection. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [104](#) ; si vous prenez à droite, rendez-vous au [95](#).

28

La porte s'ouvre en grinçant sur une pièce tout en longueur qui semble être une salle à manger : une longue table entourée de chaises en occupe le centre, et des dizaines de plats sont posés dessus, comme s'ils n'attendaient que des convives pour être mangés. Outre celle par laquelle vous êtes entré, la pièce comporte deux portes : une sur votre gauche, à l'autre bout de la salle, et une juste en face de vous. Si vous désirez ouvrir la première, rendez-vous au [61](#). Si la seconde vous tente plus, rendez-vous au [116](#). Enfin, si, pris de fringale ou d'un accès de curiosité, vous voulez examiner d'un peu plus prêt les plats sur la table, rendez-vous au [149](#).

29

Vous arrivez à une intersection. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [128](#) ; si vous prenez à droite, rendez-vous au [14](#).

30

Vous attendez anxieusement pendant quelques minazens, mais rien ne se passe. Soulagé, vous sentez un grand poids s'ôter de votre poitrine.

C'était votre cœur.

Vous êtes mort. L'Allansie... euh, le Val de Ránxen est condamné.

31

Vous hélez le vieil homme, qui se retourne et sourit en vous voyant. Il vous dit s'appeler Peltrox et être prisonnier du seigneur de ce donjon depuis plusieurs années. Vous lui dites qu'il est désormais libre, mais au moment où vous alliez quitter la pièce, vous sentez une douleur fulgurante jaillir dans votre dos. Vous êtes projeté dans le couloir et percutez violemment le mur d'en face (vous perdez 5 points d'ENDURANCE). Stupéfait, vous vous retournez et voyez que le vieil homme était en fait un XORLTEP, un terrifiant changeur de forme de la Sixième Noire ! Celui-ci se jette sur vous en faisant des moulinets de son énorme braquemart, et vous n'avez que le temps d'esquiver son coup et de tirer votre propre épée.

XORLTEP

HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 17

Si, au cours du combat, la Force d'Attaque du Xorltep est égale à 22, rendez-vous immédiatement au [74](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [133](#).

32

Vous mordez dans la viande à pleines dents avant de la recracher aussitôt : elle est pourrie ! C'est du gigot de Lxoxôtxor, mais vous auriez dû vous douter, à sa couleur, qu'il n'était plus frais : en effet, le gigot de Lxoxôtxor arbore en temps normaux une belle carnation verte, teintée de violet jaunâtre. Heureusement, vous n'avez pas eu le temps d'en avaler. Si vous voulez essayer un autre plat, retournez au [149](#). Sinon, vous pouvez quitter la salle en revenant au [82](#).

33

Le couloir se poursuit sur plusieurs dizaines de mètres, puis vire vers le Neuvième Axe. Vous continuez à le suivre, et arrivez bientôt au niveau d'une porte dans le mur de gauche. Si vous voulez l'ouvrir, rendez-vous au [69](#). Sinon, reprenez votre chemin le long du couloir et rendez-vous au [76](#).

34

Vous ouvrez la porte et faites quelques pas sur le sol de la pièce, étrangement spongieux. Les ténèbres y règnent, ainsi qu'une odeur de charogne plutôt écœurante. Soudain, le sol semble agité d'un tremblement et vous repousse vers les murs de la pièce. Le plafond s'abat violemment sur vous, vous mâchonne pendant quelques xenazens, puis le N'r'xn dans la bouche duquel vous avez commis la stupidité d'entrer vous avale. Vous êtes mort. L'Allansie... euh, le Val de Ránxen est condamné.

35

Vous êtes dans la clairière n°1. Le sol est spongieux mais ne gêne pas encore votre progression. La clarté venant du sud rend l'atmosphère plus sereine. Rendez-vous au **55** de *Retour au Marais aux Scorpions*.

36

Vous avez à peine le temps d'examiner la pièce dans laquelle vous venez d'entrer qu'un redoutable XARRUX à poil bleu bondit sur vous, prêt à vous égorger d'une de ses douze gueules écumantes de

Le Sorcier de la Montagne de Xærfaál

bave rouge tirant sur le mauve. Vous devez combattre.

XARRUX À POIL BLEU

HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 15

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [117](#).

37

Vous ouvrez la porte et entrez dans une pièce vide, mais occupée par une gigantesque créature ! Ces tentacules, ces yeux globuleux, ces pinces, ces pattes griffues... Possédez-vous la clé du Xarq... Xrax... Raxq... la petite clé, ou avez-vous eu l'occasion de l'acquérir ? Si oui, rendez-vous au [155](#). Sinon, rendez-vous au [19](#).

38

Vous arrivez à une intersection. Si vous prenez tout droit, rendez-vous au [40](#) ; si vous prenez à droite, rendez-vous au [10](#).

39

Vous arrivez à une intersection. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [47](#) ; si vous prenez tout droit, rendez-vous au [79](#) ; si vous prenez à droite, rendez-vous au [144](#).

40

Le couloir fait un coude vers la gauche, puis aboutit à une intersection. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [91](#). Si vous prenez tout droit, rendez-vous au [81](#).

41

Une sensation étrange vous envahit, comme si on vous piquait le corps avec des trillions d'aiguilles acérées. Vous fermez les yeux un instant, et lorsque vous les ouvrez, le décor qui s'offre à vous est totalement différent de ce à quoi vous vous attendiez. De toute évidence, vous vous trouvez dans un vaisseau spatial extrêmement perfectionné, fruit d'une science largement supérieure à celle que vous connaissez. Mais que... mais oui, il y a eu cet étrange message qui vous invitait à vous rendre à Xanova, l'antique cité de l'Empire de Xe'Roxuul, que vous croyiez disparue depuis une éternité. Rendez-vous au **1** de *Rendez-vous à Xanova*.

42

Vous voilà revenu à l'endroit où le couloir fait un coude. Vous pouvez, si vous ne l'avez déjà fait, ouvrir la porte qui se trouve non loin de vous (rendez-vous au [5](#)). Sinon, poursuivez le long du couloir et, arrivé devant l'entrée, prenez le couloir de gauche (rendez-vous au [8](#)).

43

Vous ouvrez la porte et avancez d'un pas, mais le sol se dérobe sous vos pieds ! *Testez votre*

Le Sorcier de la Montagne de Xærfaál

Habilité. Si vous êtes *Habile*, rendez-vous au [11](#). Si vous êtes *Malhabile*, rendez-vous au [55](#).

44

Après son coude vers la gauche, le couloir tourne une nouvelle fois sur la gauche, puis sur la droite, et vous arrivez devant une porte, découpée dans le mur de droite. Le couloir se poursuit plus loin, tournant bientôt vers la droite. Si vous voulez le suivre, rendez-vous au [24](#). Si vous voulez ouvrir la porte, rendez-vous au [107](#).

45

Le couloir fait un coude vers la droite, puis arrive à une intersection. Si vous prenez tout droit, rendez-vous au [66](#) ; si vous prenez à droite, rendez-vous au [156](#).

46

Le cercle des Jaxxöns se referme sur vous. Ils feront bombance, aujourd'hui...

47

Vous arrivez à un carrefour. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [70](#) ; si vous prenez tout droit, rendez-vous au [29](#) ; si vous prenez à droite, rendez-vous au [100](#).

48

Sur le quatrième palier, cinq hommes en robe noire vous attendent. Sans même se présenter, ils entament une incantation et une chape de ténèbres commence à naître au-dessus de leurs têtes. Ces sectateurs sont sans doute des Fánboyx, les fidèles serviteurs des Livinxôns, Jaxxöns et autres Jongrÿnx, dont Zagor est le dieu absolu. Si vous avez le caleçon marqué d'un Z, rendez-vous au [6](#). Si vous n'avez jamais entendu parler de cet objet, ou si vous avez commis l'erreur de ne pas vous en emparer (vous devez bien commencer à vous douter qu'il s'agissait d'une erreur) rendez-vous au [3](#).

49

La porte est fermée à clé. Si vous possédez la Clé de Glace, rendez-vous au [34](#). Sinon, revenez au [158](#) et faites un autre choix.

50

Vous arrivez à une intersection. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [57](#) ; si vous partez tout droit, rendez-vous au [147](#) ; si vous allez à droite, rendez-vous au [102](#).

51

Après quelques mètres, vous manquez trébucher sur la première marche d'un escalier. Celui-ci vous amène à un palier, et vous êtes pris d'une brusque sensation de froid qui vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Si vous voulez faire demi-tour, rendez-vous au [42](#). Si vous négligez ce froid et

descendez le second escalier qui s'ouvre devant vous, rendez-vous au [114](#).

52

Cette porte est fermée à clé. Si vous avez la Clé de Saphir, rendez-vous au [154](#). Sinon, vous n'avez d'autre choix que de retourner au [62](#).

53

Au moment même où vous posez le pied sur le troisième palier, un bruit d'éclatement résonne à vos oreilles. Vous n'avez pas le temps de bouger : vous êtes victime d'un Écrasement des Sept Dimensions qui vous tue sans que vous puissiez dire « ouf ! », « merde ! » ou « xarlep de qraxluxp ! ». Vous êtes mort. L'Allansie... euh, le Val de Ránxen est perdu.

(Qu'est-ce qu'un Écrasement des Sept Dimensions ? Je n'en sais rien. En tout cas, c'est mortel.)

54

Vous arrivez à une intersection. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [9](#) ; si vous prenez tout droit, rendez-vous au [38](#). À votre droite se dresse l'escalier par lequel vous êtes entré dans ce labyrinthe.

55

Vous ne parvenez pas à vous rattraper au bord de la trappe, et vous sombrez dans des ténèbres insondables. Votre chute durera plusieurs dizaines de qiterizens, et ce qui touchera le sol du Gouffre Infini ne sera plus qu'un cadavre décomposé que toute vie aura déserté depuis longtemps. L'Allansie... euh, le Val de Ránxen est dorénavant destiné à une déplorable destruction des mains du démon déterminé qui demeure dans la Montagne.

56

Vous arrivez à une intersection. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [100](#) ; si vous prenez tout droit, rendez-vous au [102](#) ; si vous prenez à droite, rendez-vous au [70](#).

57

Vous arrivez à un carrefour. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [131](#) ; si vous prenez à droite, rendez-vous au [66](#).

58

Vous lancez l'Enclume miniature qui vrombit dans les airs et percute les cinq Jongrÿnx au milieu du front, les faisant disparaître dans un éclair de lumière. Sans attendre, vous vous ruez à l'assaut du quatrième palier. Rendez-vous au [48](#).

59

Ce vin est un excellent cru, et il possède des propriétés curatives que vous ne soupçonniez pas : il vous rend 4 points d'ENDURANCE. Maintenant, si vous voulez goûter un des plats, retournez au [149](#), et si vous voulez quitter la salle, rendez-vous au [82](#).

60

Vous arrivez à une intersection. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [115](#) ; si vous prenez tout droit, rendez-vous au [27](#) ; si vous prenez à droite, rendez-vous au [72](#).

61

Au moment où vous posez la main sur la poignée, vous remarquez qu'un étrange symbole est dessiné sur la porte. Impossible de l'interpréter, mais il vous emplit d'une crainte indéfinissable. Si vous voulez toujours franchir cette porte, rendez-vous au [75](#). Dans le cas contraire, retournez au [28](#) et faites un autre choix.

62

Une nouvelle fois, deux portes se dessinent dans les murs, une à gauche, l'autre à droite. Plus loin, le couloir fait un coude vers la droite. Si vous voulez ouvrir la porte de gauche, rendez-vous au [137](#). Si vous voulez ouvrir celle de droite, rendez-vous au [52](#). Si vous préférez continuer le long du couloir, rendez-vous au [82](#).

63

Vous plongez la main au fond de la niche et, tout au fond, vos doigts se posent sur une petite plume. Vous refermez la main dessus et la retirez lentement de la niche... *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [86](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [89](#).

64

En plongeant au sol, vous parvenez à éviter de justesse les mortels traits à vous destinés. Le cœur battant, vous entrez dans la pièce pour avoir la déception de constater qu'elle ne contient rien d'intéressant. Vous retournez donc dans le couloir : rendez-vous au [122](#).

65

Vous attendez avec anxiété pendant quelques minazens, mais rien ne se passe. Quelque peu nerveux, vous sortez du couloir et reprenez votre route. Vous l'ignorez, mais le venin a eu un effet subtil sur votre organisme : dans les faits, vos totaux de départ et actuels d'HABILETÉ et d'ENDURANCE sont divisés par deux (arrondissez à l'entier supérieur). Rendez-vous au [146](#).

66

Vous arrivez à une intersection. Si vous prenez tout droit, rendez-vous au [124](#). Si vous prenez à

droite, rendez-vous au [91](#).

67

Une sensation étrange vous envahit, comme si on vous piquait le corps avec des trillions d'aiguilles acérées. Vous fermez les yeux un instant, et lorsque vous les ouvrez, le décor qui s'offre à vous est totalement différent de ce à quoi vous vous attendiez. Vous vous trouvez dans un sous-bois, en plein cœur de la nuit. Que faites-vous ici ? Mais oui... vous et vos trois amis aviez décidé de suivre l'Homme qui Marchait pour découvrir enfin son mystérieux secret. Vous avancez d'un pas sûr, bien décidé à connaître le fin mot de l'histoire. Rendez-vous au **1** de *L'Homme qui Marchait*.

68

Hélas pour vous, nul ne peut s'échapper du Couloir Infini. Vous êtes condamné à avancer éternellement dans ce corridor où se dessineront toujours deux portes, celle de gauche cachant un Xarrux à poil bleu et celle de droite un piège mortel. Vous êtes fichu, et l'Allansie... euh, le Val de Ránxen aussi.

69

La porte est fermée à clé. Si vous possédez une Clé de Platine, rendez-vous au [73](#). Sinon, vous n'avez d'autre choix que de poursuivre votre chemin le long du couloir : rendez-vous au [76](#).

70

Vous arrivez à un carrefour. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [102](#) ; si vous prenez tout droit, rendez-vous au [115](#) ; si vous prenez à droite, rendez-vous au [27](#).

71

Une nouvelle fois, deux portes s'offrent à vous. Si vous voulez ouvrir celle de gauche, rendez-vous au [36](#). Si vous préférez celle de droite, rendez-vous au [96](#). Si vous voulez continuer droit devant, rendez-vous au [87](#).

72

Vous arrivez à un carrefour. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [29](#) ; si vous prenez tout droit, rendez-vous au [100](#) ; si vous allez à droite, rendez-vous au [102](#).

73

Vous ouvrez la porte et avez la surprise de vous retrouver dans une pièce aux murs couverts d'étagères pleines de bric-à-brac. Un vieillard s'approche de vous et s'écrie :

« Enfin un client ! Permettez-moi de me présenter, jeune homme : je suis Yaxtorom, magicien-marchand de mon état. Seriez-vous intéressé par l'acquisition de quelques objets d'utilité ? »

Si vous demandez à voir ce qu'il peut vous offrir, rendez-vous au [119](#). Si vous l'attaquez, rendez-

vous au [23](#). Si vous déclinez poliment son offre, ressortez dans le couloir et reprenez votre route au [76](#).

74

Le Xorltep pousse un hurlement à vous cailler le sang dans les veines et abat violemment sa masse d'armes sur vous. Vous levez votre épée pour parer le coup en un geste désespéré, mais celle-ci explose sous la violence du choc ! Retournez au paragraphe d'où vous venez et poursuivez le combat, mais avec un malus de 2 points d'HABILETÉ, étant donné que vous n'avez plus d'arme.

75

Vous poussez la porte et des ténèbres éclatantes vous engloutissent. Lorsque vos yeux peuvent voir de nouveau, vous vous trouvez à l'air libre, devant un tunnel qui s'enfonce dans les ténèbres. Pour y entrer, rendez-vous au [1](#).

(Nota : vous n'avez en rien perdu l'équipement acquis dans le donjon, ce qui fait que vous pourrez peut-être accumuler plusieurs exemplaires de certains objets. Ainsi sont faits les paradoxes temporels de Xhoromag.)

76

Une nouvelle porte se dessine à votre gauche, tandis que plus loin, le couloir tourne vers la gauche. Si vous voulez ouvrir la porte, rendez-vous au [111](#). Sinon, poursuivez votre chemin le long du couloir et rendez-vous au [44](#).

77

Vous arrivez à un carrefour. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [110](#) ; si vous prenez tout droit, rendez-vous au [83](#).

78

Vous descendez l'escalier et arrivez à une intersection : le couloir continue tout droit, mais une branche s'en écarte sur la droite. En face de cet embranchement, sur votre gauche, se découpe une porte. Si vous voulez l'emprunter, rendez-vous au [116](#). Si vous préférez prendre le nouveau couloir, rendez-vous au [132](#). Enfin, si vous voulez poursuivre votre route tout droit, rendez-vous au [146](#).

79

Vous arrivez à un carrefour. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [77](#) ; si vous prenez tout droit, rendez-vous au [109](#) ; si vous prenez à droite, rendez-vous au [92](#).

80

Le vieillard n'a pas l'air surpris par votre attaque, bien au contraire : son visage se plisse d'un rictus de haine tandis qu'il fait surgir du néant un gigantesque braquemart. Il rugit et se jette sur vous, se

Le Sorcier de la Montagne de Xærfaál

métamorphosant au cours de son avancée, et vous comprenez alors l'horrible vérité : vous avez affaire à un XORLTEP, un terrifiant changeur de forme de la Sixième Noire ! Vous ne pouvez éviter le combat.

XORLTEP

HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 17

Si, au cours du combat, la Force d'Attaque du Xorltep est égale à 22, rendez-vous immédiatement au [74](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [133](#).

81

Vous arrivez à un carrefour. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [156](#). Si vous prenez tout droit, rendez-vous au [131](#).

82

Après son coude, le couloir se poursuit sur quelques dizaines de mètres avant de donner sur une porte, puis, un peu plus loin, sur un escalier, tous deux s'ouvrant en direction du Neuvième Axe. Si vous voulez ouvrir la porte, rendez-vous au [28](#). Si vous préférez emprunter l'escalier, rendez-vous au [78](#).

83

Le couloir fait un coude vers la gauche, puis aboutit à une intersection. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [56](#) ; si vous prenez tout droit, rendez-vous au [128](#).

84

Une fois sur le second niveau, vous êtes encerclé par cinq créatures d'aspect louche, qui vous regardent de leurs yeux chassieux. L'une d'elles vous lance : « Nous sommes les Jaxxöns, les Dévoreurs de Cerveau, et nous allons festoyer sur le tien, misérable aventurier ! » Si vous possédez une plume multicolore, rendez-vous au [99](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [46](#).

85

Une sensation étrange vous envahit, comme si on vous piquait le corps avec des trillions d'aiguilles acérées. Vous fermez les yeux un instant, et lorsque vous les ouvrez, le décor qui s'offre à vous est totalement différent de ce à quoi vous vous attendiez. Vous vous trouvez sur une grande place, au sein d'une ville bourdonnante d'activité. Un homme s'adresse à vous... votre père, bien sûr, qui vous demande de finir de décharger la carriole pendant qu'il s'occupe de réserver une chambre à l'auberge la plus proche de Qi Yallex. Rendez-vous au **1** de *Xune*.

86

Vous retirez votre main sans encombre et placez délicatement la plume multicolore dans votre Sac à Dos, puis reprenez votre route en sifflotant. Retournez au [78](#).

87

Une nouvelle fois, deux portes s'offrent à vous. Si vous voulez ouvrir celle de gauche, rendez-vous au [36](#). Si vous préférez celle de droite, rendez-vous au [96](#). Si vous voulez continuer droit devant, rendez-vous au [71](#). Si vous désirez faire demi-tour, rendez-vous au [68](#).

88

Au bas des marches, trois couloirs s'offrent à vous. Si vous partez à gauche, rendez-vous au [136](#). Si vous prenez tout droit, rendez-vous au [9](#). Si vous choisissez d'aller à droite, rendez-vous au [38](#).

89

En retirant votre main, vous dérangez malencontreusement une Tarentule xhoromienne qui y avait fait son nid. Furieuse, celle-ci fond sur votre main de toute la vitesse de ses 8! pattes et vous pique méchamment. Vous poussez un cri de douleur et extrayez bien vite votre main de la niche. Le venin de l'horrible créature se répand lentement dans vos veines, et vous attendez, impuissant, de connaître son effet... Lancez deux dés. Si vous obtenez :

2, 3 ou 4 : rendez-vous au [30](#)

5, 6 ou 7 : rendez-vous au [123](#)

8, 9 ou 10 : rendez-vous au [65](#)

11 ou 12 : rendez-vous au [142](#)

90

Une sensation étrange vous envahit, comme si on vous piquait le corps avec des trillions d'aiguilles acérées. Vous fermez les yeux un instant, et lorsque vous les ouvrez, le décor qui s'offre à vous est totalement différent de ce à quoi vous vous attendiez. C'est une ville en flammes ! Vous tousssez violemment tout en vous demandant ce que vous faites ici... Bon sang, Siya ! La Cérémonie des Chevaliers, le temple... et Nieslev qui brûle ! Rendez-vous au **1** du *Feu de la Vengeance*.

91

Vous arrivez à une intersection. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [25](#). Si vous prenez tout droit, rendez-vous au [102](#). Si vous prenez à droite, rendez-vous au [21](#).

92

Vous arrivez à une intersection. Si vous prenez à droite, rendez-vous au [50](#) ; si vous prenez tout droit, rendez-vous au [45](#).

93

Le couloir fait un coude vers la droite. Vous le suivez et arrivez à une intersection. Si vous prenez tout droit, rendez-vous au [95](#) ; si vous prenez à droite, rendez-vous au [118](#).

94

Vous voilà revenu dans le couloir. Vous pouvez poursuivre le long du couloir principal (rendez-vous au [146](#)) ou emprunter un petit embranchement qui s'étend devant vous (rendez-vous au [132](#)).

95

Vous arrivez à une intersection. Si vous continuez tout droit, rendez-vous au [14](#). Si vous allez à droite, rendez-vous au [56](#).

96

Vous ouvrez la porte et avez la désagréable surprise de voir jaillir du mur du fond une dizaine de lances qui fendent l'air dans votre direction ! *Testez votre Habileté*. Si vous êtes *Habile*, rendez-vous au [140](#). Si vous êtes *Malhabile*, rendez-vous au [157](#).

97

La pièce dans laquelle vous entrez est vide, si ce n'est un volumineux coffre posé contre le mur du fond. Si vous possédez la Clé de Marbre, rendez-vous au [134](#), sinon, vous ne pourrez pas ouvrir ce coffre et devrez ressortir dans le couloir : retournez au [24](#).

98

Lorsque vous approchez la main du plat, une mauvaise surprise vous attend : une pince en jaillit et vous blesse sérieusement la main ! (Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.) Ce n'était pas un plat de fruits de mer, en fin de compte : il s'agit d'un GXUGÓR, une créature qui se nourrit de restes. Vous devez le combattre.

GXUGÓR

HABILETÉ : 4 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, retournez au [149](#) et faites un autre choix. Vous pouvez également quitter la salle en revenant au [82](#).

99

Obéissant à un instinct, vous lancez la plume dans les airs et récitez l'incantation suivante : « X'x'n'r'x'q't x't'q'n't 'x'q'n'n't ! » Les Jaxxöns, touchés au cœur, s'effondrent aussitôt. Un sourire de triomphe aux lèvres, vous poursuivez votre ascension. Rendez-vous au [4](#).

100

Vous arrivez à une intersection. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [83](#) ; si vous prenez à droite, rendez-vous au [102](#).

101

Une sensation étrange vous envahit, comme si on vous piquait le corps avec des trillions d'aiguilles

Le Sorcier de la Montagne de Xærfaál

acérées. Vous fermez les yeux un instant, et lorsque vous les ouvrez, le décor qui s'offre à vous est totalement différent de ce à quoi vous vous attendiez. Vous êtes étendue au soleil – aux soleils, en fait, puisqu'ils sont trois – dans une clairière en pleine nature. Que faites-vous ici ? Mais oui... Ixhaéi, son cristal... et le Qyazeÿazen, qui vous permettra de découvrir le secret de votre destinée à vous, Shania, dernière des Xhâ Niâs. Rendez-vous au **1** du *Portail de Tous les Temps*.

102

Vous arrivez à un cul-de-sac. Revenez d'où vous venez.

103

Vous avalez l'antidote, espérant récupérer vos totaux originaux d'HABILETÉ et d'ENDURANCE, mais rien ne se passe ! Vous étudiez avec plus de soin l'étiquette collée sur la fiole et lisez, en caractères minuscules : « Ne fonctionne que si consommé avant la piqûre de tarentule. Non remboursable. » Vous êtes furieux ! Si vous voulez retourner voir ce Yaxtorom et lui apprendre votre façon de penser, rendez-vous au **23**. Sinon, revenez au paragraphe où vous vous trouviez lorsque vous avez décidé de boire l'antidote.

104

Le couloir fait un coude vers la gauche, puis aboutit à une intersection. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au **70**. Si vous continuez tout droit, rendez-vous au **54**.

105

Au moment précis où vous ouvrez la porte, un cri retentit dans la pièce : « Un intrus ! » Aussitôt, six GOBELINS DE XHOROMAG se jettent sur vous en brandissant leurs petites épées rouillées. Vous devez les affronter tour à tour, car ils sont trop bêtes pour vous attaquer tous ensemble, comme tous les Gobelins.

Premier GOBELIN DE XHOROMAG

HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 5

Deuxième GOBELIN DE XHOROMAG

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 6

Troisième GOBELIN DE XHOROMAG

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 5

Quatrième GOBELIN DE XHOROMAG

HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 6

Cinquième GOBELIN DE XHOROMAG

HABILETÉ : 12 ENDURANCE : 24

Sixième GOBELIN DE XHOROMAG

HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **120**.

106

Ouf ! Ce Ráxxar vous aura donné du fil à retordre, mais il est bel et bien mort et son cadavre commence à se dissoudre. Vous décidez de fouiller la pièce qui lui servait de tanière et ne découvrez rien d'autre qu'un petit morceau de métal brillant en forme de V dans un coin. Empochez-le si vous le souhaitez, puis ressortez dans le couloir. Rendez-vous au **126**.

107

La porte s'ouvre sur une grande pièce apparemment vide, si ce n'est la gigantesque et horrible créature qui en occupe le centre ! Ces tentacules, ces yeux globuleux, ces pinces, ces pattes griffues, tout ceci ne peut appartenir qu'à une seule créature : le terrible Xraqx... Xarxq... Xraqs... XRAQRYXRAXLTXQR ! Vous devez le combattre.

XRAQRYXRAXLTXQR

HABILETÉ : 11 ENDURANCE : 18

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [152](#).

108

Vous arrivez à un carrefour. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [27](#) ; si vous prenez tout droit, rendez-vous au [72](#) ; si vous prenez à droite, rendez-vous au [102](#).

109

Vous arrivez à une intersection... nan, je blague. En réalité, vous arrivez devant une porte. Vous l'ouvrez, et le spectacle qui s'offre à vos yeux est terrifiant : vous voilà revenu à l'air libre, et devant vous se dresse l'antique Pyramide Quadrigonale d'Ex'x'x'x'm ! Cette construction chargée de puissance, datant d'une époque immémoriale où un peuple à la technologie fort avancée peuplait le Val de Ránxen serait donc la source des maux qui s'abattent sur votre pays ! Vous avancez d'un pas, et une voix de stentor jaillit soudain d'un trône au sommet de la pyramide :

« Ainsi te voilà, Aventurier Anonyme ! Sache que Zagor te regarde ! » Zagor ? Le sorcier aurait encore une fois ressuscité ? « Oui, j'ai ressuscité ! scande-t-il, comme s'il avait lu dans vos pensées. Et j'ai fusionné avec le corps du héros Jamie pour asservir Xhoromag ! La Pyramide Quadrigonale sera le moyen de mon triomphe : depuis plusieurs mois déjà, elle accumule l'énergie environnante, et lorsqu'elle sera suffisamment chargée, elle me servira de char de guerre ! À la tête de mes armées, et avec cette arme indestructible, la victoire sera invariablement mienne ! »

Il éclate d'un rire démoniaque, mais s'arrête bientôt, quelque peu essoufflé : il est vrai qu'il a rarement l'occasion de se livrer à de telles tirades. Ces révélations vous laissent pantois. Vous devez monter au sommet de la Pyramide pour tuer Zagor-Jamie avant que celui-ci ne lance la véritable puissance de la pyramide sur le Val ! Mais vous n'avez pas le temps de réfléchir : cinq Gobelins de Xhoromag fondent sur vous, et vous devez les combattre tous ensemble.

Premier GOBELIN DE XHOROMAG

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 7,5

Deuxième GOBELIN DE XHOROMAG

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 8

Troisième GOBELIN DE XHOROMAG

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 7

Quatrième GOBELIN DE XHOROMAG

HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 8

Cinquième GOBELIN DE XHOROMAG

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, combien d'Assauts vous a-t-il fallu pour triompher ? Plus de 25 (rendez-vous au [18](#)), ou bien moins de 25 ou exactement 25 (rendez-vous au [159](#)) ?

110

Vous arrivez à une intersection. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [102](#) ; si vous prenez tout droit, rendez-vous au [70](#) ; si vous prenez à droite, rendez-vous au [29](#).

111

La porte est fermée à clé. Si vous possédez une Clé d'Hydrogène, rendez-vous au [13](#). Dans le cas contraire, vous n'avez d'autre choix que de poursuivre votre chemin le long du couloir : rendez-vous au [44](#).

112

Les Jongrÿnx vous infligent une mort particulièrement horrible, que seul le laconisme insupportable de ce paragraphe est à même de rendre efficacement.

113

Comme chacun le sait, les Livinxôns n'aiment rien tant que ce qui brille, et l'avidité est le seul de leur défauts. Un sourire aux lèvres, vous leur faites miroiter le petit morceau de métal étincelant, puis le lancez au loin. Aussitôt, les cinq créatures commencent à se déchirer pour sa possession, et vous montez sans plus de problèmes au deuxième niveau de la Pyramide d'Ex'x'x'x'm. Rendez-vous au [84](#).

114

Vous arrivez à un second palier, et le froid se fait encore plus insistant. Vous frissonnez et perdez 2 points d'ENDURANCE. À vos pieds se trouve une petite clé que vous pouvez emporter si vous le voulez (notez la Clé de Glace sur votre *Feuille d'Aventure*). Maintenant, si vous voulez poursuivre le long de ce chemin glacial, rendez-vous au [53](#). Sinon, faites demi-tour et rendez-vous au [42](#).

115

Vous arrivez à une intersection. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [54](#) ; si vous prenez à droite, rendez-vous au [93](#).

116

Vous poussez la porte et entrez dans une petite cuisine apparemment à l'abandon. Soudain, un petit homme se jette sur vous avec un hachoir à viande en beuglant « Enfin de la viande fraîche au menu ! » Vous devez le combattre.

BOB LE CUISTOT DE LA MORT

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [151](#).

117

Le combat fut rude ! Vous reprenez votre souffle, puis inspectez minutieusement la pièce, qui ne contient hélas rien d'intéressant. Pour retourner dans le couloir, rendez-vous au [71](#).

118

Vous arrivez à un carrefour. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [72](#) ; si vous prenez tout droit, rendez-vous au [102](#) ; si vous prenez à droite, rendez-vous au [115](#).

119

Le vieux Yaxtorom peut vous offrir les objets suivants :

- Clé de Chair : 5 pièces d'or
- Clé de Papier : 5 pièces d'or
- Clé de Lumière : 5 pièces d'or
- Clé d'Hydrogène : 5 pièces d'or
- Enclume miniature : 10 pièces d'or
- Antidote au venin de tarentule xhoromienne à 8! pattes : 30 pièces d'or (si vous l'achetez, rendez-vous au [103](#) lorsque vous voudrez le boire)

Achetez ce qu'il vous plaira, dans la limite de vos finances, puis prenez congé de Yaxtorom et reprenez votre chemin le long du couloir en vous rendant au [76](#).

120

Lorsque le dernier Gobelin s'effondre sous vos coups d'épée, vous fouillez son cadavre, puis celui de ses cinq congénères. Votre moisson est bien décevante, puisque vous ne trouvez que dix couronnes impériales, ainsi qu'une petite Clé de Cuivre. Prenez ce que vous souhaitez, puis retournez au [8](#).

121

Une sensation étrange vous envahit, comme si on vous piquait le corps avec des trillions d'aiguilles acérées. Vous fermez les yeux un instant, et lorsque vous les ouvrez, le décor qui s'offre à vous est totalement différent de ce à quoi vous vous attendiez. Vous êtes plongé dans les ténèbres de l'inconscience, vos pensées dérivant sans suite... Cet étrange personnage, Q'zen, vient de vous confier la mission de protéger la Xyâna de l'ambitieux Borex Qrahi et de ses huit disciples... Rendez-vous au **1** de *La Vie sans Fin de la Vapeur*.

122

Deux portes s'offrent à vous, dans chaque mur. Si vous ouvrez celle de gauche, rendez-vous au [127](#). Si vous préférez celle de droite, rendez-vous au [141](#). Si vous préférez continuer droit devant, rendez-vous au [71](#).

123

Au bord de la panique, vous attendez quelques minazens, mais rien ne semble se passer. Soulagé, vous vous accroupissez et commencez à faire quelques roulades pour aller rejoindre votre ami, le grand lapin rose qui habite au pays des Animaux Gentils et qui cultive des carottes qui font rire. Votre aventure s'achève ici. L'Allansie... euh, le Val de Ránxen est condamné.

124

Le couloir fait un coude vers la droite, puis aboutit à une intersection. Si vous prenez tout droit, rendez-vous au [153](#) ; si vous prenez à droite, rendez-vous au [10](#).

125

Vous farfouillez maladroitement dans la niche et, ce faisant, dérangez une Tarentule xhoromienne qui y avait fait son nid. Furieuse, celle-ci fond sur votre main de toute la vitesse de ses 8! pattes et vous pique méchamment. Vous poussez un cri de douleur et extrayez bien vite votre main de la niche. Le venin de l'horrible créature se répand lentement dans vos veines, et vous attendez, impuissant, de connaître son effet... Lancez deux dés. Si vous obtenez :

2, 3 ou 4 : rendez-vous au [30](#)

5, 6 ou 7 : rendez-vous au [123](#)

8, 9 ou 10 : rendez-vous au [65](#)

11 ou 12 : rendez-vous au [142](#)

126

Vous refermez la porte derrière vous. Maintenant, vous pouvez soit revenir sur vos pas et prendre le couloir de gauche (rendez-vous au [8](#)) ou continuer le long du même couloir, qui s'enfonce sur votre droite (rendez-vous au [51](#)).

127

Vous avez à peine le temps d'examiner la pièce dans laquelle vous venez d'entrer qu'un redoutable XARRUX à poil bleu bondit sur vous, prêt à vous égorger d'une de ses douze gueules écumantes de bave rouge tirant sur le mauve. Vous devez combattre cet animal haut en couleurs.

XARRUX À POIL BLEU

HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 15

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [150](#).

128

Vous arrivez à un carrefour. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [118](#) ; si vous continuez tout droit, rendez-vous au [104](#).

129

Une sensation étrange vous envahit, comme si on vous piquait le corps avec des trillions d'aiguilles acérées. Vous fermez les yeux un instant, et lorsque vous les ouvrez, le décor qui s'offre à vous est totalement différent de ce à quoi vous vous attendiez. Un froid polaire règne au fond de ce ravin, et vous frissonnez en dépit des épaisses fourrures que vous portez. Mais d'où viennent ces fourrures, et que faites-vous... mais oui, le Sanctuaire ! Vous venez de le découvrir avec votre ami Syô, et vous n'avez plus qu'une envie, l'explorer - et y trouver quelques zimérites ne serait pas si mal. Rendez-vous au **1** du *Sanctuaire de Saraveth*.

130

Vous ouvrez le coffre, tout votre arsenal de clés prêt à servir contre le prochain coffre qui pourrait s'y trouver imbriqué, mais la série s'arrête ici : ce coffre ne contient qu'un caleçon miteux avec un Z brodé dessus. Emportez-le ou non, puis quittez cette pièce et retournez au **24**.

131

Le couloir fait un coude vers la gauche, puis aboutit à une intersection. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au **50** ; si vous prenez tout droit, rendez-vous au **102**.

132

Au bout de quelques dizaines de mètres, le couloir se termine en cul-de-sac. Dans le mur se découpe cependant une niche. Si vous voulez y glisser le bras à la recherche d'un hypothétique objet, rendez-vous au **7**. Sinon, revenez sur vos pas au **78**.

133

Un dernier coup, et le Xorltep se dissipe en une brume argentée, comme s'il n'avait jamais existé. S'il ne restait son prodigieux braquemart au sol, vous pourriez croire avoir rêvé (vous pouvez l'emporter si vous n'avez plus d'armes). Maintenant, vous pouvez ouvrir la porte en face de celle qui donnait sur le repaire du Xorltep (rendez-vous au **137**) ou poursuivre votre chemin le long du couloir (rendez-vous au **82**).

134

Vous ouvrez le coffre, rongé de curiosité et d'envie, pour découvrir qu'il contient... un autre coffre ! Si vous possédez la Clé de Papier, rendez-vous au **12**. Sinon, vous ne pourrez pas ouvrir ce coffre et devez ressortir dans le couloir : retournez au **24**.

135

La créature démoniaque qui se dresse face à vous, improbable fusion d'un héros xhoromien et d'un sorcier allansien, esquisse un rictus mauvais en vous voyant arriver, puis dégaine une longue lame parcourue de Z sur toute sa longueur. C'est le dernier combat !

JAMIE-ZAGOR

HABILETÉ : 15 ENDURANCE : 40

Le Sorcier de la Montagne de Xærfaál

Si vous êtes vainqueur (mais si, c'est forcément possible, statistiquement), rendez-vous au [160](#).

136

Vous arrivez à une intersection. Si vous prenez tout droit, rendez-vous au [93](#) ; si vous prenez à droite, rendez-vous au [108](#).

137

Vous ouvrez la porte et avancez dans la pièce, qui est plongée dans des ténèbres absolues. La porte se referme derrière vous, vous privant de votre seule source de lumière, et vous faites demi-tour pour l'ouvrir, pris d'une subite crise d'angoisse, mais vous avez beau marcher pendant plus d'un nérazen, vous ne parvenez pas à atteindre le moindre obstacle. Vous n'avez même plus conscience de votre corps, et c'est presque avec soulagement que vous finissez par vous dissoudre dans le Néant de Xhoromag. Votre vie et votre aventure s'achèvent ici. L'Allansie... euh, le Val de Ránxen est perdu.

138

Vous arrivez à une intersection. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [102](#). Si vous prenez à droite, rendez-vous au [45](#).

139

Une sensation étrange vous envahit, comme si on vous piquait le corps avec des trillions d'aiguilles acérées. Vous fermez les yeux un instant, et lorsque vous les ouvrez, le décor qui s'offre à vous est totalement différent de ce à quoi vous vous attendiez. Vous vous trouvez dans un tunnel étrange... mais que faites-vous là ? Mais oui... l'Intemporel vient de vous confier une nouvelle mission : retrouver les quatre Existences Oubliées de T'Qixia pour vaincre la cinquième, la maléfique Oaxu. La main sur le pommeau de l'Épée du Soleil Blanc qui pend à votre côté, vous avancez avec confiance le long du tunnel. Rendez-vous au **1** de *Un Regard sur le Temps*.

140

En plongeant au sol, vous parvenez à éviter de justesse les mortels traits à vous destinés. Le cœur battant, vous entrez dans la pièce pour avoir la déception de constater qu'elle ne contient rien d'intéressant. Vous retournez donc dans le couloir : rendez-vous au [71](#).

141

Vous ouvrez la porte et avez la désagréable surprise de voir jaillir du mur du fond une dizaine de lances qui fendent l'air dans votre direction ! *Testez votre Habileté*. Si vous êtes *Habile*, rendez-vous au [64](#). Si vous êtes *Malhabile*, rendez-vous au [26](#).

142

Anxieux, vous attendez quelques sequazens, mais rien ne se passe. Vous avez une chance

Le Sorcier de la Montagne de Xærfaál

prodigieuse : en effet, vous faites partie des rares humains sur qui le venin de la Tarentule xhoromienne n'a d'autre effet que de provoquer une mort violente au bout de deux minazens. Ces deux minazens viennent de s'écouler. Vous êtes mort. L'Allansie... euh, le Val de Ránxen est condamné.

143

Vous arrivez à une intersection. Rendez-vous au [81](#) si vous prenez à gauche ou au [124](#) si vous prenez à droite.

144

Vous arrivez à un carrefour. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [138](#). Si vous prenez tout droit, rendez-vous au [57](#). Si vous prenez à droite, rendez-vous au [147](#).

145

Une sensation étrange vous envahit, comme si on vous piquait le corps avec des trillions d'aiguilles acérées. Vous fermez les yeux un instant, et lorsque vous les ouvrez, le décor qui s'offre à vous est totalement différent de ce à quoi vous vous attendiez. C'est une ville tout ce qu'il y a de plus banale, quoique anormalement agitée. Que faites-vous ici ? Vous ne le savez pas vous-même, Tanilya : l'instinct qui vous a attirée à Nihexe n'a pas jugé bon de s'expliquer. Rendez-vous au **1** de *Dernier Jour à Nihexe*.

146

Le couloir se poursuit sur quelques mètres, puis aboutit à une intersection. En face de vous, une porte. Si vous voulez l'ouvrir, rendez-vous au [148](#). Si vous la négligez, vous pouvez aller à gauche au [158](#) et à droite au [33](#).

147

Vous arrivez à une intersection. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [143](#) ; si vous prenez tout droit, rendez-vous au [25](#) ; si vous prenez à droite, rendez-vous au [102](#).

148

Vous ouvrez la porte et avancez d'un pas. Votre pied se pose sur un sol spongieux, et vous constatez avec stupéfaction que vous êtes de retour à l'air libre, dans une zone apparemment marécageuse. Si vous voulez l'explorer, rendez-vous au [35](#). Si vous préférez revenir dans le labyrinthe, retournez au [146](#).

149

Plusieurs plats attirent votre attention. Le premier est une sorte de rôti de couleur rose fuchsia, qui luit faiblement dans la pénombre de la salle à manger. Si vous voulez y goûter, rendez-vous au [32](#). Le second plat qui vous intéresse semble être une salade de fruits de mer, avec beaucoup de

Le Sorcier de la Montagne de Xærfaál

crustacés. Si vous voulez y goûter, rendez-vous au [98](#). Enfin, vous pouvez jouer les œnologues amateurs en testant le vin qui emplit plusieurs carafons sur la table. Pour ce faire, rendez-vous au [59](#).

150

Le combat fut rude ! Vous reprenez votre souffle, puis inspectez minutieusement la pièce, qui ne contient hélas rien d'intéressant. Pour retourner dans le couloir, rendez-vous au [122](#).

151

En faisant les poches de Bob, vous découvrez 15 pièces d'or et une petite Clé de Platine. Emportez ce que vous voulez, puis quittez la pièce par la porte qui vous ramènera au couloir (rendez-vous au [94](#)).

152

En fouillant la pièce, vous ne trouvez rien d'autre qu'une petite clé, que vous pouvez empocher si vous le souhaitez (notez la Clé du Xarq... Xrax... Raxq... notez la petite clé sur votre Feuille d'Aventure). N'ayant de raison de rester ici, vous ressortez de la pièce et reprenez votre chemin le long du couloir. Rendez-vous au [24](#).

153

Vous arrivez à une intersection. Si vous prenez tout droit, rendez-vous au [136](#) ; si vous prenez à droite, rendez-vous au [9](#). À votre gauche se dresse l'escalier par lequel vous êtes entré dans ce labyrinthe.

154

La porte s'ouvre en grinçant pour donner sur une petite pièce nue et vide, si ce n'est un pauvre hère recroquevillé dans un coin. Vous pouvez l'apostropher en vous rendant au [31](#). Si vous préférez l'attaquer, rendez-vous au [80](#). Enfin, vous pouvez retourner dans le couloir sans vous occuper de cet homme : rendez-vous au [62](#).

155

En voyant la clé pendue à votre cou, la créature s'écrie : « Espèce de xarxlaropoator, tu as tué mon fils ! Je vais te faire la peau ! » Elle se jette sur vous avec une rage décuplée. Vous n'avez que le temps de dégainer votre épée pour parer ses terribles pinces.

MAMAN XRAQRYXRAXLTXQR (furieuse)

HABILETÉ : 12 ENDURANCE : 24

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [16](#).

156

Vous arrivez à une intersection. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [147](#) ; si vous prenez tout

droit, rendez-vous au [102](#) ; si vous prenez à droite, rendez-vous au [138](#).

157

Vous vous aplatissez au sol, mais pas assez vite : deux des lances pénètrent violemment votre chair, vous infligeant une perte de 8 points d'ENDURANCE ! Si vous êtes encore en vie, vous avez la déception de constater qu'en dehors de ce piège mortel, la pièce ne comporte rien d'intéressant. Vous ressortez donc dans le couloir : rendez-vous au [71](#).

158

Le couloir donne sur une porte, à votre gauche, avant de tourner vers la droite. À vos pieds se trouve une Clé de Marbre que vous pouvez prendre si vous le souhaitez. Si vous ouvrez la porte, rendez-vous au [49](#). Si vous poursuivez le long du couloir, rendez-vous au [122](#). Si vous voulez revenir sur vos pas, retournez au [146](#) et faites un autre choix.

159

D'un coup d'épée rageur, vous décapitez le dernier des Gobelins et escaladez promptement la Pyramide. Celle-ci est bâtie sur cinq paliers, et vous arrivez tout juste sur le premier que cinq Livinxôns fous se jettent sur vous, l'écume aux lèvres et les crocs luisants. Si vous avez un petit morceau de métal en forme de V, rendez-vous au [113](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [17](#).

160

Au moment précis où votre lame plonge dans le cœur de Zagor se produit un phénomène étrange : la Pyramide Quadrigonale d'Ex'x'x'x'm, qui lui était irrémédiablement liée par d'étrange sorts de magie noire, commence à s'effondrer, mais la puissance qu'elle a accumulée est telle qu'elle viole la loi de la gravitation et s'effondre *à l'envers*, ses énormes pierres fondant à une vitesse mortelle vers les cieux. Vite, vous descendez de cet engin mortel et tracez votre chemin à travers les couloirs de la Montagne, qui subissent le même sort que la Pyramide. Au moment même où vous émergez à l'air libre, le tunnel d'entrée s'effondre derrière vous, emportant à jamais toute trace du sorcier maléfique. Vous rentrez rapidement à votre village natal où vous êtes acclamé comme un héros. Mais vous ne songez déjà qu'à la prochaine aventure qui vous attend : il paraît que le baron Xukumviq de la province de Xhiang Maÿ a créé un gigantesque labyrinthe maléfique, avec un prix de 23! couronnes impériales à qui en sortira vivant. Voilà un challenge qui vous paraît tentant...