

Gilles Saint-Martin

La Fée du Destin

Médiéval Fantastique / 1

*SVH : un Site dont VOUS êtes le Héros !
<http://svh.escadencia.fr>*



Avis aux Héros !

La présente aventure est extraite du livre "Premières Aventures", tome 1 de la collection *Médiéval Fantastique* qui comporte plusieurs histoires inédites dont VOUS êtes le héros. Elle comporte 150 paragraphes et, outre le fait qu'il s'agisse d'une histoire à part entière, elle a surtout été créée dans le but de vous proposer la plus large variété possible de situations, de choix et d'actions caractéristiques du monde dans lequel vous allez évoluer.

Lisez attentivement les règles du jeu. Elles sont très proches de celles qui sont appliquées dans la série *Sorcellerie !* de Livres Dont Vous Êtes Le Héros. Ce choix constitue en effet un excellent compromis entre simplicité d'application et richesse des possibilités de jeu. Quelques variantes et sortilèges supplémentaires ont cependant été ajoutés afin d'améliorer le réalisme du jeu et la diversité des actions magiques.

Dans ce jeu de rôle solitaire, vous pourrez choisir d'être un simple Guerrier ou un Sorcier. Si vous décidez d'être seulement un Guerrier, vous combattrez les créatures à l'aide de règles du jeu qui ne font intervenir aucune magie. Si vous préférez en revanche devenir Sorcier, il faudra vous initier à un système de Formules Magiques. Comme le ferait tout grand Sorcier, vous devrez apprendre ces formules et savoir par cœur quels sont leurs effets et leurs conditions d'utilisation.

Les divers sortilèges dont vous pourrez vous servir figurent dans le *Livre des Formules Magiques*. Pour vous préparer à votre aventure, il vous faudra apprendre certaines de ses Formules. Vous n'aurez pas besoin de les savoir toutes cependant, car seul un Sorcier accompli pourrait se rappeler par cœur tous les sortilèges qui composent le livre. Il vous suffira, pour la présente aventure, de connaître les six sortilèges de base pour entreprendre votre quête.

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

Au long des pages de ce livre, vous pourrez décider vous-même des chemins à prendre, des combats à mener et de la façon dont il convient de résoudre les problèmes auxquels vous serez confronté. Si vous venez à mourir, vous devrez recommencer l'aventure au début mais si vous faites preuve d'habileté et si la chance - et les dieux - vous aident, vous parviendrez alors à réussir.



FEUILLE D'AVENTURE



CASES RENCONTRES AVEC UNE CREATURE

Habileté = Endurance =	Habileté = Endurance =	Habileté = Endurance =	Habileté = Endurance =
Habileté = Endurance =	Habileté = Endurance =	Habileté = Endurance =	Habileté = Endurance =
Habileté = Endurance =	Habileté = Endurance =	Habileté = Endurance =	Habileté = Endurance =
Habileté = Endurance =	Habileté = Endurance =	Habileté = Endurance =	Habileté = Endurance =

HABILETE Total de départ =	ENDURANCE Total de départ =	CHANCE Total de départ =
----------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------

OR ET RICHESSES	PROVISIONS Régat = Prix es jour =
-----------------	---

EQUIPEMENT ET OBJETS	NOTES DIVERSES
----------------------	----------------

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 sont semblables à celles de la série *Défis Fantastiques !* de Livres Dont Vous Êtes Le Héros. 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

Avant de vous lancer dans votre aventure, vous devez tout d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Vous trouverez ci-après 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'HABILETE, d'ENDURANCE et de CHANCE 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 il est donc conseillé de prendre rigoureusement toutes les notes nécessaires.

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 HABILETE de la *Feuille d'Aventure*. Si vous jouez comme *Sorcier*, vous n'ajouterez que 5 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 deux 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. Ces trois caractéristiques constituent vos *points de départ*.

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, vos points d'HABILETE, d'ENDURANCE et de CHANCE changent constamment au cours de l'aventure. Vous devez garder un compte exact de ces points. N'effacez jamais vos *points de départ*. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'HABILETE, d'ENDURANCE et de CHANCE, ce total n'excédera jamais vos *points de départ*, sauf en de très rares occasions qui vous seront alors signalées. Utilisez donc l'espace situé en-dessous de vos *points de départ* afin de noter l'évolution de vos caractéristiques au cours de l'aventure.

Vos points d'HABILETE 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

vosre force, vosre volont  de survivre, vosre d termination et vosre forme physique et morale en g n ral ; plus vos points d'ENDURANCE sont  lev s, plus vous serez capable de survivre longtemps. Avec vos points de CHANCE, vous saurez si vous  tes naturellement Chanceux ou Malchanceux. La chance et la magie sont des r alit s de la vie dans l'univers imaginaire qui vous allez d couvrir.

Batailles

Il vous sera souvent demand , au long des pages de ce livre, de combattre des cr atures de toutes sortes. Parfois, vous aurez la possibilit  de choisir la fuite, sinon - ou si vous d cidez de toute fa on de combattre - il vous faudra mener la bataille comme suit :

Tout d'abord, inscrivez les points d'HABILET  et d'ENDURANCE de l'adversaire dans les cases pr vues   cet effet de la *Feuille d'Aventure*. Ces points vous sont syst matiquement donn s dans le texte. Le combat se d roule alors ainsi :

1- Lancez deux d s pour la cr ature. Ajoutez ses points d'HABILET  au score obtenu. Ce total vous donne la *Force d'Attaque* de l'adversaire.

2- Lancez deux d s pour vous-m me. Ajoutez vos points d'HABILET  au score obtenu. Ce total vous donne votre *Force d'Attaque*.

3- Si votre *Force d'Attaque* est sup rieure   celle de l'adversaire, vous le blessez et vous passez   l' tape 4. Si la *Force d'Attaque* de l'adversaire est sup rieure   la votre, vous  tes bless  et vous passez   l' tape 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont  gales, chacun esquivle le coup de l'autre et vous poursuivez alors le combat   l' tape 1.

4- Lorsque vous blessez l'adversaire, vous diminuez son ENDURANCE de deux points. Vous pouvez  galement vous servir de votre CHANCE (voir la rubrique Chance). Puis vous pouvez passer   l' tape 6.

5- Lorsque l'adversaire vous blesse, vous enlevez deux points   votre ENDURANCE. Vous pouvez  galement faire usage de votre CHANCE (voir la rubrique CHANCE). Puis vous pouvez passer   l' tape 6.

6- Une fois les points d'ENDURANCE, voire de CHANCE, modifi s en fonction des  v nements pr c dents, vous pouvez commencer le deuxi me assaut en reprenant   l' tape 1. Lorsque l'un des deux combattants voit son ENDURANCE tomber   0, il est mort.

Combat avec plus d'une cr ature

Si vous croisez plus d'une cr ature, lors de certaines rencontres, les instructions vous permettant de mener la bataille vous seront alors indiqu es. Parfois, vous les affronterez comme si elles n' taient 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, vous aurez la possibilité de faire appel à votre chance pour essayer de rendre une issue plus favorable. Mais attention ! L'usage de la chance comporte de grands risques et, si vous êtes *Malchanceux*, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

Voici comment on peut se servir de la chance : lancez deux dés. Si le score 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 vos points 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

En plusieurs occasions, 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 un adversaire 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 deux points de plus au score d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les deux points correspondant à la blessure, vous en ôtez quatre). Si vous êtes *Malchanceux*, cependant, la blessure n'était qu'une simple écorchure et vous devez rajouter un point au score d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les deux points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté qu'un 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 un point d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu de deux points ôtés à cause de la blessure, vous n'aurez qu'un point en moins). Si vous êtes *Malchanceux*, le coup que vous avez pris était plus grave. Dans ce cas enlevez encore un point à votre total d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les deux points correspondant à la blessure, vous en ôtez trois).

Rappelez-vous que vous devez soustraire un point de votre total de CHANCE à chaque fois que vous *Tentez votre Chance*. Et oui, on ne peut pas être éternellement chanceux...

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

Habilité

Vos points d'HABILETE 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'HABILETE. Une arme magique peut augmenter cette HABILETE, mais rappelez-vous qu'on ne peut utiliser qu'une seule arme à la fois ! Vous ne pouvez revendiquer deux bonus d'HABILETE sous prétexte que vous disposez de deux épées magiques. Vos points d'HABILETE 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 l'aventure, en fonction des combats que vous devrez livrer ou des tâches ardues qu'il faudra accomplir. Lorsque vous approcherez du but, votre total d'ENDURANCE sera peut-être dangereusement bas, ce qui rendra les combats très aléatoires. Aussi, soyez prudent !

Votre Sac à Dos contient des Provisions suffisantes pour neuf repas. Vous êtes libre de vous reposer et de vous restaurer à tout moment, sauf pendant un combat, mais vous ne pourrez manger qu'un seul repas à la fois. La consommation d'un repas majore votre ENDURANCE de trois points et diminue vos Provisions d'un point sur la *Feuille d'Aventure*. Cette règle est valable dans la limite de trois repas par jour. Des repas supplémentaires au cours d'une même journée ne vous apporteront en effet aucun gain supplémentaire. Par ailleurs, si vous ne consommez pas le moindre repas au cours d'une journée, la première chose que vous aurez à faire en vous réveillant le matin sera de minorer de deux points votre total d'ENDURANCE, car vous serez affamé et donc affaibli. La case *Pris ce jour* vous aidera à gérer vos Provisions journalières. N'oubliez pas que vous avez beaucoup de chemin à faire : alors, ménagez vos Provisions ! Rappelez-vous aussi que vos points d'ENDURANCE ne peuvent excéder leur *total de départ*, sauf si cela est explicitement précisé dans un paragraphe déterminé.

A certains moments, au cours de votre aventure, on vous indiquera que vous devez obligatoirement prendre un repas. Dans ce cas (et non pas dans le cas d'une simple suggestion), réduisez vos Provisions d'un point sur la *Feuille d'Aventure* mais, cette fois, ne majorez pas votre ENDURANCE. Si vous devez manger un repas et que vos Provisions sont épuisées, déduisez deux points de votre total d'ENDURANCE du moment.

A cours de votre aventure, vous aurez probablement l'occasion de vous procurer d'autres Provisions à ajouter à votre stock. Cela vous permettra de conserver un niveau élevé d'ENDURANCE. Néanmoins, vous ne pourrez jamais transporter plus de neuf repas dans votre Sac à Dos ; ce dernier devant en effet conserver un minimum de place pour accueillir vos objets et autres richesses.

Chance

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

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

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 d'utiliser des Formules Magiques. Tous les sortilèges appartenant au patrimoine des Sorciers sont consignés dans le *Livre des Formules Magiques* et vous devrez étudier cet ouvrage avant de vous lancer dans votre aventure.

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 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 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, pourrez l'appeler à l'aide, mais elle ne viendra à votre secours *qu'une seule fois lors de chaque aventure*.

Elle vous aidera de trois manières :

- Par la *revitalisation* : vous pourrez lui demander à tout moment de ramener à leur *total de départ* vos points d'HABILETE, d'ENDURANCE et de CHANCE. Cette possibilité ne vous sera pas rappelée dans le texte, mais vous pourrez 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 alors 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 d'une 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 ne peuvent prendre le risque de le voir tomber entre 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 aventure.

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 emportez également des Provisions (nourriture et boissons) qui représentent l'équivalent de neuf 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 très avisé. Faites bien attention de ne pas gâcher vos vivres : vous feriez là une grave erreur. Gardez toujours de quoi manger.

Derniers Conseils

Il vous faudra peut-être plusieurs tentatives pour parvenir à réussir votre aventure. N'hésitez pas à prendre des notes et à dessiner une carte au fur et à mesure de votre exploration. Il n'y a en général qu'un minimum de risques à prendre pour réussir dans votre entreprise. N'importe quel personnage est potentiellement capable de sortir vainqueur ; mais ce sont surtout vos choix qui lui permettront de le faire.

Puisse la chance et les dieux vous accompagner dans votre aventure !

La Fée du Destin

C'est une très belle journée de printemps qui débute. Comme d'habitude, vous avez échappé aux tâches quotidiennes qui vous attendaient pour venir dans la petite clairière où est installé votre camp d'entraînement personnel. Avec une rigueur et une hargne dignes des plus grands guerriers, vous vous entraînez au maniement de l'épée face à des mannequins faits de bois et de paille. En ce lieu, vous avez toujours éprouvé ce sentiment de liberté qui vous sied tant. Pourtant, la sérénité qui vous habite normalement lorsque vous vous adonnez à de tels exercices ne semble pas être au rendez-vous aujourd'hui. Vous ressentez en effet une étrange sensation. Comme si un regard était posé sur vous. A maintes reprises, vous vous arrêtez et vous scrutez les alentours afin de vérifier que personne ne vous épie. Mais tout semble pourtant normal. Dans les arbres, les oiseaux chantonent avec entrain et volent de branches en branches, fêtant la belle saison. Vous apercevez même à un moment un cerf passer derrière un taillis. Vous continuez donc de répéter vos feintes et de parfaire vos mouvements en gardant cependant une bonne partie de votre attention et de vos pensées vers la forêt qui vous entoure. Soudain, vous ressentez une étrange sensation lorsque qu'une légère brise se lève. Un doux parfum de jasmin que vous n'aviez pas encore senti jusqu'alors vous emplit les narines. Une présence semble se trouver juste derrière vous. Maintenant fermement le pommeau de votre fidèle épée, vous vous retournez subitement afin de lui faire face. La vision qui s'offre alors à vos yeux est irréaliste. Une superbe créature aux ailes de papillon se tient devant vous, timidement blottie au milieu des fleurs sauvages. A sa vue, vous restez incapable de faire le moindre geste agressif envers elle et vous vous surprenez même à laisser tomber votre épée à terre. Elle ressemble à une toute jeune femme aux longs cheveux blonds soigneusement coiffés et maintenus par un bandeau de satin vert émeraude. Son corps est vêtu d'une tunique semblant avoir été réalisée par un magnifique et complexe assemblage de végétaux. Son visage angélique vous sourit et ses yeux d'un vert scintillant expriment un sentiment amical.

Et maintenant, rendez-vous au 1.

1

Autour de vous, les chants d'oiseaux se sont tus pour laisser la place à une atmosphère irréaliste où se mêlent de très faibles tintements cristallins et une sorte de mélodie douce et apaisante. « Bonjour mon ami. N'aie pas peur de moi car je ne te veux aucun mal, dit-elle d'une voix fluette aussi agréable qu'innocente. Je m'appelle Nën et je suis une fée des bois. Cela fait bien longtemps que je t'observe et je vois en toi un homme de valeur. Je te connais bien tu sais. Je vis dans cette forêt depuis bien avant ta naissance et je t'ai vu grandir au fil des années. Si je me présente à toi aujourd'hui, c'est parce que j'ai besoin de ton aide. Tes souhaits les plus chers me sont connus et je crois que je peux t'aider à les réaliser. Je te propose un accord loyal et équitable. Aide-moi et je te permettrai de forcer ta destinée vers ce que tu as toujours voulu. »

Devant cette apparition des plus délicieuses, vous ne pouvez faire le moindre geste et vous acceptez sans hésiter la proposition de la fée. « Vois-tu, une bande d'ignobles Gobelins m'a dérobé une bague qui m'est très précieuse, reprend-elle. Elle est magique et permet, pour qui sait l'utiliser, de conserver la jeunesse éternelle. Sans elle, je suis condamnée à mourir et cette forêt se retrouverait sans personne pour veiller sur elle. Les animaux, les végétaux et les minéraux seraient alors orphelins de leur gardienne et je ne puis me résigner à cela. Si je le pouvais, j'irais moi-même récupérer cette bague mais elle est maintenant en un lieu où je ne peux me rendre. Les Gobelins l'ont en effet amenée dans leur repère qui se trouve de l'autre côté d'une rivière sillonnant la vallée voisine, au-delà de la lisière de la forêt. Or, il m'est impossible de franchir cette rivière car je suis liée à cette forêt et je ne peux la quitter. Je te demande donc de la récupérer à ma place et de me la rapporter. Je sais que ce ne sera pas facile mais tu es pourtant la personne que je crois la plus compétente pour remplir cette mission. S'il avait quelques dizaines d'années de moins, j'aurais bien sollicité ton ami Gūadan, mais le pauvre n'est désormais plus assez robuste pour ce genre d'aventure. » Loin d'être vexé par cette allusion à votre vieil ami, vous vous sentez même honoré d'avoir été préféré à lui malgré son immense expérience et son glorieux passé de Guerrier-Sorcier. Mais à en juger par l'imperceptible sourire que vous croyez déceler au coin des lèvres de Nën, vous pensez même qu'il s'agit peut-être là d'une taquinerie caractéristique de l'esprit espiègle communément attribué aux fées. Quoi qu'il en soit, vous vous déclarez prêt à récupérer sa bague et à faire amèrement regretter leur geste aux Gobelins.

« Merci pour ton courage et pour l'aide que tu daignes m'apporter, déclare-t-elle sur un ton éminemment reconnaissant. Sois certain qu'un brillant destin te sera offert si tu parviens à revenir ici en ayant accompli ta mission. De plus, je vais t'aider autant que je le peux en te fournissant ces feuilles. Elles proviennent d'un arbuste argenté : une espèce végétale extrêmement rare qui possède des vertus curatives. » Elle vous tend alors cinq petites feuilles effilées dont la clarté du vert fait effectivement penser à l'argent. Chacune de ces feuilles vous permettra de récupérer 1 point d'ENDURANCE si vous la mâchez. Vous en prenez possession avec délicatesse et vous les rangez dans votre tunique (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). « Tu auras également besoin d'un guide pour parvenir au plus vite au repère de ces viles créatures, reprend-elle. » Elle claque alors des doigts et un superbe cerf sort comme par magie de derrière un buisson pour venir se joindre à vous. « Je te présente Palehe, il te conduira à destination par le chemin le plus court et le plus sûr. » Le cerf s'approche alors de vous et hume votre visage en signe amical. « Maintenant, il vous faut vous mettre en chemin. Le soleil est déjà haut dans le ciel et tant qu'il fera jour, tu seras certain de trouver tous les Gobelins dans leur repère car ils craignent la lumière de notre astre bienfaiteur. Au-revoir et bonne chance mon ami. Mes pensées t'accompagnent sois-en sûr. » Sur ces mots, Palehe se met en marche en inclinant sa tête ornée de grands et majestueux bois ; comme pour saluer la fée en signe de respect et d'obéissance. Après avoir ramassé votre épée et vos affaires, vous le suivez en direction du sud. Rendez-vous au 73.

2

Vous prenez la fuite, espérant que le mur magique stoppera les Gobelins suffisamment longtemps. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, vous parvenez à leur fausser compagnie et vous pouvez poursuivre votre exploration en vous rendant au 61. Si vous êtes Malchanceux, la panique vous fait trébucher et les Gobelins vous rattrapent immédiatement, vous obligeant à les affronter à l'épée (rendez-vous au 45).

3

Vous enfoncez lentement votre main dans l'orifice avec crainte et appréhension. Lorsque votre avant-bras est totalement enfoncé, vous ressentez soudain le contact d'un liquide visqueux. Les Gobelins vous font alors signe de retirer votre bras et vous vous exécutez aussitôt. En voyant votre main maculée d'un épais liquide brun qui semble être de la boue, une clameur s'échappe de l'assemblée et les Pièces d'Or changent de mains. Après que l'on ait refermé le trou que vous venez de choisir et fait tourner plusieurs fois le coffret, on vous contraint alors à recommencer l'opération en choisissant un autre trou. Lancer un dé et rendez-vous au paragraphe correspondant au score obtenu.

SCORE	PARAGRAPHE
1	37
2	Relancez le dé
3	62
4	59
5	85
6	19

4

Après cette rencontre avec ce qui semblait être le gardien des lieux, vous poursuivez votre exploration en empruntant l'issue se trouvant en face de vous. Rendez-vous au **90**.

5

Derrière la palissade, les créatures responsables de ces grognements semblent s'énerver de plus en plus et vous décidez de quitter les lieux au plus vite en prenant le tunnel situé sur votre gauche. Rendez-vous au **53**.

6

Alors que vous observez l'entrée de la grotte, vous entendez soudain des bruits derrière vous. Vous vous retournez immédiatement et vous voyez trois Gobelins probablement en train de mener une partie de chasse nocturne. Dès qu'ils vous aperçoivent, ils s'élancent vers vous sans se poser de question et avec la ferme intention de vous occire. Un gibier tel que vous dépasse probablement leurs espérances les plus folles. Vous n'avez guère le choix et il vous faut les affronter afin de défendre votre peau. Si vous souhaitez mener ce combat à l'épée, rendez-vous au **82**. Si vous préférez faire appel à la magie, choisissez une des Formules suivantes :

LOI	MUR	MOR	FEU	TUE
120	136	123	144	148

7

Lorsque vous actionnez le levier, les poids se mettent à se mouvoir verticalement sous l'action des engrenages et des poulies commandés selon votre choix. Lorsque vous stoppez votre mouvement, vous entendez un déclic et des fléchettes jaillissent aussitôt de la porte dans votre direction. Plusieurs d'entre elles vous atteignent et vous font tomber à terre. En quelques secondes, votre vision se voile et vous ressentez d'intenses brûlures vous parcourir le corps tout entier. Ces projectiles sont de toute évidence enduits d'un puissant poison. Il ne lui faut que quelques minutes pour vous faire tomber dans un profond coma duquel vous ne sortirez jamais vivant ; foi de Gobelin ! Votre aventure se termine ici.

8

Vous pénétrez dans la grotte qui est humide et malodorante. Au centre se trouve une table sur laquelle est posé un étrange coffret de bois de forme hexagonale sur lequel six petites trappes ont été aménagées autour d'une gravure représentant un scorpion. Un rapide examen rapproché de l'objet vous montre que ces trappes occultent des orifices dans lesquels il est possible de plonger le bras et que la boîte ne comporte aucun système d'ouverture. Si vous désirez mettre votre main dans l'un des trous, choisissez-en un dans la liste suivante :

ORIFICE	PARAGRAPHE
1	23
2	67
3	94
4	49
5	76
6	18

Si vous préférez employer la force et détruire la boîte afin de découvrir ce qu'elle contient au risque d'attirer l'attention des occupants de ces cavernes, rendez-vous au **101**. Si enfin vous jugez inutile de vous attarder devant cette boîte, vous pouvez ressortir de la grotte et poursuivre votre chemin dans le tunnel en vous rendant au **39**.

9

Vous dites à l'homme que vous êtes prêt à lui payer 1 Pièce d'Or pour avoir utilisé le pont mais pas une de plus. Celui-ci est un instant abasourdi par l'audace de votre réponse. Additionnez vos totaux d'ENDURANCE et de CHANCE et divisez le résultat par trois en arrondissant à l'entier supérieur. Lancez ensuite deux dés. Si le score obtenu est inférieur ou égal au résultat de votre calcul, le Gredin se méfie de vous et accepte de baisser son prix à 2 Pièces d'Or. Dans le cas contraire, vous ne l'impressionnez guère et il réitère sa demande à hauteur de 3 Pièces d'Or. Si vous décidez de payer, rendez-vous au **46**. Si vous pensez qu'il est maintenant grand temps de passer à l'action, vous pouvez l'attaquer à l'épée (rendez-vous au **22**) ou bien utiliser une des Formules suivantes :

FEU	MOU	VER	HOR	ZAP
115	132	118	127	140

10

Vous enfoncez lentement votre main dans l'orifice. Lorsque votre avant-bras est totalement enfoncé, vous ressentez soudain le contact d'un liquide visqueux. Les Gobelins vous font alors signe de retirer votre bras et vous vous exécutez aussitôt. En voyant votre main maculée de boue, une autre clameur s'échappe de l'assemblée et les Pièces d'Or changent à nouveau de mains. Les trois tentatives que l'on vous a imposées semblent constituer le but de cet étrange jeu. Vous êtes alors empoigné et jeté au milieu de la boue, dans un coin de la salle. Tous les Gobelins se retirent alors en vous laissant ainsi ligoté, mais en oubliant que l'une de vos mains est désormais libre. Rendez-vous au **35**.

11

Votre seconde tentative n'est malheureusement pas plus couronnée de succès que la première et la corde retombe à nouveau sur le sol. C'est alors qu'une nuée de Gobelins et de Worgs surgit de la corniche. Ils se ruent sur vous avec une rage inhumaine. Si vous décidez de les combattre, rendez-vous au **43**. Si vous n'avez encore jamais fais appel à votre déesse Libra, vous pouvez le faire en vous rendant au **112**.

12

Vous enfoncez lentement votre main dans l'orifice avec crainte et appréhension. Lorsque votre avant-bras est totalement enfoncé, vous ressentez soudain le contact d'un liquide visqueux. Les Gobelins vous font alors signe de retirer votre bras et vous vous exécutez aussitôt. En voyant votre main maculée d'un épais liquide brun qui semble être de la boue, une clameur s'échappe de l'assemblée et les Pièces d'Or changent de mains. Après que l'on ait refermé le trou que vous venez de choisir et fait tourner plusieurs fois le coffret, on vous contraint alors à recommencer l'opération en choisissant un autre trou. Lancer un dé et rendez-vous au paragraphe correspondant au score obtenu.

SCORE	PARAGRAPHE
1	59
2	85
3	37
4	19
5	62
6	Relancez le dé

13

Vous continuez votre marche dans le tunnel pour finalement aboutir à l'entrée d'une grande grotte comportant une issue situé du côté droit. Une dizaine de Gobelins se trouve à l'intérieur. Ils sont en train de se disputer la dépouille d'un lapin venant visiblement d'être tué. Soudain, l'un d'eux remarque votre présence et alerte aussitôt ses congénères. Les Gobelins empoignent leurs armes et se ruent sur vous. Ne pouvant éviter l'affrontement, vous faites quelques pas en arrière afin de bénéficier de l'étroitesse du tunnel et ainsi réduire quelque peu l'avantage du nombre dont ils disposent. Il serait en effet suicidaire de vouloir les affronter tous en même temps dans la grotte. Si vous désirez les combattre à l'épée, rendez-vous au **45**. Si vous préférez faire appel à la magie, choisissez une des Formules suivantes :

LOI	MUR	MOU	FER	FEU
133	147	128	141	122

14

Vous reprenez votre marche derrière le cerf qui s'engage dans un vallon encaissé. Peu après, vous parvenez au niveau d'une petite cabane situé au pied d'un cirque naturel. Les murs de cette construction sont faits de planches de bois sommairement assemblées son toit de chaumes laisse passer une fine fumée blanchâtre provenant de l'intérieur. Palehe change de direction et commence à gravir la pente d'une colline, souhaitant visiblement éviter cette construction synonyme de présence humaine. Si vous souhaitez suivre le cerf, rendez-vous au **69**. Si vous préférez faire une halte afin de voir qui peut bien occuper cette cabane, rendez-vous au **104**.

15

Vous empruntez le tunnel qui oblique progressivement sur la droite. Bien qu'imparfaitement éclairé, les quelques torches présentes le long des parois suffisent pour y voir quelque peu. Au bout de quelques mètres, vous passez devant un éboulis que vous devez enjamber afin de poursuivre votre progression. Peu après, vous parvenez à un élargissement qui débouche sur une vaste grotte. Rendez-vous au **42**.

16

Lorsque vous actionnez le levier, les poids se mettent à se mouvoir verticalement sous l'action des engrenages et des poulies commandés selon votre choix. Lorsque vous stoppez votre mouvement, vous entendez un déclic et des fléchettes jaillissent aussitôt de la porte dans votre direction. Plusieurs d'entre elles vous atteignent et vous font tomber à terre. En quelques secondes, votre vision se voile et vous ressentez d'intenses brûlures vous parcourir le corps tout entier. Ces projectiles sont de toute évidence enduits d'un puissant poison. Il ne lui faut que quelques minutes pour vous faire tomber dans un profond coma duquel vous ne sortirez jamais vivant ; foi de Gobelin ! Votre aventure se termine ici.

17

Par chance, la rixe qui vient de se dérouler sur le flanc de la colline n'a pas attiré l'attention d'autres Gobelins se trouvant probablement à l'intérieur de la grotte. Laissant là les corps de vos agresseurs, vous approchez de la cavité béante et vous y pénétrez. Rendez-vous au **44**.

18

Vous ouvrez la trappe et vous enfoncez lentement votre main dans l'orifice avec une certaine appréhension largement dominée par votre curiosité. Lorsque votre avant-bras est totalement enfoncé, vous ressentez soudain le contact d'un liquide visqueux. D'un geste tenant du réflexe pur, vous ressortez immédiatement votre bras et vous constatez que votre main est recouverte de boue. Cela vous semble bien étrange et votre curiosité est loin d'être assouvie. Retournez maintenant au **8** afin de décider ce que vous allez faire.

19

Vous enfoncez lentement votre main dans l'orifice. Lorsque votre avant-bras est totalement enfoncé, vous ressentez soudain le contact d'un liquide visqueux. Les Gobelins vous font alors signe de retirer votre bras et vous vous exécutez aussitôt. En voyant votre main maculée de boue, une nouvelle clameur s'échappe de l'assemblée et les Pièces d'Or changent de mains. Après que l'on ait refermé le trou que vous venez de choisir et fait tourner plusieurs fois le coffret, on vous contraint alors à recommencer l'opération en choisissant un autre trou. Lancer un dé et rendez-vous au paragraphe correspondant au score obtenu.

SCORE	PARAGRAPHE
1	109
2	Relancez le dé
3	77
4	10
5	Relancez le dé
6	111

20

Le Worg ouvre soudainement les yeux, probablement alerté par votre odeur. Il se redresse d'un bond en grognant d'un air menaçant. Aucune fuite n'est possible car il vous rattraperait aussitôt. Si vous décidez de l'affronter à l'épée, rendez-vous au **72**. Si vous préférez faire appel à la magie, choisissez une des Formules suivantes :

WOR	LOI	MOU	GAR	FEU
149	126	130	137	143

21

Au bord de la perte de connaissance, vous implorez Libra de vous venir en aide. Vous ressentez alors un frisson vous parcourir l'échine et vous vous sentez aussitôt un peu mieux. Votre déesse vient de faire un miracle en vous guérissant d'une piqûre de toute évidence mortelle. Rappelez-vous que vous ne pourrez plus faire appel à elle jusqu'à la fin de votre aventure. Rendez-vous au **8** pour faire un nouveau choix.

22

Vous affrontez le Gredin à l'aide de votre fidèle épée.

	HABILETE	ENDURANCE
GREDIN	7	7

Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous fouillez son cadavre et vous y trouvez 2 Pièces d'Or ainsi qu'un petit morceau de tissu dans lequel est enveloppé un Fagot de Fleurs Jaunâtres que vous n'aviez encore jamais vues jusqu'alors. Vous empochez ces objets sans hésitation. Rendez-vous au **57**.

23

Vous ouvrez la trappe et vous enfoncez lentement votre main dans l'orifice avec une certaine appréhension largement dominée par votre curiosité. Lorsque votre avant-bras est totalement enfoncé, vous ressentez soudain le contact d'un liquide visqueux. D'un geste tenant du réflexe pur, vous ressortez immédiatement votre bras et vous constatez que votre main est recouverte de boue. Cela vous semble bien étrange et votre curiosité est loin d'être assouvie. Retournez maintenant au **8** afin de décider ce que vous allez faire.

24

Bien décider à en finir avec ce Gobelin et pressé de récupérer la bague de Nën, vous sautez de la corniche afin de l'affronter. Dès qu'il vous aperçoit, il actionne un des leviers de sa machine et vous voyez soudain la parabole de métal poli changer de direction. En quelques secondes, les rayons de soleil captés au-dehors sont tous déviés dans votre direction et vous aveuglent. Courbant l'échine et tournant la tête afin d'essayer d'échapper à ce déferlement lumineux, vous entendez le Gobelin prononcer des incantations qui ne vous sont pas étrangères. C'est alors qu'une énorme boule de feu vous frappe de plein fouet et vous projette au sol. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous reprenez vos esprits et vous vous relevez avec difficulté pour constater que le Gobelin a disparu ainsi que la bague qui était placée sur la machine. Vous maudissez votre impatience et votre orgueil et ce choix malheureux vous fait perdre 1 point de CHANCE. Il fallait être très méfiant car de toute évidence, ce Gobelin connaît aussi l'art de la sorcellerie. Vous voici maintenant bien affaibli et la bague n'est toujours pas en votre possession. De plus, la lumière intense à laquelle ont été exposés vos yeux a affectée durablement votre vision. Désormais et jusqu'à la fin de l'aventure, vous devrez ôter 2 points à votre *Force d'Attaque*. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à vous diriger vers l'issue se trouvant au fond de la grotte par laquelle le Gobelin a pris la fuite. Rendez-vous au **60**.

25

Avez-vous bénéficié d'une séance de prédiction auprès de Sornka ? Si tel est le cas, rendez-vous au **98**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **80**.

26

Au moment où vous vous préparez à passer par l'étroit boyau traversant l'éboulis, vous voyez en sortir un Gobelin qui a probablement été alerté par les bruits de votre déblaiement. Lorsqu'il vous aperçoit, il se rue vers vous sans réfléchir. Si vous décidez de le combattre à l'épée, rendez-vous au **70**. Si vous préférez fait appel à la magie, choisissez une des Formules suivantes :

ZAP	MOU	EBO	FEU	HOR
134	117	121	146	129

27

Lorsque vous actionnez le levier, les poids se mettent à se mouvoir verticalement sous l'action des engrenages et des poulies commandés selon votre choix. Lorsque vous stoppez votre mouvement, tous les poids se trouvent au niveau d'une seule et même ligne. Vous entendez alors un déclic et la porte s'entrebâille légèrement. Vous la poussez aussitôt, afin de découvrir ce qui se trouve de l'autre côté. Rendez-vous au **52**.

28

Après tout, ce pont a été construit par les humains pour les humains et, quoi qu'en pense Palehe, vous n'allez pas vous priver de l'utiliser. Vous indiquez d'un geste au cerf votre choix avant de vous engager sur l'ouvrage de cordes. Depuis l'autre rive, Palehe vous observe de loin et attend que vous l'ayez rejoint. Vous avancez prudemment en vous tenant fermement aux cordages. Le pont est bien conçu et, à part quelques balancements auxquels vous vous adaptez sans problème, votre traversée ne pose pas la moindre difficulté. Une fois parvenu de l'autre côté, rendez-vous au **91**.

29

Vous reconnaissez la salle d'entrée du repère des Gobelins. Visiblement, le piège dans lequel vous êtes tombé en entrant ici pour la première fois a été reconstruit. N'ayant aucun intérêt à ressortir sur le flanc de la colline, vous décidez de faire demi-tour et de retourner dans le tunnel. Vous accélérez le pas lorsque vous repassez devant la palissade et vous parvenez rapidement au niveau de l'entrée de la petite grotte dans laquelle vous avez été séquestré et obligé de jouer pour le seul plaisir des Gobelins. Vous poursuivez alors dans le tunnel (rendez-vous au **15**).

30

Le tunnel naturel dans lequel vous venez de vous engager est très sombre. Vous y avancez à tâtons, en essayant de ne pas trébucher sur les nombreux rochers saillants et glissants qui jonchent le sol. Après avoir parcouru environ une dizaine de mètres, vous parvenez au niveau de ce qui semble être le fond de la grotte. Pourtant, une rapide inspection menée à l'aide de vos seules mains de la paroi qui vous fait face vous permet de comprendre que vous vous trouvez face à un amoncellement de rochers résultant probablement d'un éboulement. Si vous décidez de tenter de dégager ces rochers afin d'aller plus avant dans ce tunnel lugubre, rendez-vous au **55**. Si vous préférez ressortir du tunnel et retourner au niveau de l'entrée principale du repère des Gobelins, rendez-vous au **89**.

31

Vous enfoncez lentement votre main dans l'orifice avec crainte et appréhension. Lorsque votre avant-bras est totalement enfoncé, vous ressentez soudain le contact d'un liquide visqueux. Les Gobelins vous font alors signe de retirer votre bras et vous vous exécutez aussitôt. En voyant votre main maculée d'un épais liquide brun qui semble être de la boue, une clameur s'échappe de l'assemblée et les Pièces d'Or changent de mains. Après que l'on ait refermé le trou que vous venez de choisir et fait tourner plusieurs fois le coffret, on vous contraint alors à recommencer l'opération en choisissant un autre trou. Lancer un dé et rendez-vous au paragraphe correspondant au score obtenu.

SCORE	PARAGRAPHE
1	Relancez le dé
2	19
3	85
4	37
5	59
6	62

32

Vous choisissez de passer cette fois par le pont. Vous avancez prudemment en vous tenant fermement aux cordages. L'ouvrage est bien conçu et, à part quelques balancements auxquels vous vous adaptez sans problème, votre traversée ne pose pas la moindre difficulté. Une fois parvenu de l'autre côté, rendez-vous au **66**.

33

Ecoutez attentivement la vieille femme, vous vous souvenez soudain du Fagot de Fleurs Jaunâtres trouvé sur le corps du Gredin. Pensant qu'elle a probablement une très bonne connaissance de la flore, vous le sortez et vous le lui présentez en lui demandant ce que sont ces fleurs. « Mes orchidées araignées ! s'écrie-t-elle en les voyant. Ce sont des fleurs très rares dans ces parages qui m'aident à soulager mes douleurs. Elles m'ont été volées hier par un homme sans scrupule alors que je revenais d'une longue et éprouvante marche où je les avais cueillies. Voulez-vous bien me les rendre ? » N'ayant aucun intérêt à les conserver, vous les lui donnez de bon cœur en lui précisant que le responsable de leur vol n'aura plus l'occasion de sévir. « Je vous remercie de tout cœur, reprend-elle en prenant délicatement les orchidées. Votre gentillesse me donne envie de vous aider. Je pense connaître la grotte où vous devez vous rendre car j'y suis allée il y a bien longtemps. Je me rappelle qu'elle a deux entrées et que l'une d'entre elles est difficile à trouver car elle est cachée par des buissons épineux. Peut-être que cela vous sera utile. Maintenant, je crois que je ne puis plus rien vous révéler. » Vous remerciez la vieille femme pour son aide et vous vous levez afin de prendre congé. Notez soigneusement le numéro du présent paragraphe. Lorsque vous serez devant l'entrée du repère des Gobelins, il vous faudra le retrancher au numéro du paragraphe où vous vous trouverez alors pour découvrir l'entrée cachée. Ressortant de la cabane, vous apercevez au loin Palehe qui piétine sur place en vous attendant. Vous le rejoignez prestement sur le flanc de la colline. Rendez-vous au **69**.

34

Vous marchez aussi silencieusement que possible, profitant de la paille recouvrant le sol. Le Worg est heureusement profondément endormi. Profitant de cette occasion unique de vous en débarrasser sans combattre, vous levez votre épée et vous lui assénez un coup puissant au niveau du cou. La bête n'a même pas le temps de gémir ou de s'apercevoir de quoi que ce soit et c'est au milieu d'une marre de sang que vous la laissez pour emprunter l'issue qui vous fait face. Rendez-vous au **90**.

35

Maintenant seul dans la grotte, vous profitez de votre main libre pour tenter de vous détacher. Lancez deux dés. Si le score obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETE, rendez-vous au **107**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **93**.

36

Lorsque vous actionnez le levier, les poids se mettent à se mouvoir verticalement sous l'action des engrenages et des poulies commandés selon votre choix. Lorsque vous stoppez votre mouvement, vous entendez un déclic et des fléchettes jaillissent aussitôt de la porte dans votre direction. Plusieurs d'entre elles vous atteignent et vous font tomber à terre. En quelques secondes, votre vision se voile et vous ressentez d'intenses brûlures vous parcourir le corps tout entier. Ces projectiles sont de toute évidence enduits d'un puissant poison. Il ne lui faut que quelques minutes pour vous faire tomber dans un profond coma duquel vous ne sortirez jamais vivant ; foi de Gobelin ! Votre aventure se termine ici.

37

Vous enfoncez lentement votre main dans l'orifice. Lorsque votre avant-bras est totalement enfoncé, vous ressentez soudain le contact d'un liquide visqueux. Les Gobelins vous font alors signe de retirer votre bras et vous vous exécutez aussitôt. En voyant votre main maculée de boue, une nouvelle clameur s'échappe de l'assemblée et les Pièces d'Or changent de mains. Après que l'on ait refermé le trou que vous venez de choisir et fait tourner plusieurs fois le coffret, on vous contraint alors à recommencer l'opération en choisissant un autre trou. Lancer un dé et rendez-vous au paragraphe correspondant au score obtenu.

SCORE	PARAGRAPHE
1	Relancez le dé
2	109
3	111
4	77
5	10
6	Relancez le dé

38

Passablement aveuglé par la forte luminosité des lieux, vous parcourez rapidement du regard votre environnement. Vous vous trouvez sur une corniche naturelle surplombant le sol de la grotte d'un bon mètre. Au-dessus de vous, une crevasse débouche à l'extérieur et vous constatez que le jour est maintenant levé au-dehors. Au centre de cet espace souterrain, vous découvrez un Gobelin qui s'affaire devant une bien étrange machinerie. Elle est constituée de bois et de métal et prend la forme d'une colonne munie d'engrenages d'environ un mètre de haut, surmontée d'une grande parabole de métal poli. Sur un petit support situé au niveau du foyer de la parabole, vous remarquez alors un petit objet particulièrement scintillant qui semble profiter de la lumière du soleil levant focalisée par la surface réfléchissante de la parabole. Il semble s'agir d'une bague qui ne peut être que celle de Nën car elle attire toute l'attention du Gobelin se trouvant au pied de la machine. Ce dernier est de toute évidence le chef de la tribu à en juger par sa taille supérieure à celle de ses congénères et par son accoutrement éminemment plus soigné mais d'un goût restant plus que douteux. Vous remarquez par ailleurs que cette grotte comporte une unique issue située en un lieu diamétralement opposé à l'endroit où vous vous trouvez. Le fait que le Gobelin ne vous ait pas remarqué vous donne un avantage appréciable et vous permet d'envisager plusieurs options :

Sauter sans attendre de la corniche et affronter le Gobelin (rendez-vous au **24**).

Descendre et tenter de traverser la grotte sans vous faire repérer afin d'emprunter l'issue se trouvant au fond (rendez-vous au **110**).

Vous cacher et attendre qu'il sorte de la grotte pour aller examiner cette étrange machine (rendez-vous au **81**).

39

Vous empruntez le tunnel qui oblique progressivement sur la gauche. Bien qu'imparfaitement éclairé, les quelques torches présentes le long des parois suffisent pour y voir quelque peu. Vous parvenez bientôt au niveau d'une bifurcation. L'accès situé à gauche se poursuit dans la pénombre alors que celui de droite est barré par une palissade de bois branlante derrière laquelle vous percevez nettement des grognements. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **5**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **102**.

40

Vous empoignez votre ligne de vie et vous vous hissez aussi vite que possible. Quelques secondes vous suffisent pour atteindre la surface et c'est avec un bonheur intense que vous foulez à nouveau l'herbe grasse du flanc de la colline. Détachant la corde du rocher, vous la récupérez promptement afin de ne pas laisser de trace de votre fuite. Au-dessous de vous, vous entendez les cris des Gobelins les grognements des Worgs qui semblent maintenant être revenus dans la grande grotte. Vous avez cependant réussi à leur échapper et vous savez que l'intense soleil qui baigne la colline les empêchera de se lancer à votre poursuite. Rendez-vous au **103**.

41

Le Chef Gobelin ne nuira plus. Vous avez finalement eu raison de lui mais ce ne fût pas sans mal. Contemplant son corps ensanglanté, vous vous dites qu'il s'agissait là d'un adversaire particulièrement coriace et intelligent. Vous vous baissez et vous ôtez la bague qu'il porte à son doigt. Vous avez réussi à récupérer cet objet et le plus dur est maintenant fait. En parcourant la grotte du regard, vous remarquez un petit grimoire posé sur un rocher. En l'ouvrant, vous constatez qu'il contient les secrets des six Formules Magiques de base que vous connaissez vous-même grâce à l'enseignement de votre ami Gūadan ; l'ancien Guerrier-Sorcier de Fangor. Vous ranger soigneusement ce bien précieux dans vos affaires afin qu'il ne retombe plus en de mauvaises mains. Si vous le désirez, cette découverte vous permet exceptionnellement de consulter le *Livre des Formules Magiques* se trouvant à la fin de cet ouvrage. Ne trouvant rien d'autre d'intéressant en ces lieux, vous ressortez par la lourde porte avec la volonté de quitter au plus vite ces cavernes malsaines. Ressortant du petit tunnel, vous débouchez à nouveau dans la grande grotte au milieu de laquelle se trouve l'étrange machine du Chef Gobelin. Soudain, vous entendez des cris et des grognements provenant du tunnel aboutissant à la corniche par laquelle vous êtes initialement arrivé dans cette salle. Il semble que de nombreux Gobelins soient encore présent et ils ont probablement découvert votre intrusion dans leur repère. Ne tenant absolument pas à les affronter maintenant que vous avez récupéré la bague, vous cherchez désespérément autour de vous un moyen de vous enfuir. C'est alors que vous découvrez dans un coin un rouleau de corde qui pourrait bien assurer votre salut. Vous vous saisissez d'une extrémité et vous façonnez avec hâte un nœud coulant. Levant les yeux vers la trouée de la grotte communiquant avec l'extérieur, vous choisissez un rocher saillant et vous faites tournoyer la corde afin de l'y accrocher. Lancez deux dés. Si le score obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETE, rendez-vous au **56**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **74**.

42

La grotte semble heureusement vide de tout occupant. Une bonne vingtaine de paillasses sont étendues de manière plus ou moins ordonnée sur son côté gauche qui correspond vraisemblablement au dortoir des Gobelins. Le côté droit semble quant à lui constituer le garde-manger de la tribu car il est occupé par des sacs de toile dont les nombreux accros laissent échapper des céréales et quelques carcasses d'animaux. Il existe deux issues à cette salle. La première se situe non loin de vous sur le côté gauche. Lorsque vous vous en approchez, vous ressentez une odeur très désagréable et difficile à définir. La seconde se trouve à l'autre bout de la grotte. Si vous souhaitez poursuivre votre exploration par l'issue de gauche, rendez-vous au **97**. Si vous préférez emprunter celle du fond de la grotte, rendez-vous au **84**.

43

Bien que beaucoup trop nombreux pour vous, vous tentez néanmoins de résister dans un élan de fierté aux Gobelins et à leurs Worgs enragés. Le combat est violent et vous blessez mortellement plusieurs de vos adversaires. Mais, épuisé et affaibli par les nombreux coups et les morsures que vous avez reçus, vous finissez par tomber à terre et par succomber à ce déferlement de sauvagerie. Votre aventure se termine ici.

44

Vous pénétrez dans la caverne, écoutant tous les sons provenant de l'intérieur. A mesure que vous avancez au cœur de la colline, le bruit de vos pas se met à résonner sur la roche qui vous entoure. La présence de torches accrochées aux parois vous confirme que ces lieux sont habités. Après vous être engagé dans un tunnel naturel, vous atteignez rapidement un élargissement constituant une petite salle dont le sol recouvert de paille mêlée à de la boue semble avoir été foulé à maintes reprises. Outre des traces de pas appartenant certainement à des Gobelins, vous remarquez également des traces de pattes ressemblant fort à des empreintes de Worgs ; ces loups géants dont les Gobelins se servent habituellement comme montures. Le tunnel se poursuit en face et vous continuez d'avancer en profitant de la teneur du sol qui étouffe le bruit de vos pas. Soudain, la paille se dérobe sous vos pas et vous tombez lourdement. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Lorsque vous vous relevez, vous constatez que vous êtes au fond d'un grand trou. Sa profondeur et le caractère abrupt de ses parois ne vous permet pas d'envisager la moindre escalade. Mais comme un malheur n'arrive jamais seul, le vacarme provoqué par votre chute n'est pas passé inaperçu. Peu après, vous entendez des créatures approcher du trou. Lorsqu'elles se penchent au-dessus pour voir qui a été pris au piège, vous comprenez qu'il s'agit de trois Gobelins à l'aspect repoussant. En vous voyant ainsi coincé au fond, ils se mettent à ricaner et à vous lancer ce que vous supposez être des jurons dont vous ne comprenez pas réellement la teneur. Ils vous lancent alors une corde et vous invitent à sortir sous la menace de leurs armes. N'ayant guère le choix, vous empoignez la corde et vous vous hissez péniblement vers la surface. Une fois arrivé en haut, vous ressentez un violent coup sur votre nuque et vous tombez évanoui dans l'instant. Rendez-vous au **96**.

45

Vous combattez les Gobelins à l'épée. L'étroitesse du tunnel dans lequel vous vous trouvez vous permet de les affronter un à un.

	HABILETE	ENDURANCE
GOBELIN 1	5	6
GOBELIN 2	6	5
GOBELIN 3	5	5
GOBELIN 4	5	6
GOBELIN 5	5	7
GOBELIN 6	6	4
GOBELIN 7	6	6
GOBELIN 8	6	5
GOBELIN 9	5	4
GOBELIN 10	7	6

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **95**.

46

Vous payez le Gredin en vous demandant néanmoins si vous ne faites pas preuve d'une certaine faiblesse. Cependant, vous vous consolez en vous persuadant qu'il s'agit là d'un acte emprunt de sagesse. A peine a-t-il votre argent dans les mains que l'homme détale à toutes jambes et disparaît dans les taillis aussi vite qu'il a surgit. Effectuez les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **57**.

47

Après votre rencontre avec le Gredin qui se faisait fort de taxer le passage par le pont de cordes, vous savez que ce passage est désormais sûr. Vous empruntez donc cette voie bien pratique et vous parvenez sans encombre sur l'autre rive. Rendez-vous au **150**.

48

Votre état ne cesse d'empirer. De toute évidence sous l'emprise d'un puissant poison qui vous paralyse le corps tout entier, vous ne tardez pas perdre connaissance pour ne plus jamais vous réveiller. Votre aventure se termine ici.

49

Lorsque votre avant-bras est totalement enfoncé, vous ressentez soudain une violente douleur au niveau du dessus de votre main. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous ressortez immédiatement votre main du coffret et vous constatez qu'elle est déjà en train de gonfler au niveau d'une trace de piqûre très profonde. La douleur envahit votre corps tout entier. Pris de vertiges et ruisselant de sueur, vous vous écroulez bientôt à terre alors que votre vision s'assombrit. Si vous le souhaitez et si vous n'avez encore jamais fait appel à elle, vous pouvez essayer d'implorer votre déesse Libra afin qu'elle vous aide à vous sortir de ce mauvais pas (rendez-vous dans ce cas au **21**). Sinon, rendez-vous au **48**.

50

Vous décidez de passer par le gué, comme le suggère Palehe. Vous posez avec soin vos pieds sur les pierres humides et glissantes qui vous semblent être les plus stables. Certaines sont totalement immergées et la force du courant crée des remous qui déforment et masquent partiellement vos supports. Lancez deux dés. Si le score obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETE, vous parvenez à atteindre sans encombre l'autre rive du cours d'eau. Dans le cas contraire, vous glissez et vous tombez violemment sur les pierres ; ce qui vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Une fois parvenu de l'autre côté, rendez-vous au **14**.

51

« Maintenant, je crois que je ne puis plus rien vous révéler, annonce-t-elle. » Vous remerciez la vieille femme pour son aide et vous vous levez afin de prendre congé. Ressortant de la cabane, vous apercevez au loin Palehe qui piétine sur place en vous attendant. Vous le rejoignez prestement sur le flanc de la colline. Rendez-vous au **69**.

52

Vous découvrez une grotte sombre et mal éclairée dans laquelle s'entassent des babioles, des pièces et des outils de toutes sortes. Le Chef Gobelin se tient devant vous, apparemment résigné à vous affronter. Certainement déçu que sa porte piégée n'est pas eu raison de vous, son visage hideux exprime une colère intense. Si vous désirez l'affronter à l'épée, rendez-vous au **106**. Si vous préférez vous en remettre à la magie, choisissez une des Formules suivantes :

FEU	LOI	ZAP	MUR	FOI
124	135	119	145	139

53

Quelques mètres plus loin, vous vous arrêtez lorsque des sons de voix incompréhensibles parviennent à vos oreilles. Il semble que de nombreux Gobelins soient en train de discuter non loin de vous. Si vous décidez de poursuivre dans cette direction et prendre le risque d'un affrontement, rendez-vous au **13**. Si vous pensez qu'il est plus sage de rebrousser chemin, rendez-vous au **108**.

54

Le Gredin ne nuira plus. En fouillant son cadavre, vous trouvez 2 Pièces d'Or ainsi qu'un petit morceau de tissu dans lequel est enveloppé un Fagot de Fleurs Jaunâtres que vous n'aviez encore jamais vues jusqu'alors. Vous empochez ces objets et vous poursuivez votre route en vous rendant au **150**.

55

Vous commencez à dégager un à un les rochers qui vous barrent le passage. Au bout de longues minutes d'efforts, vous commencez à percevoir derrière eux une faible lueur. Il s'agit à n'en pas douter d'un signe attestant de l'occupation de cette grotte. Vous poursuivez donc votre travail de forçat qui vous coûte 1 point d'ENDURANCE. Un peu plus tard, le passage que vous avez dégagé devient suffisant pour vous permettre de vous y glisser et la lueur qui ne filtrait auparavant que par quelques interstices baigne maintenant le tunnel dans lequel vous vous trouvez. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **83**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **26**.

56

Votre adresse a une nouvelle fois fait ses preuves. D'un geste ample et assuré, vous parvenez à accrocher la corde au rocher vous surplombant. Alors que les cris et les grognements se rapprochent de plus en plus, vous empoignez votre ligne de vie et vous vous hissez aussi vite que possible. Quelques secondes vous suffisent pour atteindre la surface et c'est avec un bonheur intense que vous foulez à nouveau l'herbe grasse du flanc de la colline. Détachant la corde du rocher, vous la récupérez promptement afin de ne pas laisser de trace de votre fuite. Au-dessous de vous, vous entendez les cris des Gobelins et les grognements des Worgs qui sont maintenant parvenus dans la grande grotte. Vous avez cependant réussi à leur échapper et vous savez que l'intense soleil qui baigne la colline les empêchera de se lancer à votre poursuite. Rendez-vous au **103**.

57

La menace étant écartée, vous voyez soudain Palehe surgir des buissons. Il a probablement observé toute la scène de vos démêlés avec le Gredin sans intervenir. Mais vous ne lui en voulez pas car il n'aurait probablement pas pu vous être d'une grande aide. Lançant un brame un tantinet autoritaire, il remue sa tête et vous invite à reprendre la route au plus vite. Rendez-vous au **14**.

58

Le sol semble avoir été foulé à maintes reprises. Outre des traces de pas appartenant certainement à des Gobelins, vous remarquez également des traces de pattes ressemblant fort à des empreintes de Worgs ; ces loups géants dont les Gobelins se servent habituellement comme montures. Soudain, la paille se dérobe sous vos pas et vous tombez lourdement. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Lorsque vous vous relevez, vous constatez que vous êtes au fond d'un grand trou. Sa profondeur et le caractère abrupt de ses parois ne vous permet pas d'envisager la moindre escalade. Mais comme un malheur n'arrive jamais seul, le vacarme provoqué par votre chute n'est pas passé inaperçu. Peu après, vous entendez des créatures approcher du trou. Lorsqu'elles se penchent au-dessus pour voir qui a été pris au piège, vous comprenez qu'il s'agit de trois Gobelins à l'aspect repoussant. En vous voyant ainsi coincé au fond, ils se mettent à ricaner et à vous lancer ce que vous supposez être des jurons dont vous ne comprenez pas réellement la teneur. Ils vous lancent alors une corde et vous invitent à sortir sous la menace de leurs armes. N'ayant guère le choix, vous empoignez la corde et vous vous hissez péniblement vers la surface. Une fois arrivé en haut, vous ressentez un violent coup sur votre nuque et vous tombez évanoui dans l'instant. Rendez-vous au **96**.

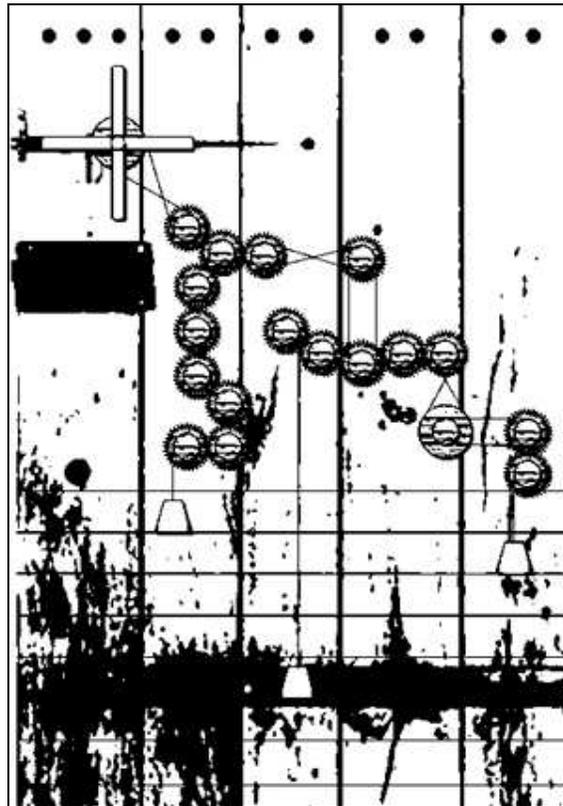
59

Vous enfoncez lentement votre main dans l'orifice. Lorsque votre avant-bras est totalement enfoncé, vous ressentez soudain le contact d'un liquide visqueux. Les Gobelins vous font alors signe de retirer votre bras et vous vous exécutez aussitôt. En voyant votre main maculée de boue, une nouvelle clameur s'échappe de l'assemblée et les Pièces d'Or changent de mains. Après que l'on ait refermé le trou que vous venez de choisir et fait tourner plusieurs fois le coffret, on vous contraint alors à recommencer l'opération en choisissant un autre trou. Lancer un dé et rendez-vous au paragraphe correspondant au score obtenu.

SCORE	PARAGRAPHE
1	Relancez le dé
2	111
3	10
4	Relancez le dé
5	77
6	109

60

Vous pénétrez dans un court tunnel au bout duquel se trouve une lourde porte de bois massif. Elle comporte un étrange mécanisme fait d'engrenages et de poids suspendus. Un croisillon métallique relié aux engrenages se trouve en lieu et place de ce qui devrait correspondre à la poignée. Il s'agit visiblement d'une porte à fermeture codée qui doit servir à protéger les quartiers du chef de la tribu qui n'est décidément pas un Gobelin comme les autres. Une rapide étude du mécanisme vous permet de comprendre qu'il suffit de tourner le croisillon dans le bon sens et d'un certain nombre de tours pour ouvrir la porte. Comment allez-vous actionner ce croisillon ?



60 Elle comporte un étrange mécanisme fait d'engrenages et de poids suspendus

Un quart de tour à gauche : rendez-vous au **86**.
Un demi-tour à gauche : rendez-vous au **16**.
Trois quarts de tour à gauche : rendez-vous au **78**.
Un tour à gauche : rendez-vous au **27**.
Un quart de tour à droite : rendez-vous au **36**.
Un demi-tour à droite : rendez-vous au **7**.
Trois quarts de tour à droite : rendez-vous au **92**.
Un tour à droite : rendez-vous au **114**.

61

Vous passez à toute vitesse devant la palissade et vous parvenez rapidement au niveau de l'entrée de la petite grotte. Si vous ne l'avez pas encore visitée, vous pouvez le faire maintenant en vous rendant au **8**. Sinon, vous poursuivez votre chemin dans le tunnel en vous rendant au **15**.

62

Vous enfoncez lentement votre main dans l'orifice avec crainte et appréhension. Lorsque votre avant-bras est totalement enfoncé, vous ressentez soudain une violente douleur au niveau du dessus de votre main. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous ressortez immédiatement votre main du coffret et vous constatez qu'elle est déjà en train de gonfler au niveau d'une trace de piqûre très profonde. Une expression de douleur envahit votre visage et une clameur s'échappe de l'assemblée des Gobelins qui s'échangent fébrilement des Pièces d'Or. Pris de vertiges et ruisselant de sueur, vous vous écroulez bientôt à terre. Les bruits qui vous entourent se font peu à peu de plus en plus vagues et votre vision s'assombrit. Si vous le souhaitez et si vous n'avez encore jamais fait appel à elle, vous pouvez essayer d'implorer votre déesse Libra afin qu'elle vous aide à vous sortir de ce mauvais pas (rendez-vous dans ce cas au **100**). Sinon, rendez-vous au **48**.

63

Si vous choisissez de repasser par le gué et de risquer une nouvelle chute sur les pierres, rendez-vous au **99**. Si vous préférez cette fois passer par le pont de corde, rendez-vous au **32**.

64

Vous vous engagez dans le tunnel en marchant prudemment et le plus silencieusement possible. Peu après, vous parvenez au niveau de l'entrée d'une petite grotte débouchant dans la paroi droite du tunnel. Il vous semble à ce moment entendre des grognements dont l'origine semble provenir d'un peu plus loin dans le tunnel. Si vous désirez pénétrer dans la grotte, rendez-vous au **8**. Si vous préférez poursuivre dans le tunnel, rendez-vous au **39**.

65

Vous rappelant des indications de Sornka, vous contournez l'entrée de la grotte et vous poursuivez votre chemin en marchant en direction d'un contrefort rocheux bordé de buissons épineux. A l'aide de votre épée, vous cherchez une autre entrée probablement moins fréquentée et par laquelle il vous serait plus facile de pénétrer dans le repère des Gobelins sans attirer l'attention. Après quelques minutes d'une fouille rigoureuse, vous découvrez finalement une petite cavité naturelle suffisamment large pour vous permettre d'y pénétrer sans problème. Après avoir décapité les ronces les plus gênantes, vous pénétrez dans la grotte. Rendez-vous au **30**.

66

A peine reposez-vous les pieds sur la terre ferme qu'un homme surgit depuis les branchages d'un arbre et saute devant votre nez. « Toi je te reconnais, dit le Gredin en vous menaçant de son épée. Je t'ai manqué hier mais cette fois, tu ne vas pas m'échapper ! » Vous voici contraint de vous défendre et vous n'avez même pas le temps de vous concentrer afin de lancer le moindre sortilège. Il vous faut donc affronter le Gredin en comptant sur votre seule épée.

	HABILETE	ENDURANCE
GREDIN	7	7

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **54**.

67

Vous ouvrez la trappe et vous enfoncez lentement votre main dans l'orifice avec une certaine appréhension largement dominée par votre curiosité. Lorsque votre avant-bras est totalement enfoncé, vous ressentez soudain le contact d'un liquide visqueux. D'un geste tenant du réflexe pur, vous ressortez immédiatement votre bras et vous constatez que votre main est recouverte de boue. Cela vous semble bien étrange et votre curiosité est loin d'être assouvie. Retournez maintenant au **8** afin de décider ce que vous allez faire.

68

Vous enfoncez lentement votre main dans l'orifice avec crainte et appréhension. Lorsque votre avant-bras est totalement enfoncé, vous ressentez soudain une violente douleur au niveau du dessus de votre main. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous ressortez immédiatement votre main du coffret et vous constatez qu'elle est déjà en train de gonfler au niveau d'une trace de piqûre très profonde. Une expression de douleur envahit votre visage et une clameur s'échappe de l'assemblée des Gobelins qui s'échangent fébrilement des Pièces d'Or. Pris de vertiges et ruisselant de sueur, vous vous écroulez bientôt à terre. Les bruits qui vous entourent se font peu à peu de plus en plus vagues et votre vision s'assombrit. Si vous le souhaitez et si vous n'avez encore jamais fait appel à elle, vous pouvez essayer d'implorer votre déesse Libra afin qu'elle vous aide à vous sortir de ce mauvais pas (rendez-vous dans ce cas au **100**). Sinon, rendez-vous au **48**.

69

Laisant la cabane derrière vous, vous gravissez la colline derrière Palehe qui déborde toujours autant d'énergie et de vigueur. Cette marche vous fatigue et vous devez impérativement prendre un repas tout en cheminant pour ne pas perdre trop de forces. Quelques heures plus tard, après avoir gravi et descendu plusieurs monts et vallons, vous parvenez au pied d'une très haute colline à la pente très abrupte. Le cerf s'arrête et bouge sa tête en bramant légèrement afin de vous indiquer quelque chose. Vous comprenez non sans mal que vous êtes parvenus au repère des Gobelins. A en croire l'attitude et les mouvements de votre guide animal, l'entrée doit se trouver à quelques dizaines de mètres au-dessus, sur le flanc de la colline. Vous remerciez Palehe d'un geste courtois et il repart derechef, probablement pour rejoindre Nën et lui rapporter le succès de sa propre mission. Quant à vous, maintenant seul au pied de la colline, il vous reste à accomplir la votre. Rendez-vous au **25**.

70

Vous affrontez le gobelin à l'épée.

	HABILETE	ENDURANCE
GOBELIN	6	6

Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous fouillez son cadavre et vous y trouvez 1 Pièce d'Or que vous pouvez empocher. Rendez-vous au **83**.

71

Vous approchez prudemment de la seule issue à cette salle. Elle donne sur un tunnel naturel qui vous laisse le choix entre deux directions. Il vous semble entendre des grognements provenir de la droite, alors que vous ne décelez aucun son venant de la gauche. Si vous souhaitez emprunter le tunnel vers la gauche, rendez-vous au 15. Si vous préférez choisir la droite, rendez-vous au 39.

72

Vous affrontez le Worg à l'aide de votre fidèle épée.

	HABILETE	ENDURANCE
WORG	7	7

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au 4.

73

Palehe progresse au milieu de la forêt avec une aisance déconcertante. Il franchit les buissons en réalisant des bonds gracieux et se faufile entre les arbres avec dextérité. Sa vivacité naturelle est magnifique à contempler. Pour votre part, vous tentez de suivre son rythme en vous appliquant à ne pas trébucher sur quelques racines ou branchages dissimulés. A de nombreuses reprises, le cerf est contraint de s'arrêter et même de rebrousser chemin afin de vous attendre. Ce petit manège vous mène ainsi au bout de quelques lieues à la lisière de la forêt.

Après une courte halte passée à observer les alentours, Palehe reprend sa route et entame la descente d'une haute colline herbeuse. Bien que connaissant la région, vous ne vous êtes jamais rendu en ces lieux que vous savez inhabités et sauvages. Vous courez derrière lui en dévalant la pente qui est relativement abrupte. Lancez deux dés. Si le score obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETE, vous parvenez à atteindre sans encombre le bas de la colline. Dans le cas contraire, vous ne parvenez pas à maîtriser votre élan et vous tombez lourdement sur le sol ; ce qui vous coûte 1 point d'ENDURANCE. Une fois au bas de la colline, vous arrivez très vite au bord d'une rivière, devant un pont de corde. Le cours d'eau est bruyant et est animée d'un courant important à en juger par les remous présents au niveau des quelques pierres dépassant de l'eau. Palehe vous fait un signe de sa tête pour vous indiquer la présence d'un gué à quelques dizaines de mètres en aval. Il s'y rend au pas et traverse la rivière au prix d'une légère dérobage de sa patte avant droite. Une fois arrivé sur l'autre rive, il s'arrête et se retourne vers vous, attendant de toute évidence que vous vous décidiez à le suivre. Si vous souhaitez emprunter le gué comme vient de le faire votre guide cervidé, rendez-vous au 50. Si vous préférez utiliser le pont de cordes qui semble en très bon état et qui convient plus à votre qualité d'humain, rendez-vous au 28.

74

Votre tentative n'est malheureusement pas couronnée de succès et la corde retombe de tout son poids sur le sol de la grotte. Les cris et les grognements se rapprochent dangereusement mais vous avez encore le temps de faire une nouvelle tentative. Lancez deux dés. Si le score obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETE, rendez-vous au 56. Dans le cas contraire, rendez-vous au 11.

75

Vous affrontez le Worg à l'aide de votre fidèle épée.

	HABILETE	ENDURANCE
WORG	8	6

Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous constatez que derrière la palissade, les autres Worgs semblent s'énervier de plus en plus et vous décidez de quitter les lieux au plus vite en prenant le tunnel situé sur votre gauche. Rendez-vous au 53.

76

Vous ouvrez la trappe et vous enfoncez lentement votre main dans l'orifice avec une certaine appréhension largement dominée par votre curiosité. Lorsque votre avant-bras est totalement enfoncé, vous ressentez soudain le contact d'un liquide visqueux. D'un geste tenant du réflexe pur, vous ressortez immédiatement votre bras et vous constatez que votre main est recouverte de boue. Cela vous semble bien étrange et votre curiosité est loin d'être assouvie. Retournez maintenant au **8** afin de décider ce que vous allez faire.

77

Vous enfoncez lentement votre main dans l'orifice. Lorsque votre avant-bras est totalement enfoncé, vous ressentez soudain le contact d'un liquide visqueux. Les Gobelins vous font alors signe de retirer votre bras et vous vous exécutez aussitôt. En voyant votre main maculée de boue, une autre clameur s'échappe de l'assemblée et les Pièces d'Or changent à nouveau de mains. Les trois tentatives que l'on vous a imposées semblent constituer le but de cet étrange jeu. Vous êtes alors empoigné et jeté au milieu de la boue, dans un coin de la salle. Tous les Gobelins se retirent alors en vous laissant ainsi ligoté, mais en oubliant que l'une de vos mains est désormais libre. Rendez-vous au **35**.

78

Lorsque vous actionnez le levier, les poids se mettent à se mouvoir verticalement sous l'action des engrenages et des poulies commandés selon votre choix. Lorsque vous stoppez votre mouvement, vous entendez un dé clic et des fléchettes jaillissent aussitôt de la porte dans votre direction. Plusieurs d'entre elles vous atteignent et vous font tomber à terre. En quelques secondes, votre vision se voile et vous ressentez d'intenses brûlures vous parcourir le corps tout entier. Ces projectiles sont de toute évidence enduits d'un puissant poison. Il ne lui faut que quelques minutes pour vous faire tomber dans un profond coma duquel vous ne sortirez jamais vivant ; foi de Gobelin ! Votre aventure se termine ici.

79

Vous enfoncez lentement votre main dans l'orifice avec crainte et appréhension. Lorsque votre avant-bras est totalement enfoncé, vous ressentez soudain le contact d'un liquide visqueux. Les Gobelins vous font alors signe de retirer votre bras et vous vous exécutez aussitôt. En voyant votre main maculée d'un épais liquide brun qui semble être de la boue, une clameur s'échappe de l'assemblée et les Pièces d'Or changent de mains. Après que l'on ait refermé le trou que vous venez de choisir et fait tourner plusieurs fois le coffret, on vous contraint alors à recommencer l'opération en choisissant un autre trou. Lancer un dé et rendez-vous au paragraphe correspondant au score obtenu.

SCORE	PARAGRAPHE
1	85
2	62
3	19
4	59
5	Relancez le dé
6	37

80

Vous n'avez pas traîné en route et il vous reste encore un peu de temps avant que la nuit ne tombe. Au bout de quelques minutes passées à gravir cette pente herbeuse et caillouteuse, vous parvenez finalement au niveau d'une grotte. En écoutant attentivement il vous semble entendre des grognements furtifs provenant de la cavité naturelle. Vous remarquez à quelques mètres de vous quelques pieux de bois plantés dans la terre. Ils sont surmontés de cranes d'animaux et semblent avoir été placés là pour effrayer les visiteurs. De toute évidence, vous vous trouvez devant l'entrée du repère des Gobelins. Rendez-vous au **44**.

81

Vous décidez de vous cacher derrière un rocher saillant se trouvant à proximité de vous. Vous attendez dans l'ombre durant de longues minutes, écoutant le Gobelin travailler sur sa machine et proférer de temps à autre ce qui vous semble être des jurons. Finalement, vous l'entendez s'éloigner en marchant et emprunter l'issue se trouvant de l'autre côté de la grotte. Ressortant de votre cachette, vous descendez de la corniche par une sorte d'escalier naturel et vous approchez de la structure. Malheureusement, le support sur lequel était posée la bague est maintenant vide. Le gobelin a probablement emporté l'objet de votre convoitise avec lui. En examinant de plus près le mécanisme, vous comprenez qu'il doit s'agir d'une sorte de piège à lumière dont le Gobelin se sert pour canaliser l'énergie solaire sur la bague. Vous vous rappelez les mots de Nën qui vous a précisée que cette bague était magique et permettait, pour qui savait l'utiliser, de conserver la jeunesse éternelle. Il est donc probable que le Gobelin l'ait subtilisée à la fée des bois afin de profiter de ce pouvoir mais qu'il n'ait pas encore réussi à s'en servir. Peut-être espère-t-il y parvenir avec l'aide du soleil. En tout cas et bien que bon nombre de questions restent encore sans réponse, vous en déduisez que ce Gobelin se caractérise assurément par une intelligence supérieure et qu'il vous faut donc vous en méfier. Mais, si vous voulez récupérer la bague, il vous faut maintenant vous décider à l'affronter et vous vous dirigez donc vers l'issue se trouvant au fond de la grotte. Rendez-vous au **60**.

82

Vous combattez les Gobelins à l'épée. Compte tenu de la situation extérieure de la zone de combat, ils vous affrontent tous en même temps.

	HABILETE	ENDURANCE
GOBELIN 1	5	7
GOBELIN 2	6	5
GOBELIN 3	5	5

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **17**.

83

Vous traversez l'éboulis par l'étroit passage que vous venez de créer à la sueur de votre front. Par chance, le bruit ne semble pas avoir attiré l'attention des occupants des lieux. Vous débouchez dans un tunnel naturel faiblement éclairé par quelques torches. Écoutant attentivement, vous ne percevez aucun bruit suspect. Il vous est possible de suivre le tunnel vers la droite (rendez-vous au **64**) ou bien vers la gauche (rendez-vous au **105**).

84

Vous pénétrez dans un tunnel naturel tortueux dont le sol recouvert de paille semble avoir été peu foulé. Vous le parcourez sur une bonne dizaine de mètres pour finalement aboutir à une petite grotte au milieu de laquelle se trouve un énorme Worg fort heureusement endormi. La bête se tient exactement entre vous et ce qui semble être la seule issue à cette salle. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **34**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **20**.

85

Vous enfoncez lentement votre main dans l'orifice. Lorsque votre avant-bras est totalement enfoncé, vous ressentez soudain le contact d'un liquide visqueux. Les Gobelins vous font alors signe de retirer votre bras et vous vous exécutez aussitôt. En voyant votre main maculée de boue, une nouvelle clameur s'échappe de l'assemblée et les Pièces d'Or changent de mains. Après que l'on ait refermé le trou que vous venez de choisir et fait tourner plusieurs fois le coffret, on vous contraint alors à recommencer l'opération en choisissant un autre trou. Lancer un dé et rendez-vous au paragraphe correspondant au score obtenu.

SCORE	PARAGRAPHE
1	10
2	Relancez le dé
3	Relancez le dé
4	109
5	111
6	77

86

Lorsque vous actionnez le levier, les poids se mettent à se mouvoir verticalement sous l'action des engrenages et des poulies commandés selon votre choix. Lorsque vous stoppez votre mouvement, vous entendez un déclic et des fléchettes jaillissent aussitôt de la porte dans votre direction. Plusieurs d'entre elles vous atteignent et vous font tomber à terre. En quelques secondes, votre vision se voile et vous ressentez d'intenses brûlures vous parcourir le corps tout entier. Ces projectiles sont de toute évidence enduits d'un puissant poison. Il ne lui faut que quelques minutes pour vous faire tomber dans un profond coma duquel vous ne sortirez jamais vivant ; foi de Gobelin ! Votre aventure se termine ici.

87

La vieille femme ne semble pas dangereuse et vous décidez donc de la suivre à l'intérieur après lui avoir donné 3 Pièces d'Or. En passant le seuil de la porte d'entrée, vous découvrez que la cabane se compose d'une unique pièce baignée par une agréable senteur florale. La cheminée est occupée par une petite marmite dans laquelle un bouillon est en train de mijoter. Au centre de la pièce, une table de bois massif entourée de deux tabourets rudimentaires est encombrée de fleurs diverses. Dans un coin opposé, vous remarquez une paillasse tressée qui tient probablement lieu de couchage à la maîtresse des lieux. Elle vous invite à vous asseoir sur le tabouret situé le plus proche de vous et va chercher dans une petite commode une boule de cristal qu'elle vient poser sur la table. En s'asseyant à son tour, elle pousse les fleurs vers un coin de la table en déclarant : « Je suis désolée pour le désordre. Je suis en train de préparer une tisane afin de soulager mes pauvres articulations. » Approchant ses mains déformées par l'arthrite de la boule de cristal, elle ferme les yeux et se concentre longuement avant de lancer des affirmations. « Vous avez récemment côtoyé un être magique ; peut-être une fée... Elle peut vous aider à forcer votre destin vers vos rêves les plus chers... Vous voyagez dans un but précis mais vous ne savez pas où aller... Je vois un grand cerf à vos côtés ; peut-être votre guide... Vous allez au-devant de grands dangers... Je vois une grotte sur le flanc d'une haute colline... Je vois des créatures malfaisantes ; peut-être des Gobelins. » Vous êtes impressionné par l'exactitude des informations qu'elle annonce. De toute évidence, cette femme a un réel pouvoir. « Je ne puis vous dire si vous parviendrez à atteindre votre but car le spectre de la mort plane au-dessus de mes visions, reprend-elle. Mais si c'est le cas, je devine un grand destin fait d'aventures, de voyages et de magie ; bien au-delà du Royaume de Lumina... » Si vous possédez un Fagot de Fleurs Jaunâtres, rendez-vous au **33**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **51**.

89

Vous faites demi-tour et vous ressortez prestement du tunnel pour vous retrouver sur le flanc de la colline. La nuit est maintenant totale au-dehors et c'est en prenant soin de ne pas faire le moindre bruit que vous retournez au niveau de l'entrée principale de la grotte. Rendez-vous au **6**.

90

Le tunnel que vous suivez maintenant s'élargit peu à peu et descend légèrement. Après avoir parcouru quelques mètres, vous parvenez au niveau d'un petit ruisseau qui débouche de la paroi de droite et s'engouffre aussitôt dans celle de gauche. Vous enjambez le cours d'eau sans difficulté et vous poursuivez votre marche. Peu après, vous débouchez dans une vaste grotte particulièrement lumineuse. Rendez-vous au **38**.

91

A peine reposez-vous les pieds sur la terre ferme que Palehe s'enfuit soudain et disparaît derrière les buissons. Un bruissement de feuilles se fait alors entendre près de vous et un homme surgit du haut d'un arbre, une épée à la main. « Tu dois t'acquitter du droit de passage sur mon pont voyageur imprudent, dit le Gredin encapuchonné au regard narquois et à l'air menaçant. Il t'en coûtera 3 Pièces d'Or sans quoi tu rejoindras en enfer tous les mauvais payeurs que j'ai occis avant toi. Vous vous dites que le prix des péages ne cesse décidément pas d'augmenter ces derniers temps et que ce tarif a toutes les caractéristiques d'une arnaque en bonne et due forme. Si vous souhaitez cependant payer l'homme afin de ne pas provoquer de rixe inutile, rendez-vous au **46**. Si vous préférez tenter de marchander avec lui, rendez-vous au **9**. Si enfin vous jugez que votre argent doit rester dans votre bourse, vous pouvez affronter l'homme l'épée à la main (rendez-vous au **22**) ou bien en utilisant une des Formules suivantes :

FEU	MOU	VER	HOR	ZAQ
115	132	118	127	140

92

Lorsque vous actionnez le levier, les poids se mettent à se mouvoir verticalement sous l'action des engrenages et des poulies commandés selon votre choix. Lorsque vous stoppez votre mouvement, vous entendez un déclic et des fléchettes jaillissent aussitôt de la porte dans votre direction. Plusieurs d'entre elles vous atteignent et vous font tomber à terre. En quelques secondes, votre vision se voile et vous ressentez d'intenses brûlures vous parcourir le corps tout entier. Ces projectiles sont de toute évidence enduits d'un puissant poison. Il ne lui faut que quelques minutes pour vous faire tomber dans un profond coma duquel vous ne sortirez jamais vivant ; foi de Gobelins ! Votre aventure se termine ici.

93

Vous avez beau vous contorsionner au point de vous faire mal, vous ne parvenez pas à vous défaire de ces liens. Soudain, vous voyez pénétrer dans la salle plusieurs de Gobelins qui semblent différents de ceux qui étaient encore ici il y a peu. Ces derniers vous empoignent et vous conduisent à nouveau devant la table sur laquelle est posé le coffret de bois. Un des Gobelins vous prend alors le bras et vous l'approche du coffret, vous forçant à introduire votre main dans l'un des orifices. Pendant ce temps, vous voyez les autres sortir des Pièces d'Or et parier à leur tour sur votre personne. Vous tentez bien de résister mais vous devez finalement vous résigner à jouer à nouveau le jeu de ces créatures. Lancer un dé et rendez-vous au paragraphe correspondant au score obtenu.

SCORE	PARAGRAPHE
1	31
2	3
3	68
4	79
5	113
6	12

94

Vous ouvrez la trappe et vous enfoncez lentement votre main dans l'orifice avec une certaine appréhension largement dominée par votre curiosité. Lorsque votre avant-bras est totalement enfoncé, vous ressentez soudain le contact d'un liquide visqueux. D'un geste tenant du réflexe pur, vous ressortez immédiatement votre bras et vous constatez que votre main est recouverte de boue. Cela vous semble bien étrange et votre curiosité est loin d'être assouvie. Retournez maintenant au **8** afin de décider ce que vous allez faire.

95

Ce combat a été très éprouvant, mais vous avez la satisfaction de voir ces cavernes désormais débarrassées de bon nombre de Gobelins. Toutefois, vous n'avez aucune idée de la taille de leur tribu et vous ne vous attardez donc pas sur le champ de bataille. Une fouille rapide des corps des créatures vous permet de récupérer 11 Pièces d'Or que vous empochez immédiatement. Un rapide regard circulaire vous permet alors de constater que la grotte dans laquelle vous vous trouvez ne présente pas grand intérêt et vous vous dirigez donc vers la seule autre issue qu'elle comporte. Vous vous engagez dans le passage et vous découvrez rapidement un nouvel élargissement constituant une petite grotte dont le sol est recouvert de paille mêlée à de la boue. En face de vous, un tunnel dont les parois sont jonchées de lichens semble donner à l'extérieur. Vous vous trouvez de toute évidence au niveau de l'entrée principale de la caverne. Si vous avez pénétré dans le repère des Gobelins par cet endroit, rendez-vous au **29**. Si vous êtes passé par une entrée secondaire, rendez-vous au **58**.

96

C'est un déferlement d'eau froide qui vous fait reprendre conscience. Vous ressentez une violente douleur au niveau de la nuque et vos membres sont engourdis. Vous vous trouvez dans une salle naturelle humide et malodorante. Assis dans une flaque de boue et appuyé contre le rocher, vous êtes complètement ligoté et il vous est impossible de faire le moindre mouvement. Devant vous se tiennent plusieurs Gobelins qui éclatent de rire en vous voyant vous débattre vainement. Soudain, un autre Gobelin fait irruption dans la salle. Il est plus grand que les autres et ses vêtements le distinguent nettement de ses congénères. Vous remarquez qu'il porte à son doigt une superbe bague correspondant parfaitement à la description que Nën vous a faite de la sienne. Il s'agit de toute évidence du chef de la tribu occupant ces cavernes et vous n'êtes pas vraiment surpris lorsqu'il prend la parole dans votre propre langue. « Misérable humain puant, nous allons te faire regretter d'être venu ici, lance-t-il d'un air méprisant. Tu vas être notre jouet jusqu'à ce que tu en crèves ! » Sur ces mots peu rassurants, il se retire et vous laisse aux mains de ses subalternes. Ces derniers vous empoignent et vous relèvent sans ménagement. Ils vous amènent au centre de la salle, devant une table sur laquelle est posé un étrange coffret de bois de forme hexagonale sur lequel six petites trappes ont été aménagées autour d'une gravure représentant un scorpion. Vous sentez alors qu'on rompt les liens d'une de vos mains au moment où les trappes sont ouvertes et laissent apparaître six orifices d'une noirceur profonde. Un des Gobelins vous prend alors le bras et vous l'approche du coffret, souhaitant visiblement que vous introduisiez votre main dans l'un des orifices. Pendant ce temps, vous voyez les autres sortir des Pièces d'Or et vous comprenez alors qu'ils lancent des paris sur votre personne. Vous tentez bien de résister mais vous devez finalement vous résigner à jouer le jeu de ces créatures et à plonger votre main dans l'un des sombres et mystérieux orifices. Lancer un dé et rendez-vous au paragraphe correspondant au score obtenu.

SCORE	PARAGRAPHE
1	31
2	3
3	68
4	79
5	113
6	12

97

Lorsque vous pénétrez dans le petit passage, l'odeur devient réellement insupportable. Elle vous donne même des nausées qui vous coûtent 1 point d'ENDURANCE. Mais votre peine n'est pas vaine car vous ne tardez pas à découvrir son origine. Vous parvenez en effet à un cul-de-sac. Le sol est recouvert d'un répugnant mélange d'excréments, de boue et de paille souillée. De toute évidence, vous trouvez dans les latrines de la tribu. Un nombre incalculable de mouches occupent ce lieu et vous contraignent à effectuer de grands gestes pour les chasser de votre visage. N'ayant rien d'intéressant à faire ici, vous retournez sur vos pas afin de revenir dans la grande grotte et d'emprunter l'issue du fond. Rendez-vous au **84**.

98

Alors que vous gravissez le flanc de la colline, le soleil disparaît pour laisser la place à la nuit encore orpheline de sa lune. La luminosité décroît rapidement et c'est presque à tâtons que vous poursuivez votre ascension. Au bout de quelques minutes passées à gravir cette pente herbeuse et caillouteuse, vous parvenez finalement au niveau d'une grotte de laquelle émane une faible lueur blafarde. En écoutant attentivement il vous semble entendre des grognements furtifs provenant de la cavité naturelle. Vous remarquez à quelques mètres de vous quelques pieux de bois plantés dans la terre. Ils sont surmontés de cranes d'animaux et semblent avoir été placés là pour effrayer les visiteurs. De toute évidence, vous vous trouvez devant l'entrée du repère des Gobelins. Si vous n'avez pas eu d'information particulière, rendez-vous directement au **6**.

99

Vous décidez de repasser par le gué. Vous posez avec soin vos pieds sur les pierres humides et glissantes qui vous semblent être les plus stables. Certaines sont totalement immergées et la force du courant crée des remous qui déforment et masquent partiellement vos supports. Lancez deux dés. Si le score obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETE, vous parvenez à atteindre sans encombre l'autre rive du cours d'eau. Dans le cas contraire, vous glissez et vous tombez violemment sur les pierres ; ce qui vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Une fois parvenu de l'autre côté, vous poursuivez votre route. Rendez-vous au **150**.

100

Au bord de la perte de connaissance, vous implorez Libra de vous venir en aide. Une lumière aveuglante envahit aussitôt la salle. Effrayés par ce phénomène surnaturel, les Gobelins s'enfuient en se masquant les yeux, vous laissant à votre sort. Vous ressentez alors un frisson vous parcourir l'échine et vous vous sentez aussitôt un peu mieux. Votre déesse vient de faire un miracle en faisant fuir les créatures et en vous guérissant d'une piqûre de toute évidence mortelle. Rappelez-vous que vous ne pourrez plus faire appel à elle jusqu'à la fin de votre aventure. Rendez-vous au **35**.

101

Vous empoignez votre épée et vous vous en servez pour frapper le coffret de toutes vos forces. Ce dernier éclate en mille morceaux en générant des éclaboussures de boue qui vous tapissent tout entier. Au milieu des débris, vous remarquez un scorpion doré semblant avoir été légèrement assommé par le coup que vous venez de porter à la boîte où il était de toute évidence enfermé. D'un geste énergique dicté par un mélange de répugnance et de peur, vous l'écrasez avec votre pied. Ne comprenant pas vraiment l'utilité de cette étrange boîte qui n'est maintenant plus qu'un souvenir, vous ressortez de la grotte afin de poursuivre dans le tunnel. Rendez-vous au **39**.

102

Soudain, un énorme Worg saute par-dessus la palissade et se prépare à vous attaquer. Il a probablement senti votre présence et, à entendre les grognements qui se font plus puissants de l'autre côté de l'obstacle, il est loin d'être seul. Ses griffes plantées dans le sol boueux, ses dents acérées dégoulinant de bave, il vous fixe avec ses yeux rouges sang exprimant une sauvagerie sans nom. Il est inutile de tenter de fuir car le Worg aurait tôt fait de vous rattraper. Il vous faut affronter ce dangereux animal en espérant que les autres n'auront pas la même idée que lui. Si vous souhaitez le faire à l'épée, rendez-vous au **75**. Si vous préférez faire appel à la magie, choisissez une des Formules suivantes :

ZAP	FEU	MOU	LOI	WOR
125	142	138	116	121

103

Vous redescendez le flanc abrupt de la colline et vous reprenez la direction du nord. Après quelques heures de marche à travers monts et vallons, vous parvenez au niveau de la petite cabane de bois que vous aviez remarqué lors du voyage aller. Peu après, vous parvenez au bord de la rivière et vous reconnaissez le gué et le pont de corde. Lors de votre traversée dans l'autre sens, si vous avez emprunté le pont de corde, rendez-vous au **47**. Si vous êtes passé par le gué, rendez-vous au **63**.

104

La présence de cette cabane excite votre curiosité et vous décidez de vous y rendre. Vous voyant dévier votre marche, Palehe se met à bramer en signe de protestation ou peut-être d'avertissement. Mais vous n'en avez cure et vous parvenez jusque devant la bâtisse sans même le regarder. Vous arrêtant un instant afin d'écouter à la porte, vous la voyez soudain s'ouvrir devant vous. Une vieille femme voutée aux cheveux en bataille se tient devant vous. « Bonjour voyageur, dit-elle avec une voix rauque. Je m'attendais à votre venue. Je m'appelle Sornka et j'ai le pouvoir de prédire l'avenir. Entrez un instant afin que je vous dévoile votre destin. Il ne vous en coûtera que la modique somme de 3 Pièces d'Or. » Si vous décidez de la payer et de pénétrer à l'intérieur, rendez-vous au **87**. Si vous préférez décliner l'offre de la vieille femme, rebroussez chemin et retourner auprès de Palehe qui vous attend sur le flanc de la colline voisine, rendez-vous au **69**.

105

Sortant de l'éboulis, vous empruntez le tunnel qui oblique progressivement sur la droite. Bien qu'imparfaitement éclairé, les quelques torches présentes le long des parois suffisent pour y voir quelque peu. Peu après, vous parvenez à un élargissement qui débouche sur une vaste grotte. Rendez-vous au **42**.

106

Vous décidez d'affronter le Chef Gobelin à l'aide de votre fidèle épée. A peine avez-vous le temps de préparer votre premier assaut qu'un puissant éclair jaillit de son index et vous frappe en pleine poitrine. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous reprenez vos esprits et vous l'attaquez avant qu'il n'ait le temps de vous lancer un autre sortilège.

CHEF	HABILETE	ENDURANCE
GOBELIN	7	11

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **41**.

107

Au pris de contorsions douloureuses et d'une grande patience, vous parvenez finalement à vous libérer des liens qui vous immobilisaient. En vous relevant, vous constatez que vos affaires se trouvent posées dans un coin de la salle et vous vous empressiez de les récupérer. Vous vous apercevez cependant que la bourse contenant l'ensemble de vos Pièces d'Or a disparue (modifiez votre *Feuille d'Aventure* en conséquence). Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre un repas afin de vous remettre de vos émotions et de recouvrer vos forces. Rendez-vous ensuite au **71**.

108

Vous faites demi-tour en pensant qu'il est inutile de risquer un affrontement contre des adversaires multiples et dont le nombre vous est surtout inconnu. Vous accélérez le pas lorsque vous repassez devant la palissade et vous parvenez rapidement au niveau de l'entrée de la petite grotte. Si vous ne l'avez pas encore visitée, vous pouvez le faire maintenant en vous rendant au **8**. Sinon, vous poursuivez votre chemin dans le tunnel en vous rendant au **15**.

109

Vous enfoncez lentement votre main dans l'orifice avec crainte et appréhension. Lorsque votre avant-bras est totalement enfoncé, vous ressentez soudain une violente douleur au niveau du dessus de votre main. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous ressortez immédiatement votre main du coffret et vous constatez qu'elle est déjà en train de gonfler au niveau d'une trace de piqûre très profonde. Une expression de douleur envahit votre visage et une clameur s'échappe de l'assemblée des Gobelins qui s'échangent fébrilement des Pièces d'Or. Pris de vertiges et ruisselant de sueur, vous vous écroulez bientôt à terre. Les bruits qui vous entourent se font peu à peu de plus en plus vagues et votre vision s'assombrit. Si vous le souhaitez et si vous n'avez encore jamais fait appel à elle, vous pouvez implorer votre déesse Libra afin qu'elle vous aide à vous sortir de ce mauvais pas (rendez-vous dans ce cas au **100**). Sinon, rendez-vous au **48**.

110

Vous descendez silencieusement de la corniche par une sorte d'escalier naturel. Vous longez ensuite les parois de la grotte en restant le plus possible à couvert dans les zones les plus sombres. Cependant, le Gobelin a l'ouïe fine et, sans que vous ne le remarquiez, il actionne un des leviers de sa machine et vous voyez soudain la parabole de métal poli changer de direction. En quelques secondes, les rayons de soleil captés au-dehors sont tous déviés dans votre direction et vous aveuglent. Courbant l'échine et tournant la tête afin d'essayer d'échapper à ce déferlement lumineux, vous entendez le Gobelin prononcer des incantations qui ne vous sont pas étrangères. C'est alors qu'un puissant éclair de foudre vous frappe de plein fouet et vous projette au sol. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous reprenez vos esprits et vous vous relevez avec difficulté pour constater que le Gobelin a disparu ainsi que la bague qui était placée sur la machine. Il fallait être très méfiant car de toute évidence, ce Gobelin connaît aussi l'art de la sorcellerie. Vous voici maintenant bien affaibli et la bague n'est toujours pas en votre possession. De plus, la lumière intense à laquelle ont été exposés vos yeux a affectée durablement votre vision. Désormais et jusqu'à la fin de l'aventure, vous devrez ôter 2 points à votre *Force d'Attaque*. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à vous diriger vers l'issue se trouvant au fond de la grotte par laquelle le Gobelin a pris la fuite. Rendez-vous au **60**.

111

Vous enfoncez lentement votre main dans l'orifice. Lorsque votre avant-bras est totalement enfoncé, vous ressentez soudain le contact d'un liquide visqueux. Les Gobelins vous font alors signe de retirer votre bras et vous vous exécutez aussitôt. En voyant votre main maculée de boue, une autre clameur s'échappe de l'assemblée et les Pièces d'Or changent à nouveau de mains. Les trois tentatives que l'on vous a imposées semblent constituer le but de cet étrange jeu. Vous êtes alors empoigné et jeté au milieu de la boue, dans un coin de la salle. Tous les Gobelins se retirent alors en vous laissant ainsi ligoté, mais en oubliant que l'une de vos mains est désormais libre. Rendez-vous au **35**.

112

Vous implorez votre déesse de vous venir en aide avec une conviction digne de votre foi sans faille. Soudain, une lumière aveuglante envahit la grotte. Les Gobelins et les Worgs sont instantanément pris de panique et fuient de toutes parts. Vous voyez alors la corde se mouvoir et s'élever lentement pour aller s'accrocher d'elle-même au rocher vous surplombant. Libra vient de vous tirer d'une situation désespérée et vos réitérez vos prières à son égard en guise de remerciement. Rappelez-vous que vous ne pourrez plus jamais faire appel à elle jusqu'à la fin de cette aventure. Rendez-vous au **40**.

113

Vous enfoncez lentement votre main dans l'orifice avec crainte et appréhension. Lorsque votre avant-bras est totalement enfoncé, vous ressentez soudain le contact d'un liquide visqueux. Les Gobelins vous font alors signe de retirer votre bras et vous vous exécutez aussitôt. En voyant votre main maculée d'un épais liquide brun qui semble être de la boue, une clameur s'échappe de l'assemblée et les Pièces d'Or changent de mains. Après que l'on ait refermé le trou que vous venez de choisir et fait tourner plusieurs fois le coffret, on vous contraint alors à recommencer l'opération en choisissant un autre trou. Lancer un dé et rendez-vous au paragraphe correspondant au score obtenu.

SCORE	PARAGRAPHE
1	62
2	37
3	19
4	Relancez le dé
5	59
6	85

114

Lorsque vous actionnez le levier, les poids se mettent à se mouvoir verticalement sous l'action des engrenages et des poulies commandés selon votre choix. Lorsque vous stoppez votre mouvement, vous entendez un déclic et des fléchettes jaillissent aussitôt de la porte dans votre direction. Plusieurs d'entre elles vous atteignent et vous font tomber à terre. En quelques secondes, votre vision se voile et vous ressentez d'intenses brûlures vous parcourir le corps tout entier. Ces projectiles sont de toute évidence enduits d'un puissant poison. Il ne lui faut que quelques minutes pour vous faire tomber dans un profond coma duquel vous ne sortirez jamais vivant ; foi de Gobelins ! Votre aventure se termine ici.

115

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une boule de feu apparaît aussitôt au creux de votre main. Vous la lancez en direction du Gredin qui la reçoit en pleine face. L'homme hurle brièvement avant de s'écrouler raide mort sur le sol. Ses vêtements sont en flammes et une forte odeur de chair brûlée envahit les alentours. Une fois le feu éteint, vous fouillez les cendres et le cadavre calciné. Vous y trouvez 2 Pièces d'Or que vous pouvez empocher. Rendez-vous au **57**.

116

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous ordonnez au Worg de vous laisser tranquille et de retourner d'où il vient. Il obéit immédiatement et bondit rejoindre ses congénères. Derrière la palissade, les autres Worgs semblent s'énerver de plus en plus et vous décidez de quitter les lieux au plus vite en prenant le tunnel situé sur votre gauche. Rendez-vous au **53**.

117

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et Le Gobelin laisse aussitôt tomber son épée. Il tente de la ramasser mais la laisse échapper à nouveau. Ne pouvant que constater sa maladresse soudaine et inexplicable, il prend peur et tente de s'enfuir par la trouée dans l'éboulis. Vous ne le laissez pas faire et vous le saisissez par les pieds afin de l'extraire de son échappatoire. Furieux et affolé, il se retourne et je jette sur vous à mains nues. Vous allez devoir faire taire cette créature à l'aide de votre épée. Comme il combat à mains nues, vous devez ôter 3 points à sa *Force d'Attaque*.

	HABILETE	ENDURANCE
GOBELIN	6	6

Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous fouillez son cadavre et vous y trouvez 1 Pièce d'Or que vous pouvez empocher. Rendez-vous au **83**.

118

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Le Gredin ne vous laisse pas le temps de prononcer une nouvelle Formule Magique, ce qui vous contraint à le combattre à l'épée. Rendez-vous au **22**.

119

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un éclair jaillit aussitôt de votre index. La décharge frappe le Chef Gobelin en pleine face et lui arrache un terrible cri de douleur. Cependant, votre adversaire a eu le temps de vous lancer lui aussi un sortilège qui se matérialise par un puissant éclair vous atteignant en pleine poitrine. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous reprenez vos esprits et vous l'attaquez avant qu'il n'ait le temps de prononcer une nouvelle Formule Magique.

	HABILETE	ENDURANCE
CHEF GOBELIN	7	5

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **41**.

120

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous ordonnez aux Gobelins de vous laissez tranquille et de passer leur chemin. Visiblement insensibles à votre sortilège, ils n'obéissent malheureusement pas, et ne vous laissent plus d'autre choix que celui de les combattre à l'épée. Rendez-vous au **82**.

121

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Le Gobelin ne vous laisse pas le temps de prononcer une nouvelle Formule Magique, ce qui vous contraint à le combattre à l'épée. Rendez-vous au **70**.

122

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une boule de feu apparaît aussitôt au creux de votre main. Vous la lancez en direction des Gobelins et l'un d'eux la reçoit en pleine face, le tuant sur le coup. Ses congénères ne se découragent pas pour autant et se ruent vers vous, ne vous laissant plus d'autre choix que celui de les combattre à l'épée. L'étroitesse du tunnel dans lequel vous vous trouvez vous permet de les affronter un à un.

	HABILETE	ENDURANCE
GOBELIN 1	5	6
GOBELIN 2	6	5
GOBELIN 3	5	5
GOBELIN 4	5	6
GOBELIN 5	5	7
GOBELIN 6	6	4
GOBELIN 7	6	5
GOBELIN 8	5	4
GOBELIN 9	7	6

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **95**.

123

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Les Gobelins ne vous laissent pas le temps de prononcer une nouvelle Formule Magique, ce qui vous contraint à les combattre à l'épée. Rendez-vous au **82**.

124

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une boule de feu apparaît aussitôt au creux de votre main. Vous la lancez en direction du Chef Gobelin qui la reçoit en pleine face et qui lui arrache un terrible cri de douleur. Cependant, votre adversaire a eu le temps de vous lancer lui aussi un sortilège qui se matérialise par un puissant éclair vous atteignant en pleine poitrine. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous reprenez vos esprits et vous l'attaquez avant qu'il n'ait le temps de prononcer une nouvelle Formule Magique.

	HABILETE	ENDURANCE
CHEF GOBELIN	7	5

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **41**.

125

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un éclair jaillit aussitôt de votre main. Pointant votre index en direction du Worg, la foudre le touche violemment et le projette au sol, le tuant sur le coup. Sous l'effet de la puissante décharge électrique, son corps illumine un instant la grotte avant de s'éteindre définitivement. Derrière la palissade, les autres Worgs semblent s'énerver de plus en plus et vous décidez de quitter les lieux au plus vite en prenant le tunnel situé sur votre gauche. Rendez-vous au **53**.

126

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous ordonnez au Worg de vous laisser tranquille et quitter la grotte. Il obéit immédiatement et s'en va. Rendez-vous au **4**.

127

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une barrière magique invisible se forme aussitôt autour de vous. Lorsque le Gredin s'élançe pour vous porter un coup d'épée, elle rebondit sur l'obstacle à son grand étonnement. Il réitère son attaque à plusieurs reprises, mais sans le moindre succès. Comprenant qu'il a affaire à une puissante magie, il se met à vous lancer des jurons de toutes sortes et finit par s'enfuir, impuissant face à vos pouvoirs. Rendez-vous au 57.

128

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. . Vous prononcez la Formule et les Gobelins laissent aussitôt échapper leurs armes. Ils tentent de les ramasser en vain à plusieurs reprises et semblent troublés par leur soudaine et inexplicable maladresse. Pourtant, l'effet de groupe aidant, ils ne prennent pas peur et se décident à vous attaquer malgré leur handicap. Tenant leurs armes avec difficultés et à l'aide de leurs deux mains, ils se ruent à l'assaut. L'étroitesse du tunnel dans lequel vous vous trouvez vous permet de les affronter un à un.

	HABILETE	ENDURANCE
GOBELIN 1	3	6
GOBELIN 2	3	5
GOBELIN 3	3	5
GOBELIN 4	3	6
GOBELIN 5	3	7
GOBELIN 6	3	4
GOBELIN 7	3	6
GOBELIN 8	3	5
GOBELIN 9	3	4
GOBELIN 10	4	6

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au 95.

129

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une barrière magique invisible se forme aussitôt autour de vous. Lorsque le Gobelin s'élançe pour vous porter un coup d'épée, elle rebondit sur l'obstacle à son grand étonnement. Il réitère son attaque à plusieurs reprises, mais sans le moindre succès. Comprenant qu'il a affaire à une puissante magie, il tente de s'enfuir par la trouée dans l'éboulis. Vous ne le laissez pas faire et, après avoir aménagé un passage dans votre protection magique, vous le saisissez par les pieds afin de l'extraire de son échappatoire. Furieux et affolé, il se retourne et je jette sur vous. Vous allez devoir faire taire cette créature à l'aide de votre épée.

	HABILETE	ENDURANCE
GOBELIN	6	6

Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous fouillez son cadavre et vous y trouvez 1 Pièce d'Or que vous pouvez empocher. Rendez-vous au 83.

130

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et le Worg s'emmêle les pattes plusieurs fois avant de parvenir à vous approcher. Mais malgré sa maladresse soudaine, son agressivité ne s'atténue pas et il passe à l'attaque ; vous obligeant à faire usage de votre épée.

	HABILETE	ENDURANCE
WORG	4	7

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au 4.

131

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Le Worg ne vous laisse pas le temps de prononcer une nouvelle Formule Magique, ce qui vous contraint à le combattre à l'épée. Rendez-vous au **75**.

132

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et le Gredin laisse alors tomber son épée sur le sol. Etonné par sa maladresse, il tente de la ramasser mais elle lui échappe à nouveau. Une expression de panique envahi alors son visage, et il finit par s'enfuir à toutes jambes en laissant son arme dans l'herbe. Vous voilà débarrassé de cette personne bien mal intentionnée. Rendez-vous au **57**.

133

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous ordonnez aux Gobelins de vous laissez tranquille et de quitter la grotte. Visiblement insensibles à votre sortilège, ils n'obéissent malheureusement pas, et ne vous laissent plus d'autre choix que celui de les combattre à l'épée. Rendez-vous au **45**.

134

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un éclair jaillit aussitôt de votre main. Pointant votre index en direction du Gobelin, la foudre le touche violemment et le projette au sol, le tuant sur le coup. En fouillant son cadavre, vous trouvez 1 Pièce d'Or que vous pouvez empocher. Rendez-vous au **83**.

135

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous ordonnez au Chef Gobelin de se rendre et de vous remettre la bague qu'il a volée à la fée des bois. De toute évidence insensible à votre sortilège, il ricane et pointe aussitôt son index dans votre direction. Il en jaillit un puissant éclair qui vous atteint en pleine poitrine. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous reprenez vos esprits et vous l'attaquez avant qu'il n'ait le temps de prononcer une nouvelle Formule Magique.

**CHEF
GOBELIN**

HABILETE
7

ENDURANCE
11

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **41**.

136

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un mur invisible se matérialise aussitôt entre vos agresseurs et vous. Lorsqu'ils donnent l'assaut, les Gobelins se heurtent à votre protection magique. Malheureusement, ils ont tôt fait de la contourner et ne vous laissent plus d'autre choix que celui de les combattre à l'épée. Rendez-vous au **82**.

137

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Le Worg ne vous laisse pas le temps de prononcer une nouvelle Formule Magique, ce qui vous oblige à le combattre à l'épée. Rendez-vous au **72**.

138

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et le Worg s'emmêle les pattes plusieurs fois avant de parvenir à vous approcher. Mais malgré sa maladresse soudaine, son agressivité ne s'atténue pas et il passe à l'attaque ; vous obligeant à faire usage de votre épée.

	HABILETE	ENDURANCE
WORG	4	6

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **53**.

139

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Soudain, un puissant éclair de l'index du Chef Gobelin et vous frappe en pleine poitrine. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous reprenez vos esprits et vous l'attaquez à l'épée avant qu'il n'ait le temps de vous lancer un autre sortilège.

	HABILETE	ENDURANCE
CHEF GOBELIN	7	11

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **41**.

140

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un éclair jaillit aussitôt de votre main. Pointant votre index en direction du Gredin, la foudre le touche violemment et le projette au sol, le tuant sur le coup. En fouillant son cadavre, vous trouvez 2 Pièces d'Or ainsi petit morceau de tissu dans lequel est enveloppé un Fagot de Fleurs Jaunâtres que vous n'aviez encore jamais vues jusqu'alors. Vous empochez ces objets sans hésitation. Rendez-vous au **57**.

141

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Les Gobelins ne vous laissent pas le temps de prononcer une nouvelle Formule Magique, ce qui vous contraint à les combattre à l'épée. Rendez-vous au **45**.

142

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une boule de feu apparaît aussitôt au creux de votre main. Vous la lancez en direction du Worg qui la reçoit en pleine gueule. La créature hurle de douleur avant de s'écrouler raide morte sur le sol. Une forte odeur de poils brûlés envahit la grotte. Derrière la palissade, les autres Worgs semblent s'énerver de plus en plus et vous décidez de quitter les lieux au plus vite en prenant le tunnel situé sur votre gauche. Rendez-vous au **53**.

143

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une boule de feu apparaît aussitôt au creux de votre main. Vous la lancez en direction du Worg qui la reçoit en pleine gueule. La créature hurle de douleur avant de s'écrouler raide morte sur le sol. Une forte odeur de poils brûlés envahit la grotte. Rendez-vous au **4**.

144

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une boule de feu apparaît aussitôt au creux de votre main. Vous la lancez en direction des Gobelins et l'un d'eux la reçoit en pleine face, le tuant sur le coup. Ses congénères ne se découragent pas pour autant et se ruent vers vous, ne vous laissant plus d'autre choix que celui de les combattre à l'épée.

	HABILETE	ENDURANCE
GOBELIN 1	6	5
GOBELIN 2	5	5

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **17**.

145

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un mur magique invisible se forme aussitôt entre le Chef Gobelin et vous. Bien vous en prend car votre adversaire vous lance au même instant un sortilège qui se matérialise par un puissant éclair. La décharge vient frapper votre protection magique qui le stoppe instantanément mais qui n'y résiste cependant pas. Vous décidez donc de l'attaquer avant qu'il n'ait le temps de prononcer une nouvelle Formule Magique.

	HABILETE	ENDURANCE
CHEF GOBELIN	7	11

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **41**.

146

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une boule de feu apparaît aussitôt au creux de votre main. Vous la lancez en direction du Gobelin qui la reçoit de front. La créature hurle un instant avant de s'écrouler raide morte sur le sol. Une forte odeur de chair brûlée envahit le tunnel. Une fois le feu éteint, vous fouillez les cendres et le cadavre calciné. Vous y trouvez 1 Pièce d'Or que vous pouvez empocher. Rendez-vous au **83**.

147

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un mur invisible se matérialise aussitôt entre vos agresseurs et vous. Lorsqu'ils donnent l'assaut, les Gobelins se heurtent à votre protection magique qui s'étend entre les deux parois du tunnel. Pour l'instant hors de danger, vous savez cependant que les effets de ce sortilège ont une durée limitée. Vous pouvez donc tenter de fuir en faisant demi-tour dans le tunnel (rendez-vous au **2**), ou bien retourner au **13** pour faire un autre choix.

148

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Les Gobelins ne vous laissent pas le temps de prononcer une nouvelle Formule Magique, ce qui vous contraint à les combattre à l'épée. Rendez-vous au **82**.

149

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Le Worg ne vous laisse pas le temps de prononcer une nouvelle Formule Magique, ce qui vous oblige à le combattre à l'épée. Rendez-vous au **72**.

Vous gravissez la pente de la colline herbeuse au-delà de laquelle s'étend le domaine de la fée des bois. Sous le coup de l'émotion associée à l'approche de la fin de votre mission, votre cœur se met à battre de plus en plus fort lorsque vous pénétrez dans la forêt. Essoufflé par le rythme soutenu de votre marche de retour, c'est en fin d'après-midi que vous parvenez finalement au niveau de la clairière où se trouve votre camp d'entraînement. Nën est là, tranquillement assise sur un rocher. Elle est entourée de papillons multicolores avec lesquels elle converse et s'amuse. A ses côtés, Palehe est couché dans l'herbe et il lève la tête vers vous dès qu'il ressent votre présence. Un grand sourire aux lèvres, la fée se lève et vient à votre rencontre les bras ouverts en signe d'amitié.

« Que je suis heureuse de vous voir de retour sain et sauf, vous dit-elle de sa voix fluette toujours aussi agréable à écouter. J'avais une totale confiance en vous et j'étais certaine de votre réussite. »

Vous tendez alors à Nën la bague chèrement récupérée dans le repère des Gobelins. Elle la prend et l'enfile délicatement à son doigt. Une aura lumineuse apparaît aussitôt autour d'elle. Le pouvoir de la bague fait de nouveau son office.

« Merci à toi, reprend-elle. Merci du fond du cœur au nom de la forêt toute entière. Tu as tenu ta promesse alors je vais tenir la mienne. »

Vous la voyez alors fermer les yeux et se concentrer un long moment. Ses pensées semblent tournées vers des horizons lointains et elle paraît un instant n'exister que par sa seule image. Lorsqu'elle rouvre ses paupières, ses yeux verts scintillent sous les rayons du soleil couchant.

« Tu peux maintenant rentrer chez toi avec la certitude d'être bien vite appelé à un destin fait d'aventures et de gloire. D'ici quelques jours, tu auras l'occasion de te lancer dans un voyage qui te permettra de côtoyer les plus illustres et les plus influentes personnalités du royaume de Lumina. J'ai ressenti qu'elles avaient besoin de toi et, comme elles ne le savaient pas, je n'ai fait que le leur suggérer intérieurement. Je ne puis t'en dire plus mais sache que celui qui viendra te chercher est déjà en route. Cette mission constituera la première étape qui te permettra un jour d'exhausser ton vœu le plus cher : intégrer l'Académie de Sorcellerie de Fangor et devenir un Guerrier-Sorcier accompli afin de défendre les causes que tu jugeras justes. Ce coup de pouce que je viens de te donner, tu l'as bien mérité. Mais désormais, tu ne devras compter que sur toi-même et quoi qu'il advienne, tu resteras toujours le seul maître de ton destin... »

Félicitations !

Vous venez de réussir brillamment cette aventure !

N'hésitez pas à la vivre une nouvelle fois en testant d'autres choix. Les chemins sont nombreux pour parvenir à la victoire...

Pour être informé de toutes les nouvelles publications, donner vos avis de lecteurs et de joueurs, ou encore dialoguer avec l'auteur rendez-vous vite sur...

SVH : un Site dont VOUS êtes le Héros !
<http://svh.escadencia.fr>



*Le Livre
des
Formules Magiques*

Règles concernant l'usage de la Magie

Au cours de votre entraînement à l'Académie de Sorcellerie, vous avez 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 aventure, vous aurez la possibilité de recourir à la magie pour surmonter certaines difficultés ou vous défendre contre vos adversaires. Une fois lancé dans votre aventure, il ne sera fait référence aux diverses Formules Magiques 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 aventure, il vous faudra consacrer quelque temps à étudier ces formules pour les inscrire dans votre mémoire comme le ferait un véritable mage. 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.

En tant qu'Apprenti Sorcier, vous avez accès à six Formules Magiques de base. 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.

Vous avez tout loisir d'étudier ce livre aussi longtemps que vous le désirez avant d'entreprendre votre aventure, 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 d'avantage autorisé à recopier tout ou partie de ces formules en guise d'aide-mémoire. En effet, c'est tout d'abord formellement interdit par le règlement de l'Académie. De plus, lorsque vous vous trouverez face à une créature qui vous prendra par surprise, vous n'aurez pas le temps de feuilleter vos notes, il vous faudra réagir immédiatement en faisant le choix le plus judicieux possible.

Formules Magiques de Base

Voici les six formules de base les plus utiles à connaître dans l'immédiat. 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.

<i>Code</i>	<i>Effet</i>	<i>Coût en points d'ENDURANCE</i>
ZAP	Fait jaillir un éclair de votre index.	4
HOR	Vous permet de vous protéger par un champ de force invisible.	4
LOI	Vous donne le pouvoir de contrôler la volonté d'une créature.	4
MOU	Rend singulièrement maladroites les créatures qui en sont victimes.	4
FEU	Vous permet de faire jaillir une boule de feu que vous pourrez lancer sur un adversaire.	4
MUR	Dresse devant vous un mur magique qui vous met hors d'atteinte de tout projectile.	4

Sachez que ces formules s'avèreront 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. Lorsque vous les saurez toutes par cœur, vous pourrez commencer votre quête. Vous pouvez maintenant refermer ce livre et vous lancer immédiatement dans l'aventure en tant qu'apprenti Sorcier ; ou bien poursuivre sa lecture afin d'apprendre toute ou partie des Formules Magiques qu'il contient.

Indications relatives à l'exercice de la Magie

Plus vous vous familiarisez 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 pourra vous en coûter cher si vous vous mêliez à 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 une même aventure. 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 bon nombre de quête sans trop de difficultés, mais certaines aventures risquent cependant d'être 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 des pouvoirs magiques : c'est ainsi que vous deviendrez 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 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 celle 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 alors 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 portée 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 avec 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 de plusieurs Dents de Gobelins. Une fois la formule prononcée, chacune de ces Dents donnera naissance à une 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 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 sera 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 sera acquitté de la mission que vous lui avez 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 soit 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 la 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 de 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 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, 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 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 alors aussi léger qu'une plume et vous atterrirez en douceur sans vous faire 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 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 : forces 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 prononcez 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 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 forces égales. Seule la chance décidera de la victoire de l'un ou de l'autre. Dès la fin du combat - que la créature 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 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 d'une 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 Pierrieres. 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 volonté.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

INV

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

Coût : 1 point d'ENDURANCE

LUX

Pour pouvoir recourir à ce sortilège, vous devez 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'Os. 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 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

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 de, pour recourir à cette formule, d'une 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

AIR

Ce sortilège vous procurera la faculté de respirer sous l'eau. Pour pouvoir faire usage de cette formule vous devrez, avant de la prononcer, vous insérer deux petits Morceaux de Corail Bleu dans les narines. L'effet durera tant que vous resterez immergé. Attention cependant à ne pas trop prolonger votre séjour sous-marin car, en cas de fatigue extrême et par voie conséquence d'endormissement, vous péririez immédiatement noyé.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

MIN

Cette Formule Magique vous permettra de devenir aussi petit qu'un insecte. Pour pouvoir l'utiliser, vous devrez disposer d'une Bille de Verre Rose. L'effet n'est que temporaire, mais votre transformation durera suffisamment longtemps pour vous permettre de par exemple de vous échapper d'une cellule par le trou de la serrure de la porte. Sachez cependant que ce sortilège n'a d'effet que sur votre propre corps. Ainsi, tout votre équipement et vos habits tomberont à terre lors de votre transformation. Vous vous retrouverez alors nu comme un ver !...

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 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 l'a 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

Vous devez maintenant refermer ce *Livre des Formules Magiques* avant de vous lancer dans l'aventure. Rappelez-vous que, dès que vous aurez commencé à jouer, vous n'aurez plus le droit de vous y référer. Aussi, n'hésitez pas à l'étudier à nouveau très attentivement avant de prendre cette décision.