

Gilles Saint-Martin

Malheur sur Sanjä

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 !

Malheur sur Sanjä

C'est un matin brumeux que vous découvrez en ouvrant les volets de votre chambre. La pluie est tombée toute la nuit, baignant la campagne d'une fraîche humidité. Au-dehors, alors que les oiseaux chantent depuis les branches des arbres, tout le monde est déjà en partance pour les champs car le travail de la terre n'attend pas. Ces jours-ci a lieu la grande récolte des pommes de terre qui sont des légumes très précieux pour toute la population. Outre les nombreux usages qu'il trouve dans les repas quotidiens et les diverses façons de le cuisiner, le tubercule de cette plante est aussi utilisé pour la réalisation de la célèbre vodka : un alcool fort produit dans votre région et apprécié dans tout le royaume de Lumina et même au-delà. Vous vous savez déjà en retard pour aller aider votre famille mais, une fois de plus, vous vous sentez très fatigué car votre nuit n'a été que trop courte. Hier en effet, vous avez été chez votre ami Guādan afin de discuter d'aventures et de magie. Comme d'habitude, cela s'est terminé très tard. Mais pour vous, ce fut une nouvelle fois un moment de joie intense que d'entendre ce vieil homme raconter sa vie passée de Guerrier-Sorcier où les aventures passionnantes se succédaient avec leurs lots de danger, de peur et de gloire.

Après avoir pris un repas rapide mais nourrissant, vous finissez par sortir de la demeure familiale pour aller rejoindre vos proches dans les champs. Vous prenez alors la direction de l'entrée nord du village. En traversant la place centrale, vous voyez des enfants en train de jouer aux chevaliers avec des épées factices sommairement taillées dans des branches de hêtre, sous le regard amusé de leurs grands-parents, probablement trop vieux et faibles pour participer à la récolte. Un peu plus loin le son de l'enclume de Gramblot, le forgeron du village, se fait entendre. Vous saluez d'un geste amical le créateur de votre fidèle épée; un homme robuste et aimable qui se plaît à fabriquer des armes, mais qui passe cependant le plus clair de son temps à ferrer des chevaux et à réparer des chariots.

Peu après avoir franchi la palissade marquant la limite du village, vous croisez un voyageur semblant visiblement très tourmenté. Cet homme à la grande stature est vêtu d'une tunique de toile et d'un large manteau de tissu épais déformé par un Sac à Dos abrité en-dessous. Tous ses vêtements sont complètement détrempés par la pluie. La quantité de boue que portent ses bottes montre qu'il a probablement marché longtemps avant d'arriver ici. Les traits de son visage et ses mains sont rudes et démontrent son appartenance au monde paysan que vous connaissez bien. A sa ceinture, vous remarquez cependant une épée.

Et maintenant, rendez-vous au **1**.

1

En vous voyant l'homme vous aborde sans hésiter une seule seconde. « Bonjour l'ami, dit-il en relevant la capuche de son manteau. Je m'appelle Sinaö et je viens du village de Sanjä qui est situé à une vingtaine de lieues au nord d'ici. Je suis à la recherche d'un puissant guérisseur. C'est vraiment très important. En avez-vous un dans votre village ? » Ne connaissant personne susceptible de revendiquer le titre de guérisseur mais trop heureux de cette occasion qui vous est donnée de rendre un service et d'éviter du même coup d'aller travailler aux champs, vous vous empressez de demander à l'homme pourquoi il a besoin d'une telle compétence si rare dans le royaume. « Une mystérieuse maladie frappe depuis plusieurs semaines notre village, vous répond-t-il en baissant les yeux. Elle atteint tout le monde sans restriction. Beaucoup de nos jeunes enfants et de nos vieillards y ont déjà succombé et même les plus résistants d'entre nous semblent voué à une issue identique. Notre guérisseur a tout tenté pour enrayer ce mal, mais en vain. Ayant eu la chance de ne pas encore avoir été atteint par cette malédiction, j'ai été envoyé par Abraö, le chef de mon village, pour quérir un homme aux grands pouvoirs de guérison. Cela fait plusieurs jours que je parcours les collines et je n'ai encore trouvé personne qui soit capable de nous porter secours. Pouvez-vous me m'aider ? » Vous faites savoir à Sinaö que vous êtes prêt à l'accompagner à Sanjä pour l'aider. Il apprécie votre proposition, mais émet cependant des doutes quand à vos capacités à guérir les malades de son village.

Qu'allez-vous lui dire ? Que vous possédez vous-même des notions de médecine qui pourraient lui être utile (rendez-vous au **95**) ? Ou bien que votre village dispose d'un alchimiste réalisant des potions de soins particulièrement efficaces et capables de guérir les malades (rendez-vous au **42**).

2

Environ à mi-chemin entre la surface et le fond du puits, vos pieds glissent brusquement et vous êtes violemment projeté contre la paroi. Le choc vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Heureusement, vous parvenez à conserver votre prise sur la corde et vous poursuivez votre descente en redoublant d'attention. Les cris de Sinaö sont assourdissants et il vous faut faire vite. Rendez-vous au **30**.

3

Le chant d'un coq se trouvant probablement au pied de la fenêtre de votre chambrée vous réveille brusquement au petit matin. La trop courte nuit que vous venez de passer entre votre excursion nocturne et votre combat avec le Troll vous permet cependant de récupérer 2 points d'ENDURANCE et tous les points d'HABILETE que vous avez pu perdre à cause de la maladie. Si vous le souhaitez, vous pouvez consommer un repas matinal qui vous permettra de prendre des forces pour la journée. Soudain, vous entendez que l'on frappe à la porte de votre chambre. « Bonjour c'est Abraö, dit une voix derrière la porte. Dépêchez-vous, je vous attends dans la salle du bas pour vous conduire auprès des malades. » Vous lui répondez que vous descendez tout de suite. Après avoir rassemblé vos affaires, vous sortez de la chambre et vous descendez l'escalier menant à la grande salle de l'auberge. Devant le comptoir, Abraö vous attend tout en discutant avec l'aubergiste occupé à nettoyer quelques chopes. Vous approchez de lui et vous racontez comment vous avez trouvé et tué le Troll qui était responsable des attaques de troupeaux dans la région. A votre écoute, son visage exprime un certain soulagement. Mais il reprend un air inquiet lorsqu'il vous répond derechef : « Malheureusement, nos malades sont toujours au plus mal. Ce matin, j'ai même appris qu'il y avait deux nouveaux cas. Je vous propose maintenant de me suivre comme convenu dans la salle commune afin de les visiter. » Il tourne alors les talons, sort de l'auberge, et vous lui emboîte le pas. Rendez-vous au **22**.

4

Vous décidez d'affronter les Brigands simultanément l'arme à la main. Vous dégainez votre épée et deux d'entre eux se dirigent vers vous alors que les deux autres se tournent vers Sinaö qui a lui aussi empoigné son arme.

	HABILETE	ENDURANCE
BRIGAND 1	5	7
BRIGAND 2	6	6

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **20**.

5

Votre sommeil est cependant de courte durée car vous vous réveillez brusquement pour vomir. Votre état de santé est pour le moins précaire. Vous souffrez d'une violente migraine et de maux d'estomac très douloureux. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 2 points d'HABILETE. Peu après, vous vomissez à nouveau ; action peu agréable que vous êtes encore contraint de renouveler plusieurs fois en quelques minutes. Vous tentez de vous rallonger en espérant que cette mauvaise passe n'est que passagère, mais les symptômes persistent et vous êtes même amené à vous ruer plusieurs fois vers les latrines afin de satisfaire des besoins pressants aussi fluides qu'odorants. Rendez-vous au **90**.

6

Environ à mi-chemin entre la surface et le fond du puits, vos pieds glissent brusquement et vous êtes violemment projeté contre la paroi. Le choc vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Heureusement, vous parvenez à conserver votre prise sur la corde et vous poursuivez votre descente en redoublant d'attention. Les cris de Sinaö sont assourdissants et il vous faut faire vite. Rendez-vous au **19**.

7

Le vin est savoureux et la charcuterie excellente; notamment le boudin qui est une spécialité de Sanjä. Ce repas vous permet de recouvrer 3 points d'ENDURANCE. Cependant, votre manque de modération avec l'alcool affecte quelque peu vos sens et vous coûte 1 point d'HABILETE. Vous ne pourrez supprimer ce handicap qu'après avoir eu une bonne nuit de sommeil. Vous poursuivez votre discussion avec Abraö qui vous en apprend un peu plus sur l'étrange maladie qui frappe les habitants du village. « Le mal s'est déclaré de manière assez soudaine il y a une dizaine de jours, dit-il sur un ton grave. Nous revenions d'un pâturage où un troupeau de chèvres venait d'être attaqué par un animal mystérieux quand nous avons découvert que plusieurs enfants étaient souffrants. Ces premiers cas de malades n'avaient aucun lien de parenté entre eux et ne se fréquentaient pas forcément. Mais aujourd'hui, ce sont des familles entières qui sont touchées et nous déplorons déjà onze décès. Les malheureux défunts étaient des personnes fragiles. Il s'agissait de six enfants en bas âge et de cinq vieillards. En tout, nous dénombrons maintenant plus d'une centaine de malades que nous avons rassemblés dans la salle commune du village afin de limiter les risques de contagion. Toutes les personnes affectées sont fiévreuses, se plaignent de forts maux d'estomac et de tête, et sont sujets à des vomissements répétés et des problèmes digestifs sur lesquels je ne m'étendrai pas. Vous pourrez aller les visiter demain matin. Il semble également que les animaux soient aussi touchés par ce mal, ajoute-t-il. Plusieurs de nos brebis et de nos chèvres sont tombées malades et sont mortes de manière inexplicable ces derniers jours. La fumée que

vous avez vue en venant ici vient d'un brasier où nous brûlons leurs carcasses. Entre les attaques répétées de nos troupeaux par un animal dont nous ignorons tout et cette épidémie mystérieuse, nos ressources s'amenuisent à vue d'œil. Au rythme où cela progresse, notre village sera complètement décimé d'ici peu. » Vous écoutez attentivement Abraö qui est de toute évidence profondément affecté par ces événements. Soudain, la porte d'entrée de l'auberge s'ouvre et un homme présentant toutes les caractéristiques d'un berger fait irruption dans la salle. Il semble paniqué et son essoufflement vous fait penser qu'il a probablement couru pour arriver jusqu'ici. « Je vous cherchais Messire Abraö, dit-il. C'est une catastrophe ! Mon troupeau vient d'être attaqué et toutes mes brebis sont mortes ! » Abraö se lève et tente de calmer le pauvre homme. « Unlaö mon ami, je comprends votre abattement. Votre fils et votre fille étaient bien trop jeunes pour nous quitter et leurs morts sont des injustices dramatiques pour votre famille et pour le village tout entier. Maintenant, ce sont vos animaux qui sont touchés par le destin. Mais je vous en prie, essayez de garder votre sang-froid. » Se tournant vers vous, Abraö déclare : « Un homme vient d'arriver du sud pour nous aider. Sinaö m'a dit qu'il était particulièrement redoutable au combat. Je pense qu'il pourra s'occuper en temps utile de l'animal qui s'en prend à nos troupeaux. Mais pour l'heure, il est là pour nous aider à enrayer ce mystérieux mal qui frappe nos concitoyens. Maintenant, essayez de vous calmer. » Le berger baisse les yeux en signe de résignation, puis s'en retourne et se dirige vers le comptoir d'un pas lent. « Il se fait tard maintenant, reprend Abraö en se levant. Nous avons tous besoin de dormir. Je vous donne rendez-vous demain matin ici même. Bonne nuit à vous. » Sur ces mots, il se dirige vers la sortie accompagné par Sinaö qui vous salue à son tour. Si vous souhaitez aller dormir afin d'être en pleine forme pour la journée de demain, rendez-vous au **24**. Si vous pensez qu'il est plus important d'aider le pauvre Unlaö à trouver l'animal responsable de l'attaque de son troupeau, rendez-vous au **57**.

8

Vous sortez à votre tour de l'auberge et vous vous dirigez vers la place centrale. Les rues sont encore très calmes et vous croisez en fait plus d'animaux que d'homme sur votre chemin. Peu après, vous parvenez devant le puits. Une femme est en train d'y prendre de l'eau au moyen d'un seau suspendu à une corde. Vous approchez d'elle et vous lui expliquez qu'il ne faut pas boire l'eau de ce puits car elle est contaminée. Elle a du mal à vous croire mais vous finissez par la convaincre en lui proposant d'aller demander confirmation à Abraö qui se trouve dans la salle commune. Une fois la femme partie, vous vous retrouvez seul devant le puits. Si vous voulez descendre immédiatement au fond du puits afin de découvrir ce qui a bien pu contaminer l'eau, rendez-vous au **62**. Si vous préférez attendre le retour d'Abraö, rendez-vous au **49**.

9

Vous ne disposez d'aucun moyen qui vous permettrait d'aller mieux et vous vous sentez maintenant extrêmement faible. Vous vous allongez à nouveau afin de reprendre quelques forces. Mais les heures passent et le mal ne fait pourtant qu'empirer. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 2 points d'HABILETE supplémentaires. Comprenez qu'il ne sert à rien de rester ainsi immobile et bien que vous sentant très faible et peu habile, vous décidez finalement de poursuivre votre marche nocturne; bien décidé à retrouver le responsable de l'attaque du troupeau du pauvre Unlaö. Rendez-vous au **72**.

10

La nuit se poursuit et cet interminable et épuisant manège en fait de même; vous empêchant de fermer l'œil. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE supplémentaires. Un bref répit semble cependant vous être offert peu avant l'apparition des premières lueurs du jour et vous parvenez à dormir quelque peu. Rendez-vous au **67**.

11

Vous nagez à tâtons dans l'étroit tunnel immergé, quelque peu stressé par la situation. Votre descente ne dure cependant que quelques mètres. Rapidement, vous constatez que le passage se redresse puis remonte. Mais peu après, vous vous retrouvez devant une impasse. Aucune issue ne semble possible et vous commencez à paniquer. Pensant que l'eau baignant cette grotte vient forcément de quelque part, vous commencez à frapper de toutes vos forces contre les rochers qui semblent relativement friables. Lancez deux dés et ajoutez 2 au score obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETE, rendez-vous au **56**. S'il est supérieur, rendez-vous au **17**.

12

Une fois Abraö et Sinaö partis, vous vous dirigez vers le comptoir et vous abordez Unlaö qui est en train de se morfondre, une pinte de bière à la main. Vous lui proposez de l'aider à retrouver l'animal responsable de l'attaque de son troupeau. Il vous exprime toute sa gratitude pour l'aide que vous êtes prêt à lui apporter. Vous vous décidez donc à partir immédiatement en sa compagnie dans la prairie où les événements se sont déroulés. Sortant de l'auberge, vous constatez que les rues du village sont complètement désertes. Tous les habitants sont cantonnés dans leurs foyers, ce qui traduit clairement le malaise qui règne à Sanjä. Vous passez la porte du village et vous suivez Unlaö sur un sentier qui traverse des champs cultivés. Vous ne savez pas trop quoi dire à cet homme qui, entre la perte de ses enfants et l'anéantissement de son troupeau, a énormément souffert ces derniers jours. Vous gardez donc le silence et votre marche n'est rythmée que par les chants de quelques oiseaux nocturnes. Par chance, la lune est pleine et aucun nuage ne vient la voiler ; ce qui vous assure une très bonne visibilité en ce début de nuit. Au bout d'environ une heure de marche, vous parvenez dans la prairie où a eu lieu l'attaque. Vous découvrez une scène horrible. Une vingtaine de brebis sont étendues immobiles dans les herbes hautes. Leurs toisons ensanglantées témoignent de la violence de l'attaque qu'ont subie les pauvres bêtes. Pas une seule n'en a réchappée. Vous remarquez que leurs corps sont systématiquement déchiquetés au niveau du garrot. Les coups portés semblent avoir été donnés avec une précision diabolique ; ce qui n'est pas cohérent avec une attaque animale mais plutôt synonyme d'une certaine forme d'intelligence. En vous baissant pour tenter de trouver d'autres indices sur le sol, vous découvrez d'étranges traces inscrites dans la terre humide. Ces traces ne ressemblent aucunement à celles d'un ours ou d'un quelconque fauve. Elles pourraient même être assimilées à des empreintes de pieds humains mais leur taille est bien plus importante que cela. Vous en déduisez que le responsable de l'attaque du troupeau est vraisemblablement un être humanoïde gigantesque ; peut-être un Ogre ou même un Troll. Vous faites part de vos découvertes à Unlaö qui est resté quelque peu en retrait, tournant le dos à ses animaux afin de ne pas avoir à supporter la vue du massacre. A l'écoute de vos révélations, il reste cependant tout aussi dépité qu'auparavant. Vous lui proposez donc de rentrer au village pendant que vous poursuivez seul la piste de la créature responsable de son malheur. Rendez-vous au **80**.

13

Vous arpentez la prairie en essayant de repérer les traces laissées par la créature. Après de longues minutes passées le dos courbé, vous êtes maintenant certain que la créature est arrivée et repartie par le même chemin. Vous suivez donc ses traces qui vous mènent en direction de l'ouest. A bout d'une centaine de mètre, vous pénétrez dans un bois de hêtres. Sous les arbres, la terre est un peu plus sèche et les traces deviennent difficiles à suivre. Vous parvenez cependant après plusieurs allers et retours à conserver la piste. Après quelques dizaines de minutes, vous ressortez du bois pour vous retrouver au pied d'une haute colline rocheuse parsemée de nombreuses zones d'herbes hautes. L'ascension est plutôt aisée et vous parvenez rapidement au sommet de la colline. Rendez-vous au **87**.

14

Vous nagez à tâtons dans l'étroit tunnel immergé. Votre descente ne dure que quelques mètres. Rapidement, vous constatez que le passage se redresse puis remonte. Mais peu après, vous vous retrouvez devant une impasse. Aucune issue ne semble possible et vous commencez à paniquer. Pensant que l'eau baignant cette grotte vient forcément de quelque part, vous commencez à frapper de toutes vos forces contre les rochers qui semblent relativement friables. Lancez deux dés et ajoutez 2 au score obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETE, rendez-vous au **32**. S'il est supérieur, rendez-vous au **66**.

15

Vous tentez de convaincre Sinaõ d'acheter cette potion en argumentant aussi habilement que possible et en y mettant toute votre conviction. Cependant, ce dernier ne semble pas convaincu et son attitude devient même méfiante envers vous. « Je crois que vous êtes en train de profiter de ma détresse pour tenter de me rouler vous et votre ami alchimiste. Je trouve cela déplorable et je préfère vous quitter sur le champ. » Il tourne alors les talons et se dirige prestement vers la sortie avec une attitude en disant long sur sa colère. Vous perdez 1 point de CHANCE. Si vous le souhaitez, vous pouvez encore proposer à Sinaõ de payer à sa place (rendez-vous au **92**). Sinon, il ne vous reste plus qu'à ressortir de l'échoppe sans potion (rendez-vous au **61**).

16

Vous décidez de combattre ce monstrueux Troll à l'épée.

	HABILETE	ENDURANCE
TROLL	9	13

Si vous parvenez à vaincre cette créature, rendez-vous au **48**.

17

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **74**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **66**.

18

Alors que vous observez passivement le ciel étoilé avec un regard vide et voilé, vous ressentez soudain une étrange sensation le long de votre jambe. Vous devinez rapidement de quoi il s'agit. Une Vipère est en train de ramper sur vous ! Essayant de garder votre calme, vous restez aussi immobile que possible afin de ne pas l'effrayer. Malheureusement, les tremblements de vos jambes occasionnées par le mal dont vous souffrez dérangent le reptile qui vous mord la cuisse violemment. Une douleur atroce vous parcourt aussitôt la jambe et dans un réflexe nerveux, vous envoyez la Vipère à plusieurs mètres de vous. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Mais vous savez que le mal est fait. Son venin est déjà en train d'agir et vous ressentez votre jambe s'engourdir. Possédez-vous une Potion de Soins ? Si tel est le cas, rendez-vous au **59**. Sinon, rendez-vous au **33**.

19

Vous parvenez finalement au bout de votre descente. Par chance, l'eau n'arrive que jusqu'à votre taille. Sinaö est appuyé contre la paroi rocheuse et se tient la jambe droite. « Elle... Elle est cassée, dit-il en serrant les dents. C'est terriblement douloureux. » Vous rassurez Sinaö et vous lui attachez la corde autour de la taille. Vous levez alors la tête et vous criez à Abraö de le hisser. Vous entendez Abraö appeler à l'aide alors qu'il commence à remonter Sinaö en tirant de toutes ses forces sur la corde. Peu après, d'autres hommes arrivent au bord du puits et Sinaö est bientôt dehors. Maintenant seul au fond du puits, vous criez que vous allez explorer seul le fond du puits. Vous sortez alors de votre Sac à Dos une des torches et le briquet à amadou que vous avez pris aux brigands. Quelques secondes plus tard, la lueur de la flamme embrasant votre torche vous permet d'y voir très clair dans ce sombre trou. Un tour sur vous-même vous fait immédiatement découvrir un petit tunnel naturel à moitié baigné par les eaux. Vous vous y engagez en courbant l'échine et en prenant soin de ne pas mouiller votre précieuse source de lumière. Vous suivez ainsi le boyau rocheux en remontant le ruisseau sous-terrain. Vous progressez à contre-courant, mais il est très faible et cela ne vous gêne pas outre mesure. Votre marche semble durer une éternité, et vous est bien difficile d'évaluer la distance que vous avez parcourue depuis le puits. Probablement plusieurs lieues mais vous n'en êtes pas certain. Toujours est-il que le tunnel semble un peu s'élargir et vous parvenez finalement à une petite grotte très humide dont le sol est baigné d'eau. En sondant le fond, vous constatez que la profondeur est très faible et en avançant au milieu de la grotte, vous n'êtes plus immergé que jusqu'au niveau des mollets. Aucune autre issue ne semble présente en ce lieu et il semble bien que ce lac constitue la source principale du cours d'eau qui alimente le puits. Vous cherchez donc quelques indices ou traces qui pourraient permettre d'expliquer la contamination de l'eau, mais vous ne trouvez rien. Cependant, durant votre recherche, vous manquez de tomber au fond d'un puits naturel que vous n'aviez pas remarqué en entrant. Il se pourrait bien que cette issue vous permette de remonter un peu plus vers l'amont du cours d'eau souterrain. Mais elle est complètement immergée et, si vous voulez l'emprunter, il vous faut y aller en apnée. Vous décidez donc de laisser votre torche et vos affaires bien au sec sur une petite corniche de la paroi rocheuse. Vous ne prenez que votre fidèle épée et, après avoir inspiré autant que vous le pouvez, vous plongez dans le petit tunnel. Rendez-vous au **78**.

20

Les Brigands que vous affrontiez à peine à terre, vous vous retournez vers Sinaö pour lui porter secours. Il est sévèrement blessé mais continue à se battre avec bravoure. Il finit par terrasser un des Brigands devant vos yeux mais il lui reste encore à en finir avec le dernier qui est cependant déjà touché. Vous vous précipitez afin de lui venir en aide et vous vous interposez entre lui et son adversaire.

HABILETE ENDURANCE

BRIGAND

6

3

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **38**.

21

C'est en début de soirée que vous parvenez enfin en vue de Sanjä. Passé le sommet d'une haute colline, vous découvrez un petit village entouré d'une solide palissade de bois. Les maisons et les chaumières sont disposées autour d'une petite place au milieu de laquelle se dresse un grand et vieux chêne. En descendant la colline, vous passez devant plusieurs pancartes affichant clairement le danger qu'encourent ceux qui désirent se rendre dans le village. Elles annoncent aux voyageurs l'existence d'une épidémie et leur conseillent de passer leur chemin. Sinaö vous précise que ces panneaux ont été mis en place sur décision du conseil du village et ce, dès le début de l'épidémie afin d'éviter une propagation à toute la région. Il est de plus le seul habitant à avoir été autorisé à quitter le village pour aller quérir de l'aide. Toutes ces mesures préventives montrent le sérieux des habitants de Sanjä vis-à-vis de cet étrange mal qui les frappe. Cette attitude sage et raisonnable force le respect et ne fait qu'accroître votre motivation pour les aider à sortir de ce mauvais pas. Quelques minutes plus tard, vous vous retrouvez devant la porte d'entrée du village. Elle est close et un homme la surveille depuis le haut de la palissade. « Qui va là ? demande-t-il d'une voix forte et claire. » Sinaö se fait alors reconnaître et la porte ne tarde pas à s'ouvrir pour vous laisser passer. Une fois à l'intérieur, vous découvrez des rues quasiment désertes. Les quelques habitants qui croisent votre chemin ont des attitudes passives et profondément résignées. Cependant, lorsqu'ils reconnaissent Sinaö et qu'ils vous voient à ses côtés, une lueur d'espoir semble naître dans leurs yeux. En vous approchant de la place centrale, vous constatez que vous êtes suivis à distance par la plupart d'entre eux. Peu après, vous arrivez devant le grand chêne que vous aviez repéré depuis le haut de la colline surplombant le village. Au pied de l'arbre, un homme barbu est assis sur le rebord d'un puits. Il porte une soutane de tissu épais et tient sa tête baissée entre ses mains, visiblement très tourmenté. « Je vous présente Abraö le chef de notre village, dit Sinaö en parvenant devant l'homme. » A ces mots, l'homme relève la tête et esquisse un sourire crispé en vous apercevant aux côtés de Sinaö. « Bonjour étranger, dit-il en reprenant une attitude plus digne. J'aimerais vous souhaiter la bienvenue mais le malheur qui s'abat sur notre village m'en empêche. Si Sinaö est avec vous, c'est qu'il pense que vous pouvez nous aider à chasser cette malédiction et à guérir nos malades. Je vous remercie donc pour toute l'aide que vous êtes prêt à nous apporter. Mais je vois que vous êtes blessés. Avez-vous eu des ennuis en cours de route ? » Sinaö lui raconte alors votre mésaventure avec les Brigands dans la forêt. « Les forêts ne sont jamais sûres dans ces contrées, reprend Abraö. Mais je suis heureux que vous ayez pu vous sortir de ce mauvais pas. » Puis il s'adresse directement à vous. « Si vous avez pris tous ces risques pour venir jusqu'à nous, je suppose que vous êtes confiant quant à votre capacité à nous aider. Toujours est-il qu'il est tard et que vous avez bien mérité un peu de repos. Je vous propose de poursuivre notre discussion à l'auberge du village où vous pourrez manger un bon repas et dormir dans un lit confortable. » Vous acceptez sa proposition et vous partez tous trois en direction de l'auberge. Rendez-vous au **83**.

22

Sortant de l'auberge aux côtés d'Abraö, vous prenez le chemin de la salle commune. Les rues de Sanjä sont très calmes et l'atmosphère semble de plus en plus lourde. Lorsque vous parvenez au niveau de la place centrale, vous voyez un attroupement de villageois autour du puits. Abraö ! crie l'un d'eux. Venez ici vite ! La chef du village dévie aussitôt sa marche et vous en faites de même. Une fois près de puits, vous voyez sortir de la foule votre ami Sinaö, un seau dans les mains. « Regardez Abraö, dit-il en présentant le seau. La malédiction se poursuit. Maintenant, notre eau bienfaitrice a pris une couleur pourpre annonciatrice de nouveaux malheurs. Qu'allons-nous faire ? Vous constatez effectivement que l'eau qui se trouve dans le seau a une teinte anormalement rouge. Mais alors qu'Abraö observe le récipient en fronçant les sourcils, vous pensez aussitôt que cet étrange phénomène pourrait bien avoir un rapport avec ce qu'il s'est passé cette nuit. Vous prenez alors la parole et vous expliquez que cette couleur pourpre s'explique peut-être par le sang du Troll que vous avez tué cette nuit dans la grotte située à quelques lieues du village. Vous vous rappelez en effet que le corps de la créature est tombé dans le petit ruisseau souterrain qui traversait ce lieu, et qu'il perdait tout son sang. Vous suggérez alors d'aller vérifier sur le champ cette hypothèse car, si le ruisseau de la grotte et le puits devant lequel vous vous trouvez venaient à communiquer, cela pourrait expliquer l'étrange maladie dont souffrent les habitants de Sanjä. Et dans ce cas, cela signifierait que l'eau du puits serait le vecteur de contamination dont l'origine ne serait rien d'autre que les écœurantes fientes du Troll qui parsemaient le sol de son repère. Vos paroles étonnent beaucoup les villageois, mais Abraö finit par vous donner raison. « Très bien, dit-il en vous empoignant le bras, signant à la fois son désir de reprendre le commandement des opérations et son respect pour votre intervention. Nous allons vérifier immédiatement cela. Nous allons nous diviser afin d'être plus efficaces. Un homme va descendre dans le puits afin de tenter de remonter le cours du ruisseau souterrain qui l'alimente. Un autre va pour sa part aller dans la grotte où se trouve le cadavre du Troll et va tenter de suivre le cours du ruisseau. Si les deux hommes parviennent à se rencontrer, c'est que vous avez vu juste. Je propose que ce soit Sinaö et vous qui accomplissiez cette double mission. Vous avez déjà fait preuve d'une très bonne entente pour venir ici, et vous êtes de loin les hommes les plus aguerris pour ce genre de travail. En attendant et par mesure de précaution, j'interdis la consommation de l'eau de ce puits. Allez immédiatement dans la salle commune et donnez la consigne de ne plus en donner aux malades. Maintenant, quelle voie allez-vous suivre l'ami ? vous demande-t-il. » Si vous choisissez de descendre au fond du puits, rendez-vous au **64**. Si vous préférez retourner dans la grotte où vous avez tué le Troll, rendez-vous au **82**.

23

Vous ne disposez d'aucun moyen qui vous permettrait d'aller mieux et vous vous sentez maintenant extrêmement faible. Vous vous allongez à nouveau afin de reprendre quelques forces. Mais les heures passent et le mal ne fait pourtant qu'empirer. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 2 points d'HABILETE supplémentaires. Rendez-vous au **10**.

24

Vous vous dirigez vers le comptoir où l'aubergiste vous donne la clé de votre chambre. Après avoir salué de la main Unlaö qui est en train de se morfondre, une pinte de bière à la main, vous montez le solide escalier de bois brut qui mène aux étages et vous arrivez devant la porte sur laquelle figure le numéro dix. La pièce est meublée simplement par un grand lit, un chevet et une grande armoire. Vous vous couchez sur le lit qui est très confortable. Repensant à cette journée et à votre discussion avec Abraö, vous ne tardez pas à vous endormir. Rendez-vous au **85**.

25

Vous décidez de combattre ce monstrueux Troll à l'épée.

	HABILETE ENDURANCE	
TROLL	9	13

Si vous parvenez à vaincre cette créature, rendez-vous au **79**.

26

Vous sortez de votre Sac à Dos la corde que vous avez prise aux brigands qui vous avaient attaqués, Sinaö et vous, en chemin vers Sanjä. Vous en attachez solidement une extrémité à la structure métallique surmontant le puits et vous envoyez l'autre au fond du trou obscur. Vous entendez clairement le son de la corde tomber dans l'eau et vous décidez donc de descendre, rassuré sur la longueur suffisante de votre ligne de vie. Les parois du puits sont glissantes et vous devez faire très attention. Lancez deux dés. Si le score obtenu est inférieur à égal à votre total d'HABILETE, rendez-vous au **47**. S'il est supérieur, rendez-vous au **88**.

27

Vous n'avez pas le choix, il vous faut utiliser la Potion de Soins de Basïl si vous voulez vous en sortir. Bien que vous l'ayez initialement achetée pour autrui, il vous faut la tester sur vous car vous êtes vous aussi victime de cette mystérieuse maladie. Vous sortez donc la fiole de votre Sac à Dos et vous en buvez fébrilement le contenu. Quelques minutes plus tard, vous commencez à ressentir les effets bénéfiques du breuvage. Vos maux de tête et d'estomac s'estompent peu à peu et vous vous sentez moins nauséux. Le précieux breuvage de Basïl vous permet de récupérer 5 points d'ENDURANCE mais vous restez cependant très faible et donc peu habile. Rendez-vous au **63**.

28

Le chant d'un coq se trouvant probablement au pied de la fenêtre de votre chambre vous réveille brusquement au petit matin. A peine avez-vous ouvert les yeux que vous êtes à nouveau pris d'une violente nausée qui vous conduit à vomir au pied du lit. Votre état ne s'est pas amélioré depuis cette nuit et vous ne voyez guère d'autre solution que celle de rester au repos. La maladie qui dont vous êtes victime et la trop courte nuit que vous venez de passer entre votre excursion nocturne, votre combat avec le Troll et vos démêlés digestifs vous empêche de récupérer des points d'ENDURANCE. Pire que cela, vous êtes incapable d'avalier la moindre nourriture et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Faible et à la limite du délire tant la fièvre et la migraine dont vous êtes victime sont fortes, vous restez sur votre lit en prenant votre mal en patience. Vous vous dites qu'il aurait peut-être été judicieux d'acheter avant de quitter votre village une potion de soins à Basïl, mais il est maintenant trop tard. Mais en repensant à ce qui s'est passé la veille, vous comprenez que la cause de votre maladie ne peut provenir que de l'eau que vous avez bue lors de votre dernier repas. Environ une heure plus tard, vous entendez que l'on frappe à la porte de votre chambre. « Bonjour c'est Abraö, dit une voix derrière la porte. Dépêchez-vous, je vous attends dans la salle du bas pour vous conduire auprès des malades. » Vous vous redressez avec peine et vous répondez que vous êtes vous aussi victime de la mystérieuse maladie. Abraö entrouvre alors la porte et constate rapidement que vous dites vrai à l'odeur qui se dégage de votre chambre et à la vue de votre état catastrophique. « Et bien je suis vraiment attristé. Nous comptions beaucoup sur vous pour nous aider à conjurer le sort injuste qui nous affecte. Mais la malédiction vous a aussi touché. » Vous racontez alors à Abraö comment vous avez trouvé et tué le Troll qui était responsable des attaques de troupes dans la région. Vous lui annoncez également que vous

avez découvert que l'eau est vraisemblablement à l'origine de la contamination de tous les habitants du village, comme de la votre. A votre écoute, son visage exprime un réel soulagement. Mais il reprend un air inquiet lorsqu'il vous répond derechef : « L'eau que nous buvons tous provient du puits situé sur la place centrale. Elle a toujours été très appréciée et certains de nos anciens lui attribuent même des vertus curatives. Nous en donnons donc abondamment à nos malades à défaut de pouvoir leur fournir un vrai remède. Si ce que vous dites est vrai, il faut absolument que nous arrêtions cela au plus vite. Je cours dans la salle commune afin de donner des consignes. Restez ici afin de vous reposer. » Il referme alors la porte et vous laisse à votre agonie. Rendez-vous au **126**.

29

Vous quittez votre village en compagnie de Sinaö et vous prenez droit vers le nord. Sanjä se trouve à une vingtaine de lieues d'ici et il vous faudra deux grosses journées de marche pour y parvenir. Votre route à travers les collines ne devrait pas poser trop de problème, pour peu que la pluie ne s'en mêle pas trop. Peu à peu la brume se dissipe mais l'humidité de la campagne reste tenace et vos pieds sont rapidement détremés. Alors que vous marchez avec votre compagnon de route, vous commencez à discuter de vos vies respectives. Sinaö est un fermier qui ne connaît pas grand chose à l'art du combat, mais il sait cependant se servir convenablement de son épée en cas de besoin. Pourtant, du fait de son physique avantageux, il a un rôle important auprès d'Abraö, le chef du village de Sanjä, qui lui confie fréquemment des tâches pacifiques de médiation et de maintien de l'ordre. Lorsque vous lui racontez votre récente aventure dans la forêt de Langal, il applaudit votre prestation et vous exprime son admiration. Il avoue n'avoir jamais lui-même tué une personne et il souhaite ne jamais avoir à le faire. Au fil des heures, un respect mutuel et un début d'amitié commencent à s'installer entre Sinaö et vous. Lorsque le soleil encore voilé par de nombreux nuages est au plus haut dans le ciel, vous vous arrêtez un moment afin de prendre un repas. Vous reprenez ensuite votre route en foulant les sentiers herbeux et en passant de colline en colline. Dans le courant de l'après-midi, le soleil parvient à faire une percée durable. Peu à peu, les ombres de vos corps s'allongent à vos côtés. Peu avant la tombée de la nuit, vous décidez de vous arrêter pour bivouaquer à l'abri d'un bosquet de hêtres situé en bordure du sentier. Vous prenez un bon repas et vous poursuivez vos discussions dans une ambiance sympathique. Puis, vous vous allongez et vous ne tardez pas à trouver le sommeil après cette longue journée de marche. Rendez-vous au **53**.

30

Vous parvenez finalement au bout de votre descente. Par chance, l'eau n'arrive que jusqu'à votre taille. Sinaö est appuyé contre la paroi rocheuse et se tient la jambe droite. « Elle... Elle est cassée, dit-il en serrant les dents. C'est terriblement douloureux. » Vous rassurez Sinaö et vous lui attachez la corde autour de la taille. Vous levez alors la tête et vous criez à Abraö de le hisser. Vous entendez Abraö appeler à l'aide alors qu'il commence à remonter Sinaö en tirant de toutes ses forces sur la corde. Peu après, d'autres hommes arrivent au bord du puits et Sinaö est bientôt dehors. Maintenant seul au fond du puits, vous criez que vous allez explorer seul le fond du puits. Vous sortez alors de votre Sac à Dos une des torches et le briquet à amadou que vous avez pris aux brigands. Quelques secondes plus tard, la lueur de la flamme embrasant votre torche vous permet d'y voir très clair dans ce sombre trou. Un tour sur vous-même vous fait immédiatement découvrir un petit tunnel naturel à moitié baigné par les eaux. Vous vous y engagez en courbant l'échine et en prenant soin de ne pas mouiller votre précieuse source de lumière. Vous suivez ainsi le boyau rocheux en remontant le ruisseau sous-terrain. Vous progressez à contre-courant, mais il est très faible et cela ne vous gêne pas outre mesure. Votre marche semble durer une éternité, et vous est bien difficile d'évaluer la

distance que vous avez parcourue depuis le puits. Probablement plusieurs lieues mais vous n'en êtes pas certain. Toujours est-il que le tunnel semble un peu s'élargir et vous parvenez finalement à une petite grotte très humide dont le sol est baigné d'eau. En sondant le fond, vous constatez que la profondeur est très faible et en avançant au milieu de la grotte, vous n'êtes plus immergé que jusqu'au niveau des mollets. Aucune autre issue ne semble présente en ce lieu et il semble bien que ce lac constitue la source principale du cours d'eau qui alimente le puits. Vous cherchez donc quelques indices ou traces qui pourraient permettre d'expliquer la contamination de l'eau, mais vous ne trouvez rien. Cependant, durant votre recherche, vous manquez de tomber au fond d'un puits naturel que vous n'aviez pas remarqué en entrant. Il se pourrait bien que cette issue vous permette de remonter un peu plus vers l'amont du cours d'eau souterrain. Mais elle est complètement immergée et, si vous voulez l'emprunter, il vous faut y aller en apnée. Vous décidez donc de laisser votre torche et vos affaires bien au sec sur une petite corniche de la paroi rocheuse. Vous ne prenez que votre fidèle épée et, après avoir inspiré autant que vous le pouvez, vous plongez dans le petit tunnel. Rendez-vous au **11**.

31

Vous parcourez les quelques lieues qui vous séparent du village aussi rapidement que possible afin de vous ménager un temps de sommeil suffisant. Vous parvenez finalement aux portes de Sanjä bien avant les premières lueurs du jour. Vous vous dirigez aussitôt vers l'auberge en n'ayant qu'un seul souhait : celui de vous reposer dans un bon lit. La porte de l'auberge est par chance restée ouverte mais la salle du rez-de-chaussée est déserte. Vous sachant sorti, le tenancier a cependant eu la délicatesse de laisser une bougie allumée sur le comptoir. A côté d'elle est posée une clé à laquelle est accrochée une plaquette de cuivre portant le numéro dix. Vous prenez la clé et vous montez les marches du solide escalier de bois brut qui mène aux étages. Vous arrivez finalement devant la porte sur laquelle figure le numéro dix. La pièce est meublée simplement par un grand lit, un chevet et une grande armoire. Complètement épuisé, vous vous effondrez lourdement sur le lit et vous tombez aussitôt dans un profond sommeil. Rendez-vous au **71**.

32

Vous vous acharnez contre les rochers et, fragment par fragment, vous parvenez peu à peu à créer un petit trou duquel vous sentez un courant provenir. En manque d'air, vous poursuivez votre destruction méthodique de la paroi et vous finissez par créer un passage suffisamment grand pour vous y glisser. A la limite de la noyade, vous sortez finalement la tête de l'eau et vous mettez de longues minutes à vous remettre de vos efforts et de vos émotions. Puis, vous regardez autour de vous afin d'inspecter le lieu que vous venez d'atteindre. Il s'agit d'une salle naturelle humide et malodorante. Elle est traversée par un petit cours d'eau qui débouche de la roche, sillonne lentement le sol sablonneux, et s'engouffre à nouveau dans le rocher à l'endroit où vous vous trouvez. Un tunnel par lequel entre la lumière du jour se trouve un peu plus loin à votre gauche. Vous sortez de l'eau et vous avancez sur le sable en suivant le cours d'eau. Vous découvrez sur le sol les restes d'un feu de bois encore tiède. Soudain, alors que vous vous attardiez sur cette surprenante découverte, vous vous apercevez que votre pied est plongé dans une énorme fiente. Son aspect gluant et son odeur répugnante vous soulèvent le cœur. Vous constatez que le petit cours d'eau traversant la grotte est rempli de d'excréments similaires. Vous ne pouvez vous empêcher d'esquisser un sourire devant cette scène. C'est alors qu'un monstrueux Troll fait irruption dans la grotte. En vous voyant, il pousse un grognement puissant et terrifiant qui, dans ce lieu clos, résonne au point de vous faire mal aux oreilles. Vous vous trouvez de toute évidence dans son repère et la cause de la contamination de l'eau est devant vous. Ce sont les déjections de la créature qui ont rendus malades les

habitants de Sanjä. Cette découverte résout d'un seul coup tous les mystères. Le Troll s'avance vers vous, agitant ses longs et impressionnants bras, en ayant la ferme intention de vous tuer aussi sauvagement que rapidement. Si vous souhaitez le combattre à l'épée, rendez-vous au 77. Si vous préférez faire appel à la magie, choisissez une des Formules suivantes :

HOR	MOL	FEU	ZAP	MOU
123	117	121	119	125

33

Vous ne disposez d'aucun moyen qui vous permettrait d'aller mieux et de stopper les effets dévastateurs du venin du reptile. Vous vous sentez de plus en plus faible pour poursuivre votre marche nocturne, fut-elle en suivant la piste de la créature ou en direction du village de Sanjä. Vous vous résignez donc à rester allongé afin de vous reposer et de ralentir la progression du venin dans votre corps. Les heures passent et le mal ne fait pourtant qu'empirer. Malade et empoisonné, vous finissez par vous évanouir pour ne plus jamais vous réveiller. Votre aventure se termine ici.

34

Vous parvenez finalement au bout de votre descente. Par chance, l'eau n'arrive que jusqu'à votre taille et vous pouvez ainsi explorer le fond du puits en restant debout. Vous sortez alors de votre Sac à Dos une des torches et le briquet à amadou que vous avez pris aux brigands. Quelques secondes plus tard, la lueur de la flamme embrasant votre torche vous permet d'y voir très clair dans ce sombre trou. Un tour sur vous-même vous fait immédiatement découvrir un petit tunnel naturel à moitié baigné par les eaux. Vous vous y engagez en courbant l'échine et en prenant soin de ne pas mouiller votre précieuse source de lumière. Vous suivez ainsi le boyau rocheux en remontant le ruisseau sous-terrain. Vous progressez à contre-courant, mais il est très faible et cela ne vous gêne pas outre mesure. Votre marche semble durer une éternité, et vous est bien difficile d'évaluer la distance que vous avez parcourue depuis le puits. Probablement plusieurs lieues mais vous n'en êtes pas certain. Toujours est-il que le tunnel semble un peu s'élargir et vous parvenez finalement à une petite grotte très humide dont le sol est baigné d'eau. En sondant le fond, vous constatez que la profondeur est très faible et en avançant au milieu de la grotte, vous n'êtes plus immergé que jusqu'au niveau des mollets. Aucune autre issue ne semble présente en ce lieu et il semble bien que ce lac constitue la source principale du cours d'eau qui alimente le puits. Vous cherchez donc quelques indices ou traces qui pourraient permettre d'expliquer la contamination de l'eau, mais vous ne trouvez rien. Cependant, durant votre recherche, vous manquez de tomber au fond d'un puits naturel que vous n'aviez pas remarqué en entrant. Il se pourrait bien que cette issue vous permette de remonter un peu plus vers l'amont du cours d'eau souterrain. Mais elle est complètement immergée et, si vous voulez l'emprunter, il vous faut y aller en apnée. Vous décidez donc de laisser votre torche et vos affaires bien au sec sur une petite corniche de la paroi rocheuse. Vous ne prenez que votre fidèle épée et, après avoir inspiré autant que vous le pouvez, vous plongez dans le petit tunnel. Rendez-vous au 45.

35

Vous poursuivez tant bien que mal votre ascension mais la douleur devient de plus en plus insoutenable. Votre vision se trouble et vos forces vous abandonnent peu à peu. Votre état est précaire. Vous êtes de toute évidence atteint par l'étrange mal qui frappe les habitants de Sanjä. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 2 points d'HABILETE. Après un nouvel arrêt consécutif aux nausées qui vous harcèlent, vous finissez par devoir vous accroupir en relevant votre tunique afin de libérer vos intestins. Ce supplice dure encore de longues minutes mais vous parvenez cependant, au prix d'un effort colossal et d'une volonté de fer, au sommet de la colline. Complètement essoufflé, suant à grosses gouttes et victime de vertiges, vous vous allongez un long moment dans l'herbe haute afin de tenter récupérer. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **65**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **18**.

36

Vous finissez par vous rendormir rapidement au milieu d'odeurs écœurantes. Mais le sommeil reste encore le meilleur moyen de reprendre quelques forces d'ici demain. Rendez-vous au **75**.

37

Vous parvenez finalement au bout de votre descente. Par chance, l'eau n'arrive que jusqu'à votre taille. Sinaö est appuyé contre la paroi rocheuse et se tient la jambe droite. « Elle... Elle est cassée, dit-il en serrant les dents. C'est terriblement douloureux. » Vous rassurez Sinaö et vous lui attachez la corde autour de la taille. Vous levez alors la tête et vous criez à Abraö de le hisser. Vous entendez Abraö appeler à l'aide alors qu'il commence à remonter Sinaö en tirant de toutes ses forces sur la corde. Peu après, d'autres hommes arrivent au bord du puits et Sinaö est bientôt dehors. Maintenant seul au fond du puits, vous criez que vous allez explorer seul le fond du puits. Vous sortez alors de votre Sac à Dos une des torches et le briquet à amadou que vous avez pris aux brigands. Quelques secondes plus tard, la lueur de la flamme embrasant votre torche vous permet d'y voir très clair dans ce sombre trou. Un tour sur vous-même vous fait immédiatement découvrir un petit tunnel naturel à moitié baigné par les eaux. Vous vous y engagez en courbant l'échine et en prenant soin de ne pas mouiller votre précieuse source de lumière. Vous suivez ainsi le boyau rocheux en remontant le ruisseau sous-terrain. Vous progressez à contre-courant, mais il est très faible et cela ne vous gêne pas outre mesure. Votre marche semble durer une éternité, et vous est bien difficile d'évaluer la distance que vous avez parcourue depuis le puits. Probablement plusieurs lieues mais vous n'en êtes pas certain. Toujours est-il que le tunnel semble un peu s'élargir et vous parvenez finalement à une petite grotte très humide dont le sol est baigné d'eau. En sondant le fond, vous constatez que la profondeur est très faible et en avançant au milieu de la grotte, vous n'êtes plus immergé que jusqu'au niveau des mollets. Aucune autre issue ne semble présente en ce lieu et il semble bien que ce lac constitue la source principale du cours d'eau qui alimente le puits. Vous cherchez donc quelques indices ou traces qui pourraient permettre d'expliquer la contamination de l'eau, mais vous ne trouvez rien. Cependant, durant votre recherche, vous manquez de tomber au fond d'un puits naturel que vous n'aviez pas remarqué en entrant. Il se pourrait bien que cette issue vous permette de remonter un peu plus vers l'amont du cours d'eau souterrain. Mais elle est complètement immergée et, si vous voulez l'emprunter, il vous faut y aller en apnée. Vous décidez donc de laisser votre torche et vos affaires bien au sec sur une petite corniche de la paroi rocheuse. Vous ne prenez que votre fidèle épée et, après avoir inspiré autant que vous le pouvez, vous plongez dans le petit tunnel. Rendez-vous au **52**.

38

La menace des Brigands étant définitivement écartée, vous vous approchez de Sinaö afin de vous enquérir de son état de santé. Il est durement touché mais se sent encore capable de poursuivre la marche vers Sanjä. Avant de repartir, vous fouillez les corps des Brigands et, hormis leurs armes qui ne présentent que peu d'intérêt, vous y trouvez 5 Pièces d'Or, une corde d'une vingtaine de mètres de long, une paire de torches et un briquet à amadou dont vous prenez possession sans hésitation (mettez à jour votre Feuille d'Aventure). Vous reprenez ensuite votre route sous les arbres en direction du nord. Quelques minutes plus tard, la pluie cesse de tomber; ce qui n'est pas pour vous déplaire. Après plusieurs heures de marche, vous parvenez enfin à l'orée de la forêt et vous vous y arrêtez un moment afin de prendre un repas. Vous reprenez ensuite votre chemin sur le sentier au milieu de prairies d'un vert profond. Les heures passent et vous approchez peu à peu de Sanjä. Si le décor dans ces parages est très semblable à celui de la campagne entourant votre village, il se caractérise cependant par un relief un peu plus accidenté et les ultimes ascensions des collines qu'il vous reste à réaliser sont relativement éprouvantes. Rendez-vous au **21**.

39

Vous décidez de combattre ce monstrueux Troll à l'épée.

	HABILETE	ENDURANCE
TROLL	9	13

Si vous parvenez à vaincre cette créature, rendez-vous au **58**.

40

Vous parcourez les quelques lieues qui vous séparent du village avec beaucoup de mal. A de multiples reprises, vous êtes contraint de vous arrêter pour vomir et satisfaire des besoins naturels dont l'aspect et l'odeur auraient de quoi écœurer bon nombre de créatures de Lumina, aussi sales soient-elles. Le douloureux mal de tête dont vous souffrez de surcroît affecte votre équilibre. Lancer un dé et divisez le score obtenu par deux en arrondissant le cas échéant à l'entier immédiatement supérieur. Ce résultat vous donnera le nombre de points d'ENDURANCE que vous devez ôter de votre total du fait des nombreuses chutes dont vous êtes victime en chemin. Ce n'est qu'aux premières lueurs du jour que vous parvenez enfin aux portes de Sanjä. Vous vous dirigez aussitôt vers l'auberge en n'ayant qu'un seul souhait : celui de vous reposer dans un bon lit. La porte de l'auberge est par chance restée ouverte mais la salle du rez-de-chaussée est déserte. Vous sachant sorti, le tenancier a cependant eu la délicatesse de laisser une bougie allumée sur le comptoir. A côté d'elle est posée une clé à laquelle est accrochée une plaquette de cuivre portant le numéro dix. Vous prenez la clé et vous montez péniblement les marches du solide escalier de bois brut qui mène aux étages. Vous arrivez finalement devant la porte sur laquelle figure le numéro dix. La pièce est meublée simplement par un grand lit, un chevet et une grande armoire. Complètement épuisé, vous vous effondrez lourdement sur le lit et vous tombez aussitôt dans un profond sommeil. Rendez-vous au **28**.

41

Vous sortez à votre tour de l'auberge et vous vous dirigez vers la place centrale. Les rues sont encore très calmes et vous croisez en fait plus d'animaux que d'homme sur votre chemin. Peu après, vous parvenez devant le puits. Une femme est en train d'y prendre de l'eau au moyen d'un seau suspendu à une corde. Vous approchez d'elle et vous lui expliquez qu'il ne faut pas boire l'eau de ce puits car elle est contaminée. Elle a du mal à vous croire mais vous finissez

par la convaincre en lui proposant d'aller demander confirmation à Abraö qui se trouve dans la salle commune. Une fois la femme partie, vous vous retrouvez seul devant le puits. Si vous voulez descendre immédiatement au fond du puits afin de découvrir ce qui a bien pu contaminer l'eau, rendez-vous au **26**. Si vous préférez attendre le retour d'Abraö, rendez-vous au **69**.

42

Vous invitez Sinaö à vous suivre chez Basil, l'alchimiste de votre village, afin d'y acheter des potions de soins que vous croyez capable de guérir les malades de Sanjä. L'homme accepte votre proposition et vous emboîte le pas. Vous marchez rapidement, relativement excité de pouvoir apporter votre aide. Vous faites un crochet par votre maison et vous y prenez en toute hâte votre équipement : votre fidèle épée, un Sac à Dos, une bourse contenant 20 Pièces d'Or et des provisions qui vous permettront de faire 9 repas. Avant de sortir, vous griffonnez sur un bout de parchemin un petit mot annonçant votre départ pour Sanjä sans plus de précisions que cela, puis vous invitez Sinaö à venir avec vous chez l'alchimiste. Un peu plus loin, vous arrivez devant l'échoppe de Basil. C'est une chaumière toute simple, bâtie au pied d'un chêne centenaire et en bordure d'un minuscule ruisseau. Lorsque vous écartez le rideau du seuil d'entrée pour pénétrer dans le bâtiment, une petite clochette retentit pour signaler l'arrivée de chalands. Basil est dans un coin de la pièce, en train de ranger des fioles sur les nombreuses étagères déjà très encombrées qui parsèment son magasin. C'est un homme d'un âge respectable dont les traits inspirent la sérénité. Il a consacré sa jeunesse aux voyages afin de parfaire ses connaissances en alchimie et sa compétence est reconnue à des dizaines de lieues à la ronde. On dit même qu'il a un temps fréquenté l'Académie de Sorcellerie de Fangor. A votre arrivée, il vous invite à le rejoindre. « Bonjour, comment vas-tu ami ? As-tu besoin de quelques potions ? » Vous lui présentez Sinaö et vous lui demandez s'il possède des potions de soins; ce à quoi il répond. « Il ne me reste malheureusement qu'une seule potion. Je dois en préparer de nouvelles, mais il me manque quelques ingrédients que je fais venir du lointain royaume de d'Iziir. Si tu veux, je peux te vendre la dernière potion qu'il me reste. Il t'en coûtera 10 Pièces d'Or. » Vous vous retournez vers Sinaö qui ne semble pas vraiment enclin à payer un tel prix pour un breuvage dont il ignore tout. Pourtant, même si ses tarifs sont relativement élevés du fait de l'absence de concurrence alentour, la réputation de Basil n'est plus à faire et vous avez d'ailleurs eu il y a peu de temps l'occasion d'apprécier la qualité de ses potions de soins lorsque vous en avez administré une à votre vieil oncle Melchior. Si vous le souhaitez, vous pouvez proposer à Sinaö de payer à sa place (rendez-vous au **86**). Sinon, vous pouvez tenter de convaincre Sinaö de l'acheter (rendez-vous au **15**); ou bien ressortir de l'échoppe sans potion (rendez-vous au **61**).

43

Vous vous acharnez contre les rochers et, fragment par fragment, vous parvenez peu à peu à créer un petit trou duquel vous sentez un courant provenir. En manque d'air, vous poursuivez votre destruction méthodique de la paroi et vous finissez par créer un passage suffisamment grand pour vous y glisser. A la limite de la noyade, vous sortez finalement la tête de l'eau et vous mettez de longues minutes à vous remettre de vos efforts et de vos émotions. Puis, vous regardez autour de vous afin d'inspecter le lieu que vous venez d'atteindre. Il s'agit d'une salle naturelle humide et malodorante. Elle est traversée par un petit cours d'eau qui débouche de la roche, sillonne lentement le sol sablonneux, et s'engouffre à nouveau dans le rocher à l'endroit où vous vous trouvez. Un tunnel par lequel entre la lumière du jour se trouve un peu plus loin à votre gauche. Vous sortez de l'eau et vous avancez sur le sable en suivant le cours d'eau. Vous découvrez sur le sol les restes d'un feu de bois encore tiède. Soudain, alors que vous vous attardiez sur cette surprenante découverte, vous vous apercevez que votre pied est

plongé dans une énorme fiente. Son aspect gluant et son odeur répugnante vous soulèvent le cœur. Vous constatez que le petit cours d'eau traversant la grotte est rempli d'excréments similaires. Vous ne pouvez vous empêcher d'esquisser un sourire devant cette scène. C'est alors qu'un monstrueux Troll fait irruption dans la grotte. En vous voyant, il pousse un grognement puissant et terrifiant qui, dans ce lieu clos, résonne au point de vous faire mal aux oreilles. Vous vous trouvez de toute évidence dans son repère et la cause de la contamination de l'eau est devant vous. Ce sont les déjections de la créature qui ont rendus malades les habitants de Sanjä. Cette découverte résout d'un seul coup tous les mystères. Le Troll s'avance vers vous, agitant ses longs et impressionnants bras, en ayant la ferme intention de vous tuer aussi sauvagement que rapidement. Si vous souhaitez le combattre à l'épée, rendez-vous au **39**. Si vous préférez faire appel à la magie, choisissez une des Formules suivantes :

HOR	MOL	FEU	ZAP	MOU
118	120	116	124	122

44

Vous décidez de combattre ce monstrueux Troll à l'épée.

	HABILETE	ENDURANCE
TROLL	9	13

Si vous parvenez à vaincre cette créature, rendez-vous au **68**.

45

Vous nagez à tâtons dans l'étroit tunnel immergé. Votre descente ne dure que quelques mètres. Rapidement, vous constatez que le passage se redresse puis remonte. Mais peu après, vous vous retrouvez devant une impasse. Aucune issue ne semble possible et vous commencez à paniquer. Pensant que l'eau baignant cette grotte vient forcément de quelque part, vous commencez à frapper de toutes vos forces contre les rochers qui semblent relativement friables. Lancez deux dés et ajoutez 2 au score obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETE, rendez-vous au **89**. S'il est supérieur, rendez-vous au **66**.

46

Vous vous dirigez vers le comptoir où l'aubergiste vous donne la clé de votre chambre. Après avoir salué de la main Unlaö qui est en train de se morfondre, une pinte de bière à la main, vous montez le solide escalier de bois brut qui mène aux étages et vous arrivez devant la porte sur laquelle figure le numéro dix. La pièce est meublée simplement par un grand lit, un chevet et une grande armoire. Vous vous couchez sur le lit qui est très confortable. Repensant à cette journée et à votre discussion avec Abraö, vous ne tardez pas à vous endormir. Rendez-vous au **5**.

47

Vous parvenez finalement au bout de votre descente. Par chance, l'eau n'arrive que jusqu'à votre taille et vous pouvez ainsi explorer le fond du puits en restant debout. Vous sortez alors de votre Sac à Dos une des torches et le briquet à amadou que vous avez pris aux brigands. Quelques secondes plus tard, la lueur de la flamme embrasant votre torche vous permet d'y voir très clair dans ce sombre trou. Un tour sur vous-même vous fait immédiatement découvrir un petit tunnel naturel à moitié baigné par les eaux. Vous vous y engagez en courbant l'échine et en prenant soin de ne pas mouiller votre précieuse source de lumière. Vous suivez ainsi le boyau rocheux en remontant le ruisseau sous-terrain. Vous progressez à contre-courant, mais il est très faible et cela ne vous gêne pas outre mesure. Votre marche semble durer une éternité, et vous est bien difficile d'évaluer la distance que vous avez parcourue depuis le puits. Probablement plusieurs lieues mais vous n'en êtes pas certain. Toujours est-il que le tunnel semble un peu s'élargir et vous parvenez finalement à une petite grotte très humide dont le sol est baigné d'eau. En sondant le fond, vous constatez que la profondeur est très faible et en avançant au milieu de la grotte, vous n'êtes plus immergé que jusqu'au niveau des mollets. Aucune autre issue ne semble présente en ce lieu et il semble bien que ce lac constitue la source principale du cours d'eau qui alimente le puits. Vous cherchez donc quelques indices ou traces qui pourraient permettre d'expliquer la contamination de l'eau, mais vous ne trouvez rien. Cependant, durant votre recherche, vous manquez de tomber au fond d'un puits naturel que vous n'aviez pas remarqué en entrant. Il se pourrait bien que cette issue vous permette de remonter un peu plus vers l'amont du cours d'eau souterrain. Mais elle est complètement immergée et, si vous voulez l'emprunter, il vous faut y aller en apnée. Vous décidez donc de laisser votre torche et vos affaires bien au sec sur une petite corniche de la paroi rocheuse. Vous ne prenez que votre fidèle épée et, après avoir inspiré autant que vous le pouvez, vous plongez dans le petit tunnel. Rendez-vous au **14**.

48

Le Troll n'étant maintenant plus qu'un mauvais souvenir, les troupeaux ne risqueront désormais plus d'être attaqués. Mais cette bonne nouvelle n'est cependant rien comparée au mal qui frappe les habitants de Sanjä. La nuit étant déjà bien avancée, vous vous empresses de retourner vers le village afin de vous reposer un peu dans un bon lit. Rendez-vous au **31**.

49

Vous attendez le retour d'Abraõ durant de longues minutes. Finalement, vous le voyez arriver une corde dans les mains et accompagné de Sinaõ. « Il faut maintenant descendre dans ce puits afin de savoir pourquoi son eau est contaminée, dit-il en vous présentant la corde. Sinaõ va vous accompagner. A deux vous ne serez pas de trop pour résoudre cette énigme. » Sinaõ attache solidement une extrémité de la corde à la structure métallique surmontant le puits et envoie l'autre au fond du trou obscur. Il descend le premier, bien décidé à en finir avec ce mystère. En vous penchant au-dessus du puits, vous constatez qu'il a beaucoup de mal à maintenir ses pieds contre la paroi. Soudain, il glisse et chute lourdement au fond du puits. Un grand cri de douleur retentit lorsqu'il tombe dans l'eau. Il semble sérieusement blessé et vous vous empresses de descendre à votre tour afin de lui porter secours. Les parois du puits sont glissantes et vous devez faire très attention. Lancez deux dés. Si le score obtenu est inférieur à égal à votre total d'HABILETE, rendez-vous au **19**. S'il est supérieur, rendez-vous au **6**.

50

Quelques mètres plus loin, vous parvenez enfin dans la grotte qui est toujours aussi humide et malodorante. Le petit cours d'eau qui la traverse est toujours occupé par la dépouille du Troll, vidée de son sang. Soudain, vous entendez des bruits sourds résonner contre les rochers. Vous comprenez rapidement qu'ils proviennent du petit orifice où le ruisseau disparaît. Vous vous précipitez et, à l'aide de votre épée, vous assénez de toutes vos forces des coups répétés contre le rocher. Peu après, un trou conséquent est créé. Vous voyez alors une main humaine sanguinolente sortir de l'eau. Vous tentez les bras et vous attrapez la nuque de l'individu. D'un geste instinctif, vous l'extirpez de l'eau afin de l'allonger sur le sable. Vous n'êtes pas vraiment surpris de constater qu'il s'agit de Sinaö. Le pauvre était au bord de la noyade et votre intervention l'a sauvé d'une mort certaine. Quelques minutes plus tard, il finit par reprendre ses esprits. « Après m'avoir sauvé la vie dans la forêt, vous venez à nouveau de le faire, vous dit-il en souriant. J'ai désormais une double dette envers vous l'ami. » Jetant un regard furtif derrière vous, il découvre la présence du corps du Troll. « Le fait que nous soyons réunis démontre que c'est bien le sang de ce Troll répugnant qui a coloré l'eau de notre puits, reprend-il. Quant à la maladie qui frappe Sanjä, je crois que son origine est claire, reprend-il. Les fientes répugnantes qui jonchent le sol de cette grotte en sont à coup sûr la cause. » Vous approuvez et vous le saluez pour le courage dont il a fait preuve en remontant le cours du ruisseau souterrain. D'un commun accord, vous décidez qu'il est inutile de vous attarder en ce lieu malsain. Vous empruntez le tunnel qui donne au-dehors et par lequel vous avez pénétré ici cette nuit. Peu après, vous vous retrouvez à l'extérieur. « Sanjä est par-là, dit Sinaö. Allons vite annoncer la bonne nouvelle ! » Vous prenez tous deux le chemin du village, heureux de bientôt pouvoir informer Abraö de la résolution du mystère de la contamination de l'eau. Rendez-vous au **128**.

51

Le chant d'un coq se trouvant probablement au pied de la fenêtre de votre chambre vous réveille brusquement au petit matin. La nuit que vous venez de passer vous permet de récupérer 3 points d'ENDURANCE. Si vous le souhaitez, vous pouvez consommer un repas matinal qui vous permettra de prendre des forces pour la journée. Soudain, vous entendez que l'on frappe à la porte de votre chambre. « Bonjour c'est Abraö, dit une voix derrière la porte. Dépêchez-vous, je vous attends dans la salle du bas pour vous conduire auprès des malades. » Vous lui répondez que vous descendez tout de suite. Après avoir rassemblé vos affaires, vous sortez de la chambre et vous descendez l'escalier menant à la grande salle de l'auberge. Devant le comptoir, Abraö vous attend tout en discutant avec l'aubergiste occupé à nettoyer quelques chopes. Vous approchez de lui et vous lui dites que vous êtes prêt à le suivre. « Nos malades sont toujours au plus mal. Ce matin, j'ai même appris qu'il y avait deux nouveaux cas. Je vous propose maintenant de me suivre comme convenu dans la salle commune afin de les visiter. » Il tourne alors les talons, sort de l'auberge, et vous lui emboîtez le pas. Rendez-vous au **94**.

52

Vous nagez à tâtons dans l'étroit tunnel immergé, quelque peu stressé par la situation. Votre descente ne dure cependant que quelques mètres. Rapidement, vous constatez que le passage se redresse puis remonte. Mais peu après, vous vous retrouvez devant une impasse. Aucune issue ne semble possible et vous commencez à paniquer. Pensant que l'eau baignant cette grotte vient forcément de quelque part, vous commencez à frapper de toutes vos forces contre les rochers qui semblent relativement friables. Lancez deux dés et ajoutez 2 au score obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETE, rendez-vous au **43**. S'il est supérieur, rendez-vous au **66**.

53

Au petit matin les chants d'oiseaux vous réveillent en douceur. Vos jambes sont lourdes mais vous savez que vous devez encore marcher une bonne dizaine d'heures avant d'atteindre Sanjä. Le ciel est menaçant mais la pluie semble pourtant vous épargner pour l'instant. Vous prenez un repas matinal puis vous vous remettez en marche. En milieu de matinée, vous sentez subitement quelques gouttes d'eau sur votre visage. Peu après, une pluie abondante se déclenche. Par chance, vous arrivez à l'orée d'une forêt que traverse le sentier. Vous forcez le pas et vous vous engagez sous les feuillus qui vous procurent un abri convenable contre les éléments. Vous marchez ainsi dans une atmosphère sombre et humide, et vous constatez finalement que votre discussion avec Sinaö s'est interrompue depuis que la pluie s'est mise à tomber. Le pauvre homme a déjà marché durant toute une nuit sous les eaux et il doit commencer à en être las.

Soudain, quatre silhouettes sautent des arbres juste devant vous et vous menacent de leurs épées. « La bourse ou la vie ! crie l'un d'eux. » Vous êtes la proie de Brigands qui en veulent clairement à vos biens et vous allez devoir les combattre. Si vous souhaitez les affronter à l'épée, rendez-vous au **4**. Si vous préférez faire appel la magie, choisissez une des Formules suivantes :

LOI	VOI	FEU	MAL	ZAP
104	96	100	98	102

54

Vous vous acharnez contre les rochers et, fragment par fragment, vous parvenez peu à peu à créer un petit trou duquel vous sentez un courant provenir. En manque d'air, vous poursuivez votre destruction méthodique de la paroi et vous finissez par créer un passage suffisamment grand pour vous y glisser. A la limite de la noyade, vous sortez finalement la tête de l'eau et vous mettez de longues minutes à vous remettre de vos efforts et de vos émotions. Puis, vous regardez autour de vous afin d'inspecter le lieu que vous venez d'atteindre. Il s'agit d'une salle naturelle humide et malodorante. Elle est traversée par un petit cours d'eau qui débouche de la roche, sillonne lentement le sol sablonneux, et s'engouffre à nouveau dans le rocher à l'endroit où vous vous trouvez. Un tunnel par lequel entre la lumière du jour se trouve un peu plus loin à votre gauche. Vous sortez de l'eau et vous avancez sur le sable en suivant le cours d'eau. Vous découvrez sur le sol les restes d'un feu de bois encore tiède. Soudain, alors que vous vous attardiez sur cette surprenante découverte, vous vous apercevez que votre pied est plongé dans une énorme fiente. Son aspect gluant et son odeur répugnante vous soulèvent le cœur. Vous constatez que le petit cours d'eau traversant la grotte est rempli de d'excréments similaires. Vous ne pouvez vous empêcher d'esquisser un sourire devant cette scène. Vous vous trouvez de toute évidence dans le repère du Troll que vous avez tué cette nuit et la cause de la contamination de l'eau est devant vous. Ce sont les déjections de la créature qui ont rendus malades les habitants de Sanjä. Cette découverte résout d'un seul coup tous les mystères. Comprenant qu'il est inutile de vous attarder en ce lieu malsain, vous empruntez le tunnel par lequel entre la lumière du jour. Peu après, vous vous retrouvez à l'extérieur, au pied d'une colline. Alors que vous apprêtez à monter à son sommet, vous découvrez au détour d'un buisson le corps du Troll que vous avez tué de vos mains. Vous lui jetez un regard narquois et vous passez votre chemin. Une fois au sommet, vous voyez au loin le village de Sanjä. Vous en prenez prestement le chemin, heureux de bientôt pouvoir annoncer à Abraö la résolution du mystère de la contamination de l'eau. Rendez-vous au **134**.

55

Le Troll n'étant maintenant plus qu'un mauvais souvenir, les troupeaux ne risqueront désormais plus d'être attaqués. Mais cette bonne nouvelle n'est cependant rien comparée au mal qui frappe les habitants de Sanjä. La nuit étant déjà bien avancée, vous vous empressiez de retourner vers le village afin de vous reposer un peu dans un bon lit. Rendez-vous au **91**.

56

Vous vous acharnez contre les rochers et, fragment par fragment, vous parvenez peu à peu à créer un petit trou duquel vous sentez un courant provenir. En manque d'air, vous poursuivez votre destruction méthodique de la paroi et vous finissez par créer un petit passage que vous voyez soudain s'agrandir brutalement. A la limite de la noyade, vous vous sentez attrapé par la nuque et sorti de l'eau énergiquement. Vous mettez de longues minutes à vous remettre de vos efforts et de vos émotions. Lorsque vous rouvrez les yeux, vous découvrez le visage de Sinaö qui est penché sur vous. « Et bien mon ami, il était temps je crois, vous dit-il le sourire aux lèvres. Vous avez vu juste. Après m'avoir sauvé la vie dans la forêt, je suis heureux d'avoir pu sauver la votre à mon tour. Votre arrivée ici démontre que c'est bien le sang de ce Troll répugnant qui a coloré l'eau de notre puits. » Vous constatez alors que vous vous trouvez dans la grotte malodorante où vous avez tué le Troll. Le corps de la créature est toujours allongé dans le ruisseau, vidé de son sang. « Quant à la maladie qui frappe Sanjä, je crois que son origine est claire, reprend-il. Les fientes répugnantes qui jonchent le sol de cette grotte en sont à coup sûr la cause. » Vous approuvez et vous le remerciez de son aide alors qu'il vous tend la main afin de vous aider à vous relever. D'un commun accord, vous décidez qu'il est inutile de vous attarder en ce lieu malsain. Vous empruntez le tunnel qui donne au-dehors et par lequel vous avez pénétré ici cette nuit. Peu après, vous vous retrouvez à l'extérieur. « Sanjä est par-là, dit Sinaö. Allons vite annoncer la bonne nouvelle ! Vous prenez tous deux le chemin du village, heureux de bientôt pouvoir informer Abraö de la résolution du mystère de la contamination de l'eau. Rendez-vous au **130**.

57

Une fois Abraö et Sinaö partis, vous vous dirigez vers le comptoir et vous abordez Unlaö qui est en train de se morfondre, une pinte de bière à la main. Vous lui proposez de l'aider à retrouver l'animal responsable de l'attaque de son troupeau. Il vous exprime toute sa gratitude pour l'aide que vous êtes prêt à lui apporter. Vous vous décidez donc à partir immédiatement en sa compagnie dans la prairie où les événements se sont déroulés. Sortant de l'auberge, vous constatez que les rues du village sont complètement désertes. Tous les habitants sont cantonnés dans leurs foyers, ce qui traduit clairement le malaise qui règne à Sanjä. Vous passez la porte du village et vous suivez Unlaö sur un sentier qui traverse des champs cultivés. Vous ne savez pas trop quoi dire à cet homme qui, entre la perte de ses enfants et l'anéantissement de son troupeau, a énormément souffert ces derniers jours. Vous gardez donc le silence et votre marche n'est rythmée que par les chants de quelques oiseaux nocturnes. Par chance, la lune est pleine et aucun nuage ne vient la voiler ; ce qui vous assure une très bonne visibilité en ce début de nuit. Au bout d'environ une heure de marche, vous parvenez dans la prairie où a eu lieu l'attaque. Vous découvrez une scène horrible. Une vingtaine de brebis sont étendues immobiles dans les herbes hautes. Leurs toisons ensanglantées témoignent de la violence de l'attaque qu'ont subit les pauvres bêtes. Pas une seule n'en a réchappée. Vous remarquez que leurs corps sont systématiquement déchiquetés au niveau du garrot. Les coups portés semblent avoir été donnés avec une précision diabolique ; ce qui n'est pas cohérent avec une attaque animale mais plutôt synonyme d'une certaine forme d'intelligence. En vous baissant pour tenter de trouver d'autres indices sur le sol, vous découvrez d'étranges traces inscrites dans la terre humide. Ces traces ne ressemblent

aucunement à celles d'un ours ou d'un quelconque fauve. Elles pourraient même être assimilées à des empreintes de pieds humains mais leur taille est bien plus importante que cela. Vous en déduisez que le responsable de l'attaque du troupeau est vraisemblablement un être humanoïde gigantesque ; peut-être un Ogre ou même un Troll. Vous faites part de vos découvertes à Unlaō qui est resté quelque peu en retrait, tournant le dos à ses animaux afin de ne pas avoir à supporter la vue du massacre. A l'écoute de vos révélations, il reste cependant tout aussi dépité qu'auparavant. Vous lui proposez donc de rentrer au village pendant que vous poursuivez seul la piste de la créature responsable de son malheur. Rendez-vous au **13**.

58

Après lui avoir assené un dernier coup d'épée, le Troll s'écroule lourdement dans le petit ruisseau. Sa mort et le calme qui en résulte semble un instant rendre l'ambiance de la caverne plus accueillante. Pourtant, la scène que vous avez devant les yeux aurait de quoi rendre malade le commun des mortels. Le sang s'écoulant de larges plaies de la créature se mélange à l'eau du ruisseau et forme une véritable mare écarlate. En faisant quelques pas de côté, vous vous apercevez avec dégoût que vous avez à nouveau marché dans une énorme fiente aussi collante que nauséabonde. Cette scène vous écœure et vous vous pressez de reprendre le chemin de la sortie afin de retrouver l'air libre. Rendez-vous au **133**.

59

Vous n'avez pas le choix, il vous faut utiliser la Potion de Soins de Basil si vous voulez sauver votre peau. Bien que vous l'ayez initialement achetée pour autrui, il vous faut la tester sur vous car, en plus de la morsure de cette Vipère, vous êtes vous aussi victime de cette mystérieuse maladie. Vous sortez donc la fiole de votre Sac à Dos et vous en buvez fébrilement le contenu. Quelques minutes plus tard, vous commencez à ressentir les effets bénéfiques du breuvage. Vos maux de tête et d'estomac s'estompent peu à peu et vous vous sentez moins nauséux. Par ailleurs, la douleur provoquée par la morsure du serpent s'amenuise rapidement puis, les engourdissements de votre membre disparaissent à leur tour. Vous l'avez échappé belle car le venin de la Vipère aurait probablement eu raison de vous. Le précieux breuvage de Basil vous permet de récupérer jusqu'à 5 points d'ENDURANCE mais vous restez cependant très faible et donc peu habile. Rendez-vous au **63**.

60

Après lui avoir assené un dernier coup d'épée, le Troll s'écroule lourdement dans le petit ruisseau. Sa mort et le calme qui en résulte semble un instant rendre l'ambiance de la caverne plus accueillante. Pourtant, la scène que vous avez devant les yeux aurait de quoi rendre malade le commun des mortels. Le sang s'écoulant de larges plaies de la créature se mélange à l'eau du ruisseau et forme une véritable mare écarlate. En faisant quelques pas de côté, vous vous apercevez avec dégoût que vous avez à nouveau marché dans une énorme fiente aussi collante que nauséabonde. Cette scène vous écœure et vous vous pressez de reprendre le chemin de la sortie afin de retrouver l'air libre. Rendez-vous au **135**.

61

Vous ressortez de la boutique de Basil les mains vides. Dehors, vous proposez à Sinaō de prendre immédiatement le chemin de Sanjä. Mais l'homme se méfie de vous et il refuse votre proposition, préférant poursuivre sa recherche d'un guérisseur dans un autre village. Ne pouvant le forcer à vous laisser l'aider, vous le laissez donc s'éloigner en direction du sud. Votre aventure se termine ici sans vraiment avoir réellement commencée, et il vous faut maintenant rejoindre au plus vite vos proches qui travaillent depuis déjà pas mal de temps dans les champs.

62

Vous sortez de votre Sac à Dos la corde que vous avez prise aux brigands qui vous avaient attaqués, Sinaö et vous, en chemin vers Sanjä. Vous en attachez solidement une extrémité à la structure métallique surmontant le puits et vous envoyez l'autre au fond du trou obscur. Vous entendez clairement le son de la corde tomber dans l'eau et vous décidez donc de descendre, rassuré sur la longueur suffisante de votre ligne de vie. Les parois du puits sont glissantes et vous devez faire très attention. Lancez deux dés. Si le score obtenu est inférieur à égal à votre total d'HABILETE, rendez-vous au **34**. S'il est supérieur, rendez-vous au **76**.

63

Vous poursuivez la piste de la créature. Elle passe sur l'autre versant de la colline que vous descendez avec précautions et en prenant soin de ne manquer aucune trace. Soudain, un grognement terrifiant retentit devant vous, au détour d'un gros buisson. Vous voyez alors s'approcher de vous une énorme créature bipède. Lorsqu'elle passe dans la lumière lunaire, vous comprenez que vous vous trouvez face au responsable de l'attaque du troupeau. Il s'agit d'un immense Troll à l'aspect repoussant. Si vous souhaitez le combattre à l'épée, rendez-vous au **16**. Si vous préférez faire appel à la magie, choisissez une des Formules suivantes :

HOR	MOL	FEU	ZAP	MOU
106	110	108	114	112

64

Vous déclarez vouloir descendre dans le puits afin de remonter le cours du ruisseau qui l'alimente. « Très bien, vous répond Sinaö. Je prends pour ma part la direction de la grotte. » Vous lui indiquez alors le lieu où elle se trouve. Il ne met pas longtemps à la localiser car il connaît parfaitement la région. Vous sortez alors de votre Sac à Dos la corde que vous avez prise aux brigands qui vous avaient attaqués, Sinaö et vous, en chemin vers Sanjä. Vous en attachez solidement une extrémité à la structure métallique surmontant le puits et vous envoyez l'autre au fond du trou obscur. Vous entendez clairement le son de la corde tomber dans l'eau et vous décidez donc de descendre, rassuré sur la longueur suffisante de votre ligne de vie. Les parois du puits sont glissantes et vous devez faire très attention. Lancez deux dés. Si le score obtenu est inférieur à égal à votre total d'HABILETE, rendez-vous au **30**. S'il est supérieur, rendez-vous au **2**.

65

Alors que vous observez passivement le ciel étoilé avec un regard vide et voilé, vous ressentez soudain une étrange sensation le long de votre jambe. Vous devinez rapidement de quoi il s'agit. Une Vipère est en train de ramper sur vous ! Essayant de garder votre calme, vous restez aussi immobile que possible afin de ne pas l'effrayer. Après s'être un instant arrêtée sur votre genou, elle finit par redescendre de votre corps et par s'éloigner. Ce danger écarté, vous êtes cependant encore loin d'être tiré d'affaire car vous vous sentez toujours aussi mal. Possédez-vous une Potion de Soins ? Si tel est le cas, rendez-vous au **27**. Sinon, rendez-vous au **9**.

66

Vous avez beau vous acharner contre les rochers, vous ne parvenez qu'à en détacher quelques fragments. Complètement affolé, vous tentez de revenir en arrière mais vous finissez par vous évanouir et par vous noyer. Votre aventure se termine ici, au fond d'une grotte immergée d'une eau contaminée par une cause qui restera à jamais mystérieuse.

67

Le chant d'un coq se trouvant probablement au pied de la fenêtre de votre chambrée vous réveille brusquement au petit matin. A peine avez-vous ouvert les yeux que vous êtes à nouveau pris d'une violente nausée qui vous conduit à vomir au pied du lit. Votre état ne s'est pas amélioré depuis cette nuit et vous ne voyez guère d'autre solution que celle de rester au repos. La maladie qui dont vous êtes victime et la trop courte nuit que vous venez de passer à cause de vos démêlés digestifs vous empêche de récupérer des points d'ENDURANCE. Pire que cela, vous êtes incapable d'avalier la moindre nourriture et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Faible et à la limite du délire tant la fièvre et la migraine dont vous êtes victime sont fortes, vous restez sur votre lit en prenant votre mal en patience. Vous vous dites qu'il aurait peut-être été judicieux d'acheter avant de quitter votre village une potion de soins à Basïl, mais il est maintenant trop tard. Mais en repensant à ce qui s'est passé la veille, vous comprenez que la cause de votre maladie ne peut provenir que de l'eau que vous avez bue lors de votre dernier repas. Environ une heure plus tard, vous entendez que l'on frappe à la porte de votre chambre. « Bonjour c'est Abraö, dit une voix derrière la porte. Dépêchez-vous, je vous attends dans la salle du bas pour vous conduire auprès des malades. » Vous vous redressez avec peine et vous répondez que vous êtes vous aussi victime de la mystérieuse maladie. Abraö entrouvre alors la porte et constate rapidement que vous dites vrai à l'odeur qui se dégage de votre chambre et à la vue de votre état catastrophique. « Et bien je suis vraiment attristé. Nous comptions beaucoup sur vous pour nous aider à conjurer le sort injuste qui nous affecte. Mais la malédiction vous a aussi touché. » Vous expliquez alors à Abraö que vous êtes convaincu que l'eau est à l'origine de la contamination de tous les habitants du village, comme de la votre. A votre écoute, son visage exprime un certain soulagement d'avoir une possible explication. Mais il reprend un air inquiet lorsqu'il vous répond derechef : « L'eau que nous buvons tous provient du puits situé sur la place centrale. Elle a toujours été très appréciée et certains de nos anciens lui attribuent même des vertus curatives. Nous en donnons donc abondamment à nos malades à défaut de pouvoir leur fournir un vrai remède. Si ce que vous dites est vrai, il faut absolument que nous arrêtions cela au plus vite. Je cours dans la salle commune afin de donner des consignes. Restez ici afin de vous reposer. » Il referme alors la porte et vous laisse à votre agonie. Rendez-vous au **129**.

68

Le Troll n'étant maintenant plus qu'un mauvais souvenir, les troupeaux ne risqueront désormais plus d'être attaqués. Mais cette bonne nouvelle n'est cependant rien comparée au mal qui frappe les habitants de Sanjä. La nuit étant déjà bien avancée, vous vous empressez de retourner vers le village afin de vous reposer un peu dans un bon lit. Mais la maladie dont vous êtes vous aussi victime ne cesse de vous affaiblir. Vous perdez à nouveau 2 points d'ENDURANCE et 2 points d'HABILETE. Rendez-vous au **40**.

69

Vous attendez le retour d'Abraö durant de longues minutes. Finalement, vous le voyez arriver une corde dans les mains et accompagné de Sinaö. « Il faut maintenant descendre dans ce puits afin de savoir pourquoi son eau est contaminée. Sinaö va vous accompagner. A deux vous ne serez pas de trop pour résoudre cette énigme. Sinaö attache solidement une extrémité de la corde à la structure métallique surmontant le puits et envoie l'autre au fond du trou obscur. Il descend le premier, bien décidé à en finir avec ce mystère. En vous penchant au-dessus du puits, vous constatez qu'il a beaucoup de mal à maintenir ses pieds contre la paroi. Soudain, il glisse et chute lourdement au fond du puits. Un grand cri de douleur retentit lorsqu'il tombe dans l'eau. Il semble sérieusement blessé et vous vous empressez de descendre

à votre tour afin de lui porter secours. Les parois du puits sont glissantes et vous devez faire très attention. Lancez deux dés. Si le score obtenu est inférieur à égal à votre total d'HABILETE, rendez-vous au **37**. S'il est supérieur, rendez-vous au **73**.

70

L'eau est rafraîchissante et la charcuterie excellente; notamment le boudin qui est une spécialité de Sanjä. Ce repas vous permet de recouvrer 3 points d'ENDURANCE. Vous poursuivez votre discussion avec Abraö qui vous en apprend un peu plus sur l'étrange maladie qui frappe les habitants du village. « Le mal s'est déclaré de manière assez soudaine il y a une dizaine de jours, dit-il sur un ton grave. Nous revenions d'un pâturage où un troupeau de chèvres venait d'être attaqué par un animal mystérieux quand nous avons découvert que plusieurs enfants étaient souffrants. Ces premiers cas de malades n'avaient aucun lien de parenté entre eux et ne se fréquentaient pas forcément. Mais aujourd'hui, ce sont des familles entières qui sont touchées et nous déplorons déjà onze décès. Les malheureux défunts étaient des personnes fragiles. Il s'agissait de six enfants en bas âge et de cinq vieillards. En tout, nous dénombrons maintenant plus d'une centaine de malades que nous avons rassemblés dans la salle commune du village afin de limiter les risques de contagion. Toutes les personnes affectées sont fiévreuses, se plaignent de forts maux d'estomac et de tête, et sont sujets à des vomissements répétés et des problèmes digestifs sur lesquels je ne m'étendrai pas. Vous pourrez aller les visiter demain matin. Il semble également que les animaux soient aussi touchés par ce mal, ajoute-t-il. Plusieurs de nos brebis et de nos chèvres sont tombées malades et sont mortes de manière inexplicable ces derniers jours. La fumée que vous avez vue en venant ici vient d'un brasier où nous brûlons leurs carcasses. Entre les attaques répétées de nos troupeaux par un animal dont nous ignorons tout et cette épidémie mystérieuse, nos ressources s'amenuisent à vue d'œil. Au rythme où cela progresse, notre village sera complètement décimé d'ici peu. » Vous écoutez attentivement Abraö qui est de toute évidence profondément affecté par ces événements. Soudain, la porte d'entrée de l'auberge s'ouvre et un homme présentant toutes les caractéristiques d'un berger fait irruption dans la salle. Il semble paniqué et son essoufflement vous fait penser qu'il a probablement couru pour arriver jusqu'ici. « Je vous cherchais Messire Abraö, dit-il. C'est une catastrophe ! Mon troupeau vient d'être attaqué et toutes mes brebis sont mortes ! » Abraö se lève et tente de calmer le pauvre homme. « Unlaö mon ami, je comprends votre abattement. Votre fils et votre fille étaient bien trop jeunes pour nous quitter et leurs morts sont des injustices dramatiques pour votre famille et pour le village tout entier. Maintenant, ce sont vos animaux qui sont touchés par le destin. Mais je vous en prie, essayez de garder votre sang-froid. » Se tournant vers vous, Abraö déclare : « Un homme vient d'arriver du sud pour nous aider. Sinaö m'a dit qu'il était particulièrement redoutable au combat. Je pense qu'il pourra s'occuper en temps utile de l'animal qui s'en prend à nos troupeaux. Mais pour l'heure, il est là pour nous aider à enrayer ce mystérieux mal qui frappe nos concitoyens. Maintenant, essayez de vous calmer. » Le berger baisse les yeux en signe de résignation, puis s'en retourne et se dirige vers le comptoir d'un pas lent. « Il se fait tard maintenant, reprend Abraö en se levant. Nous avons tous besoin de dormir. Je vous donne rendez-vous demain matin ici même. Bonne nuit à vous. » Sur ces mots, il se dirige vers la sortie accompagné par Sinaö qui vous salue à son tour. Si vous souhaitez aller dormir afin d'être en pleine forme pour la journée de demain, rendez-vous au **46**. Si vous pensez qu'il est plus important d'aider le pauvre Unlaö à trouver l'animal responsable de l'attaque de son troupeau, rendez-vous au **12**.

71

Le chant d'un coq se trouvant probablement au pied de la fenêtre de votre chambrée vous réveille brusquement au petit matin. La trop courte nuit que vous venez de passer entre votre excursion nocturne et votre combat avec le Troll vous permet cependant de récupérer 2 points d'ENDURANCE et tous les points d'HABILETE que vous avez pu perdre à cause de la maladie. Si vous le souhaitez, vous pouvez consommer un repas matinal qui vous permettra de prendre des forces pour la journée. Repensant à ce qui s'est passé la veille, vous comprenez que la cause de la maladie dont vous avez été victime et que vous avez heureusement pu guérir grâce à la potion de Basil ne peut provenir que de l'eau que vous avez bue lors de votre dernier repas. Soudain, vous entendez que l'on frappe à la porte de votre chambre. « Bonjour c'est Abraö, dit une voix derrière la porte. Dépêchez-vous, je vous attends dans la salle du bas pour vous conduire auprès des malades. » Vous lui répondez que vous descendez tout de suite. Après avoir rassemblé vos affaires, vous sortez de la chambre et vous descendez l'escalier menant à la grande salle de l'auberge. Devant le comptoir, Abraö vous attend tout en discutant avec l'aubergiste occupé à nettoyer quelques chopes. Vous approchez de lui et vous racontez comment vous avez trouvé et tué le Troll qui était responsable des attaques de troupeaux dans la région. Vous lui annoncez également que vous avez découvert que l'eau est vraisemblablement à l'origine de la contamination de tous les habitants du village, comme de la votre. A votre écoute, son visage exprime un réel soulagement. Mais il reprend un air inquiet lorsqu'il vous répond derechef : « L'eau que nous buvons tous provient du puits situé sur la place centrale. Elle a toujours été très appréciée et certains de nos anciens lui attribuent même des vertus curatives. Nous en donnons donc abondamment à nos malades à défaut de pouvoir leur fournir un vrai remède. Si ce que vous dites est vrai, il faut absolument que nous arrêtions cela au plus vite. Je cours dans la salle commune afin de donner des consignes. Quant à vous, je vous propose de vous rendre immédiatement au puits où je vais vous rejoindre dès que possible. Il tourne les talons et sort de la salle d'un pas pressé. Rendez-vous au **8**.

72

Vous poursuivez la piste de la créature. Elle passe sur l'autre versant de la colline que vous descendez avec précautions et en prenant soin de ne manquer aucune trace. Soudain, un grognement terrifiant retentit devant vous, au détour d'un gros buisson. Vous voyez alors s'approcher de vous une énorme créature bipède. Lorsqu'elle passe dans la lumière lunaire, vous comprenez que vous vous trouvez face au responsable de l'attaque du troupeau. Il s'agit d'un immense Troll à l'aspect repoussant. Si vous souhaitez le combattre à l'épée, rendez-vous au **44**. Si vous préférez faire appel à la magie, choisissez une des Formules suivantes :

HOR	MOL	FEU	ZAP	MOU
97	103	99	101	105

73

Environ à mi-chemin entre la surface et le fond du puits, vos pieds glissent brusquement et vous êtes violemment projeté contre la paroi. Le choc vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Heureusement, vous parvenez à conserver votre prise sur la corde et vous poursuivez votre descente en redoublant d'attention. Les cris de Sinaö sont assourdissants et il vous faut faire vite. Rendez-vous au **37**.

74

Vous avez beau cogner, vous ne parvenez qu'à détacher de petits fragments de roche. Rendez-vous au **56**.

75

Le chant d'un coq se trouvant probablement au pied de la fenêtre de votre chambrée vous réveille brusquement au petit matin. La nuit que vous venez de passer vous permet de récupérer 3 points d'ENDURANCE et tous les points d'HABILETE que vous avez pu perdre à cause de la maladie. Si vous le souhaitez, vous pouvez consommer un repas matinal qui vous permettra de prendre des forces pour la journée. Repensant à ce qui s'est passé la veille, vous comprenez que la cause de la maladie dont vous avez été victime et que vous avez heureusement pu guérir grâce à la potion de Basil ne peut provenir que de l'eau que vous avez bue lors de votre dernier repas. Soudain, vous entendez que l'on frappe à la porte de votre chambre. « Bonjour c'est Abraö, dit une voix derrière la porte. Dépêchez-vous, je vous attends dans la salle du bas pour vous conduire auprès des malades. » Vous lui répondez que vous descendez tout de suite. Après avoir rassemblé vos affaires, vous sortez de la chambre et vous descendez l'escalier menant à la grande salle de l'auberge. Devant le comptoir, Abraö vous attend tout en discutant avec l'aubergiste occupé à nettoyer quelques chopes. Vous approchez de lui et vous racontez comment vous avez trouvé et tué le Troll qui était responsable des attaques de troupes dans la région. Vous lui annoncez également que vous avez découvert que l'eau est vraisemblablement à l'origine de la contamination de tous les habitants du village, comme de la votre. A votre écoute, son visage exprime un réel soulagement. Mais il reprend un air inquiet lorsqu'il vous répond derechef : « L'eau que nous buvons tous provient du puits situé sur la place centrale. Elle a toujours été très appréciée et certains de nos anciens lui attribuent même des vertus curatives. Nous en donnons donc abondamment à nos malades à défaut de pouvoir leur fournir un vrai remède. Si ce que vous dites est vrai, il faut absolument que nous arrêtions cela au plus vite. Je cours dans la salle commune afin de donner des consignes. Quant à vous, je vous propose de vous rendre immédiatement au puits où je vais vous rejoindre dès que possible. Il tourne les talons et sort de la salle d'un pas pressé. Rendez-vous au 41.

76

Environ à mi-chemin entre la surface et le fond du puits, vos pieds glissent brusquement et vous êtes violemment projeté contre la paroi. Le choc vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Heureusement, vous parvenez à conserver votre prise sur la corde et vous poursuivez votre descente en redoublant d'attention. Rendez-vous au 34.

77

Vous décidez de combattre ce monstrueux Troll à l'épée.

	HABILETE	ENDURANCE
TROLL	9	13

Si vous parvenez à vaincre cette créature, rendez-vous au 60.

78

Vous nagez à tâtons dans l'étroit tunnel immergé, quelque peu stressé par la situation. Votre descente ne dure cependant que quelques mètres. Rapidement, vous constatez que le passage se redresse puis remonte. Mais peu après, vous vous retrouvez devant une impasse. Aucune issue ne semble possible et vous commencez à paniquer. Pensant que l'eau baignant cette grotte vient forcément de quelque part, vous commencez à frapper de toutes vos forces contre les rochers qui semblent relativement friables. Lancez deux dés et ajoutez 2 au score obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETE, rendez-vous au 54. S'il est supérieur, rendez-vous au 66.

79

Après lui avoir assené un dernier coup d'épée, le Troll s'écroule lourdement dans le petit ruisseau. Sa mort et le calme qui en résulte semble un instant rendre l'ambiance de la caverne plus accueillante. Pourtant, la scène que vous avez devant les yeux aurait de quoi rendre malade le commun des mortels. Le sang s'écoulant de larges plaies de la créature se mélange à l'eau du ruisseau et forme une véritable mare écarlate. En faisant quelques pas de côté, vous vous apercevez avec dégoût que vous avez marché dans une énorme fiente aussi collante que nauséabonde. En regardant autour de vous, vous constatez que le sable et le petit cours d'eau qui le traverse sont jonchés de ces mêmes excréments répugnants. Cette scène vous écœure et vous vous pressez de reprendre le chemin de la sortie afin de retrouver l'air libre. Rendez-vous au **55**.

80

Vous arpentez la prairie en essayant de repérer les traces laissées par la créature. Après de longues minutes passées le dos courbé, vous êtes maintenant certain que la créature est arrivée et repartie par le même chemin. Vous suivez donc ses traces qui vous mènent en direction de l'ouest. A bout d'une centaine de mètre, vous pénétrez dans un bois de hêtres. Sous les arbres, la terre est un peu plus sèche et les traces deviennent difficiles à suivre. Vous parvenez cependant après plusieurs allers et retours à conserver la piste. Après quelques dizaines de minutes, vous ressortez du bois pour vous retrouver au pied d'une haute colline rocheuse parsemée de nombreuses zones d'herbes hautes. Au fur et à mesure votre ascension, vous vous sentez de plus en plus mal à l'aise. Une violente migraine et des maux d'estomac très douloureux vous prennent rapidement. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Peu après, vous êtes obligé de vous arrêter afin de vomir ; action peu agréable que vous êtes contraint de renouveler plusieurs fois en quelques minutes. L'ascension de la colline devient pour vous une véritable épreuve de force et vous n'avez à cet instant plus la moindre certitude quant à votre capacité à la mener à son terme. Rendez-vous au **35**.

81

Vous n'avez pas le choix, il vous faut utiliser la Potion de Soins de Basïl si vous voulez vous en sortir. Bien que vous l'ayez initialement achetée pour autrui, il vous faut la tester sur vous car vous êtes vous aussi victime de cette mystérieuse maladie. Vous sortez donc la fiole de votre Sac à Dos et vous en buvez fébrilement le contenu. Quelques minutes plus tard, vous commencez à ressentir les effets bénéfiques du breuvage. Vos maux de tête et d'estomac s'estompent peu à peu et vous vous sentez moins nauséux. Le précieux breuvage de Basïl vous permet de récupérer 5 points d'ENDURANCE mais vous restez cependant très faible et donc peu habile. Rendez-vous au **36**.

82

Vous déclarez vouloir retourner dans la grotte où vous avez tué le Troll afin de suivre le cours du ruisseau qui la traversait. « Très bien, vous répond Sinaö. Je descends pour ma part au fond du puits. » Vous sortez alors de votre Sac à Dos la corde que vous avez pris aux brigands qui vous avaient attaqués, Sinaö et vous, en chemin vers Sanjä, et vous la lui tendez. Il s'empresse d'en attacher solidement une extrémité à la structure métallique surmontant le puits et d'envoyer l'autre au fond du trou obscur. Vous vous souhaitez mutuellement bonne chance et vous prenez la direction de la grotte. Une fois sorti du village, vous marchez bon train sur quelques lieues et vous parvenez finalement au pied de la colline où se trouve l'entrée du tunnel menant à la grotte. Vous y pénétrez alors avec la ferme intention de résoudre ce mystère. Rendez-vous au **50**.

83

Quittant la place centrale, vous suivez Abraö aux côtés de Sinaö. Vous remarquez en cours de route une épaisse fumée qui se dégage derrière les palissades. L'auberge du village se situe dans un bâtiment à colombages joliment construit, arborant une façade verte aux boiseries blanches. Lorsque vous y pénétrez, vous découvrez une salle meublée par de nombreuses tables autour desquelles sont disposés des tabourets. Les murs sont ornés de peintures représentant des paysages régionaux. Le comptoir en chêne se caractérise par une frise finement ouvragée représentant des scènes quotidiennes de la vie paysanne. Contrairement à toutes les auberges que vous avez eu l'occasion de fréquenter, l'ambiance de celle-ci est relativement lourde, et aucun éclat de rire ne se fait entendre. A votre grande surprise, très peu de tables sont occupées et les quelques clients qui sont présents s'intéressent immédiatement à vous par le biais de regards curieux. Vous voyez alors un rideau de toile s'ouvrir au fond de la salle et celui qui semble être l'aubergiste sort du passage, un tonnelet de vin dans les mains. A votre vue, il vous souhaite la bienvenue et vous invite d'un signe de tête à vous assoir à la table de votre choix. Abraö s'installe alors à une table située dans un coin de la salle. Sinaö et vous lui emboitez le pas. « Après ce voyage et les péripéties que vous avez connues, vous devez être affamés et très fatigués. Partageons un bon repas tout en parlant du malheur qui touche notre village si vous voulez bien, dit Abraö. » Sur ces mots, l'aubergiste arrive devant votre table et y pose un plat contenant un assortiment de charcuterie de choix accompagné de légumes de saison. Il s'en retourne vers le comptoir puis ramène une cruche de vin et une cruche d'eau. « Aubergiste, veuillez préparer votre meilleure chambre pour notre ami je vous prie, demande Abraö. » L'aubergiste incline légèrement la tête en signe de politesse. « J'y vais de ce pas Messire Abraö, ajoute-t-il. Avec les malheurs que nous connaissons en ce moment, je n'ai pas le moindre pensionnaire. Je vais vous préparer la chambre numéro dix, qui est la plus grande et la plus belle de toutes. Je vous souhaite un très bon appétit messieurs. » Sur ces mots, l'aubergiste se retire et retourne derrière son comptoir. « Préférez-vous prendre du vin ou de l'eau mon ami ? demande Sinaö qui vient d'empoigner les deux cruches. Si vous souhaitez arroser ce bon repas avec du vin, rendez-vous au 7. Si vous préférez rester sobre et vous contenter d'eau, rendez-vous au 70.

84

Quelques mètres plus loin, vous parvenez à un important élargissement de la grotte. Vous découvrez alors une salle naturelle humide et malodorante. Elle est traversée par un petit cours d'eau qui débouche de la roche, sillonne lentement le sol sablonneux, et s'engouffre à nouveau dans une anfractuosité du rocher. Au milieu de la salle, un immense Troll à l'aspect repoussant est en train de déguster une brebis à pleines dents devant un feu fraîchement allumé. Dès votre arrivée, il stoppe net son écœurante dégustation et se lève d'un bon en poussant un grognement puissant et terrifiant qui, dans ce lieu clos, résonne au point de vous faire mal aux oreilles. Il s'approche alors de vous avec la ferme intention de vous tuer aussi sauvagement que rapidement. Si vous souhaitez le combattre à l'épée, rendez-vous au 25. Si vous préférez faire appel à la magie, choisissez une des Formules suivantes :

HOR	MOL	FEU	ZAP	MOU
115	107	113	109	111

85

Après ce bon repas copieusement arrosé, votre sommeil est de plomb et vous dormez profondément jusqu'au matin. Rendez-vous au 51.

86

Vous payez les 10 Pièces d'Or à Basil qui vous donne en échange une fiole de verre fermée par un bouchon scellé de son sceau (notez-la sur votre Feuille d'Aventure et n'oubliez pas de déduire 10 Pièces d'Or de votre total). La couleur bleutée du liquide qu'elle contient ne vous surprend guère car vous avez déjà eu ce genre de potion entre les mains par le passé. Vous dites à Sinaö que vous avez parfaitement confiance en cette potion et que vous vous engagez à ne jamais lui demander le remboursement de la fiole si elle n'a pas l'effet attendu. L'homme apprécie votre geste et vous remercie de votre gentillesse. Vous lui dites alors qu'il est maintenant grand temps de partir pour Sanjä; ce à quoi il adhère. Vous quittez donc la boutique de Basil et vous vous dirigez vers le nord. Rendez-vous au **29**.

87

Vous poursuivez la piste de la créature. Elle passe sur l'autre versant de la colline que vous descendez avec précautions et en prenant soin de ne manquer aucune trace. Peu après, vous constatez que les traces se font plus nombreuses et empruntent de multiples directions semblant converger vers un ensemble de buissons entrecoupés de saignées rocheuses. Vous vous approchez et vous découvrez une saillie de bonne taille dans la roche. Il s'agit de l'entrée d'une grotte et toutes les traces que vous pouvez observer sur le sol y mènent. La créature que vous recherchez a donc de toute évidence élu domicile dans ce trou. Vous vous y engagez donc en redoublant de prudence. Le trou n'est pas très profond et votre descente ne vous demande pas de grands talents en escalade. Une fois au fond, vous constatez que la grotte bifurque horizontalement. Il fait très sombre et vous avancez à tâtons et la tête baissée. Peu à peu, un bruit de cours d'eau d'abord imperceptible devient de plus en plus clair. Vous entendez alors des claquements ressemblant à des chocs de cailloux dont l'écho sur les rochers vous fait vous arrêter un moment afin d'être certain de leur provenance. Mais il n'y a pas de doute, ces bruits viennent de devant vous. Vous devinez alors une faible lueur apparaître devant vous. Quelqu'un ou quelque chose vient d'allumer un feu au fond de cette grotte. Vous poursuivez votre approche le plus silencieusement possible, prêt à toute éventualité. Rendez-vous au **84**.

88

Environ à mi-chemin entre la surface et le fond du puits, vos pieds glissent brusquement et vous êtes violemment projeté contre la paroi. Le choc vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Heureusement, vous parvenez à conserver votre prise sur la corde et vous poursuivez votre descente en redoublant d'attention. Rendez-vous au **47**.

89

Vous vous acharnez contre les rochers et, fragment par fragment, vous parvenez peu à peu à créer un petit trou duquel vous sentez un courant provenir. En manque d'air, vous poursuivez votre destruction méthodique de la paroi et vous finissez par créer un passage suffisamment grand pour vous y glisser. A la limite de la noyade, vous sortez finalement la tête de l'eau et vous mettez de longues minutes à vous remettre de vos efforts et de vos émotions. Puis, vous regardez autour de vous afin d'inspecter le lieu que vous venez d'atteindre. Il s'agit d'une salle naturelle humide et malodorante. Elle est traversée par un petit cours d'eau qui débouche de la roche, sillonne lentement le sol sablonneux, et s'engouffre à nouveau dans le rocher à l'endroit où vous vous trouvez. Un tunnel par lequel entre la lumière du jour se trouve un peu plus loin à votre gauche. Vous sortez de l'eau et vous avancez sur le sable en suivant le cours d'eau. Vous découvrez sur le sol les restes d'un feu de bois encore tiède. Soudain, alors que vous vous attardiez sur cette surprenante découverte, vous vous apercevez que votre pied est plongé dans une énorme fiente. Son aspect gluant et son odeur répugnante vous soulèvent le

cœur. Vous constatez que le petit cours d'eau traversant la grotte est rempli de d'excréments similaires. Vous ne pouvez vous empêcher d'esquisser un sourire devant cette scène. Vous vous trouvez de toute évidence dans le repère du Troll que vous avez tué cette nuit et la cause de la contamination de l'eau est devant vous. Ce sont les déjections de la créature qui ont rendus malades les habitants de Sanjä. Cette découverte résout d'un seul coup tous les mystères. Comprenant qu'il est inutile de vous attarder en ce lieu malsain, vous empruntez le tunnel par lequel entre la lumière du jour. Peu après, vous vous retrouvez à l'extérieur, au pied d'une colline. Alors que vous apprêtez à monter son sommet, vous découvrez au détour d'un buisson le corps du Troll que vous avez tué de vos mains. Vous lui jetez un regard narquois et vous passez votre chemin. Une fois au sommet, vous voyez au loin le village de Sanjä. Vous en prenez prestement le chemin, heureux de bientôt pouvoir annoncer à Abraö la résolution du mystère de la contamination de l'eau. Rendez-vous au **132**.

90

Possédez-vous une Potion de Soins ? Si tel est le cas, rendez-vous au **81**. Sinon, rendez-vous au **23**.

91

Vous parcourez les quelques lieues qui vous séparent du village aussi rapidement que possible afin de vous ménager un temps de sommeil suffisant. Vous parvenez finalement aux portes de Sanjä bien avant les premières lueurs du jour. Vous vous dirigez aussitôt vers l'auberge en n'ayant qu'un seul souhait : celui de vous reposer dans un bon lit. La porte de l'auberge est par chance restée ouverte mais la salle du rez-de-chaussée est déserte. Vous sachant sorti, le tenancier a cependant eu la délicatesse de laisser une bougie allumée sur le comptoir. A côté d'elle est posée une clé à laquelle est accrochée une plaquette de cuivre portant le numéro dix. Vous prenez la clé et vous montez les marches du solide escalier de bois brut qui mène aux étages. Vous arrivez finalement devant la porte sur laquelle figure le numéro dix. La pièce est meublée simplement par un grand lit, un chevet et une grande armoire. Complètement épuisé, vous vous effondrez lourdement sur le lit et vous tombez aussitôt dans un profond sommeil. Rendez-vous au **3**.

92

Vous vous précipitez vers la sortie afin d'empêcher Sinaö de partir. Vous le reconduisez à l'intérieur en lui disant de se calmer, puis vous payez les 10 Pièces d'Or à Basïl qui vous donne en échange une fiole de verre fermée par un bouchon scellé de son sceau (notez-la sur votre Feuille d'Aventure et n'oubliez pas de déduire 10 Pièces d'Or de votre total). La couleur bleutée du liquide qu'elle contient ne vous surprend guère car vous avez déjà eu ce genre de potion entre les mains par le passé. Vous déclarez à Sinaö que vous avez parfaitement confiance en cette potion et que vous vous engagez à ne jamais lui demander le remboursement de la fiole si elle n'a pas l'effet attendu. L'homme semble se détendre quelque peu et vous fait même savoir qu'il apprécie votre geste. Vous lui dites alors qu'il est maintenant grand temps de partir pour Sanjä; ce à quoi il adhère complètement. Vous quittez donc la boutique de Basïl et vous vous dirigez vers le nord. Rendez-vous au **29**.

93

Les Brigands que vous affrontiez à peine à terre, vous vous retournez vers Sinaö pour lui porter secours. Il est sévèrement blessé mais continue à se battre avec bravoure. Il finit par terrasser le dernier Brigand devant vos yeux et avant que vous n'ayez eu le temps de lui venir en aide. Rendez-vous au **38**.

94

Sortant de l'auberge aux côtés d'Abraö, vous prenez le chemin de la salle commune. Les rues de Sanjä sont très calmes et l'atmosphère semble de plus en plus lourde. Vous traversez la place centrale où une femme est en train de remonter un seau d'eau du puits. « Vous voyez, dit Abraö. L'eau de ce puits est connue pour avoir des vertus bienfaitrices et curatives. Cette femme fait partie des personnes qui s'occupent des malades que nous allons voir. Nous leur en donnons abondamment car c'est le seul remède que nous connaissons. Malheureusement, nous n'avons à ce jour eu aucun résultat. » Vous poursuivez votre marche vers la salle commune, quelque peu déconcerté par le caractère symbolique de ce soi-disant traitement. Peu après, vous parvenez devant une grande bâtisse de pierre. Vous remarquez immédiatement que tous les volets ont été fermés et barricadés. Devant la double porte d'entrée, deux hommes sont postés et discutent entre eux. A votre arrivée, ils s'arrêtent de parler et ouvrent la porte en vous saluant, Abraö et vous. A peine avez-vous passé le seuil d'entrée qu'une odeur nauséabonde vous agresse les narines. Vous ne pouvez vous retenir de pincer votre nez. « Cet endroit est malsain mon ami, vous dit Abraö en voyant votre réflexe. Nos malades vomissent énormément et ont également de gros problèmes digestifs. Mais vous allez vous habituer. » Vous pénétrez alors dans une grande pièce très sombre, uniquement éclairée par quelques bougies disséminées çà et là. Des dizaines de paillasses sur lesquelles reposent les malades sont disposées sur un sol de terre battue. Des gamelles sont dispersées entre les paillasses. La plupart d'entre elles sont vides mais vous voyez certains malades en tenir sous leur bouche afin de vomir. De nombreuses femmes s'affairent autour des pauvres habitants. Elles leur épongent le front, leur échangent leurs gamelles dégoulinantes contre des vides, et leur donnent de l'eau par petites gorgées. Au fond de la salle, d'autres femmes sont en train de vider les gamelles souillées dans un grand tonneau, alors que d'autres les lavent dans une mangeoire remplie d'eau. Quelques latrines improvisées ont été disposées juste à côté mais leur nombre semble réellement insuffisant. Beaucoup de malades font peur à voir tant leur maigreur est prononcée. Cette scène de souffrance générale est réellement difficile à supporter. « Vous avez devant vous tous les habitants qui ont été atteints par la maladie. Que pouvez-vous faire pour les aider maintenant ? vous demande Abraö. » Si vous possédez une potion de soins, rendez-vous au **131**. Si vous n'en possédez pas, rendez-vous au **127**.

95

Vous annoncez, non sans prétention, que vous êtes peut-être capable de soigner les habitants de son village. Vous savez pertinemment que ce mensonge est loin d'être honorant pour vous, mais votre instinct vous dit que vous devez prendre en charge cette mission et que vous êtes capable de la mener à bien. A l'écoute de votre réponse, l'homme vous invite aussitôt à le suivre. Vous faites un crochet par votre maison et vous y prenez en toute hâte votre équipement : votre fidèle épée, un Sac à Dos, une bourse contenant 20 Pièces d'Or et des provisions qui vous permettront de faire 9 repas. Avant de sortir, vous griffonnez sur un bout de parchemin un petit mot annonçant votre départ pour Sanjä sans plus de précisions que cela, puis vous emboîtez le pas de Sinaö en direction du nord. Rendez-vous au **29**.

96

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Ce sortilège n'existe pas. Voyant que vous tentez de leur lancer un mauvais sort, vos adversaires ont tôt fait de comprendre que vous êtes probablement un combattant plus redoutable que votre compagnon. Trois d'entre eux se jettent alors sur vous et vous allez devoir les combattre simultanément l'arme à la main. Le quatrième se tourne quant à lui vers Sinaö qui a lui aussi dégainé son épée.

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

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **93**.

97

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une barrière invisible se forme aussitôt autour de vous. Le Troll se jette sur vous mais est stoppé net par la protection magique que vous venez de créer. Il hésite un instant, surpris de ne pouvoir vous atteindre, puis repart à l'assaut en martelant l'obstacle de ses longs et puissants bras. Bien protégé, vous le laissez ainsi s'épuiser en sachant cependant que l'effet de votre sortilège prendra bientôt fin. Loin de se décourager, le Troll s'énerve et continue son attaque malgré tout. Au bout de quelques minutes, vous ressentez que la barrière magique commence à s'affaiblir et vous vous préparez à bondir sur la créature qui semble quelque peu éprouvée par ses efforts répétés et immodérés. Au moment où les effets du sortilège se dissipent, vous vous ruez sur lui afin de lui régler son compte l'épée à la main.

	HABILETE	ENDURANCE
TROLL	9	7

Si vous parvenez à vaincre cette créature, rendez-vous au **68**.

98

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Ce sortilège n'existe pas. Voyant que vous tentez de leur lancer un mauvais sort, vos adversaires ont tôt fait de comprendre que vous êtes probablement un combattant plus redoutable que votre compagnon. Trois d'entre eux se jettent alors sur vous et vous allez devoir les combattre simultanément l'arme à la main. Le quatrième se tourne quant à lui vers Sinaö qui a lui aussi dégainé son épée.

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

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **20**.

99

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une boule de feu apparaît aussitôt au creux de votre main. D'un geste ample et précis, vous la jetez en direction de la créature qui la reçoit en pleine face et tombe lourdement sur le sol. Une gerbe de flammes illumine les alentours et le cri du Troll déchire le silence de la nuit. Quelques secondes plus tard, une fois l'effet de votre sortilège dissipé, une forte odeur de poils brûlés envahit vos narines. Vous voyez alors la créature se redresser lentement et se diriger à nouveau vers vous. Elle semble sérieusement diminuée, mais elle reste cependant agressive et vous allez devoir achever le travail à l'épée.

	HABILETE ENDURANCE	
TROLL	7	3

Si vous parvenez à vaincre cette créature, rendez-vous au **68**.

100

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une boule de feu apparaît aussitôt au creux de votre main. Vous la jetez sur un des Brigands qui la reçoit en pleine face et s'écroule immédiatement, brûlé vif. Voyant que vous leur lancez un mauvais sort, vos adversaires ont tôt fait de comprendre que vous êtes probablement un combattant plus redoutable que votre compagnon. Deux d'entre eux se jettent alors sur vous et vous allez devoir les combattre simultanément l'arme à la main. Le troisième se tourne quant à lui vers Sinao qui a lui aussi dégainé son épée.

	HABILETE ENDURANCE	
BRIGAND 1	6	6
BRIGAND 2	5	6

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **93**.

101

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous pointez votre index en direction du Troll. Un éclair en jaillit aussitôt et la créature reçoit en pleine face la puissante décharge électrique qui illumine les alentours. En tombant à terre, le Troll pousse un cri qui déchire le silence de la nuit. Quelques secondes plus tard, une fois l'effet de votre sortilège dissipé, vous voyez la créature se redresser lentement et se diriger à nouveau vers vous. Elle semble sérieusement diminuée, mais elle reste cependant agressive et vous allez devoir achever le travail à l'épée.

	HABILETE ENDURANCE	
TROLL	7	3

Si vous parvenez à vaincre cette créature, rendez-vous au **68**.

102

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un éclair jaillit aussitôt de votre index que vous avez préalablement pointé en direction d'un des Brigands. Ce dernier le reçoit en pleine face et s'écroule immédiatement, totalement foudroyé. Voyant que vous leur lancez un mauvais sort, vos adversaires ont tôt fait de comprendre que vous êtes probablement un combattant plus redoutable que votre compagnon. Deux d'entre eux se jettent alors sur vous et vous allez devoir les combattre simultanément l'arme à la main. Le troisième se tourne quant à lui vers Sinaö qui a lui aussi dégainé son épée.

	HABILETE	ENDURANCE
BRIGAND 1	6	6
BRIGAND 2	5	6

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **93**.

103

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Se ruant à l'assaut, le Troll ne vous laisse pas d'autre choix que celui de le combattre à l'épée. Rendez-vous au **44**.

104

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous ordonnez aux Brigands de vous laisser tranquilles et de partir. Mais votre magie reste sans effet car ce sortilège n'affecte pas les créatures douées d'une intelligence humaine. Voyant que vous tentez de leur lancer un mauvais sort, vos adversaires ont tôt fait de comprendre que vous êtes probablement un combattant plus redoutable que votre compagnon. Trois d'entre eux se jettent alors sur vous et vous allez devoir les combattre simultanément l'arme à la main. Le quatrième se tourne quant à lui vers Sinaö qui a lui aussi dégainé son épée.

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

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **93**.

105

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous voyez aussitôt le Troll trébucher à plusieurs reprises en se dirigeant vers vous. Votre sortilège semble faire effet et la créature que vous devez affronter est maintenant handicapée par une terrible maladresse. Cela ne l'empêche cependant pas de continuer son assaut et vous devez en finir avec elle à l'aide de votre fidèle épée.

	HABILETE	ENDURANCE
TROLL	4	13

Si vous parvenez à vaincre cette créature, rendez-vous au **68**.

106

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une barrière invisible se forme aussitôt autour de vous. Le Troll se jette sur vous mais est stoppé net par la protection magique que vous venez de créer. Il hésite un instant, surpris de ne pouvoir vous atteindre, puis repart à l'assaut en martelant l'obstacle de ses longs et puissants bras. Bien protégé, vous le laissez ainsi s'épuiser en sachant cependant que l'effet de votre sortilège prendra bientôt fin. Loin de se décourager, le Troll s'énerve et continue son attaque malgré tout. Au bout de quelques minutes, vous ressentez que la barrière magique commence à s'affaiblir et vous vous préparez à bondir sur la créature qui semble quelque peu éprouvée par ses efforts répétés et immodérés. Au moment où les effets du sortilège se dissipent, vous vous ruez sur lui afin de lui régler son compte l'épée à la main.

	HABILETE	ENDURANCE
TROLL	9	7

Si vous parvenez à vaincre cette créature, rendez-vous au **48**.

107

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Se ruant à l'assaut, le Troll ne vous laisse pas d'autre choix que celui de le combattre à l'épée. Rendez-vous au **25**.

108

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une boule de feu apparaît aussitôt au creux de votre main. D'un geste ample et précis, vous la jetez en direction de la créature qui la reçoit en pleine face et tombe lourdement sur le sol. Une gerbe de flammes illumine les alentours et le cri du Troll déchire le silence de la nuit. Quelques secondes plus tard, une fois l'effet de votre sortilège dissipé, une forte odeur de poils brûlés envahit vos narines. Vous voyez alors la créature se redresser lentement et se diriger à nouveau vers vous. Elle semble sérieusement diminuée, mais elle reste cependant agressive et vous allez devoir achever le travail à l'épée.

	HABILETE	ENDURANCE
TROLL	7	3

Si vous parvenez à vaincre cette créature, rendez-vous au **48**.

109

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous pointez votre index en direction du Troll. Un éclair en jaillit aussitôt et la créature reçoit en pleine face la puissante décharge électrique qui illumine les alentours. En tombant à terre, le Troll pousse un cri qui met à mal vos tympanes. Quelques secondes plus tard, une fois l'effet de votre sortilège dissipé, vous voyez la créature se redresser lentement et se diriger à nouveau vers vous. Elle semble sérieusement diminuée, mais elle reste cependant agressive et vous allez devoir achever le travail à l'épée.

	HABILETE	ENDURANCE
TROLL	7	3

Si vous parvenez à vaincre cette créature, rendez-vous au **79**.

110

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Se ruant à l'assaut, le Troll ne vous laisse pas d'autre choix que celui de le combattre à l'épée. Rendez-vous au **16**.

111

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous voyez aussitôt le Troll trébucher à plusieurs reprises en se dirigeant vers vous. Votre sortilège semble faire effet et la créature que vous devez affronter est maintenant handicapée par une terrible maladresse. Cela ne l'empêche cependant pas de continuer son assaut et vous devez en finir avec elle à l'aide de votre fidèle épée.

	HABILETE	ENDURANCE
TROLL	4	13

Si vous parvenez à vaincre cette créature, rendez-vous au **79**.

112

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous voyez aussitôt le Troll trébucher à plusieurs reprises en se dirigeant vers vous. Votre sortilège semble faire effet et la créature que vous devez affronter est maintenant handicapée par une terrible maladresse. Cela ne l'empêche cependant pas de continuer son assaut et vous devez en finir avec elle à l'aide de votre fidèle épée.

	HABILETE	ENDURANCE
TROLL	4	13

Si vous parvenez à vaincre cette créature, rendez-vous au **48**.

113

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une boule de feu apparaît aussitôt au creux de votre main. D'un geste ample et précis, vous la jetez en direction de la créature qui la reçoit en pleine face et tombe lourdement sur le sol. Une gerbe de flammes illumine la grotte et le cri du Troll met à mal vos tympans. Quelques secondes plus tard, une fois l'effet de votre sortilège dissipé, une forte odeur de poils brûlés envahit vos narines. Vous voyez alors la créature se redresser lentement et se diriger à nouveau vers vous. Elle semble sérieusement diminuée, mais elle reste cependant agressive et vous allez devoir achever le travail à l'épée.

	HABILETE	ENDURANCE
TROLL	7	3

Si vous parvenez à vaincre cette créature, rendez-vous au **79**.

114

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous pointez votre index en direction du Troll. Un éclair en jaillit aussitôt et la créature reçoit en pleine face la puissante décharge électrique qui illumine les alentours. En tombant à terre, le Troll pousse un cri qui déchire le silence de la nuit. Quelques secondes plus tard, une fois l'effet de votre sortilège dissipé, vous voyez la créature se redresser lentement et se diriger à nouveau vers vous. Elle semble sérieusement diminuée, mais elle reste cependant agressive et vous allez devoir achever le travail à l'épée.

	HABILETE ENDURANCE	
TROLL	7	3

Si vous parvenez à vaincre cette créature, rendez-vous au **48**.

115

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une barrière invisible se forme aussitôt autour de vous. Le Troll se jette sur vous mais est stoppé net par la protection magique que vous venez de créer. Il hésite un instant, surpris de ne pouvoir vous atteindre, puis repart à l'assaut en martelant l'obstacle de ses longs et puissants bras. Bien protégé, vous le laissez ainsi s'épuiser en sachant cependant que l'effet de votre sortilège prendra bientôt fin. Loin de se décourager, le Troll s'énervé et continue son attaque malgré tout. Au bout de quelques minutes, vous ressentez que la barrière magique commence à s'affaiblir et vous vous préparez à bondir sur la créature qui semble quelque peu éprouvée par ses efforts répétés et immodérés. Au moment où les effets du sortilège se dissipent, vous vous ruez sur lui afin de lui régler son compte l'épée à la main.

	HABILETE ENDURANCE	
TROLL	9	7

Si vous parvenez à vaincre cette créature, rendez-vous au **79**.

116

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une boule de feu apparaît aussitôt au creux de votre main. D'un geste ample et précis, vous la jetez en direction de la créature qui la reçoit en pleine face et tombe lourdement sur le sol. Une gerbe de flammes illumine la grotte et le cri du Troll met à mal vos tympanes. Quelques secondes plus tard, une fois l'effet de votre sortilège dissipé, une forte odeur de poils brûlés envahit vos narines. Vous voyez alors la créature se redresser lentement et se diriger à nouveau vers vous. Elle semble sérieusement diminuée, mais elle reste cependant agressive et vous allez devoir achever le travail à l'épée.

	HABILETE ENDURANCE	
TROLL	7	3

Si vous parvenez à vaincre cette créature, rendez-vous au **58**.

117

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Se ruant à l'assaut, le Troll ne vous laisse pas d'autre choix que celui de le combattre à l'épée. Rendez-vous au **77**.

118

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une barrière invisible se forme aussitôt autour de vous. Le Troll se jette sur vous mais est stoppé net par la protection magique que vous venez de créer. Il hésite un instant, surpris de ne pouvoir vous atteindre, puis repart à l'assaut en martelant l'obstacle de ses longs et puissants bras. Bien protégé, vous le laissez ainsi s'épuiser en sachant cependant que l'effet de votre sortilège prendra bientôt fin. Loin de se décourager, le Troll s'énerve et continue son attaque malgré tout. Au bout de quelques minutes, vous ressentez que la barrière magique commence à s'affaiblir et vous vous préparez à bondir sur la créature qui semble quelque peu éprouvée par ses efforts répétés et immodérés. Au moment où les effets du sortilège se dissipent, vous vous ruez sur lui afin de lui régler son compte l'épée à la main.

	HABILETE	ENDURANCE
TROLL	9	7

Si vous parvenez à vaincre cette créature, rendez-vous au **58**.

119

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous pointez votre index en direction du Troll. Un éclair en jaillit aussitôt et la créature reçoit en pleine face la puissante décharge électrique qui illumine les alentours. En tombant à terre, le Troll pousse un cri qui met à mal vos tympans. Quelques secondes plus tard, une fois l'effet de votre sortilège dissipé, vous voyez la créature se redresser lentement et se diriger à nouveau vers vous. Elle semble sérieusement diminuée, mais elle reste cependant agressive et vous allez devoir achever le travail à l'épée.

	HABILETE	ENDURANCE
TROLL	7	3

Si vous parvenez à vaincre cette créature, rendez-vous au **60**.

120

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Se ruant à l'assaut, le Troll ne vous laisse pas d'autre choix que celui de le combattre à l'épée. Rendez-vous au **39**.

121

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une boule de feu apparaît aussitôt au creux de votre main. D'un geste ample et précis, vous la jetez en direction de la créature qui la reçoit en pleine face et tombe lourdement sur le sol. Une gerbe de flammes illumine la grotte et le cri du Troll met à mal vos tympans. Quelques secondes plus tard, une fois l'effet de votre sortilège dissipé, une forte odeur de poils brûlés envahit vos narines. Vous voyez alors la créature se redresser lentement et se diriger à nouveau vers vous. Elle semble sérieusement diminuée, mais elle reste cependant agressive et vous allez devoir achever le travail à l'épée.

	HABILETE	ENDURANCE
TROLL	7	3

Si vous parvenez à vaincre cette créature, rendez-vous au **60**.

122

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous voyez aussitôt le Troll trébucher à plusieurs reprises en se dirigeant vers vous. Votre sortilège semble faire effet et la créature que vous devez affronter est maintenant handicapée par une terrible maladresse. Cela ne l'empêche cependant pas de continuer son assaut et vous devez en finir avec elle à l'aide de votre fidèle épée.

	HABILETE	ENDURANCE
TROLL	4	13

Si vous parvenez à vaincre cette créature, rendez-vous au **58**.

123

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une barrière invisible se forme aussitôt autour de vous. Le Troll se jette sur vous mais est stoppé net par la protection magique que vous venez de créer. Il hésite un instant, surpris de ne pouvoir vous atteindre, puis repart à l'assaut en martelant l'obstacle de ses longs et puissants bras. Bien protégé, vous le laissez ainsi s'épuiser en sachant cependant que l'effet de votre sortilège prendra bientôt fin. Loin de se décourager, le Troll s'énervé et continue son attaque malgré tout. Au bout de quelques minutes, vous ressentez que la barrière magique commence à s'affaiblir et vous vous préparez à bondir sur la créature qui semble quelque peu éprouvée par ses efforts répétés et immodérés. Au moment où les effets du sortilège se dissipent, vous vous ruez sur lui afin de lui régler son compte l'épée à la main.

	HABILETE	ENDURANCE
TROLL	9	7

Si vous parvenez à vaincre cette créature, rendez-vous au **60**.

124

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous pointez votre index en direction du Troll. Un éclair en jaillit aussitôt et la créature reçoit en pleine face la puissante décharge électrique qui illumine les alentours. En tombant à terre, le Troll pousse un cri qui met à mal vos tympans. Quelques secondes plus tard, une fois l'effet de votre sortilège dissipé, vous voyez la créature se redresser lentement et se diriger à nouveau vers vous. Elle

semble sérieusement diminuée, mais elle reste cependant agressive et vous allez devoir achever le travail à l'épée.

	HABILETE	ENDURANCE
TROLL	7	3

Si vous parvenez à vaincre cette créature, rendez-vous au **58**.

125

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous voyez aussitôt le Troll trébucher à plusieurs reprises en se dirigeant vers vous. Votre sortilège semble faire effet et la créature que vous devez affronter est maintenant handicapée par une terrible maladresse. Cela ne l'empêche cependant pas de continuer son assaut et vous devez en finir avec elle à l'aide de votre fidèle épée.

	HABILETE	ENDURANCE
TROLL	4	13

Si vous parvenez à vaincre cette créature, rendez-vous au **60**.

Vous passez la journée entière dans la chambre de l'auberge à alterner quelques brèves phases de sommeil, les vomissements, les courses vers les latrines. Mais peu à peu, vous reprenez espoir car vous sentez que votre état commence à s'améliorer. Le soir venu, vous entendez à nouveau frapper à votre porte. « C'est Abraõ, dit une voix qui vous est bien connue. Je viens vous donner des nouvelles. » Vous l'invitez à entrer, bien content de pouvoir parler à quelqu'un après ces longues heures de solitude peu agréables. La porte s'ouvre et vous voyez un large sourire poindre sur le visage du chef du village. « Les nouvelles sont excellentes mon brave. Depuis que nous avons arrêté de donner de l'eau à nos malades, certains commencent déjà à se sentir un peu mieux. Il semble donc que vous ayez vu juste. Nous avons de plus monté une expédition afin de découvrir l'origine de la contamination de notre puits. Malheureusement, Sinaõ que vous connaissez bien s'est cassé une jambe en descendant dans le puits. Mais malgré cela, nous avons découvert que la source qui l'alimente passe par une grotte où le Troll que vous avez tué cette nuit avait élu domicile. Ce sont ses ignobles fientes et excréments qui polluaient l'eau et qui ont causé cette maladie. Nous vous devons donc une fière chandelle. Non seulement vous nous avez débarrassé de cette dangereuse créature qui décimait nos troupeaux, mais vous nous avez aussi permis de mettre fin à cette redoutable épidémie. Je vous remercie donc au nom de tous les habitants de Sanjä pour l'aide que vous nous avez apportée. Je vous laisse maintenant vous reposer. Je pense qu'après une bonne nuit de sommeil, vous pourrez à nouveau vous lever et peut-être même rentrer chez vous. Bonsoir mon ami. » Abraõ ressort alors de la chambre et vous laisse au calme. Même si vous n'avez pas résolu la totalité du problème, vous éprouvez néanmoins une certaine satisfaction personnelle et vous êtes fier d'avoir pu contribuer ainsi à débarrasser Sanjä de tous ses maux. Une fois rétabli, vous pourrez rentrer dans votre village la tête haute.

Vous vous sentez complètement démuni devant l'ampleur du drame qui se déroule devant vous. Vous ne disposez d'aucun moyen qui pourrait vous permettre de redonner espoir à ces pauvres villageois et vous regrettez de ne pas avoir eu la présence d'esprit d'acheter à l'alchimiste de votre village un de ses potions de soins qui aurait peut-être pu guérir au moins une de ces pauvres gens. Arguant qu'il est préférable de vous rendre dans votre village afin de récupérer des potions de soins, vous ressortez de la salle commune afin de respirer l'air pur. Abraõ vous suit quelques minutes plus tard, après avoir pris des nouvelles des malades auprès de leurs soigneuses. « Si jamais cette potion est efficace, avez-vous la possibilité d'en obtenir suffisamment pour tous les malades ? vous demande-t-il d'un air sceptique. » Vous lui révélez alors que cette potion est créée par l'alchimiste de votre village et qu'elle présente malheureusement deux inconvénients. Tout d'abord son prix qui est très élevé, et ensuite la complexité de sa formule et la rareté des ingrédients nécessaires à sa fabrication. Abraõ est abattu à l'écoute de ces informations. « Même si votre alchimiste avait les moyens d'en fabriquer assez, nous serions bien incapables de payer la somme que cela représenterait, se lamente-t-il. » Vous faites part à Abraõ de votre profond regret de ne pas pouvoir lui proposer de meilleure solution. « Cette solution n'est pas envisageable, reprend-il sur un ton laissant transparaître une certaine colère que vous attribuez tout d'abord au sentiment d'impuissance qu'il doit probablement ressentir. » Mais à mesure que la conversation se poursuit, sa colère se fait plus forte. « Je crois que vous cherchez à profiter de la situation pour abuser de nous afin de vous enrichir. Il est préférable que vous quittiez immédiatement Sanjä pour ne plus jamais y revenir, finit-il en vous montrant une issue dans la palissade entourant le village. Désolé de cette réaction, vous vous résignez à lui obéir afin de le calmer. Vous vous éloignez alors en lui répétant votre regret de ne pouvoir l'aider autrement. Puis vous franchissez le seuil de la palissade et vous prenez vers le sud, en direction de votre village. En marchant, vous repensez au triste sort des habitants de Sanjä. Votre moral est au plus bas car de toute évidence, la mission qui vous a été confiée se solde par un échec.

Arrivés au village, vous vous précipitez vers la place centrale. Un attroupement se tient devant le puits. Abraö est bien entendu présent. « Vous voilà de retour ensembles ! dit Abraö d'un air joyeux et rassuré. Vous aviez donc raison mon ami. C'est bel est bien ce Troll qui était responsable de tous nos malheurs. » Sinaö raconte alors à Abraö et à ses compagnons ce qu'il a trouvé en remontant le cours du ruisseau souterrain et il ne manque pas de préciser que vous l'avez sauvé de la noyade. « Nous vous devons une fière chandelle, répond Abraö. Non seulement vous nous avez débarrassé de cette dangereuse créature qui décimait nos troupeaux, mais vous nous avez aussi permis de mettre fin à cette redoutable épidémie. Depuis que nous avons arrêté de donner de l'eau à nos malades, certains commencent déjà à se sentir un peu mieux. Je vous remercie donc au nom de tous les habitants de Sanjä pour l'aide que vous nous avez apportée. Le soleil est haut dans le ciel et il est temps de nous restaurer. Je vous invite à fêter la fin des malheurs de notre village à l'auberge et cette fois, je déclare le vin obligatoire ! » Les rires de tout le monde envahissent la place. Cela faisait trop longtemps qu'il n'y en avait pas eu à Sanjä. Vous éprouvez une certaine satisfaction personnelle et vous êtes fier d'avoir pu ainsi débarrasser Sanjä de tous ses maux. Bientôt, vous pourrez rentrer dans votre village la tête haute.

Vous passez la journée entière dans la chambre de l'auberge à alterner quelques brèves phases de sommeil, les vomissements, les courses vers les latrines. Mais peu à peu, vous reprenez espoir car vous sentez que votre état commence à s'améliorer. Le soir venu, vous entendez à nouveau frapper à votre porte. « C'est Abraö, dit une voix qui vous est bien connue. Je viens vous donner des nouvelles. » Vous l'invitez à entrer, bien content de pouvoir parler à quelqu'un après ces longues heures de solitude peu agréables. La porte s'ouvre et vous voyez un large sourire poindre sur le visage du chef du village. « Les nouvelles sont excellentes mon brave. Depuis que nous avons arrêté de donner de l'eau à nos malades, certains commencent déjà à se sentir un peu mieux. Il semble donc que vous ayez vu juste. Nous avons de plus monté une expédition afin de découvrir l'origine de la contamination de notre puits. Malheureusement, Sinaö que vous connaissez bien s'est cassé une jambe en descendant dans le puits. Mais malgré cela, nous avons découvert que la source qui l'alimente passe par une grotte où un Troll avait élu domicile. Nos braves ont tué cette monstrueuse créature et nous avons toutes les raisons de croire que c'est elle qui était aussi responsable des attaques de nos troupeaux. Ce sont ses ignobles fientes et excréments qui polluaient l'eau et qui ont causé cette maladie. Ne soyez donc pas trop attristé de ne pas avoir pu nous aider à cause de votre maladie. A près tout, c'est grâce à vos indications sur l'origine de la contamination que nous avons pu mettre fin à la fois à cette redoutable épidémie et aux attaques de nos animaux. Je vous remercie donc au nom de tous les habitants de Sanjä pour l'aide, même modeste, que vous nous avez apporté. Je vous laisse maintenant vous reposer. Je pense qu'après une bonne nuit de sommeil, vous pourrez à nouveau vous lever et peut-être même rentrer chez vous. Bonsoir mon ami. » Abraö ressort alors de la chambre et vous laisse au calme. Même si vous n'avez pas résolu la totalité du problème, vous êtes néanmoins satisfait que Sanjä soit débarrassée de tous ses maux. Une fois rétabli, vous pourrez rentrer dans votre village l'esprit tranquille.

Arrivés au village, vous vous précipitez vers la place centrale. Un attroupelement se tient devant le puits. Abraö est bien entendu présent. « Vous voilà de retour ensemble ! dit Abraö d'un air joyeux et rassuré. Vous aviez donc raison mon ami. C'est bel est bien ce Troll qui était responsable de tous nos malheurs. » Vous racontez alors à Abraö et à ses compagnons ce que vous avez trouvé en remontant le cours du ruisseau souterrain et vous ne manquez pas de préciser que Sinaö vous a probablement sauvé de la noyade. « Nous vous devons une fière chandelle, répond Abraö. Non seulement vous nous avez débarrassé de cette dangereuse créature qui décimait nos troupeaux, mais vous nous avez aussi permis de mettre fin à cette redoutable épidémie. Depuis que nous avons arrêté de donner de l'eau à nos malades, certains commencent déjà à se sentir un peu mieux. Je vous remercie donc au nom de tous les habitants de Sanjä pour l'aide que vous nous avez apportée. Le soleil est haut dans le ciel et il est temps de nous restaurer. Je vous invite à fêter la fin des malheurs de notre village à l'auberge et cette fois, je déclare le vin obligatoire ! » Les rires de tout le monde envahissent la place. Cela faisait trop longtemps qu'il n'y en avait pas eu à Sanjä. Vous éprouvez une certaine satisfaction personnelle et vous êtes fier d'avoir pu ainsi débarrasser Sanjä de tous ses maux. Bientôt, vous pourrez rentrer dans votre village la tête haute.

Vous sortez la potion que vous avez achetée chez Basil et vous proposez à Abraö de l'administrer au malade se trouvant dans le pire état. Il vous amène alors devant un vieil homme dont l'état déplorable laisse présager une fin prochaine. Vous vous baissez et vous portez la fiole contenant le précieux breuvage aux lèvres du vieillard. Il boit lentement mais vous parvenez, au pris d'une certaine patience et d'un peu d'habileté afin de ne pas trop en renverser, à lui administrer toute la dose. Bien qu'étant totalement incertain de l'efficacité de la potion, vous avez néanmoins confiance dans les créations de Basil. Vous annoncez donc à Abraö que le vieil homme devrait se sentir beaucoup mieux d'ici quelques heures. « Puissiez-vous avoir raison mon ami, vous répond-il en soupirant. » Arguant qu'il est préférable d'attendre l'évolution de l'état de vieillard avant de faire quoi que ce soit d'autre, vous ressortez de la salle commune afin de respirer l'air pur. Abraö vous suit quelques minutes plus tard, après avoir pris des nouvelles des malades auprès de leurs soigneuses. « Si jamais cette potion est efficace, avez-vous la possibilité d'en obtenir suffisamment pour tous les malades ? vous demande-t-il d'un air sceptique. » Vous lui révélez alors que cette potion a été créée par l'alchimiste de votre village et qu'elle présente malheureusement deux inconvénients. Tout d'abord son prix qui est très élevé, et ensuite la complexité de sa formule et la rareté des ingrédients nécessaires à sa fabrication. Abraö est abattu à l'écoute de ces informations. « Même si votre alchimiste avait les moyens d'en fabriquer assez, nous serions bien incapables de payer la somme que cela représenterait, se lamente-t-il. » Vous faites part à Abraö de votre profond regret de ne pas pouvoir lui proposer de meilleure solution. « Cette solution n'est pas envisageable, reprend-il sur un ton laissant transparaître une certaine colère que vous attribuez tout d'abord au sentiment d'impuissance qu'il doit probablement ressentir. » Mais à mesure que la conversation se poursuit, sa colère se fait plus forte. « Je crois que vous cherchez à profiter de la situation pour abuser de nous afin de vous enrichir. Il est préférable que vous quittiez immédiatement Sanjä pour ne plus jamais y revenir, finit-il en vous montrant une issue dans la palissade entourant le village. Désolé de cette réaction, vous vous résignez à lui obéir afin de le calmer. Vous vous éloignez alors en lui répétant votre regret de ne pouvoir l'aider autrement. Puis vous franchissez le seuil de la palissade et vous prenez vers le sud, en direction de votre village. En marchant et en repensant au triste sort des habitants de Sanjä, vous essayez de vous remonter le moral en espérant que le vieil homme à qui vous avez administré la potion pourra se rétablir. Mais c'est bien là votre seule et unique consolation car de toute évidence, la mission qui vous a été confiée se solde par un échec.

Arrivé au village, vous vous précipitez vers la place centrale. Un attroupelement se tient devant le puits. Vous reconnaissez parmi les hommes présents Abraö et Sinaö. Ils sont en train de dérouler une corde afin de descendre dans le puits. Vous les arrêtez en signalant votre présence. « Que faites-vous ici ? dit Abraö d'un air surpris. Nous avons cru que vous étiez parti et nous nous apprêtions à descendre au fond du puits pour tenter de découvrir la cause de la contamination de l'eau. » Vous racontez alors à Abraö et à ses compagnons comment vous êtes descendu au fond du puits et ce que vous avez trouvé en remontant le cours du ruisseau souterrain. « Nous vous devons une fière chandelle, répond Abraö. Non seulement vous nous avez débarrassé de cette dangereuse créature qui décimait nos troupeaux, mais vous nous avez aussi permis de mettre fin à cette redoutable épidémie. Depuis que nous avons arrêté de donner de l'eau à nos malades, certains commencent déjà à se sentir un peu mieux. Je vous remercie donc au nom de tous les habitants de Sanjä pour l'aide que vous nous avez apportée. Le soleil est haut dans le ciel et il est temps de nous restaurer. Je vous invite à fêter la fin des malheurs de notre village à l'auberge et cette fois, je déclare le vin obligatoire ! » Les rires de tout le monde envahissent la place. Cela faisait trop longtemps qu'il n'y en avait pas eu à Sanjä. Vous éprouvez une certaine satisfaction personnelle et vous êtes fier d'avoir pu ainsi débarrasser Sanjä de tous ses maux. Bientôt, vous pourrez rentrer dans votre village la tête haute.

Vous empruntez le tunnel naturel par lequel le Troll est arrivé dans la grotte et vous débouchez bientôt à l'air libre, au pied d'une colline. Vous vous empressez de monter à son sommet afin d'avoir une bonne vue des environs. Une fois en haut, vous voyez au loin le village de Sanjä. Vous en prenez prestement le chemin, heureux de bientôt pouvoir annoncer à Abraö la résolution du mystère de la contamination de l'eau et vraisemblablement celui de l'attaque des troupeaux. Vous parcourez les quelques lieues qui vous séparent du village aussi rapidement que possible. Vous parvenez finalement aux portes de Sanjä et vous vous dirigez aussitôt vers la place centrale. Un attroupement se tient devant le puits. Abraö est bien entendu présent. Vous les interpelez de loin. « Par quelle magie êtes-vous ressorti de ce puits ? dit Abraö d'un air surpris. Nous n'avons pas quitté cet endroit. Une chose étrange vient de se produire. En remontant un seau d'eau du fond du puits, nous avons constaté qu'elle avait pris une teinte pourpre. » Vous racontez alors à Abraö et à ses compagnons comment vous êtes descendu au fond du puits et ce que vous avez trouvé en remontant le cours du ruisseau souterrain. Vous lui expliquez également que l'eau a changé de couleur par le sang du Troll qui gît maintenant au fond de la grotte et que c'est de la même façon que l'eau a été contaminée. « Nous vous devons une fière chandelle, répond Abraö. Non seulement vous nous avez débarrassé de cette dangereuse créature qui décimait nos troupeaux, mais vous nous avez aussi permis de mettre fin à cette redoutable épidémie. Depuis que nous avons arrêté de donner de l'eau à nos malades, certains commencent déjà à se sentir un peu mieux. Je vous remercie donc au nom de tous les habitants de Sanjä pour l'aide que vous nous avez apportée. Le soleil est haut dans le ciel et il est temps de nous restaurer. Je vous invite à fêter la fin des malheurs de notre village à l'auberge et cette fois, je déclare le vin obligatoire ! » Les rires de tout le monde envahissent la place. Cela faisait trop longtemps qu'il n'y en avait pas eu à Sanjä. Vous éprouvez une certaine satisfaction personnelle et vous êtes fier d'avoir pu ainsi débarrasser Sanjä de tous ses maux. Bientôt, vous pourrez rentrer dans votre village la tête haute.

Arrivé au village, vous vous précipitez vers la place centrale. Un attroupement se tient devant le puits. Abraö est bien entendu présent. Vous les interpelez de loin. « Par quelle magie êtes-vous ressorti de ce puits ? dit Abraö d'un air surpris. Nous n'avons pas quitté cet endroit. » Vous racontez alors à Abraö et à ses compagnons comment vous êtes descendu au fond du puits et ce que vous avez trouvé en remontant le cours du ruisseau souterrain. « Nous vous devons une fière chandelle, répond Abraö. Non seulement vous nous avez débarrassé de cette dangereuse créature qui décimait nos troupeaux, mais vous nous avez aussi permis de mettre fin à cette redoutable épidémie. Depuis que nous avons arrêté de donner de l'eau à nos malades, certains commencent déjà à se sentir un peu mieux. Je vous remercie donc au nom de tous les habitants de Sanjä pour l'aide que vous nous avez apportée. Le soleil est haut dans le ciel et il est temps de nous restaurer. Je vous invite à fêter la fin des malheurs de notre village à l'auberge et cette fois, je déclare le vin obligatoire ! » Les rires de tout le monde envahissent la place. Cela faisait trop longtemps qu'il n'y en avait pas eu à Sanjä. Vous éprouvez une certaine satisfaction personnelle et vous êtes fier d'avoir pu ainsi débarrasser Sanjä de tous ses maux. Bientôt, vous pourrez rentrer dans votre village la tête haute.

Vous empruntez le tunnel naturel par lequel le Troll est arrivé dans la grotte et vous débouchez bientôt à l'air libre, au pied d'une colline. Vous vous empressez de monter à son sommet afin d'avoir une bonne vue des environs. Une fois en haut, vous voyez au loin le village de Sanjä. Vous en prenez prestement le chemin, heureux de bientôt pouvoir annoncer à Abraö la résolution du mystère de la contamination de l'eau et vraisemblablement celui de l'attaque des troupeaux. Vous parcourez les quelques lieues qui vous séparent du village aussi rapidement que possible. Vous parvenez finalement aux portes de Sanjä et vous vous dirigez aussitôt vers la place centrale. Un attroupement se tient devant le puits. Vous reconnaissez parmi les hommes présents Abraö et Sinaö. Ils sont en train de dérouler une corde afin de descendre dans le puits. Vous les arrêtez en signalant votre présence. « Que faites-vous ici ? dit Abraö d'un air surpris. Nous avons cru que vous étiez parti et nous nous apprêtions à descendre au fond du puits pour tenter de découvrir la cause de la contamination de l'eau. Une chose étrange vient de se produire. En remontant un seau d'eau du fond du puits, nous avons constaté qu'elle avait pris une teinte pourpre. » Vous racontez alors à Abraö et à ses compagnons comment vous êtes descendu au fond du puits et ce que vous avez trouvé en remontant le cours du ruisseau souterrain. Vous lui expliquez également que l'eau a changé de couleur par le sang du Troll qui gît maintenant au fond de la grotte et que c'est de la même façon que l'eau a été contaminée. « Nous vous devons une fière chandelle, répond Abraö. Non seulement vous nous avez débarrassé de cette dangereuse créature qui décimait nos troupeaux, mais vous nous avez aussi permis de mettre fin à cette redoutable épidémie. Depuis que nous avons arrêté de donner de l'eau à nos malades, certains commencent déjà à se sentir un peu mieux. Je vous remercie donc au nom de tous les habitants de Sanjä pour l'aide que vous nous avez apportée. Le soleil est haut dans le ciel et il est temps de nous restaurer. Je vous invite à fêter la fin des malheurs de notre village à l'auberge et cette fois, je déclare le vin obligatoire ! » Les rires de tout le monde envahissent la place. Cela faisait trop longtemps qu'il n'y en avait pas eu à Sanjä. Vous éprouvez une certaine satisfaction personnelle et vous êtes fier d'avoir pu ainsi débarrasser Sanjä de tous ses maux. Bientôt, vous pourrez rentrer dans votre village la tête haute.

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.