

Oliver S. Martin

La Montagne Interdite

Médiéval Fantastique / 3

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



Avis aux Héros !

Lisez attentivement les règles du jeu. Elles sont volontairement très proches de celles qui sont appliquées dans la série *Sorcellerie !* de Livres Dont Vous Êtes Le Héros. Ce choix constitue en effet un bon 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* (à la fin de ce livre). 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 expérimenté pourrait se rappeler par cœur tous les sortilèges qui composent le livre. Il vous suffira, dans l'immédiat, d'en connaître six pour entreprendre votre aventure.

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.

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 devrez 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.

Habileté, Endurance et Chance

Lancez un dé. Si vous jouez en tant que simple *Guerrier*, ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case HABILETE de la *Feuille d'Aventure*. Si vous jouez comme *Sorcier*, vous n'ajouterez que 4 au chiffre donné par le dé. Les Sorciers, en effet, ne sont pas aussi habiles au combat que les Guerriers, mais ils compensent largement ce handicap par leur maîtrise de la magie. Lancez ensuite 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 devrez 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 votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général; plus vos points d'ENDURANCE sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps. Avec vos points de CHANCE, vous saurez si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux. La chance et la magie sont des réalités de la vie dans l'univers imaginaire qui vous allez découvrir.

Batailles

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

Tout d'abord, inscrivez les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de l'adversaire dans les cases prévues à cet effet de la *Feuille d'Aventure*. Ces points vous sont systématiquement donnés dans le texte. Le combat se déroule alors ainsi :

1- Lancez deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au score obtenu. Ce total vous donne la *Force d'Attaque* de l'adversaire.

2- Lancez deux dés pour vous-même. Ajoutez vos points d'HABILETÉ au score obtenu. Ce total vous donne votre *Force d'Attaque*.

3- Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de l'adversaire, vous le blessez et vous passez à l'étape 4. Si la *Force d'Attaque* de l'adversaire est supérieure à la votre, vous êtes blessé et vous passez à l'étape 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, chacun esquive le coup de l'autre et vous poursuivez alors le combat à l'étape 1.

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

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

6- Une fois les points d'ENDURANCE, voire de CHANCE, modifiés en fonction des événements précédents, vous pouvez commencer le deuxième assaut en reprenant à l'étape 1. Lorsque l'un des deux combattants voit son ENDURANCE tomber à 0, il est mort.

Combat avec plus d'une créature

Si vous croisez plus d'une créature, lors de certaines rencontres, les instructions vous permettant de mener la bataille vous seront alors indiquées. Parfois, vous les affronterez comme si elles n'étaient qu'un seul monstre; parfois, vous les combattrez une par une.

FEUILLE D'AVENTURE



HABILETE
Total
de départ =

ENDURANCE
Total
de départ =

CHANCE
Total
de départ =

CASES RENCONTRES AVEC UNE CREATURE

Habilitéte =
Endurance =

OR ET RICHESSES

PROVISIONS
Equivalent repas =
Prix ce jour =

EQUIPEMENT ET OBJETS

NOTES DIVERSES

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 ôterez 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 ôterez 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 Habileté, votre Endurance et votre Chance

Habileté

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~~ 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 douze 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 douze équivalents 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* (à la fin de ce livre). Mais n'oubliez pas ! Dès que vous aurez commencé votre aventure, vous n'aurez plus le droit de vous référer à ce Livre !

Libra, déesse de la justice

Tout au long de votre aventure, Libra, votre déesse personnelle, veillera sur vous. Si vos épreuves se révèlent particulièrement difficiles, vous pourrez l'appeler à l'aide, mais elle ne viendra à votre secours *qu'une seule fois lors de chaque 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 12 repas. Comme vous ne tarderez pas à vous en apercevoir, la nourriture est précieuse dans ces terres sauvages, et vous devrez en faire un usage très avisé. Faites bien attention de ne pas gâcher vos vivres : vous feriez là une grave erreur. Gardez toujours de quoi manger.

Derniers Conseils

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

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

La Montagne Interdite

Cinq années se sont écoulées depuis votre entrée à l'Académie de Sorcellerie de Fangor. Vous, simple fermier d'un petit village du Sud du Royaume, vous voici à la veille d'un des plus grands jours de votre vie. Demain en effet, vous attend l'ultime épreuve qui vous permettra d'obtenir le statut de Guerrier-Sorcier.

Dans votre petite cellule d'Apprenti, vous observez la lune qui se voile de nuages effilés et lumineux depuis l'étroite fenêtre à barreaux qui surplombe votre lit. Vous repensez à ces longues années d'études et d'entraînement que vous avez passé à l'Académie. De nombreux souvenirs se bousculent dans votre esprit et vous ne pouvez vous empêcher d'esquisser quelques sourires lorsque vous reviennent les moments les plus heureux de votre longue et éprouvante formation. Mais le meilleur de tous ces moments fût sans conteste ce matin lorsque, lors d'une cérémonie sobre et émouvante dont l'Académie a le secret, votre nom est sorti de l'urne en tant que meilleur Apprenti-Sorcier parmi les dix étudiants de votre promotion. L'Académie ne forme en effet que dix Apprentis-Sorciers tous les cinq ans, et seul l'un d'entre eux - le meilleur d'après les votes à bulletins secrets des membres du Conseil des Sages - a le privilège de participer à la "Grande Epreuve Finale" et d'obtenir le statut envié de Guerrier-Sorcier. Vous avez été choisi, et cette décision vous comble de surprise et de bonheur. Car la concurrence était rude et vos camarades de promotion, avec qui vous avez partagé cinq ans de votre jeune vie, avaient pour la plupart tout autant de raisons que vous d'être choisis. D'ailleurs Zigardion - le camarade pour qui vous avez de loin le moins de sympathie - n'a pas manqué de vous lancer un regard noir lors de la cérémonie ; vous faisant clairement comprendre qu'il n'était pas du tout d'accord avec cette décision du Conseil. Néanmoins les Sages ont porté leur confiance en vous, et vous vous félicitez.

Mais vos pensées vous ramènent vite à la réalité. Demain, vous savez qu'une épreuve très difficile vous attend. Sa nature est cependant conservée précieusement secrète par les membres de l'Académie, et vous ne savez pas trop à quoi vous attendre. Votre inquiétude et votre curiosité vous empêchent de trouver le sommeil, et il vous tarde que le soleil se lève. Toutefois, après avoir passé une bonne partie de la nuit à réfléchir ainsi, vous parvenez enfin à vous endormir.

Au petit matin, vous êtes réveillé en sursaut par votre supérieur. "Dépêchez-vous, dit-il. Le Doyen va vous recevoir dans quelques minutes. Il ne faut pas le faire attendre !" Le Doyen de l'Académie, vous ne l'avez vu qu'en de rares occasions. C'est un personnage extrêmement respecté dans tout le Royaume. On lui attribue d'immenses pouvoirs, et le seul fait de savoir que vous allez le rencontrer en tête-à-tête vous laisse un instant sans voix, comme paralysé par un subtil mélange d'excitation et d'appréhension. Mais vous reprenez vite vos esprits et d'un bond, vous vous levez, enfilez votre équipement, et vous suivez votre supérieur qui vous montre le chemin. La salle d'entretien du Doyen est située au fond du bâtiment, au droit de la grande tour où se trouvent ses quartiers. Après avoir marché d'un bon pas dans les interminables couloirs de l'Académie, vous arrivez enfin devant une large porte métallique ornée de pierres précieuses. "Voici la salle d'entretien mon brave, lance votre supérieur. Derrière cette porte, votre destin vous attend. Je ne puis vous accompagner plus loin. Je vous souhaite bonne chance, et j'espère vous retrouver victorieux parmi nous." Sur ces mots d'encouragement, votre supérieur se retire et vous laisse seul face à cette impressionnante porte. Vous la voyez alors s'ouvrir d'elle-même, à votre grand étonnement. De l'autre côté, une silhouette vous fait signe d'entrer.

Et maintenant, tournez la page...

1

Vous pénétrez dans une grande pièce dont les murs sont drapés de longs tissus précieux de couleur mauve portant les armoiries de l'Académie. Au centre de la pièce, un grand fauteuil de marbre rose est majestueusement posé. C'est le seul et unique meuble présent dans cette pièce. Vous remarquez cependant au sol un dessin gravé dans la pierre représentant un pentacle.

Le Doyen, assis sur son trône, vous fait signe d'avancer au niveau du pentacle. Vous vous exécutez et, comme le veut la tradition de l'Académie, vous vous agenouillez devant lui, tête baissée. Après vous avoir observé longuement, il prend enfin la parole. "Mon ami, vous ne devez pas votre présence ici à votre lignée ou à vos talents naturels, mais à vos actes de bravoure et à votre valeur. Cela vous honore, et je respecte particulièrement les hommes tels que vous. C'est pour cela que je souhaite vraiment que vous réussissiez cette ultime épreuve qui fera peut-être de vous un véritable Guerrier-Sorcier." Toujours agenouillé, vous écoutez attentivement les paroles du Doyen.

"Ce que vous allez découvrir aujourd'hui est l'épreuve à laquelle doivent se soumettre tous les Apprentis de l'Académie. Elle marque la fin de leur formation, et elle leur permet d'entrer dans l'ordre des Guerriers-Sorciers de Fangor. Ils peuvent alors étudier l'ensemble des Formules Magiques contenues dans le Livre sacré que nous conservons en ce lieu. Pour vous, il n'y a que deux issues à cette épreuve : soit vous la réussissez, soit vous y succombez. Cette épreuve, nous en gardons le secret et, les récents vœux que vous avez prononcé assurent votre acceptation du serment de ne jamais en révéler la nature à quiconque." Plus le temps passe, et plus les paroles du Doyen pénètrent au plus profond de votre esprit. Vous êtes désormais totalement concentré sur votre aventure.

"Maintenant, venons-en à l'épreuve. Vous allez devoir vous rendre au sommet de la Montagne Interdite, un lieu sacré où seuls les Guerriers-Sorciers de Fangor ont le droit de se rendre. Au bout de votre route, vous allez devoir prononcer un mot qui constituera la clé de la réussite de l'épreuve. Plusieurs indices disséminés tout au long du chemin vous permettront d'identifier ce mot. A vous de les trouver. Pour réussir cette épreuve, vous aurez autant besoin de votre habileté que de votre intelligence, et les Formules Magiques de base que vous connaissez vous seront indispensables. A partir de maintenant, vous êtes maître de votre destin. Bonne chance Apprenti, et que les Dieux vous soient favorables !..."

Sur ces mots, vous entendez le Doyen prononcer des incantations qui vous sont totalement inconnues. Aussitôt, tout se brouille autour de vous. Votre environnement devient soudainement flou. Soudain, une lumière multicolore et aveuglante se met à émaner de votre corps et, quelques instants après, vous vous retrouvez à l'extérieur, au point de départ de votre ultime épreuve. Rendez-vous au **100**.

2

Le couloir aboutit à un nouvel embranchement qui vous permet d'aller tout droit ou de prendre à droite dans un couloir identique à celui dans lequel vous vous trouvez. Quel choix allez-vous faire : continuer tout droit (rendez-vous au **93**) ou bien prendre à droite (rendez-vous au **194**) ?

3

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais rien ne se passe. Visiblement, un puissant sortilège inhibe toute magie dans cette pièce. Vous allez devoir combattre la créature à l'épée. Rendez-vous au **374**.

4

Au pied de l'escalier, un embranchement vous laisse deux choix de direction possibles. Si vous souhaitez prendre le couloir de gauche, rendez-vous au **292**. Si vous préférez prendre celui de droite, rendez-vous au **241**.

5

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais rien ne se passe. Visiblement, un puissant sortilège inhibe toute magie dans cette pièce. Vous allez devoir combattre la créature à l'épée. Rendez-vous au **203**.

6

D'un geste ample, vous assenez un puissant coup d'épée au miroir. Le coup produit un grand vacarme mais ne parvient pas briser le miroir. Vous comprenez alors qu'il n'est pas fait d'une simple plaque de verre mais d'un épais panneau de métal poli et vous ne voyez pas comment parvenir avec votre seule force à briser cet obstacle. Il faut vous rendre à l'évidence, la seule solution pour vous est d'avancer dans la salle. Allez-vous le faire par son centre (rendez-vous alors au **63**) ; ou bien en longeant les parois pour tenter de trouver une issue (rendez-vous dans ce cas au **188**) ?

7

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais rien ne se passe. Visiblement, un puissant sortilège inhibe toute magie dans cette pièce. Vous allez devoir combattre la créature à l'épée. Rendez-vous au **45**.

8

Le couloir aboutit à un nouvel embranchement qui vous offre trois possibilités : tout droit, à gauche ou à droite. Quel choix de direction allez-vous faire : continuer tout droit (rendez-vous au **209**), prendre à gauche (rendez-vous au **33**) ou bien prendre à droite (**144**) ?

9

Vous prenez le coffret de métal gris dans vos mains et vous l'ouvrez. A l'intérieur, vous trouvez un morceau de parchemin portant le sceau de l'Académie et sur lequel est inscrit le mot "MOIS". Vous empochez cet indice (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*), et vous reposez le coffret sur la table. Si vous l'avez pas encore fait, vous pouvez maintenant ouvrir le coffret de métal rouge (rendez-vous dans ce cas au **211**). Si vous ne souhaitez pas ouvrir ce coffret, vous pouvez faire demi-tour et revenir sur le chemin afin de poursuivre votre ascension de la montagne (rendez-vous alors au **235**).

10

Le couloir mène à un embranchement qui vous laisse la possibilité de prendre à gauche (rendez-vous au **53**), ou bien à droite (rendez-vous au **042**).

11

La créature finit par succomber sous les coups répétés de votre fidèle épée. Elle se met alors à osciller et redevient un simple tourbillon. A vos pieds, vous remarquez le disque métallique que vous cherchiez à prendre. Vous le prenez en mains et vous constatez que le symbole de l'Air est gravé sur une de ses faces. Sur l'autre face est inscrit le nombre 28.



Vous rangez avec soin le disque dans votre Sac à Dos. Dans la liste de vos objets, notez que vous possédez le Disque de l'Air numéro 28. Il ne vous reste plus qu'à ressortir de la pièce pour faire un nouveau choix. Rendez-vous au **186**.

12

Le couloir finit par aboutir à un embranchement qui vous laisse deux possibilités : prendre à droite (rendez-vous au **47**) ou à gauche (rendez-vous au **207**).

13

L'arme à la main, vous engagez le combat contre cet impressionnant reptile.

VIPERE

GEANTE HABILETE : 7 ENDURANCE : 7

Si vous remportez ce combat sans avoir été blessé, rendez-vous au **40**. Si vous avez subi au moins une blessure durant ce combat, rendez-vous au **276**.

14

Le couloir aboutit rapidement à un nouvel embranchement qui vous permet d'aller tout droit ou de prendre à gauche dans un couloir identique à celui dans lequel vous vous trouvez. Quel choix allez-vous faire : continuer tout droit (rendez-vous au **232**) ou bien prendre à gauche (rendez-vous au **151**) ?

15

Le nuage à peine dissipé, la forme obscure et diffuse prend alors une toute autre allure. Vous vous trouvez face à un ORQUE particulièrement agressif. Dès qu'il vous aperçoit, il se met à vous adresser des grognements rageurs qui ne laissent aucun doute quant à ses intentions. Vous allez devoir l'affronter si vous voulez poursuivre votre route vers la sortie de ce maudit labyrinthe. Si vous souhaitez le combattre à l'épée, rendez-vous au **178**. Si vous préférez utiliser la magie, choisissez une de ces Formules.

ZUP	FUR	MUR	MOU	FER	ZAP
251	297	324	348	344	288

16

La créature vous regarde pendant quelques secondes qui vous semblent durer des heures. Puis, elle finit par donner son verdict. "Mauvaise réponse ! Vous ne méritez pas d'obtenir le Disque de l'Air et votre erreur va vous coûter la vie !" La créature se jette alors sur vous et le combat est inévitable. Si vous désirez l'affronter à l'épée, rendez-vous au **203**. Mais peut-être souhaitez-vous utiliser une de ces Formules.

ZAP	FEU	HOR	MUR	LOI	MOU
5	180	370	383	155	64

17

Votre camarade n'est plus. Vous vous mettez alors à fouiller ses affaires et vous retrouvez sans surprise les objets qui étaient contenus dans votre Sac à Dos. Vous découvrez de plus un petit morceau de parchemin portant le sceau de l'Académie et sur lequel est inscrit le mot "GUERRE". Vous pouvez si vous le souhaitez prendre l'épée de Zigardion ; elle n'est pas magique mais est elle a une grande valeur marchande que vous estimez à 10 Pièces d'Or. Une fois ces biens rangés dans votre Sac à Dos, vous reprenez votre exploration du couloir dans lequel vous venez de pénétrer. Rendez-vous au **170**.

18

Vous vous engagez sur le sentier caillouteux qui descend abruptement. Les nombreux rochers recouverts de mousse qui le jalonnent et l'humidité environnante rendent votre progression très délicate. Lancez deux dés. Si le score obtenu est inférieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au **117**. S'il est supérieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au **56**.

19

Vous débouchez dans la salle par une ouverture aménagée dans le sol. Devant vous, un long couloir humide semble déboucher à l'air libre. En vous retournant, vous voyez avec effroi quatre portes métalliques que vous ne connaissez que trop bien : il s'agit des portes par lesquelles vous avez récupéré les disques runiques des éléments fondateurs. Comprenant que vous êtes bel et bien retourné sur vos pas sans vous en rendre compte, vous vous asseyez un instant par terre afin de reprendre votre calme. Vous n'avez guère d'autre choix que celui de redescendre par l'escalier et d'affronter à nouveau le labyrinthe. Rendez-vous au **140**.

20

Vous insérez fébrilement les clés dans les serrures dans l'ordre que vous avez choisi. Après une longue hésitation, vous vous décidez à les tourner l'une après l'autre. Une fois la dernière clé tournée, vous entendez un déclic provenir de la lourde porte. Vous la poussez et elle s'ouvre sans opposer la moindre résistance. Rendez-vous au **115**.

21

Vous portez la fiole à votre bouche et vous en goûtez une larme. Le liquide n'a pas un goût très prononcé, mais il semble très rafraîchissant. Vous décidez donc de boire tout le contenu et vous vous sentez immédiatement revigoré. Ce liquide est une potion de soins très puissante qui vous fait gagner 6 points d'ENDURANCE. Si vous le souhaitez, vous pouvez ranger la fiole vide dans votre Sac à Dos. Rendez-vous ensuite au **245**.

22

A peine commencez-vous à tendre votre main que la colonne de flammes s'agite d'oscillations étranges. En quelques secondes, elle se transforme en un être humanoïde constitué uniquement de feu. Vous portez aussitôt la main à votre côté afin de dégainer votre épée, mais la créature ne semble pas vouloir vous attaquer pour le moment. A votre grande surprise, elle prend la parole. "Bonjour Apprenti. Je suis le gardien du Disque du Feu. Si vous désirez le récupérer, vous devrez prouver votre connaissance des éléments fondateurs de notre monde. Je vais donc vous poser une unique question. Si vous y répondez correctement, le disque sera à vous. Mais si votre réponse est erronée, je serai dans l'obligation de vous faire passer de vie à trépas. Etes-vous prêt à répondre ?" La créature a une voix profonde et inquiétante et elle ne vous laisse guère le choix. D'un simple hochement de tête, vous lui montrez que vous êtes prêt à répondre. Elle reprend alors la parole sur un ton toujours aussi monocorde. "L'Air, l'Eau et la Terre sont les trois autres éléments avec qui je forme le tout universel. Parmi eux, lequel ne puis-je atteindre directement ?"

Si vous répondez l'Air, rendez-vous au **102**.

Si vous répondez l'Eau, rendez-vous au **261**.

Si vous répondez la Terre, rendez-vous au **229**.

23

Le couloir aboutit rapidement à un nouvel embranchement qui vous permet d'aller tout droit ou de prendre à droite dans un couloir identique à celui dans lequel vous vous trouvez. Quel choix allez-vous faire : continuer tout droit (rendez-vous au **42**) ou bien prendre à droite (rendez-vous au **113**) ?

24

Vous avancez devant la porte. Elle est faite de bois brut et ses ferrures sont en bronze. Vous remarquez immédiatement qu'elle est légèrement entrebâillée. Vous tendez l'oreille, mais vous n'entendez aucun son suspect de l'autre côté. Souhaitez-vous l'ouvrir lentement et avancer prudemment à l'intérieur (rendez-vous dans ce cas au **377**) ; ou préférez-vous l'ouvrir violemment avec le pied et vous reculer avant d'aller plus avant (rendez-vous alors au **162**) ?

25

La créature qui vous fait face est très habile, très puissante et le duel s'annonce rude. Mais pire que cela, vous affrontez ce monstre dans son milieu naturel : l'eau. Dans ces circonstances, vous devrez rajouter 1 point à la Force d'Attaque de votre adversaire à chaque assaut.

PIEUVRE

GEANTE HABILETE : 8 ENDURANCE : 11

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **220**.

26

A peine remis de vos émotions, vous reprenez votre route. Vous êtes à l'entrée d'un petit couloir taillé dans la roche et éclairé de part et d'autre par des lampes à huile suspendues pas des chaînes aux parois. A quelques mètres devant vous, vous apercevez une porte de bois brut dont les solides ferrures émettent une lumière blafarde sous l'effet de l'éclairage vacillant des lampes. Vous essayez de percevoir d'éventuels sons suspects, mais le vacarme que font les lames derrière votre dos pourrait couvrir tout autre bruit. Avec prudence, vous avancez dans le couloir pour finalement parvenir devant la porte. Vous essayez d'en tourner la poignée et vous constatez qu'elle n'est pas verrouillée. Vous décidez donc de l'ouvrir, puisqu'il s'agit de toute évidence de la seule issue possible. Rendez-vous au **230**.

27

Le chemin poursuit son ascension en devenant un peu plus raide. Après avoir passé un nouveau lacet, vous arrivez au niveau d'un pierrier qu'il vous faut traverser. Vous vous engagez avec prudence sur les rochers instables, en prenant soin de ne pas glisser. Tout à coup, vous remarquez sur le côté une barre métallique posée sur le sol. Cette découverte dissipe tous vos doutes. Vous en êtes maintenant certain, l'éboulement auquel vous venez d'échapper a bien été provoqué par quelqu'un. On cherche visiblement à vous faire échouer, et cette pensée vous trouble. La Montagne Interdite n'est en effet accessible qu'à des membres de l'Académie de Sorcellerie de Fangor. Si quelqu'un a fait tomber ces rochers sur vous à l'aide de cette barre, c'est forcément l'un d'entre eux. Mais outre la puissance de la magie et l'habileté légendaire de ses membres, l'ordre des Guerriers-Sorciers est aussi connu pour la loyauté mutuelle dont font preuve ses adeptes. Alors pourquoi l'un d'entre eux souhaiterait-il vous faire échouer dans votre ultime épreuve d'une manière aussi mesquine ? Pourquoi voudrait-on vous donner la mort d'une manière aussi abjecte ? Toutes ces questions ne vous rassurent guère, et vous décidez de redoubler d'attention. Si vous le désirez, vous pouvez ramasser et emporter la barre de fer. Rendez-vous ensuite au **226**.

28

Dès votre réponse donnée, la lueur du disque de l'Air s'éteint et vous voyez la porte s'ouvrir d'elle-même. Vous reprenez le disque, pensant qu'il pourra encore vous être utile, et vous passez le seuil de la porte. Vous vous retrouvez dans une salle circulaire dont les murs sont drapés de tentures vertes, bleues, brunes et rouges. Devant vous, un couloir semble conduire à l'extérieur tant la lumière qui s'en dégage est intense. A votre gauche et à votre droite, vous voyez trois portes identiques à celle que vous venez de passer. Vous pensez qu'il doit vraisemblablement s'agir des sorties correspondant aux passages des autres éléments que vous n'avez pas préféré suivre. Vous avancez donc vers le passage qui vous fait face et vous débouchez rapidement à l'air libre. Rendez-vous au **361**.

29

La créature vous regarde pendant quelques secondes qui vous semblent durer des heures. Puis, elle finit par donner son verdict. "Bonne réponse ! Vous avez mérité le disque runique de la Terre. Il vous sera très utile pour accéder au Temple Interdit. Conservez-le précieusement et bonne chance pour la suite de votre épreuve." Elle vous tend alors l'objet. Vous le prenez en mains et vous constatez que le symbole de la Terre est gravé sur une de ses faces. Sur l'autre face est inscrit le nombre 66.



Vous rangez avec soin le disque dans votre Sac à Dos. Dans la liste de vos objets, notez que vous possédez le Disque de la Terre numéro 66. Soudain, la créature se met à osciller pour bientôt redevenir une simple colonne de terre. Il ne vous reste plus qu'à sortir afin d'ouvrir une nouvelle porte. Rendez-vous au **186**.

30

Votre double est à peine terrassé qu'il se met alors à émettre une lumière blanche très puissante. Les flammes des chandelles qui éclairent la pièce en deviennent presque invisibles. Vous portez la main devant vos yeux afin de ne pas être aveuglé. Peu après, vous constatez que la luminosité de la pièce reprend son niveau d'origine. Vous regardez alors le corps de feu votre double, mais il semble avoir disparu. A sa place, posée sur le sol, une petite fiole métallique attire votre attention. Vous vous baissez pour la ramasser et vous constatez qu'elle contient un liquide. En ouvrant son bouchon, vous ne sentez aucune odeur particulière. Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre cette fiole et la ranger dans votre Sac à Dos. Il vous est cependant possible de boire le liquide qu'elle contient, mais ce choix peut s'avérer risqué compte tenu du fait que vous ignorez totalement sa nature. Si vous décidez de boire le contenu de la petite fiole, rendez-vous au **21**. Sinon, rendez-vous au **245**.

31

Vous prenez conscience qu'il est bien trop risqué de vous aventurer plus loin dans ce tunnel immergé dont vous ne connaissez pas la longueur. Vous risquez tout simplement de vous noyer. Vous rebroussez donc chemin et vous tentez de revenir dans le lac afin de retrouver la surface. Le courant est très fort et vous nagez de toutes vos forces. Vous commencez à manquer d'air et la fatigue se fait sérieusement sentir. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Après des efforts intenses, vous parvenez enfin au fond du lac où le courant est bien moins important. Vous remontez aussi vite que possible à la surface et enfin, vous débouchez à l'air libre. Ces émotions vous ont décidé à quitter au plus vite ce lac et cette cascade. Vous ressortez donc de l'eau et après avoir essoré au mieux vos vêtements, vous reprenez le chemin taillé à flanc de montagne. Rendez-vous au **49**.

32

Vous décidez d'emprunter le passage surmonté du symbole de l'élément Eau. L'étroit couloir teinté de vert tourne de manière constante vers la gauche, décrivant un quart de cercle, puis se met à tourner vers la droite, décrivant un autre quart de cercle. A mesure que vous progressez, l'humidité ambiante se fait de plus en plus présente. Vous finissez par aboutir au bout d'une vingtaine de mètres à une petite porte métallique de forme circulaire. Son mécanisme d'ouverture est commandé par un croisillon que vous tournez lentement. A bout de quelques tours, vous parvenez à ouvrir la porte. Elle donne sur une sorte de pièce très exigüe comportant sur son mur opposé une petite porte circulaire identique à celle que vous venez d'ouvrir. De l'eau suinte à grosses gouttes sur toutes les parois de cette pièce. Il semble clair qu'un important volume d'eau est présent derrière cette porte et que cette petite pièce est une sorte de sas d'entrée. Il vous faut maintenant prendre une décision. Vous avez la possibilité de faire demi-tour jusqu'à la pièce circulaire dont vous venez afin d'emprunter un autre passage (rendez-vous au **390**). Vous pouvez aussi décider d'affronter l'élément liquide en ouvrant la seconde porte circulaire (rendez-vous au **145**). Vous pouvez également, si vous ne l'avez jamais fait depuis le début de votre aventure, vous en remettre à Libra afin qu'elle vous aide à surmonter cette épreuve (rendez-vous au **223**). Vous pouvez enfin décider d'utiliser la magie en choisissant une des formules suivantes :

ZAP	HOR	LOI	MOU	FEU	MUR
373	212	341	382	248	225

33

Le couloir aboutit à un nouvel embranchement qui vous permet d'aller tout droit ou de prendre à droite dans un couloir identique à celui dans lequel vous vous trouvez. Tout à coup, un épais nuage de fumée apparaît du sol juste devant vous. Vous faites aussitôt quelques pas en arrière, vous tenant prêt à toute éventualité. Au bout de quelques secondes, le nuage finit par se dissiper et laisse peu à peu apparaître une forme inquiétante. Lancez un dé...

Si vous obtenez 1, rendez-vous au **281**.

Si vous obtenez 2, rendez-vous au **196**.

Si vous obtenez 3, rendez-vous au **286**.

Si vous obtenez 4, rendez-vous au **210**.

Si vous obtenez 5, rendez-vous au **15**.

Si vous obtenez 6, rendez-vous au **123**.

Cependant, la présence de la fumée vous laisse aussi la possibilité de prendre la fuite sans être vu par le couloir d'où vous êtes venu. Si tel est votre choix, empressez-vous de vous rendre au **277**.

34

La créature vous regarde pendant quelques secondes qui vous semblent durer des heures. Puis, elle finit par donner son verdict. "Mauvaise réponse ! Vous ne méritez pas d'obtenir le disque runique de la Terre et votre erreur va vous coûter la vie !" La créature se jette alors sur vous et le combat est inévitable. Si vous désirez l'affronter à l'épée, rendez-vous au **45**. Mais peut-être souhaitez-vous utiliser une de ces Formules :

ZAP	FEU	HOR	MUR	LOI	MOU
290	7	104	38	376	362

35

Le Tigre à dents de sabre est un animal féroce et très dangereux. Son instinct va le pousser à combattre jusqu'à la mort.

TIGRE A DENTS

DE SABRE HABILETE : 8 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **260**.

36

Vous prenez soin de marchez uniquement sur les cases blanches. A votre grand soulagement, aucun mécanisme ne se déclenche et vous parvenez à gagner la sortie sans problème. Rendez-vous au **227**.

37

Vous êtes réveillé par des chants d'oiseaux. Vous vous levez d'un bon, vous demandant un instant ce que vous faites là. Cette courte de nuit de sommeil inconfortable et non désirée vous permet cependant de recouvrer 1 point d'ENDURANCE. Vous ramassez rapidement vos affaires et vous constatez alors que votre Sac à Dos est ouvert. Tout son contenu a été vidé à l'exception de vos provisions. Vous vous maudissez intérieurement d'avoir manqué de vigilance, et vous voilà bien mal engagé pour la suite de cette épreuve car les nombreux indices que vous aviez chèrement récupéré jusqu'ici ne sont plus en votre possession. Par chance, votre fidèle épée est toujours dans vos mains, vous ne la lâchez d'ailleurs jamais au cours d'une aventure, même en dormant. Vous reprenez alors l'ascension d'un pas rageur, bien décidé à retrouver le voleur et à lui faire payer son forfait. Vous prenez donc le petit sentier montant à flanc de paroi, et vous avancez à la lueur du clair de lune. La montée est raide et dangereuse, de nombreux cailloux roulent sous vos pieds et vous redoublez de vigilance car le vide n'est qu'à quelques centimètres de vous. Vous progressez ainsi durant environ une heure, prêt à toute éventualité. Rendez-vous au **114**.

38

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais rien ne se passe. Visiblement, un puissant sortilège inhibe toute magie dans cette pièce. Vous allez devoir combattre la créature à l'épée. Rendez-vous au **45**.

39

Vous prenez délicatement la boîte dans vos mains et vous l'observez attentivement. Elle est relativement lourde pour sa taille et il est évident qu'elle contient un objet de bon poids. Elle n'est par ailleurs munie d'aucun système de fermeture. Vous décidez donc de l'ouvrir et vous trouvez à l'intérieur une petite plaque de marbre Sur laquelle sont gravés des runes et des lettres.

ƿ	п	Ɔ	ƿ	ƿ	ƿ	ƿ	ƿ
f	u	Ɔ	o	r	c	g(j)	Ɔ
ƿ	ƿ	l	*	ƿ	ƿ	ƿ	ƿ
h	n	i	j	a	p	x	s
ƿ	ƿ	ƿ	ƿ	ƿ	ƿ	ƿ	ƿ
t	b	e	m	l	ng	æ	d

Il s'agit de toute évidence d'un alphabet qui va peut-être vous permettre de traduire la plupart des runes gravées dans différents endroits de la montagne. Cette importante découverte vous fait gagner un point de CHANCE. Notez soigneusement sur votre *Feuille d'Aventure* cet alphabet runique auquel vous associez le numéro du présent paragraphe (c'est-à-dire 39), puis décidez de ce que vous allez faire maintenant. Si vous souhaitez poursuivre votre exploration de la salle, rendez-vous au **158**. Si vous préférez changer de stratégie et sortir de la salle par le passage situé au bout du couloir central, rendez-vous au **161**. Si vous n'avez pas l'esprit tranquille et qu'il vous paraît plus judicieux de redescendre l'escalier afin d'en avoir le cœur net concernant les bruits de pas qu'il vous a semblé entendre, rendez-vous au **217**.

40

Le reptile gît à vos pieds. Cette mauvaise rencontre ne vous rassure guère, mais il vous faut reprendre au plus vite votre route. Après avoir observé les alentours, vous ne voyez guère de lieu susceptible de vous intéresser car poursuivre dans cette direction vous éloignerait trop de la montagne. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **185**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **204**.

41

Vous insérez les quatre disques dans leurs logements respectifs. Aussitôt, ils se mettent à émettre une lueur blanchâtre dont l'intensité ne cesse de croître pour bientôt devenir aveuglante. Vous vous sentez soudain pris de vertiges et vous êtes aspiré dans une spirale immatérielle. Vous sentez votre corps s'élever et flotter dans un espace infini. Vous voyez tous les objets que vous aviez pu ramasser flotter à côté de vous, disparaître et réapparaître dans un ballet infernal. Finalement, vous vous retrouvez avec votre équipement de départ (c'est-à-dire votre épée, vos 12 rations, votre bourse de 20 Pièces d'Or et votre Sac à Dos). Sans trop savoir combien de temps vous restez ainsi, vous vous retrouver en fin de compte sur les flancs de la montagne. Rendez-vous au **252**.

42

Le couloir finit par aboutir à un embranchement qui vous laisse trois possibilités : prendre à gauche (rendez-vous au **14**), continuer tout droit (rendez-vous au **172**) ou prendre à droite (rendez-vous au **10**).

43

Cette mauvaise rencontre ne vous rassure guère, mais il vous faut reprendre au plus vite votre route. Après avoir observé les alentours, vous constatez qu'il est inutile de vous éloigner plus avant de la montagne. Vous décidez donc de remonter le cours du ruisseau. Arrivé à l'endroit d'où vous aviez débouché dans le vallon, vous pouvez reprendre le petit sentier escarpé afin de revenir à l'embranchement, et de prendre le chemin forestier menant droit vers la montagne (rendez-vous dans ce cas au **62**). Vous pouvez également continuer à remonter le ruisseau (rendez-vous alors au **75**).

44

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un mur invisible se matérialise immédiatement devant vous. Mais en y réfléchissant bien, vous ne voyez vraiment pas comment cette simple paroi pourra vous protéger des flammes qui occupent la totalité de la salle. Vous n'avez plus qu'à retourner au **70** pour faire un nouveau choix.

45

La créature qui vous fait face est un puissant ELEMENTAIRE DE TERRE. Le combat va être rude et aucune fuite n'est possible.

ELEMENTAIRE

DE TERRE HABILETE : 9 ENDURANCE : 10

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au **181**.

46

Le couloir mène à un embranchement qui vous laisse la possibilité de prendre à gauche (rendez-vous au **67**), ou bien à droite (rendez-vous au **101**).

47

Vous marchez peu de temps avant de parvenir à un nouvel embranchement. Droit devant vous, un couloir identique à celui dans lequel vous vous trouvez s'enfonce dans la pénombre. A votre gauche, un escalier taillé dans la roche monte abruptement. Quel chemin allez-vous décider de prendre : tout droit dans le couloir (rendez-vous au **23**) ou bien à gauche par l'escalier (rendez-vous au **99**) ?

48

Vous continuez votre marche sur le petit chemin taillé à flanc de montagne. Soudain, vous êtes surpris par un cri strident tout proche de vous. Vous vous retournez d'un bond, et vous voyez un grand oiseau foncer sur vous. C'est un AIGLE qui semble très agressif à votre égard. Peut-être avez-vous approché de trop près son nid. Quoi qu'il en soit, il va vous falloir vous défendre. Si vous souhaitez combattre le rapace à l'épée, rendez-vous au **125**. Sinon, vous pouvez utiliser une de ces Formules.

ZAQ	HOR	LOI	MOV	FEU	MUS
304	321	355	359	316	306

49

Vous continuez votre marche sur le petit chemin taillé à flanc de montagne. Vous marchez de longues minutes en contournant la montagne. Tout à coup, vous remarquez des marches taillées dans la roche qui descendent à partir du chemin sur lequel vous vous trouvez. Souhaitez-vous emprunter cet escalier naturel afin de voir où il mène (rendez-vous dans ce cas au **255**) ? Ou bien préférez-vous continuer sur le chemin (rendez-vous alors au **195**) ?

50

Le couloir aboutit finalement à un cul-de-sac. Il ne vous reste pas d'autre choix que celui de faire demi-tour afin de prendre une nouvelle direction. Rendez-vous au **269**.

51

"MARS !" Le mot résonne dans le temple tant votre certitude était grande. Les disques runiques se mettent alors à briller de mille feux et vous aveuglent. Vous vous sentez soudain pris de vertiges et vous êtes aspiré dans une spirale immatérielle. Vous sentez votre corps s'élever et flotter dans un espace infini. Sans trop savoir combien de temps vous restez ainsi, vous vous retrouvez en fin de compte en un lieu qui vous est bien connu. Rendez-vous au **400**.

52

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous vous apercevez aussitôt que le choix de ce sortilège est bien mal réfléchi. A qui ordonner quoi que ce soit en effet : au vent ? Vous n'avez plus qu'à retourner au **284** pour faire un nouveau choix.

53

Vous marchez peu de temps avant de parvenir à un nouvel embranchement. Droit devant vous, un couloir identique à celui dans lequel vous vous trouvez s'enfonce dans la pénombre. A votre droite, un escalier taillé dans la roche monte abruptement. Quel chemin allez-vous décider de prendre : tout droit dans le couloir (rendez-vous au **110**) ou bien à droite par l'escalier (rendez-vous au **99**) ?

54

Vous insérez fébrilement les clés dans les serrures dans l'ordre que vous avez choisi. Après une longue hésitation, vous vous décidez à les tourner l'une après l'autre. Une fois la dernière clé tournée, vous entendez un déclic provenir de la lourde porte. Deux éclairs jaillissent aussitôt de la porte et vous frappent de plein fouet. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au **106** pour faire un nouveau choix.

55

Le couloir aboutit rapidement à un nouvel embranchement qui vous permet d'aller tout droit ou de prendre à gauche dans un couloir identique à celui dans lequel vous vous trouvez. Quel choix allez-vous faire : continuer tout droit (rendez-vous au **53**) ou bien prendre à gauche (rendez-vous au **113**) ?

56

Vous progressez en redoublant d'attention, tentant d'assurer chacun de vos pas. Soudain, vous dérapez sur une roche très glissante. Vous chutez de plusieurs mètres, en contrebas du sentier. La végétation touffue et épineuse conjuguée aux roches saillantes ne vous épargnent pas. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous le désirez, vous pouvez *Tenter votre Chance* afin d'essayer d'attraper quelque racine ou branchage qui pourrait ralentir votre chute. En cas de succès, vous ne perdrez que 2 points d'ENDURANCE. Mais en cas d'échec, vous perdrez 4 points d'ENDURANCE. Arrivé au bout de votre chute, vous vous relevez, et vous remontez vers le sentier, redoublant d'attention. Rendez-vous au **299**.

57

Vous approchez prudemment de la statue. Elle est un peu plus grande que vous et est sculptée dans la pierre. Il s'agit d'un puissant guerrier en armes portant les armoiries de l'Académie de Sorcellerie de Fangor. Sur le socle, vous pouvez lire l'inscription : "VARKARION". Il s'agit d'un des deux co-fondateurs de l'ordre des Guerriers-Sorciers de Fangor, un personnage mythique ayant vécu il y a plus de cinq cent ans. Vous contemplez longuement la statue, quelque peu impressionné par la puissance que dégage ce guerrier. Finalement, vous tournez les talons afin de reprendre votre route. Que souhaitez-vous faire maintenant ? Passer sous la voûte de pierre et pénétrer dans le passage (rendez-vous au **200**) ? Approcher de la voûte et essayer de déchiffrer les runes qui sont gravées dans la pierre (rendez-vous au **119**) ? Approcher de la statue de droite (rendez-vous au **278**) ?

58

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Cette erreur risque de vous coûter cher car Zigardion a eu le temps de vous lancer au même instant un sortilège qui se traduit par l'envoi d'une boule de feu dévastatrice. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à esquiver partiellement le projectile enflammé, et vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes Malchanceux, vous le recevez de plein fouet et cela vous coûte 10 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous pouvez ensuite mener le combat à l'épée.

ZIGARDION HABILETE : 10 ENDURANCE : 19

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **273**. Vous pouvez cependant faire preuve de pitié et décider de lui laisser la vie sauve lorsque son total d'ENDURANCE aura été réduit à 3 points ou moins ; mais pour cela, il faudra que vous ayez indiscutablement le dessus, c'est-à-dire que votre propre total d'ENDURANCE ne soit pas inférieur à 6. Dans cette dernière hypothèse, rendez-vous au **94**.

59

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais rien ne se passe. Visiblement, un puissant sortilège inhibe toute magie dans cette pièce. Vous allez devoir combattre la créature à l'épée. Rendez-vous au **374**.

60

Vous ouvrez délicatement le petit coffret vert mais il est vide. Comme rien d'autre ne se passe autour de vous et en particulier au niveau de la porte, vous décidez d'ouvrir un nouveau coffret. Si vous souhaitez ouvrir le coffret rouge, rendez-vous au **152**. Si vous souhaitez ouvrir le coffret bleu, rendez-vous au **233**.

61

L'Araignée géante est un animal très dangereux. Son instinct va la pousser à combattre jusqu'à la mort.

ARAIGNEE

GEANTE HABILETE : 9 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **260**.

62

Vous remontez le sentier en vous aidant des racines et des rochers. L'ascension est délicate, mais vous parvenez assez rapidement au bout de vos peines. Une fois parvenu à l'embranchement, vous prenez le chemin menant droit vers la montagne. Rendez-vous au **252**.

63

Vous avancez au centre la pièce et vous constatez alors que tous les miroirs qui vous entourent reflètent votre image. Soudain, les flammes des bougies du lustre qui vous surplombe se mettent à changer de couleur. Elles prennent une teinte rouge vif qui ne laisse présager rien de bon et qui vous fait penser qu'une puissante magie est à l'œuvre en ce moment même. Votre sentiment ne tarde d'ailleurs pas à se vérifier. En abaissant votre regard qui s'était porté sur le lustre, vous constatez alors que vos reflets se mettent à se déplacer et à sortir de leurs plans matériels. Ils convergent alors vers vous d'une marche lente, cadencée et silencieuse. Vous ne savez plus de quel côté porter votre regard et vous piétinez en tournant sur vous-même, serrant nerveusement le pommeau de votre épée. Arrivés à environ un mètre de vous, vos reflets animés forment alors un cercle ne laissant pas la moindre issue. Ils se mettent alors à se déplacer latéralement en se recouvrant les uns les autres pour finalement tous converger en un seul et unique reflet qui semble cette fois bien réel et qui possède lui trois vraies dimensions. Vous vous trouvez face à votre double parfait et il va falloir le vaincre ! Si vous souhaitez combattre à l'épée, rendez-vous alors au **169**. Si vous préférez utiliser la magie face à cet adversaire éminemment magique lui aussi, choisissez une de ces Formules.

ZAP	MIR	MOL	ZUP	FEU	FER
339	364	308	375	331	379

Devant la grande difficulté de cette épreuve et si vous ne l'avez pas encore fait depuis le début de l'aventure, vous avez enfin la possibilité de faire appel à Libra. Rendez-vous dans ce cas au **399**.

64

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais rien ne se passe. Visiblement, un puissant sortilège inhibe toute magie dans cette pièce. Vous allez devoir combattre la créature à l'épée. Rendez-vous au **203**.

65

Dès votre réponse donnée, la lueur du disque du Feu s'éteint et vous voyez la porte s'ouvrir d'elle-même. Vous reprenez le disque, pensant qu'il pourra encore vous être utile, et vous passez le seuil de la porte. Vous vous retrouvez dans une salle circulaire dont les murs sont drapés de tentures vertes, bleues, brunes et rouges. Devant vous, un couloir semble conduire à l'extérieur tant la lumière qui s'en dégage est intense. A votre gauche, vous voyez trois portes identiques à celle que vous venez de passer. Vous pensez qu'il doit vraisemblablement s'agir des sorties correspondant aux passages des autres éléments que vous n'avez pas préféré suivre. Vous avancez donc vers le passage qui vous fait face et vous débouchez rapidement à l'air libre. Rendez-vous au **361**.

66

Vous ouvrez délicatement le petit coffret rouge. A l'intérieur, un morceau de parchemin est soigneusement enroulé. Vous déroulez le document, et vous constatez qu'il présente le sceau de l'Académie de Sorcellerie de Fangor. Le texte se résume cependant à un seul et unique mot : "ROUGE" (notez ce mot sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous empochez le précieux parchemin, pensant qu'il s'agit probablement d'un indice qui vous servira plus tard. Soudain, le coffret que vous n'aviez pas encore ouvert disparaît. Un déclic se fait alors entendre, et dans un grondement sourd, la lourde porte de bronze s'ouvre devant vous. Heureux de pouvoir enfin sortir de cet étrange endroit, vous vous précipitez vers le passage. A peine l'avez-vous franchi que la porte se referme avec fracas derrière vous. Rendez-vous au **160**.

67

Le couloir aboutit rapidement à un embranchement qui vous permet d'aller tout droit ou de prendre à droite dans un couloir identique à celui dans lequel vous vous trouvez. Quel choix allez-vous faire : continuer tout droit (rendez-vous au **254**) ou bien prendre à droite (rendez-vous au **213**) ?

68

Vous avez beau chercher, vous ne voyez aucune solution capable d'enrayer la progression du venin mortel. Le regard vide, les membres engourdis, vous titubez les pieds dans l'eau. Peu après, vous vous écroulez en vous en rendant à peine compte. Votre aventure s'achève ici, au pied de la montagne interdite.

69

Après avoir soufflé un grand coup et vous être concentré sur le mouvement des puissantes lames, vous vous élancez et vous parvenez à passer les trois seuils au prix de mouvements aussi rapides que gracieux. Mais votre prestation athlétique n'a pas été parfaite et en vous relevant, vous ressentez immédiatement une vive douleur. Vous avez été touché et cela vous coûte 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous vous estimez heureux que ce piège diabolique n'ait pas eu raison de vous. Rendez-vous au **26**.

70

Vous décidez d'emprunter le passage surmonté du symbole de l'élément Feu. L'étroit couloir teinté de rouge tourne de manière constante vers la droite, décrivant un quart de cercle, puis se met à tourner vers la gauche, décrivant un autre quart de cercle. A mesure que vous progressez, la température devient de plus en plus élevée. Vous commencez à suer abondamment et vous ne tardez à découvrir la source de cette intense chaleur. Le couloir débouche en effet après une vingtaine de mètres sur une immense salle traversée par des flammes gigantesques. De l'autre côté de la salle qui doit bien faire une cinquantaine de mètres, vous apercevez un passage qui semble constituer la seule issue. La chaleur est insupportable et il vous faut rapidement prendre une décision. Vous avez la possibilité de faire demi-tour jusqu'à la pièce circulaire dont vous venez afin d'emprunter un autre passage (rendez-vous au **390**). Vous pouvez aussi tenter de traverser les flammes en courant le plus vite possible vers l'issue située au fond de la salle (rendez-vous au **208**). Vous pouvez également, si vous ne l'avez jamais fait depuis le début de votre aventure, vous en remettre à Libra afin qu'elle vous aide à traverser cette salle (rendez-vous au **107**). Vous pouvez enfin décider d'utiliser la magie en choisissant une des formules suivantes :

ZAP	HOR	LOI	MOU	FEU	MUR
182	127	72	138	363	44

71

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais rien ne se passe. Visiblement, un puissant sortilège inhibe toute magie dans cette pièce. Vous allez devoir combattre la créature à l'épée. Rendez-vous au **97**.

72

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous vous apercevez aussitôt que le choix de ce sortilège est bien mal réfléchi. A qui ordonner quoi que ce soit en effet : aux flammes ? Vous n'avez plus qu'à retourner au **70** pour faire un nouveau choix.

73

Vous prenez soin de marcher uniquement sur les cases noires du damier. Rien de particulier ne semble se passer et vous parvenez milieu de la salle, près du coffret blanc. Mais alors que vous vous apprêtez à ouvrir le coffret, une salve de flèches part des orifices aménagés dans les murs. Lancez 1 dé, et ajoutez 3 au score obtenu. Le résultat vous donnera le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez. Si vous le souhaitez, vous pouvez *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous réussissez à esquiver une partie des flèches, et vous ne rajouter que 1 (au lieu de 3) au score obtenu au dé. Si vous êtes Malchanceux, la panique vous fait recevoir un plus grand nombre de flèches et vous devez rajouter 5 (au lieu de 3) au score obtenu au dé. Projeté dans un coin de la salle par les multiples impacts que vous avez reçu, vous n'osez plus bouger. Mais il vous faut pourtant faire un nouveau choix.

Marcher sur les cases noires et sortir par le passage (rendez-vous au **95**).

Marcher sur les cases blanches et sortir par le passage (rendez-vous au **36**).

Marcher sur les cases noires et ouvrir le coffret noir (rendez-vous au **192**).

Marcher sur les cases blanches et ouvrir le coffret blanc (rendez-vous au **263**).

Marcher sur les cases blanches et ouvrir le coffret noir (rendez-vous au **111**).

74

Vous ouvrez la lourde porte et vous constatez qu'elle donne dans une petite grotte. Vos sens constatent avec bonheur que l'air libre n'est pas loin et vous sentez une légère brise parfumée d'agréables odeurs de végétation vous caresser le visage. Vous avancer prudemment dans la grotte car elle est relativement sombre. Vous entendez des gouttes d'eau tomber ça et là sur la roche et le bruit de vos pas au milieu des flaques d'eau ont un faible écho du fait de la mousse probablement très présente en ce lieu. Après quelques mètres d'une marche lente, vous débouchez à l'air libre à un niveau de la montagne qui semble très élevé. La nuit est déjà tombée mais la lune est suffisamment lumineuse pour vous permettre de vous orienter. Au loin, vous pouvez apercevoir les lumières de la cité de Fangor, ce qui fait savoir que vous vous trouvez sur le versant nord de la montagne interdite. Un petit sentier taillé à flanc de paroi monte sur votre gauche. En vous retournant et en levant les yeux au ciel, vous pouvez discerner la silhouette du sommet de la montagne qui ne semble maintenant plus très éloigné. Vous vous sentez fatigué après toutes ces péripéties et prendre un repas et quelques heures de repos ne serait pas du luxe. En dépit de son humidité, la grotte par laquelle vous êtes sorti constituerait un bon abri pour y passer la nuit. Si vous souhaitez vous reposer ici, rendez-vous au **228**. Si vous préférez poursuivre par le sentier malgré votre fatigue, rendez-vous au **167**.

75

Vous poursuivez votre progression vers l'amont du ruisseau. Bientôt, vous arrivez au niveau d'une falaise au pied de laquelle un petit lac donne naissance au ruisseau vous venez de remonter. Ce lac est partiellement enfoncé dans une petite grotte creusée dans la falaise. Vous remarquez alors une petite lueur provenant du fond de la grotte. Curieux de découvrir la nature de cet étrange phénomène, vous pénétrez dans le petit lac, l'épée à la main. La profondeur est un peu plus importante que celle du ruisseau, mais vous pouvez sans problème conserver votre buste hors de l'eau. Arrivé à hauteur de la grotte, vous vous arrêtez un instant afin d'habituer vos yeux à l'obscurité. Rendez-vous au **183**.

76

Vous commencez par contourner les colonnes une à une, en prenant soin de ne négliger aucun recoin. Au détour de l'une d'entre elles, vous apercevez alors une petite alcôve contenant une boîte de bois vernis. Si vous souhaitez ouvrir cette boîte, rendez-vous au **39**. Si vous préférez poursuivre votre exploration de la salle avant de toucher à quoi que ce soit, rendez-vous dans ce cas au **158**.

Vous pouvez cependant changer de stratégie et choisir de sortir de la salle par le passage situé au bout du couloir central (rendez-vous alors au **161**), ou bien redescendre l'escalier afin d'en avoir le cœur net concernant les bruits de pas qu'il vous a semblé entendre (rendez-vous au **217**).

77

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais rien ne se passe. Visiblement, un puissant sortilège inhibe toute magie dans cette pièce. Vous allez devoir combattre la créature à l'épée. Rendez-vous au **97**.

78

Vous n'avez pas eu le temps d'apprendre par cœur l'alphabet runique, mais vous avez néanmoins retenu la signification de quelques caractères qui vous permettent de déchiffrer partiellement les textes gravés dans la pierre. Ceux qui sont gravés sur les colonnes parlent de l'histoire de Varkarion et de Shankarion, les deux membres fondateurs de l'Académie de Sorcellerie de Fangor. Ceux des voutes supérieures semblent pour leur part correspondre à une sorte d'avertissement envers ceux qui souhaitent entrer. Vous avez du mal à comprendre le sens de la plupart des mots mais vous saisissez cependant les notions d'appartenance à l'Académie, de danger et de gardien. Sur cette lecture quelque peu confuse, vous dirigez à nouveau votre regard vers la porte. Rendez-vous au **24**.

79

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais rien ne se passe. Visiblement, un puissant sortilège inhibe toute magie dans cette pièce. Vous allez devoir combattre la créature à l'épée. Rendez-vous au **374**.

80

Vous faites demi-tour et vous retournez dans la salle au damier. Vous savez que si des clés sont cachées quelque part, c'est certainement dans les petits coffrets métalliques présent ici. Il vous faut donc ouvrir celui ou ceux que vous n'avez pas encore touché et faire l'un des choix suivants. Vous devez quoi qu'il arrive avoir au moins trois clés en votre possession.

Marcher sur les cases noires et ouvrir le coffret noir (rendez-vous au **192**).

Marcher sur les cases noires et ouvrir le coffret blanc (rendez-vous au **73**).

Marcher sur les cases blanches et ouvrir le coffret blanc (rendez-vous au **263**).

Marcher sur les cases blanches et ouvrir le coffret noir (rendez-vous au **111**).

81

Vous insérez le disque runique de la Terre dans le logement dont est pourvue la porte. Aussitôt, il se met à émettre une lueur brunâtre dont l'intensité ne cesse de croître pour bientôt devenir aveuglante. Vous vous sentez soudain pris de vertiges et vous êtes aspiré dans une spirale immatérielle. Vous sentez votre corps s'élever et flotter dans un espace infini. Vous voyez tous les objets que vous aviez pu ramasser flotter à côté de vous, disparaître et réapparaître dans un ballet infernal. Finalement, vous vous retrouvez avec votre équipement de départ (c'est-à-dire votre épée, vos 12 rations, votre bourse de 20 Pièces d'Or et votre Sac à Dos). Sans trop savoir combien de temps vous restez ainsi, vous vous retrouvez en fin de compte sur les flancs de la montagne. Rendez-vous au **252**.

82

Vous ouvrez la porte et vous débouchez dans une petite salle. Une grande humidité règne en ce lieu et les pierres sont recouvertes de mousses et de lichens en tous genres. Au centre de la pièce, une grande colonne d'eau s'écoule du plafond et tombe dans un orifice aménagé dans le sol. A travers la colonne, vous remarquez un petit objet mystérieusement suspendu en l'air. Une puissante magie est certainement en action ici et cela vous incite à la méfiance. Vous approchez prudemment de la colonne d'eau et vous constatez que l'objet est un petit disque métallique qui fait à peu près la taille de votre main. Une rune semble gravée dessus, mais l'eau vous empêche de la déchiffrer. Aucune issue n'est aménagée par ailleurs. Qu'allez-vous faire ? Essayer de prendre le disque métallique en plongeant votre main à travers la colonne d'eau (rendez-vous dans ce cas au **146**) ? Ressortir de la pièce et choisir une porte munie d'un autre symbole (rendez-vous alors au **186**) ?

83

Le couloir mène rapidement à un nouvel embranchement qui vous laisse deux possibilités : prendre à gauche (rendez-vous au **121**) ou à droite (rendez-vous au **2**).

84

Vous ouvrez délicatement le petit coffret rouge. A l'intérieur, un morceau de parchemin est soigneusement enroulé. Vous déroulez le document, et vous constatez qu'il présente le sceau de l'Académie de Sorcellerie de Fangor. Le texte se résume cependant à un seul et unique mot : "ROUGE" (notez ce mot sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous empochez le précieux parchemin, pensant qu'il s'agit probablement d'un indice qui vous servira plus tard. Comme rien d'autre ne se passe autour de vous et en particulier au niveau de la porte, vous décidez d'ouvrir un nouveau coffret. Si vous souhaitez ouvrir le coffret vert, rendez-vous au **152**. Si vous souhaitez ouvrir le coffret bleu, rendez-vous au **233**.

85

Vous insérez le disque runique de la Terre dans le logement dont est pourvue la porte. Aussitôt, il se met à émettre une lueur brunâtre. A votre grande surprise, une voix grave et profonde s'adresse alors à vous. "Je suis l'esprit de l'élément Terre et je garde ce passage vers le Temple Interdit. Répond correctement à ma question, et je te laisserai poursuivre ta route."

*Petite pierre de roche
Cent huit grammes et
La moitié de ton poids
Petite pierre tu pèses
Petite pierre de roche
Combien pèses-tu ?*

Il vous faut maintenant résoudre cette énigme si vous souhaitez aller plus loin. La solution correspond à un nombre auquel vous devez vous rendre. Si le paragraphe ne commence pas par "Dès votre réponse donnée...", c'est que vous vous êtes trompé.

86

A peine commencez-vous à tendre votre main que la colonne de terre s'agite d'oscillations étranges. En quelques secondes, elle se transforme en un être humanoïde constitué uniquement de terre. Vous portez aussitôt la main à votre côté afin de dégainer votre épée, mais la créature ne semble pas vouloir vous attaquer pour le moment. A votre grande surprise, elle prend la parole. "Bonjour Apprenti. Je suis le gardien du disque runique de la Terre. Si vous désirez le récupérer, vous devrez prouver votre connaissance des éléments fondateurs de notre monde. Je vais donc vous poser une unique question. Si vous y répondez correctement, le disque sera à vous. Mais si votre réponse est erronée, je serai dans l'obligation de vous faire passer de vie à trépas. Etes-vous prêt à répondre ?" La créature a une voix profonde et inquiétante et elle ne vous laisse guère le choix. D'un simple hochement de tête, vous lui montrez que vous êtes prêt à répondre. Elle reprend alors la parole sur un ton toujours aussi monocorde. "Le Feu, l'Air et l'Eau sont les trois autres éléments avec qui je forme le tout universel. Parmi eux, lequel ne puis-je atteindre directement ? "

Si vous répondez le Feu, rendez-vous au **34**.

Si vous répondez l'Air, rendez-vous au **29**.

Si vous répondez l'Eau, rendez-vous au **285**.

87

Le chemin fait un lacet sur la gauche. Au dessus de vous, le bruit d'une cascade se fait entendre. Vous pensez qu'il s'agit probablement de la cascade que vous avez remarqué d'en bas. Vous poursuivez votre ascension, et vous passez une nouvelle fois de l'autre côté de la montagne. Puis, un nouveau lacet à droite vous fait revenir sur la face ensoleillée. Peu à peu, le bruit de cascade que vous aviez entendu un peu plus tôt se fait de plus en plus fort au fur et à mesure de votre progression. Peu après, vous arrivez au pied de la cascade. Elle est très haute, et dégage beaucoup d'écume à votre niveau. L'eau tombe avec fracas dans une sorte de petit lac niché au milieu des rochers. Aucun cours d'eau ne semble partir de ce lac, ce qui est étonnant. Essuyant régulièrement votre visage mouillé par les embruns, vous observez votre environnement immédiat. Le chemin sur lequel vous vous trouvez poursuit son ascension à flanc de montagne. Que souhaitez-vous faire ? Continuer de suivre le chemin (rendez-vous dans ce cas au **048**) ? Ou bien vous attarder un peu plus au pied de cette cascade et du lac (rendez-vous alors au **267**) ?

88

La créature vous regarde pendant quelques secondes qui vous semblent durer des heures. Puis, elle finit par donner son verdict. "Mauvaise réponse ! Vous ne méritez pas d'obtenir le disque runique de l'Air et votre erreur va vous coûter la vie !" La créature se jette alors sur vous et le combat est inévitable. Si vous désirez l'affronter à l'épée, rendez-vous au **203**. Mais peut-être souhaitez-vous utiliser une de ces Formules.

ZAP	FEU	HOR	MUR	LOI	MOU
5	180	370	383	155	64

89

En levant la tête, vous apercevez avec effroi des dizaines de rochers qui tombent droit sur vous. Vous essayez aussitôt de trouver un abri à proximité immédiate, mais la paroi de la montagne est désespérément abrupte et lisse à cet endroit. Vous vous plaquez dont contre elle, espérant que vous ne serez pas trop touché. Malheureusement, vous ne pouvez éviter plusieurs rochers. Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous obtenez 3 ou 4, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous obtenez 5 ou 6, vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Une fois le calme revenu, vous vous relevez et vous reprenez la route, maudissant votre malchance. Rendez-vous au **27**.

90

Vous prononcez le mot que vous croyez correspondre à la solution. Aussitôt, la lueur blanchâtre des disques runiques se met à croître en intensité pour bientôt devenir aveuglante. Vous vous sentez soudain pris de vertiges et vous êtes aspiré dans une spirale immatérielle. Vous sentez votre corps s'élever et flotter dans un espace infini. Vous voyez tous les objets que vous aviez pu ramasser flotter à côté de vous, disparaître et réapparaître dans un ballet infernal. Finalement, vous vous retrouvez avec votre équipement de départ (c'est-à-dire votre épée, vos 12 rations, votre bourse de 20 Pièces d'Or et votre Sac à Dos). Sans trop savoir combien de temps vous restez ainsi, vous vous retrouver en fin de compte sur les flancs de la montagne. Rendez-vous au **252**.

91

La chance est avec vous. Deux belles truites sont tranquillement blotties au pied d'un gros rocher. Elles ne semblent pas avoir remarqué votre présence et consistent de ce fait des proies à votre portée. Pour savoir si vous parvenez à les attraper, procédez comme suit.

Jetez tout d'abord 2 dés. Si le score obtenu est strictement inférieur à votre total d'HABILETE, vous parvenez à attraper la première truite. Si ce n'est pas le cas, vous la manquez. Avertie par votre première tentative, la seconde truite est plus difficile à attraper. Jetez 1 dé et ajoutez 8 au score obtenu. Si le résultat est strictement inférieur à votre total d'HABILETE, vous parvenez à attraper la deuxième truite. Si ce n'est pas le cas, elle s'enfuit à votre grand dépit.

Une fois cette séance de pêche terminée, vous rangez vos éventuelles prises dans votre sac. Les truites sont de bonne taille, et chacune correspond à 1 repas. Si vous le désirez, vous pouvez en manger une tout de suite. Vous n'êtes pas friand du poisson cru, mais vous en avez vu d'autres, et ce repas original est le bienvenu. Finalement, vous reprenez votre chemin vers l'aval du ruisseau. Rendez-vous au **388**.

92

Vous débouchez dans un étroit couloir dont les murs sont teintés de vert. Vous l'empruntez d'un pas prudent et vous constatez qu'il tourne régulièrement sur la droite, décrivant un quart de cercle, puis qu'il se met à tourner à gauche de la même manière. Au bout d'une vingtaine de mètres, vous arrivez devant une porte robuste qui ne semble pas posséder de poignée. Vous constatez alors qu'elle comporte un emplacement circulaire en son milieu et vous faites immédiatement le rapprochement avec les disques runique que vous possédez. Il s'agit vraisemblablement de clés permettant d'ouvrir cette porte. Vous sortez donc les quatre disques de votre Sac à Dos, et vous vous préparez à en insérer un à l'emplacement prévu sur la porte ; mais lequel ? Si vous souhaitez placer le disque runique de l'Eau, rendez-vous au **156**. Si vous préférez placer le disque runique de l'Air, rendez-vous au **345**. Si vous choisissez de placer le disque runique de la Terre, rendez-vous au **81**. Si c'est le disque runique du Feu que vous décidez de placer sur la porte, rendez-vous au **394**.

93

Vous marchez peu de temps avant de parvenir à un nouvel embranchement. Droit devant vous, un couloir identique à celui dans lequel vous vous trouvez s'enfonce dans la pénombre. A votre gauche, un escalier taillé dans la roche monte abruptement. Quel chemin allez-vous décider de prendre : tout droit dans le couloir (rendez-vous au **23**) ou bien à gauche par l'escalier (rendez-vous au **99**) ?

94

Le combat est rude et d'une violence extrême mais vous parvenez à prendre nettement le dessus sur votre adversaire qui, lourdement blessé, finit par vous demander grâce. Il tombe à genoux devant vous et se met à sangloter. "Je suis désolé je ne voulais pas en arriver là, lance-t-il la tête basse. Mais j'étais tellement persuadé d'être choisi que rien d'autre ne comptait. Je reconnais pourtant que tu es plus fort que moi, mais maintenant, je ne sais pas ce que je vais devenir. Mon père n'acceptera jamais mon échec et je ne pourrais d'ailleurs jamais le lui avouer. Laissez-moi la vie sauve et je te promets que je disparaîtrai et que tu n'entendras plus jamais parler de moi." Vous comprenez sa situation et intérieurement, vous êtes profondément touché par cet aveu d'impuissance. Mais vous ne laissez cependant rien transparaître de vos émotions et vous lui demandez pourquoi vous devriez lui laisser la vie sauve après tout le mal qu'il vous a fait. Après un instant de silence, Zigardion relève la tête et vous regarde avec des yeux larmoyants et une expression de détresse. "Je sais que j'ai été lâche et que je ne mérite pas ta clémence, mais je suis prêt à te donner, en échange de ma vie sauve, un renseignement qui pourra t'aider à réussir l'épreuve finale." Vous hésitez à accepter sa proposition désespérée. Allez-vous y adhérer (rendez-vous dans ce cas au **386**) ou allez-vous la refuser et l'achever d'un coup d'épée (rendez-vous alors au **131**).

95

Vous prenez soin de marcher uniquement sur les cases noires. A votre grand soulagement, aucun mécanisme ne se déclenche et vous parvenez à gagner la sortie sans problème. Rendez-vous au **227**.

96

Vous insérez le disque runique de la Terre dans le logement dont est pourvue la porte. Aussitôt, il se met à émettre une lueur brunâtre dont l'intensité ne cesse de croître pour bientôt devenir aveuglante. Vous vous sentez soudain pris de vertiges et vous êtes aspiré dans une spirale immatérielle. Vous sentez votre corps s'élever et flotter dans un espace infini. Vous voyez tous les objets que vous aviez pu ramasser flotter à côté de vous, disparaître et réapparaître dans un ballet infernal. Finalement, vous vous retrouvez avec votre équipement de départ (c'est-à-dire votre épée, vos 12 rations, votre bourse de 20 Pièces d'Or et votre Sac à Dos). Sans trop savoir combien de temps vous restez ainsi, vous vous retrouver en fin de compte sur les flancs de la montagne. Rendez-vous au **252**.

97

La créature qui vous fait face est un puissant ELEMENTAIRE D'EAU. Le combat va être rude et aucune fuite n'est possible.

ELEMENTAIRE

D'EAU HABILITE : 9 ENDURANCE : 10

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au **133**.

98

Dès votre réponse donnée, la lueur du disque de l'Eau s'éteint et vous voyez la porte s'ouvrir d'elle-même. Vous reprenez le disque, pensant qu'il pourra encore vous être utile, et vous passez le seuil de la porte. Vous vous retrouvez dans une salle circulaire dont les murs sont drapés de tentures vertes, bleues, brunes et rouges. Devant vous, un couloir semble conduire à l'extérieur tant la lumière qui s'en dégage est intense. A votre droite, vous voyez trois portes identiques à celle que vous venez de passer. Vous pensez qu'il doit vraisemblablement s'agir des sorties correspondant aux passages des autres éléments que vous n'avez pas préféré suivre. Vous avancez donc vers le passage qui vous fait face et vous débouchez rapidement à l'air libre. Rendez-vous au **361**.

99

Vous montez l'escalier marche après marche. Peu à peu, l'atmosphère si lourde qui vous harcelait l'esprit semble s'atténuer. Après une longue montée, vous débouchez enfin dans une grande salle dont la clarté est plutôt rassurante comparée aux sombres couloirs dont vous venez. Rendez-vous au **19**.

100

Vous vous relevez lentement, encore abasourdi par ce qui vient de vous arriver. Reprenant vos esprits, vous observez les environs. Devant vous, majestueuse et inquiétante, la montagne interdite se dresse dans toute sa splendeur. Une épaisse brume semble accrochée à son sommet : le but de votre épreuve. Ses flancs sont escarpés et brillent d'un éclat doré, baignés par le soleil levant. Votre œil est attiré par ce qui semble être une grande cascade débouchant de la roche, à mi-hauteur de la montagne. Une forêt très dense entoure le pied de la montagne. La lisière n'est qu'à quelques dizaines de mètres devant vous. Le chemin sur lequel vous êtes apparu s'y engouffre sans détour. En vous retournant, vous constatez que vous êtes au point de départ de ce chemin. Au delà des vertes collines caractéristiques de la région, vous apercevez au loin la cité de Fangor et son imposant château.

Vous inspirez profondément, et vous vous engagez sur le chemin. Dès votre entrée dans la forêt, vous êtes surpris par sa densité. Peu de lumière y pénètre, et tout cela n'est guère rassurant. Vous avancez d'un pas prudent, l'épée à la main, vous frayant un passage dans les broussailles qui envahissent ce chemin manifestement peu fréquenté. Après avoir parcouru une bonne centaine de mètres, vous arrivez à une bifurcation. Face à vous, le chemin sur lequel vous vous trouvez continue de s'enfoncer dans la forêt, droit vers la montagne. A votre droite, un petit sentier descend rapidement dans un vallon sombre et humide. Allez-vous prendre à droite (rendez-vous dans ce cas au **18**) ? Ou préférez-vous poursuivre votre route directement vers la montagne (rendez-vous alors au **252**) ?

101

Le couloir finit par aboutir à un embranchement qui vous laisse trois possibilités : prendre à gauche (rendez-vous au **10**), continuer tout droit (rendez-vous au **55**) ou prendre à droite (rendez-vous au **14**).

102

La créature vous regarde pendant quelques secondes qui vous semblent durer des heures. Puis, elle finit par donner son verdict. "Mauvaise réponse ! Vous ne méritez pas d'obtenir le disque runique du Feu et votre erreur va vous coûter la vie !" La créature se jette alors sur vous et le combat est inévitable. Si vous désirez l'affronter à l'épée, rendez-vous au **374**. Mais peut-être souhaitez-vous utiliser une de ces Formules.

ZAP	FEU	HOR	MUR	LOI	MOU
79	265	367	283	3	59

103

Le venin commence déjà à agir. Vous perdez 3 points d'Endurance. Alors que vous marchez vers l'amont du ruisseau en titubant légèrement, vous cherchez désespérément un quelconque remède. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **171**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **68**.

104

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais rien ne se passe. Visiblement, un puissant sortilège inhibe toute magie dans cette pièce. Vous allez devoir combattre la créature à l'épée. Rendez-vous au **45**.

105

Après avoir soufflé un grand coup et vous être concentré sur le mouvement des puissantes lames, vous vous élancez et vous parvenez à passer les trois seuils au prix de mouvements aussi rapides que gracieux. Mais votre prestation athlétique est très loin d'avoir été parfaite et en tentant de vous relever, vous ressentez immédiatement une douleur insupportable. Vous avez été touché et même de nombreuses fois. Votre corps est profondément blessé en de trop nombreux endroits et vous sentez peu à peu toutes vos forces vous abandonner. Vous tombez bientôt évanoui pour ne plus jamais vous réveiller. Votre aventure se termine ici...

106

Quelle combinaison allez-vous choisir ?

Clé "C" puis "E" puis "L" - Rendez-vous au **54**.

Clé "C" puis "L" puis "E" - Rendez-vous au **20**.

Clé "E" puis "L" puis "C" - Rendez-vous au **231**.

Clé "E" puis "C" puis "L" - Rendez-vous au **137**.

Clé "L" puis "C" puis "E" - Rendez-vous au **247**.

Clé "L" puis "E" puis "C" - Rendez-vous au **274**.

107

Vous implorez votre déesse qu'elle vous aide dans cette épreuve. Après de longs instants d'attente, elle se décide à accéder à votre pieuse demande. Les flammes se retrouvent violemment balayées par un vent surnaturel et ne tardent pas à s'éteindre. Vous traversez alors la grande salle sans encombre et vous parvenez bientôt à son autre extrémité. Vous empruntez l'issue de sortie sans tarder. Rendez-vous au **159**, mais rappelez-vous que vous n'aurez désormais plus la possibilité de faire appel à Libra jusqu'à la fin de votre aventure.

108

Vous vous trouvez maintenant dans un couloir parfaitement taillé. Les nombreuses torches accrochées aux murs vous font penser que cet endroit est probablement occupé. Vous n'auriez jamais pu imaginer l'existence d'un tel lieu lorsque vous vous trouviez près de la cascade et, malgré les nombreux doutes qui vous habitent quant à ce qui vous attend, vous pensez que votre présence ici sera certainement intéressante pour la suite. Vous marchez ainsi pendant une bonne centaine de mètres dans cet étroit couloir. Vous finissez par déboucher dans une salle de taille moyenne qui se caractérise par un sol fait d'un carrelage en damier noir et blanc. Au milieu de cette salle, deux petits coffrets métalliques sont posés à même le sol. L'un est fait de métal noir et est posé sur une case blanche. L'autre est fait de métal blanc et est posé sur une case noire. Vous remarquez également qu'un passage est aménagé dans le mur qui vous fait face. Cette pièce sent le piège à plein nez et avant de vous y engager, vous en observez attentivement tous les recoins. Tous les murs comportent de nombreux petits orifices. Par contre, vous ne remarquez rien de spécial au plafond. Ce qui vous inquiète le plus, c'est qu'il n'existe apparemment aucune autre issue que celle qui vous fait face et qui vous oblige à marcher sur le damier. Vous pensez alors que l'un de ces coffrets contient peut-être la solution à vos problèmes. Il va vous falloir faire un des choix suivants.

Marcher sur les cases noires et sortir par le passage (rendez-vous au **95**).

Marcher sur les cases blanches et sortir par le passage (rendez-vous au **36**).

Marcher sur les cases noires et ouvrir le coffret noir (rendez-vous au **192**).

Marcher sur les cases noires et ouvrir le coffret blanc (rendez-vous au **73**).

Marcher sur les cases blanches et ouvrir le coffret blanc (rendez-vous au **263**).

Marcher sur les cases blanches et ouvrir le coffret noir (rendez-vous au **111**).

109

L'Homme -Lézard est un combattant à prendre au sérieux. Il est clair qu'il ne fera preuve d'aucune pitié et le combat s'annonce engagé.

HOMME

LEZARD HABILETE : 8 ENDURANCE : 13

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **260**.

110

Le couloir aboutit finalement à un embranchement qui vous permet d'aller tout droit ou de prendre à gauche dans un couloir identique à celui dans lequel vous vous trouvez. Quel choix allez-vous faire : continuer tout droit (rendez-vous au **207**) ou bien prendre à gauche (rendez-vous au **83**) ?

111

Vous prenez soin de marcher uniquement sur les cases blanches du damier. Rien de particulier ne semble se passer et vous parvenez milieu de la salle, près du coffret noir. Mais alors que vous vous apprêtez à ouvrir le coffret, une salve de flèches part des orifices aménagés dans les murs. Lancez 1 dé, et ajoutez 3 au score obtenu. Le résultat vous donnera le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez. Si vous le souhaitez, vous pouvez *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous réussissez à esquiver une partie des flèches, et vous ne rajouter que 1 (au lieu de 3) au score obtenu au dé. Si vous êtes Malchanceux, la panique vous fait recevoir un plus grand nombre de flèches et vous devez rajouter 5 (au lieu de 3) au score obtenu au dé. Projeté dans un coin de la salle par les multiples impacts que vous avez reçu, vous n'osez plus bouger. Mais il vous faut pourtant faire un nouveau choix.

Marcher sur les cases noires et sortir par le passage (rendez-vous au **95**).

Marcher sur les cases blanches et sortir par le passage (rendez-vous au **36**).

Marcher sur les cases noires et ouvrir le coffret noir (rendez-vous au **192**).

Marcher sur les cases noires et ouvrir le coffret blanc (rendez-vous au **73**).

Marcher sur les cases blanches et ouvrir le coffret blanc (rendez-vous au **263**).

112

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais rien ne se passe. Visiblement, un puissant sortilège inhibe toute magie dans cette pièce. Vous allez devoir combattre la créature à l'épée. Rendez-vous au **97**.

113

Le couloir finit par aboutir à un embranchement qui vous laisse trois possibilités : prendre à gauche (rendez-vous au **55**), continuer tout droit (rendez-vous au **14**) ou prendre à droite (rendez-vous au **172**).

114

Après un lacet particulièrement abrupt, le sentier finit par aboutir devant un grand porche taillé dans le flanc de la montagne. Vous approchez prudemment et vous contemplez les finesses et la richesse des détails de ce superbe ouvrage. Sur les frises qui couronnent les colonnes latérales, comme sur celles des arches supérieures, vous reconnaissez des runes similaires à celles que vous avez déjà rencontrées plus bas. Possédez-vous un alphabet runique avant de vous faire voler le contenu de votre Sac à Dos ? Si tel est le cas, rendez-vous au numéro correspondant au double du paragraphe où vous l'avez obtenu. Sinon, rendez-vous au **24**.

115

Vous passez la lourde porte et débouchez dans un couloir. Après une dizaine de mètre, ce dernier mène à une salle de bonne taille. Au milieu de cette salle, quatre gros piliers sont alignés face à vous. Entre chacun de ces piliers, vous remarquez la présence de petits coffrets métalliques de couleurs. Dans le mur du fond, une haute porte de bronze ne comportant ni poignée, ni serrure barre le passage. Que souhaitez-vous faire ?

Essayer d'ouvrir la porte de bronze (rendez-vous au **143**).

Ouvrir le coffret de gauche et dont la couleur est bleue (rendez-vous au **177**).

Ouvrir le coffret du milieu et dont la couleur est verte (rendez-vous au **60**).

Ouvrir le coffret de droite et dont la couleur est rouge (rendez-vous au **84**).

116

Vous remontez l'escalier marche après marche. Peu à peu et ce n'est pas pour vous déplaire, l'atmosphère si lourde qui vous harcelait l'esprit s'atténue de nouveau. Après une montée toujours aussi longue et pénible, vous débouchez enfin dans la grande salle aux colonnes. Que souhaitez-vous faire maintenant ? Explorer si ce n'est pas déjà fait la salle dans laquelle vous vous trouvez (rendez-vous dans ce cas au **76**) ? Suivre le couloir afin de sortir au plus vite de cette pièce (rendez-vous alors au **161**) ?

117

Vous progressez en redoublant d'attention, assurant chacun de vos pas, et en vous aidant de vos mains en de nombreux passages. Après de longues minutes de descente, vous parvenez enfin au fond du vallon. Le bruit d'un cours d'eau attire alors votre attention. Rendez-vous au **371**.

118

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous vous apercevez aussitôt que le choix de ce sortilège est bien mal réfléchi. Qui voulez-vous rendre maladroit : le sable qui recouvre le sol ? Vous n'avez plus qu'à retourner au **136** pour faire un nouveau choix.

119

Vous approchez de la voûte et vous observez attentivement les runes gravés dans les pierres. Quatre symboles sont représentés. Vous reconnaissez immédiatement les quatre éléments fondateurs :



EAU



AIR



TERRE



FEU

Vous vous demandez quelle peut être la signification et le rôle de ces éléments en ce lieu étrange dans lequel vous vous apprêtez à pénétrer. Après maintes réflexions, vous vous résignez à poursuivre votre aventure en pensant que vous comprendrez tôt ou tard. Que souhaitez-vous faire maintenant ?

Passer sous la voûte de pierre et pénétrer dans le passage (rendez-vous au **200**) ?

Approcher de la statue de gauche (rendez-vous au **57**) ?

Approcher de la statue de droite (rendez-vous au **278**) ?

120

Vous insérez le disque runique de la Terre dans le logement dont est pourvue la porte. Aussitôt, il se met à émettre une lueur brunâtre dont l'intensité ne cesse de croître pour bientôt devenir aveuglante. Vous vous sentez soudain pris de vertiges et vous êtes aspiré dans une spirale immatérielle. Vous sentez votre corps s'élever et flotter dans un espace infini. Vous voyez tous les objets que vous aviez pu ramasser flotter à côté de vous, disparaître et réapparaître dans un ballet infernal. Finalement, vous vous retrouvez avec votre équipement de départ (c'est-à-dire votre épée, vos 12 rations, votre bourse de 20 Pièces d'Or et votre Sac à Dos). Sans trop savoir combien de temps vous restez ainsi, vous vous retrouvez en fin de compte sur les flancs de la montagne. Rendez-vous au **252**.

121

Le couloir mène à un embranchement qui vous laisse le choix entre aller tout droit (rendez-vous au **101**) ou prendre un couloir sur votre droite (rendez-vous au **205**).

122

La créature finit par succomber sous les coups répétés de votre fidèle épée. Elle se met alors à osciller et redevient une simple colonne de flammes. A vos pieds, vous remarquez le disque métallique que vous cherchiez à prendre. Vous le prenez en mains et vous constatez que le symbole du Feu est gravé sur une de ses faces. Sur l'autre face est inscrit le nombre 32.



Vous rangez avec soin le disque dans votre Sac à Dos. Dans la liste de vos objets, notez que vous possédez le Disque du Feu numéro 32. Il ne vous reste plus qu'à ressortir de la pièce pour faire un nouveau choix. Rendez-vous au **186**.

123

Le nuage à peine dissipé, la forme obscure et diffuse prend alors une toute autre allure. Vous vous trouvez face à un OGRE qui n'a visiblement aucune envie de vous laisser passer. Il émet des grognements rageurs et se prépare à vous attaquer avec son énorme massue. Vous allez devoir l'affronter si vous voulez poursuivre votre route vers la sortie de ce maudit labyrinthe. Si vous souhaitez le combattre à l'épée, rendez-vous au **271**. Si vous préférez utiliser la magie, choisissez une de ces Formules.

MOU	FUR	ZAP	MOL	FEU	ZUP
191	310	302	349	336	329

124

Vous dégainez votre épée, et vous faites face au grand aigle qui fonce sur vous. Cet oiseau est puissant et rapide. Et quoi qu'il arrive, il combattra jusqu'à la mort.

AIGLE
ROYAL HABILETE : 7 ENDURANCE : 3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **197**.

125

Vous dégainez votre épée, et vous faites face au grand aigle qui fonce sur vous. Cet oiseau est puissant et rapide. Et quoi qu'il arrive, il combattra jusqu'à la mort.

AIGLE
ROYAL HABILETE : 7 ENDURANCE : 3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **198**.

126

La créature vous regarde pendant quelques secondes qui vous semblent durer des heures. Puis, elle finit par donner son verdict. "Bonne réponse ! Vous avez mérité le disque runique de l'Eau. Il vous sera très utile pour accéder au Temple Interdit. Conservez-le précieusement et bonne chance pour la suite de votre épreuve." Elle vous tend alors l'objet. Vous le prenez en mains et vous constatez que le symbole de l'Eau est gravé sur une de ses faces. Sur l'autre face est inscrit le nombre 27.



Vous rangez avec soin le disque dans votre Sac à Dos. Dans la liste de vos objets, notez que vous possédez le Disque de l'Eau numéro 27. Soudain, la créature se met à osciller pour bientôt redevenir une simple colonne d'eau. Il ne vous reste plus qu'à sortir afin d'ouvrir une nouvelle porte. Rendez-vous au **186**.

127

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une barrière invisible se matérialise aussitôt autour de vous. Vous la modélez afin qu'elle forme une bulle protectrice tout autour de votre corps et vous avancez d'un bon pas vers le fond de la salle. Les flammes brûlantes sont déviées par l'astucieux écran magique que vous venez de créer. Malgré la température insupportable et au prix de gros efforts, vous parvenez enfin à l'autre extrémité de la salle. Vous empruntez le passage sans tarder, bien heureux de pouvoir sortir de cette fournaise. Rendez-vous au **159**.

128

Dans un courage démesuré, vous décidez de poursuivre votre progression dans le tunnel en suivant le courant, faisant fi du risque de noyade qui vous attend. Vous parcourez ainsi plusieurs dizaines de mètres, dans l'obscurité la plus totale. Soudain, vous voyez devant vous une lueur provenant du plafond et baignant le tunnel. Arrivé à son niveau, vous poussez de toutes vos forces sur le sol afin de vous diriger vers elle. Vous débouchez dans un nouveau tunnel vertical où le courant est quasi inexistant. Vous commencez à manquer d'air, et vous nager vers le haut avec l'intense espoir de déboucher à l'air libre. Rendez-vous au **395**.

129

Vous insérez les quatre disques dans leurs logements respectifs. Aussitôt, ils se mettent à émettre une lueur blanchâtre de faible intensité. Une voix sombre et profonde se fait alors entendre en provenance de la fresque illuminée.

*Tout au long de ton chemin jusqu'à ce lieu sacré
Plusieurs indices tu as amassé
Un mot et un seul tu dois maintenant découvrir
Si Guerrier-Sorcier tu veux devenir*

Le Doyen vous avait en effet averti qu'en haut de la Montagne Interdite, il vous faudrait prononcer un mot afin de réussir l'épreuve et que des indices permettant de l'identifier seraient présents tout au long du chemin. Si vous avez amassé des indices et que leur étude vous permet d'identifier le mot, rendez-vous au paragraphe correspondant à la somme des numéros de chacune des lettres qui le composent (selon la règle : A=1, B=2, ..., Z=26). Si ce n'est pas le cas, il faut vous faire une raison : vous avez échoué à l'épreuve finale qui aurait pu faire de vous un Guerrier-Sorcier à part entière. Mais après tout, le fait d'avoir la vie sauve après tant de péripéties peut être considéré comme une récompense.

130

Vous ouvrez la porte et vous débouchez dans une petite salle. Une vive fraîcheur règne en ce lieu et les pierres sont recouvertes d'une fine couche de givre. Au centre de la pièce, un grand courant d'air tourbillonnant monte du sol vers un orifice aménagé dans le plafond. A travers le tourbillon, vous remarquez un petit objet mystérieusement suspendu en l'air. Une puissante magie est certainement en action ici et cela vous incite à la méfiance. Vous approchez du tourbillon et vous constatez que l'objet est un petit disque métallique qui fait à peu près la taille de votre main. Une rune semble gravée dessus, mais le tourbillon vous empêche de la déchiffrer. Aucune issue n'est aménagée par ailleurs. Qu'allez-vous faire ? Essayer de prendre le disque métallique en plongeant votre main à travers le tourbillon (rendez-vous dans ce cas au **189**) ? Ressortir de la pièce et choisir une porte munie d'un autre symbole (rendez-vous alors au **186**) ?

131

Vous n'êtes pas homme à accepter une telle proposition de la part d'un être aussi malhonnête, tout camarade de promotion qu'il soit. Vous levez alors votre épée, lame pointée vers le bas. Zigardion a à peine le temps de fermer les yeux et de baisser la tête que vous lui enfoncez la pointe de votre arme dans les cervicales, mettant brutalement fin à ses souffrances intérieures. Rendez-vous au **17**.

132

Vous profitez de ce bref répit pour fuir la grotte. Vous courez aussi vite que possible en suivant le cours du ruisseau. Après environ une centaine de mètres, vous arrivez au niveau du sentier par lequel vous êtes descendu dans ce vallon. Mais la créature vous suit de près, et il vous faut rapidement lui fausser compagnie. Vous décidez donc dans l'urgence de remonter le sentier afin de revenir sur le chemin menant droit vers la montagne. Vous grimpez aussi vite que possible, vous aidant des racines et des rochers que vous trouvez. Après de gros effort, vous parvenez enfin à l'embranchement. Rendez-vous au **252**.

133

La créature finit par succomber sous les coups répétés de votre fidèle épée. Elle se met alors à osciller et redevient une simple colonne d'eau. A vos pieds, vous remarquez le disque métallique que vous cherchiez à prendre. Vous le prenez en mains et vous constatez que le symbole de l'Eau est gravé sur une de ses faces. Sur l'autre face est inscrit le nombre 27.



Vous rangez avec soin le disque dans votre Sac à Dos. Dans la liste de vos objets, notez que vous possédez le Disque de l'Eau numéro 27. Il ne vous reste plus qu'à ressortir de la pièce pour faire un nouveau choix. Rendez-vous au **186**.

134

Le couloir aboutit bientôt à un embranchement qui vous laisse trois possibilités : continuer tout droit (rendez-vous au **10**), prendre à gauche (rendez-vous au **172**) ou bien tourner à droite (rendez-vous au **55**).

135

N'étant pas équipé pour la pêche, il sera difficile d'attraper un poisson. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **91**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **179**.

136

Vous décidez d'emprunter le passage surmonté du symbole de l'élément Terre. L'étroit couloir teinté de brun aboutit rapidement à un cul-de-sac. A son extrémité, une échelle métallique s'engouffre dans un boyau circulaire descendant. Vous débutez la descente de l'échelle et au bout d'environ une dizaine de mètres, vous débouchez dans une petite pièce en demi-cercle. Sortant du boyau, vous constatez alors que la petite pièce correspond à l'entrée d'une immense salle qui la jouxte. Le sol de cette salle est entièrement fait de sable fin et visiblement humide. En y enfonçant votre épée, vous constatez que cette masse de sable est probablement très profonde et qu'elle s'apparente à du sable mouvant. Dans le mur du fond qui se situe à environ une cinquantaine de mètres de votre position, vous apercevez une autre petite salle en demi-cercle identique à celle dans laquelle vous vous trouvez. Il vous faut maintenant prendre une décision. Vous avez la possibilité de faire demi-tour jusqu'à la pièce circulaire dont vous venez afin d'emprunter un autre passage (rendez-vous au **390**). Vous pouvez aussi décider de vous rendre de l'autre côté de la salle en courant sur le sable (rendez-vous au **147**). Vous pouvez également, si vous ne l'avez jamais fait depuis le début de votre aventure, vous en remettre à Libra afin qu'elle vous aide à surmonter cette épreuve (rendez-vous au **243**). Vous pouvez enfin décider d'utiliser la magie en choisissant une des formules suivantes :

ZAP	HOR	LOI	MOU	FEU	MUR
384	330	176	118	368	332

137

Vous insérez fébrilement les clés dans les serrures dans l'ordre que vous avez choisi. Après une longue hésitation, vous vous décidez à les tourner l'une après l'autre. Une fois la dernière clé tournée, vous entendez un dé clic provenir de la lourde porte. Trois éclairs jaillissent aussitôt de la porte et vous frappent de plein fouet. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au **106** pour faire un nouveau choix.

138

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous vous apercevez aussitôt que le choix de ce sortilège est bien mal réfléchi. Qui voulez-vous rendre maladroit : les flammes ? Vous n'avez plus qu'à retourner au **70** pour faire un nouveau choix.

139

La vision de ce vallon et de ce mystérieux ruisseau finit par exciter votre curiosité. Vous décidez donc de retourner sur vos pas, afin de vous rendre dans cet intrigant endroit. Vous redescendez le chemin caillouteux, et vous pénétrez à nouveau dans la forêt. Après environ une centaine de mètres vous finissez par revenir au niveau de l'embranchement duquel part le sentier menant vers le fond du vallon. Rendez-vous au **18**.

140

Vous redescendez l'escalier et vous ressentez à nouveau cette pesante atmosphère qui met à mal votre sens de l'orientation, votre calme et votre courage. Vous finissez enfin par atteindre le bas de l'escalier. Il débouche sur un embranchement qui vous laisse deux choix de direction possibles. Si vous souhaitez prendre le couloir de gauche, rendez-vous au **23**. Si vous préférez prendre celui de droite, rendez-vous au **110**.

141

Vous prenez soin de ne marchez que sur les cases noires afin de sortir de la pièce. Mais à peine avez-vous posé le pied sur la première qu'un mécanisme se déclenche. Une salve de flèches part des orifices aménagés dans les murs. Lancez 1 dé, et ajoutez 3 au score obtenu. Le résultat vous donnera le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez. Si vous le souhaitez, vous pouvez *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous réussissez à esquiver une partie des flèches, et vous ne rajouter que 1 (au lieu de 3) au score obtenu au dé. Si vous êtes Malchanceux, la panique vous fait recevoir un plus grand nombre de flèches et vous devez rajouter 5 (au lieu de 3) au score obtenu au dé. Projeté dans un coin de la salle par les multiples impacts que vous avez reçu, vous n'osez plus bouger. Mais il vous faut pourtant faire un nouveau choix.

Marcher sur les cases noires et sortir par le passage (rendez-vous au **95**).

Marcher sur les cases blanches et sortir par le passage (rendez-vous au **36**).

142

Vous prenez délicatement le petit coffret dans vos mains et vous l'observez attentivement. Il n'est muni d'aucun système de fermeture. Vous décidez donc de l'ouvrir et vous trouvez à l'intérieur petit morceau de parchemin portant le sceau de l'Académie sur lequel vous pouvez lire le mot "DIEU". Après avoir rangé le précieux morceau de parchemin dans votre Sac à dos, vous devez maintenant faire un nouveau choix. Si vous souhaitez poursuivre votre exploration de la salle, rendez-vous au **353**. Si vous préférez changer de stratégie et sortir de la salle par le passage situé au bout du couloir central, rendez-vous au **161**. Si vous n'avez pas l'esprit tranquille et qu'il vous paraît plus judicieux de redescendre l'escalier afin d'en avoir le cœur net concernant les bruits de pas qu'il vous a semblé entendre, rendez-vous au **217**.

143

Vous approchez de la porte de bronze. Elle est lisse comme de la glace. Ne disposant d'aucune prise, vous la poussez de toutes vos forces. Malheureusement, elle ne bouge pas. Après plusieurs tentatives infructueuses, vous vous résignez à abandonner. Vous pensez alors que les petits coffrets posés entre les piliers sont probablement votre seule chance de sortir d'ici. Lequel allez-vous choisir d'ouvrir ?

Le coffret rouge (rendez-vous au **84**).

Le coffret vert (rendez-vous au **60**).

Le coffret bleu (rendez-vous au **177**).

144

Le couloir mène à un embranchement qui vous laisse la possibilité de prendre à gauche (rendez-vous au **232**), ou bien à droite (rendez-vous au **134**).

145

Vous n'êtes pas du genre à vous laisser impressionner par l'eau et vous décidez de vous fier à votre souffle et à vos talents de nageur pour parvenir à surmonter cette épreuve. Vous commencez alors à tourner la commande d'ouverture de la petite porte et vous vous arrêtez net lorsque celui par laquelle vous êtes entré se referme violemment dans votre dos, ne vous laissant plus d'autre choix que celui d'aller de l'avant. Vous continuez donc à tourner le croisillon et au bout de quelques tours supplémentaires, de l'eau commence à jaillir de la périphérie de la porte. Vous la poussez difficilement mais elle finit par s'ouvrir, laissant pénétrer des trombes d'eau dans la petite pièce où vous vous trouvez. Vous vous retrouvez complètement immergé en moins de temps qu'il ne faut pour le dire et vous commencez à nager droit devant vous. Un puissant courant tournoyant vous empêche d'avancer aussi rapidement que vous le souhaiteriez et vous épuise. Après avoir lutté jusqu'au bout de vos forces, vous tentez dans un dernier espoir d'atteindre la surface. Mais vous constatez avec horreur que le niveau de l'eau atteinte le plafond de la salle et que vous êtes pris au piège. Vous ne tardez pas à succomber à une noyade inévitable. Votre aventure se termine ici.

146

A peine commencez-vous à tendre votre main que la colonne d'eau s'agite d'oscillations étranges. En quelques secondes, elle se transforme en un être humanoïde constitué uniquement d'eau. Vous portez aussitôt la main à votre côté afin de dégainer votre épée, mais la créature ne semble pas vouloir vous attaquer pour le moment. A votre grande surprise, elle prend la parole. "Bonjour Apprenti. Je suis le gardien du disque runique de l'Eau. Si vous désirez le récupérer, vous devrez prouver votre connaissance des éléments fondateurs de notre monde. Je vais donc vous poser une unique question. Si vous y répondez correctement, le disque sera à vous. Mais si votre réponse est erronée, je serai dans l'obligation de vous faire passer de vie à trépas. Etes-vous prêt à répondre ?" La créature a une voix profonde et inquiétante et elle ne vous laisse guère le choix. D'un simple hochement de tête, vous lui montrez que vous êtes prêt à répondre. Elle reprend alors la parole sur un ton toujours aussi monocorde. "L'Air, la Terre et le Feu sont les trois autres éléments avec qui je forme le tout universel. Parmi eux, lequel ne puis-je atteindre directement ?"

Si vous répondez l'Air, rendez-vous au **366**.

Si vous répondez la Terre, rendez-vous au **240**.

Si vous répondez le Feu, rendez-vous au **126**.

147

Les sables mouvants ne vous font pas peur et vous décidez de les affronter en courant à très grandes enjambées afin de limiter le nombre de fois où vous poserez les pieds au sol. Après tout, il n'y a qu'une cinquantaine de mètres à parcourir avant d'atteindre l'autre côté. Vous vous élanchez et au bout de quelques bonds, vous constatez avec horreur que vous vous enfoncez inexorablement pour ne bientôt plus être capable d'effectuer le moindre mouvement de jambes. Votre descente est rapide et malgré toutes vos tentatives pour rester à la surface, vous disparaîsez bientôt sous le sable. Vous perdez rapidement connaissance, étouffé par les quantités de sables que vous avalez. Votre aventure se termine ici.

148

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais rien ne se passe. Visiblement, un puissant sortilège inhibe toute magie dans cette pièce. Vous allez devoir combattre la créature à l'épée. Rendez-vous au **97**.

149

Vous avez le curieux pressentiment de ne pas avoir tout vu au fond du lac. Après avoir pris une profonde inspiration, vous replongez donc dans le lac afin d'inspecter une dernière fois le fond. De l'autre côté de la masse tourbillonnante générée par la cascade, vous apercevez l'entrée d'une petite grotte totalement immergée. Vous nagez dans sa direction, et vous y pénétrez. Il s'agit d'un tunnel naturel qui descend très légèrement. Le courant vous porte vers l'avant, et vous commencez à vous demander si vous avez fait le bon choix. Si l'air vient à vous manquer, il vous sera probablement impossible de revenir en arrière sauf si vous vous y prenez maintenant. Si vous souhaitez faire demi-tour, rendez-vous au **31**. Si vous désirez prendre le risque de poursuivre dans le tunnel, rendez-vous **128**.

150

A peine avez-vous fait quelques pas dans le couloir qu'une voix familière vous interpelle dans votre dos. Vous vous retournez immédiatement et vous vous mettez en garde. Vous apercevez alors sortant de l'ombre le visage de Zigardion, votre camarade de promotion. Il tient à la main sa fidèle épée : une arme de grande valeur que lui a offert son père, un riche et puissant notable de Fangor. Son visage a une expression de haine et il vous fixe droit dans les yeux, vous défiant du regard. Sa main droite est crispée sur le pommeau de son épée et tremble légèrement : signe d'une colère mal contenue.

"Le moment est venu pour moi de reprendre ce que tu m'as volé et qui me revient de droit, lance-t-il sur un ton menaçant. C'est moi qui aurais dû être choisi par les Sages pour affronter l'épreuve finale. C'était mon destin et tu as tout gâché, toi un simple paysan. Maintenant, tu vas payer pour toutes les frustrations que tu m'as fait subir tout au long de ces cinq ans." Vous essayez de le calmer en plaidant votre propre cause et en lui rappelant que le Conseil vous a choisi en toute indépendance, mais il ne veut rien savoir. Il est maintenant clair que Zigardion a beaucoup souffert de jouer le second rôle durant la longue formation de l'Académie. Son environnement familial le prédestinait certainement à devenir un Guerrier-Sorcier et cet échec ne pouvait pas être accepté, ni par lui, ni par son père. Vous comprenez alors que c'est lui qui a tenté de vous écraser en créant un éboulis lorsque vous montiez sur le flanc de la montagne ; que c'est lui que vous avez entendu en sortant du labyrinthe ; et que c'est encore lui qui a volé vos biens durant votre sommeil. Il vous a lâchement suivi depuis le début de l'épreuve, vous laissant combattre les créatures et déclencher les pièges. Désormais et bien que ce soit à contrecœur tant la solidarité entre camarades de promotion est une notion qu'on vous a maintes fois enseigné et qui vous est chère, il ne vous reste plus d'autre alternative que de le combattre. Rendez-vous au **393**.

151

Le couloir aboutit bientôt à un embranchement qui vous laisse trois possibilités : continuer tout droit (rendez-vous au **33**), prendre à gauche (rendez-vous au **187**) ou bien tourner à droite (rendez-vous au **209**).

152

Vous ouvrez délicatement le petit coffret vert, mais il est vide. Soudain, le coffret que vous n'aviez pas encore ouvert disparaît. Un dé clic se fait alors entendre, et dans un grondement sourd, la lourde porte de bronze s'ouvre devant vous. Heureux de pouvoir enfin sortir de cet étrange endroit, vous vous précipitez vers le passage. A peine l'avez-vous franchi que la porte se referme avec fracas derrière vous. Rendez-vous au **160**.

153

Vous observez avec attention les quatre disques en votre possession, vous demandant ce que peuvent signifier les runes gravées dessus. Soudain, un grand bruit retentit à vos pieds. Vous vous reculez d'un bond et vous voyez une dalle se dérober lentement devant vous. Peu à peu, elle laisse apparaître un escalier qui semble descendre en pente raide. Après un moment d'hésitation, vous vous y engagez. Rendez-vous au **298**.

154

Vous pénétrez dans le ruisseau. Malgré vos bottes de cuir, vous ressentez rapidement sa fraîcheur vivifiante parcourir votre corps. L'eau est claire et votre progression est aisée. Vous suivez le cours de l'eau, apercevant ça et là quelques poissons dont vous pourriez peut-être faire un ou deux bons repas. Souhaitez-vous essayer d'en attraper (rendez-vous dans ce cas au **135**) ? Ou préférez-vous poursuivre votre chemin vers l'aval du ruisseau (rendez-vous alors au **388**) ?

155

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais rien ne se passe. Visiblement, un puissant sortilège inhibe toute magie dans cette pièce. Vous allez devoir combattre la créature à l'épée. Rendez-vous au **203**.

156

Vous insérez le disque runique de l'Eau dans le logement dont est pourvue la porte. Aussitôt, il se met à émettre une lueur verdâtre. A votre grande surprise, une voix grave et profonde s'adresse alors à vous. "Je suis l'esprit de l'élément Eau et je garde ce passage vers le Temple Interdit. Répond correctement à ma question, et je te laisserai poursuivre ta route."

*Je suis le blé et le sel de la terre.
Je peux compter le temps
Sombrier dans la folie
Ou tomber en poussière*

Il vous faut maintenant résoudre cette énigme si vous souhaitez aller plus loin. La solution correspond à un mot que vous allez coder en ajoutant les numéros correspondant à chacune des lettres qui le composent (selon la règle : A=1, B=2, ..., Z=26) et en multipliant le résultat par deux. Lorsque vous aurez trouvé la solution, rendez-vous au paragraphe correspondant. S'il ne commence pas par : " Dès votre réponse donnée...", c'est que vous vous êtes trompé.

157

Vous profitez de ce bref répit pour sortir de la grotte et regagner la rive du lac, protégé par votre sortilège. La créature vous suit et, lorsque la magie se dissipe, vous vous retrouvez face à elle, prêt à l'affronter à l'épée et sur la terre ferme. La PIEUVRE reste néanmoins très dangereuse et le duel s'annonce rude. Mais grâce à votre ingéniosité, vous êtes parvenu à l'amener hors de son milieu naturel : l'eau. Dans ces circonstances, vous devrez retirer 2 points à la Force d'Attaque de votre adversaire à chaque assaut.

PIEUVRE

GEANTE HABILETE : 8 ENDURANCE : 11

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **220**.

158

Vous poursuivez votre exploration en serpentant lentement parmi les colonnes de pierre. De l'autre côté de la salle, vous apercevez une autre alcôve qui contient un petit coffret de métal gris. Si vous souhaitez ouvrir ce coffret, rendez-vous au **142**. Si vous préférez poursuivre votre exploration de la salle avant de toucher à quoi que ce soit, rendez-vous dans ce cas au **353**. Vous pouvez cependant changer de stratégie et choisir de sortir de la salle par le passage situé au bout du couloir central (rendez-vous alors au **161**), ou bien redescendre l'escalier afin d'en avoir le cœur net concernant les bruits de pas qu'il vous a semblé entendre (rendez-vous au **217**).

159

Vous débouchez dans un étroit couloir dont les murs sont teintés de rouge. Vous l'empruntez d'un pas prudent et vous constatez qu'il tourne régulièrement sur la gauche, décrivant un quart de cercle, puis qu'il se met à tourner à droite de la même manière. Au bout d'une vingtaine de mètres, vous arrivez devant une porte robuste qui ne semble pas posséder de poignée. Vous constatez alors qu'elle comporte un emplacement circulaire en son milieu et vous faites immédiatement le rapprochement avec les disques runiques que vous possédez. Il s'agit vraisemblablement de clés permettant d'ouvrir cette porte. Vous sortez donc les quatre disques de votre Sac à Dos, et vous vous préparez à en insérer un à l'emplacement prévu sur la porte ; mais lequel ? Si vous souhaitez placer le disque runique de l'Eau, rendez-vous au **372**. Si vous préférez placer le disque runique de l'Air, rendez-vous au **221**. Si vous choisissez de placer le disque runique de la Terre, rendez-vous au **120**. Si c'est le disque runique du Feu que vous décidez de placer sur la porte, rendez-vous au **389**.

160

Vous vous trouvez au fond d'une caverne. Devant vous, vous contemplez avec bonheur la nature qui s'étend dans toute sa splendeur. Vous êtes enfin sorti de cet inquiétant et dangereux tunnel. Vous avancez de quelques pas afin d'arriver au bord d'un précipice. A quelques mètres en dessous de vous, une cascade sort de la montagne et descend s'écraser une bonne centaine de mètres plus bas, au pied de la montagne. Il s'agit sûrement du cours d'eau par lequel vous avez pénétré dans le tunnel. Vous vous trouvez de l'autre côté de la montagne. A côté de vous, des petites marches sont taillées dans la roche. Elles permettent d'accéder à un chemin qui passe au dessus de vous. La caverne dans laquelle vous vous trouvez est calme. Si vous le désirez, vous pouvez prendre un repas afin de reprendre des forces. Vous empruntez ensuite la seule issue qui s'offre à vous : les petites marches taillées dans le rocher. Vous finissez par arriver sur le chemin. Rendez-vous au **195**.

161

Vous avancer jusqu'au fond du couloir bordé de colonnes et vous vous arrêtez devant un seuil sans porte. Il est taillé à même la roche et comporte dans ses deux montants latéraux des saignées occupant toute la hauteur du passage. Immédiatement après, ce seuil est suivi de deux autres seuils identiques espacés de quelques dizaines de centimètres. Soudain, vous entendez le dé clic d'un mécanisme se déclencher. Aussitôt, un vacarme assourdissant se fait entendre et vous reculez d'un bond lorsque de grandes lames se mettent à sortir avec violence des saignées aménagées dans la pierre des trois seuils successifs. Leurs tranchants semblent parfaitement aiguisés et elles se mettent à faire des va-et-vient très rapides, compromettant de ce fait vos chances de passer ces seuils.

Vous devrez être très rapide et très adroit si vous voulez aller plus loin ; d'autant que les espaces entre les seuils sont particulièrement étroits. Voici comment vous allez procéder : lancez trois fois de suite deux dés. Si lors de ces trois jets un des scores obtenus est supérieur à votre total d'HABILETE, rendez-vous au **69**. Si deux des scores obtenus sont supérieurs à votre total d'HABILETE, rendez-vous au **351**. Si les trois des scores obtenus sont supérieurs à votre total d'HABILETE, rendez-vous au **105**. Si enfin les trois jets ont donné des scores inférieurs ou égaux à votre total d'HABILETE, rendez-vous au **174**.

162

Vous ouvrez violemment la porte en donnant un grand coup de pied dans son battant droit puis vous reculez aussitôt de quelques pas, vous tenant prêt à toute éventualité. La porte est très lourde et malgré la force de votre geste, elle ne s'est pas totalement ouverte. De plus, vous ressentez une forte douleur à la cheville qui a souffert du fait de votre mouvement brutal et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous percevez cependant l'intérieur et vous constatez qu'il correspond à un petit couloir. Après avoir attendu quelques instants, vous vous décidez à entrer, vous tenant prêt à toute éventualité. Rendez-vous au **150**.

163

Vous marchez de longues minutes sur le chemin qui contourne la montagne. Vous finissez finalement par arriver au pied d'une cascade que vous connaissez bien. Vous êtes en effet déjà passé ici avant de pénétrer dans le tunnel en plongeant dans le lac, et vous n'avez aucune envie d'y retourner. Vous faites donc demi-tour, quelque peu vexé de vous être ainsi trompé. Vous finissez par revenir au niveau des marches taillées dans le rocher par lesquelles vous êtes remonté, et vous poursuivez votre route. Rendez-vous au **195**.

164

Le couloir finit par aboutir à un embranchement qui vous laisse deux possibilités : prendre à gauche (rendez-vous au **12**) ou continuer tout droit (rendez-vous au **121**).

165

Vous implorez votre déesse qu'elle vous aide dans cette épreuve. Après de longs instants d'attente, elle se décide enfin à accéder à votre pieuse demande. Le vent perd peu à peu de sa puissance pour finalement se transformer en une agréable brise vivifiante. Vous traversez alors la grande salle sans encombre et vous parvenez bientôt à son autre extrémité, dans la petite pièce en demi-cercle. Un boyau descendant équipé d'une échelle est aménagé dans le sol. Vous empruntez cette issue de sortie sans tarder. Rendez-vous au **365**, mais rappelez-vous que vous n'aurez désormais plus la possibilité de faire appel à Libra jusqu'à la fin de votre aventure.

166

Vous posez le coffret sur un rocher, et vous l'ouvrez. Il contient une petite clé métallique sur laquelle est gravée la lettre "L" (notez-la ainsi que l'inscription qui y est portée sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous empochez cette clé et vous vous asseyez un instant sur le bord du lac. Même si vous n'en voyez pas encore l'utilité, cette découverte sera certainement très précieuse par la suite. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Allez-vous maintenant poursuivre votre route sur le chemin montant à flanc de montagne (rendez-vous dans ce cas au **49**) ? Ou bien préférez-vous refaire une plongée pour vous assurer que vous avez bien tout inspecté au fond du lac (rendez-vous au **149**) ?

167

Vous décidez de vous passer de repos afin de gagner au plus vite le sommet de la montagne. Vous prenez donc le petit sentier montant à flanc de paroi, et vous avancez à la lueur du clair de lune. La montée est raide et dangereuse, de nombreux cailloux roulent sous vos pieds et vous commencez à vous demander si vous avez fait le bon choix en négligeant une bonne nuit de sommeil ; car la fatigue vous gagne de plus en plus et au bout d'environ une heure d'effort, vous commencez à vaciller de plus en plus et vos jambes deviennent très lourdes. Finalement, vous ne pouvez vous empêcher de vous assoir un instant, adossé à un rocher. Vous prenez quelques minutes pour souffler mais, éreinté, vous vous endormez lourdement. Rendez-vous au **37**.

168

Chaque pas que vous effectuez vous semble inefficace, et il est difficile d'évaluer la distance que vous parcourez. Une chose est sûre, le temps passe et vous n'avez pas la moindre idée de la nature de l'endroit où vous mène votre marche. Vous remarquez cependant que le chemin redevient à nouveau moins raide. Vous fournissez moins d'efforts pour avancer. Soudain, votre main ne rencontre plus de roche. Vous vous arrêtez et vous essayez de retrouver un guide naturel. C'est alors que vous comprenez que vous vous trouvez à l'entrée d'une caverne. Vous y pénétrez doucement et au fil des pas, la brume se dissipe peu à peu. Rendez-vous au **244**.

169

Le puissant sortilège qui a permis de créer votre double aura peut-être raison de vous. Vous allez en effet devoir combattre un adversaire d'une valeur en tous points égale à la votre en ce moment même. Puisse la chance des dieux être de votre côté.

DOUBLE

MAGIQUE HABILITE : La votre ! ENDURANCE : La votre !

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **30**.

170

Le couloir est relativement bien éclairé par des torches aux corps de cuivre disposées à espaces réguliers le long des parois. Un épais tapis de couleur mauve recouvre la totalité du sol. Vous avancez d'un pas assuré dans le couloir qui aboutit au bout de quelques mètres à une petite salle circulaire. En plus de passage par lequel vous sortez, quatre autres passages partent de cette salle. Ils sont matérialisés par des arches faites de blocs de pierre de taille dont les clés de voute portent les symboles des quatre éléments fondateurs : l'Eau, l'Air, la Terre et le Feu. Du centre de la pièce, vous parvenez à discerner légèrement au-delà de chacun des passages. Ils donnent tous les quatre sur d'étroits couloirs étrangement colorés : les murs de celui de l'Eau sont peints en vert ; ceux de l'Air sont bleus ; ceux de la Terre sont bruns et ceux du Feu sont rouges.

Il vous faut maintenant choisir par lequel de ces passages vous allez poursuivre votre marche : celui de l'Eau et son couloir vert (rendez-vous au **32**) ; celui de l'Air et son couloir bleu (rendez-vous au **284**) ; celui de la Terre et son couloir brun (rendez-vous au **136**) ; ou celui du Feu et son couloir rouge (rendez-vous au **70**).

171

Votre vision commence à se voiler. Le venin a encore progressé dans votre corps, vous rapprochant un peu plus d'une mort certaine. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Soudain, vous remarquez sur la rive quelques pousses de jonquilles noires. Vos maigres connaissances en herboristerie vous sont suffisantes pour savoir que ces fleurs ont la propriété de neutraliser le venin des vipères. Dans un dernier effort, vous vous asseyez sur la rive et vous broyez rapidement une poignée de ces fleurs providentielles à la surface de vos blessures. Puis, vous vous allongez et attendez inquiet que leur sève fasse son effet. Exténué par vos efforts et dans un état précaire, vous finissez par vous endormir. Rendez-vous au **218**.

172

Le couloir aboutit finalement à un embranchement qui vous permet d'aller tout droit ou de prendre à gauche dans un couloir identique à celui dans lequel vous vous trouvez. Quel choix allez-vous faire: continuer tout droit (rendez-vous au **202**) ou bien prendre à gauche (rendez-vous au **205**)?

173

La créature vous regarde pendant quelques secondes qui vous semblent durer des heures. Puis, elle finit par donner son verdict. "Bonne réponse ! Vous avez mérité le disque runique de l'Air. Il vous sera très utile pour accéder au Temple Interdit. Conservez-le précieusement et bonne chance pour la suite de votre épreuve." Elle vous tend alors l'objet. Vous le prenez en mains et vous constatez que le symbole de l'Air est gravé sur une de ses faces. Sur l'autre face est inscrit le nombre 28.



Vous rangez avec soin le disque dans votre Sac à Dos. Dans la liste de vos objets, notez que vous possédez le Disque de l'Air numéro 28. Soudain, la créature se met à osciller pour bientôt redevenir un simple tourbillon. Il ne vous reste plus qu'à sortir afin d'ouvrir une nouvelle porte. Rendez-vous au **186**.

174

Après avoir soufflé un grand coup et vous être concentré sur le mouvement des puissantes lames, vous vous élancez et vous parvenez à passer les trois seuils au prix de mouvements aussi rapides que gracieux. Votre souplesse ne vous a pas trahi et vous vous félicitez d'être parvenu à passer ce piège diabolique sans blessure. Rendez-vous au **26**.

175

Choisissez une combinaison pour placer les clés dans les serrures.

Clé "C" puis "E" puis "L" - Rendez-vous au **54**.

Clé "C" puis "L" puis "E" - Rendez-vous au **20**.

Clé "E" puis "L" puis "C" - Rendez-vous au **231**.

Clé "E" puis "C" puis "L" - Rendez-vous au **137**.

Clé "L" puis "C" puis "E" - Rendez-vous au **247**.

Clé "L" puis "E" puis "C" - Rendez-vous au **274**.

176

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous vous apercevez aussitôt que le choix de ce sortilège est bien mal réfléchi. A qui ordonner quoi que ce soit en effet : au sable ? Vous n'avez plus qu'à retourner au **136** pour faire un nouveau choix.

177

Vous ouvrez délicatement le petit coffret bleu. A l'intérieur, un morceau de parchemin est soigneusement enroulé. Vous déroulez le document, et vous constatez qu'il présente le sceau de l'Académie de Sorcellerie de Fangor. Le texte se résume cependant à un seul et unique mot : "ASTRE" (notez ce mot sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous empochez le précieux parchemin, pensant qu'il s'agit probablement d'un indice qui vous servira plus tard. Comme rien d'autre ne se passe autour de vous et en particulier au niveau de la porte, vous décidez d'ouvrir un nouveau coffret. Si vous souhaitez ouvrir le coffret vert, rendez-vous au **152**. Si vous souhaitez ouvrir le coffret rouge, rendez-vous au **66**.

178

L'Orque est un farouche guerrier. Il est clair qu'il ne fera preuve d'aucune pitié et le combat s'annonce rude.

ORQUE HABILETE : 9 ENDURANCE : 11

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **260**.

179

Malgré votre attention et votre patience, vous ne parvenez pas à trouver de poisson susceptible d'être attrapé. Vous n'insistez donc pas, et vous poursuivez votre progression vers l'aval du ruisseau. Rendez-vous au **388**.

180

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais rien ne se passe. Visiblement, un puissant sortilège inhibe toute magie dans cette pièce. Vous allez devoir combattre la créature à l'épée. Rendez-vous au **203**.

181

La créature finit par succomber sous les coups répétés de votre fidèle épée. Elle se met alors à osciller et redevient une simple colonne de terre. A vos pieds, vous remarquez le disque métallique que vous cherchiez à prendre. Vous le prenez en mains et vous constatez que le symbole de la Terre est gravé sur une de ses faces. Sur l'autre face est inscrit le nombre 66.



Vous rangez avec soin le disque dans votre Sac à Dos. Dans la liste de vos objets, notez que vous possédez le Disque de la Terre numéro 66. Il ne vous reste plus qu'à ressortir de la pièce pour faire un nouveau choix. Rendez-vous au **186**.

182

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un éclair lumineux jaillit aussitôt de votre index, traversant les flammes sans le moindre effet. Voici un sortilège bien mal employé. Vous n'avez plus qu'à retourner au **70** pour faire un nouveau choix.

183

Après quelques secondes, vous commencez à mieux discerner l'intérieur de la grotte. Elle n'est pas très grande, mais elle est suffisamment haute pour pouvoir vous y tenir debout sans problème. Au fond, posé sur un rocher, un petit coffret de métal poli émet une lueur. Soudain, un tourbillon d'eau se forme au milieu de la grotte. Avant même que vous n'ayez pu réagir, une créature jaillit de la surface du lac et vous fait face. Il s'agit d'une PIEUVRE GEANTE et vous allez devoir l'affronter. Si vous souhaitez la combattre à l'épée, rendez-vous au **25**. Si vous préférez utiliser la magie, choisissez une de ces Formules.

ZAP	HOR	LOI	MOL	FEU	MUR
326	307	335	340	333	347

184

Vous prenez le coffret blanc dans vos mains. Alors que vous vous apprêtez à l'ouvrir, une salve de flèches part des orifices aménagés dans les murs. Lancez 1 dé, et ajoutez 3 au score obtenu. Le résultat vous donnera le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez. Si vous le souhaitez, vous pouvez *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous réussissez à esquiver une partie des flèches, et vous ne rajoutez que 1 (au lieu de 3) au score obtenu au dé. Si vous êtes Malchanceux, la panique vous fait recevoir un plus grand nombre de flèches et vous devez rajouter 5 (au lieu de 3) au score obtenu au dé. Projeté dans un coin de la salle par les multiples impacts que vous avez reçu, vous n'osez plus bouger. Par bonheur, vous avez réussi à conserver le coffret dans vos mains. Vous y trouvez dedans une petite clé métallique sur laquelle est gravée la lettre "E". Vous empochez cette clé (notez-la ainsi que l'inscription qui y est portée sur votre *Feuille d'Aventure*). Il vous faut maintenant quitter cette salle. Quel choix allez-vous faire ?

Marcher sur les cases noires et sortir par le passage (rendez-vous au **95**).

Marcher sur les cases blanches et sortir par le passage (rendez-vous au **36**).

185

Votre regard est soudain arrêté au niveau d'un petit bosquet par une fine lumière scintillante qui apparaît au gré du mouvement des feuillages. Vous vous approchez et en écartant les branches vous découvrez un petit coffret de métal argenté. Vous l'ouvrez et vous constatez qu'il contient un morceau de parchemin portant le sceau de l'Académie et sur lequel est inscrit le mot "VEGETATION". Vous empochez cet indice (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*), et vous reposez le coffret sur le sol. Poursuivant vos recherches, vous finissez par conclure qu'il est inutile de vous éloigner plus avant de la montagne. Vous décidez donc de remonter le cours du ruisseau. Arrivé à l'endroit d'où vous aviez débouché dans le vallon, vous pouvez reprendre le petit sentier escarpé afin de revenir à l'embranchement, et de prendre le chemin forestier menant droit vers la montagne (rendez-vous dans ce cas au **62**). Vous pouvez également continuer à remonter le ruisseau (rendez-vous alors au **75**).

186

Vous ressortez de la pièce afin d'ouvrir une autre porte. Si vous le désirez et que l'état de vos provisions vous le permet, vous pouvez prendre un repas. Quelle porte allez-vous choisir ?

La porte du symbole EAU (rendez-vous au **82**) ?

Celle du symbole AIR (rendez-vous au **130**) ?

Celle du symbole TERRE (rendez-vous au **215**) ?

Celle du symbole FEU (rendez-vous au **238**) ?

Si vous possédez désormais quatre disques métalliques, ajoutez les nombres figurant sur chacun d'eux, et rendez-vous au paragraphe correspondant. S'il ne commence pas par : " Vous observez avec attention...", c'est que vous vous êtes trompé ou que vous ne possédez pas les quatre disques. Dans ce dernier cas, choisissez une nouvelle porte afin d'essayer d'obtenir le ou les disques qui vous manquent.

187

Le couloir se termine par un cul-de-sac. Vous avez beau chercher des indices d'un quelconque mécanisme qui pourrait cacher un passage secret, rien n'y fait. Vous vous sentez vraiment las de cette situation. Mais il faut vous faire une raison et vous ne pouvez que tourner les talons afin de prendre une nouvelle direction. Rendez-vous au **8**.

188

Vous commencez à longer les parois de la salle en tentant de trouver un quelconque mécanisme caché entre les panneaux réfléchissants. Ces plaques métalliques sont parfaitement jointées et ne vous laissent pas la possibilité d'y passer le moindre doigt. Vous cheminez ainsi, pas à pas, cherchant une issue, mais vous ne parvenez pas à trouver quoi que ce soit. Pire que cela, la ressemblance parfaite entre tous les panneaux et la forme circulaire de la salle ont tôt fait de vous faire perdre le sens de l'orientation au point de ne plus savoir par quel panneau vous êtes entré. Désormais, il ne vous reste plus d'autre alternative que celle de vous rendre au centre de la pièce. Rendez-vous au **63**.

189

A peine commencez-vous à tendre votre main que le tourbillon s'agite d'oscillations étranges. En quelques secondes, il se transforme en un être humanoïde constitué uniquement d'air en mouvement. Vous portez aussitôt la main à votre côté afin de dégainer votre épée, mais la créature ne semble pas vouloir vous attaquer pour le moment. A votre grande surprise, elle prend la parole. "Bonjour Apprenti. Je suis le gardien du disque runique de l'Air. Si vous désirez le récupérer, vous devrez prouver votre connaissance des éléments fondateurs de notre monde. Je vais donc vous poser une unique question. Si vous y répondez correctement, le disque sera à vous. Mais si votre réponse est erronée, je serai dans l'obligation de vous faire passer de vie à trépas. Etes-vous prêt à répondre ?" La créature a une voix profonde et inquiétante et elle ne vous laisse guère le choix. D'un simple hochement de tête, vous lui montrez que vous êtes prêt à répondre. Elle reprend alors la parole sur un ton toujours aussi monocorde. "La Terre, le Feu et l'Eau sont les trois autres éléments avec qui je forme le tout universel. Parmi eux, lequel ne puis-je atteindre directement ? "

Si vous répondez la Terre, rendez-vous au **173**.

Si vous répondez le Feu, rendez-vous au **88**.

Si vous répondez l'Eau, rendez-vous au **16**.

190

Vous insérez les quatre disques dans leurs logements respectifs. Aussitôt, ils se mettent à émettre une lueur blanchâtre dont l'intensité ne cesse de croître pour bientôt devenir aveuglante. Vous vous sentez soudain pris de vertiges et vous êtes aspiré dans une spirale immatérielle. Vous sentez votre corps s'élever et flotter dans un espace infini. Vous voyez tous les objets que vous aviez pu ramasser flotter à côté de vous, disparaître et réapparaître dans un ballet infernal. Finalement, vous vous retrouvez avec votre équipement de départ (c'est-à-dire votre épée, vos 12 rations, votre bourse de 20 Pièces d'Or et votre Sac à Dos). Sans trop savoir combien de temps vous restez ainsi, vous vous retrouvez en fin de compte sur les flancs de la montagne. Rendez-vous au **252**.

191

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et l'Ogre laisse aussitôt tomber sa massue. Très énervé il tente de la ramasser d'un geste colérique mais la laisse tomber à nouveau. Il finit par abandonner son arme par terre et se jette sur vous pour vous combattre à mains nues. S'il parvient à vous blesser, il ne vous enlèvera qu'un seul point d'ENDURANCE au lieu de deux. Si vous *Tentez votre Chance* et que vous êtes Chanceux, vous n'aurez aucun point d'ENDURANCE à enlever de votre total. Si vous *Tentez votre Chance* et que vous êtes Malchanceux, vous n'aurez à enlever que deux points d'ENDURANCE à votre total.

OGRE HABILETE : 7 ENDURANCE : 15

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **260**.

192

Vous prenez soin de marcher uniquement sur les cases noires du damier. Rien de particulier ne semble se passer et vous parvenez près du coffret noir. Vous l'ouvrez délicatement et vous trouvez à l'intérieur un petite clé métallique sur laquelle est gravée la lettre "E". Vous empochez cette clé (notez-la ainsi que l'inscription qui y est portée sur votre *Feuille d'Aventure*). Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez maintenant ouvrir le coffret blanc qui est juste à côté (rendez-vous dans ce cas au **246**). Sinon, vous pouvez quitter la salle en empruntant le passage. Mais dans ce cas, il vous faut choisir si vous allez marcher sur les noires (rendez-vous au **95**), ou bien sur les cases blanches (rendez-vous au **270**).

193

Vous insérez le disque runique du Feu dans le logement dont est pourvue la porte. Aussitôt, il se met à émettre une lueur rougeâtre dont l'intensité ne cesse de croître pour bientôt devenir aveuglante. Vous vous sentez soudain pris de vertiges et vous êtes aspiré dans une spirale immatérielle. Vous sentez votre corps s'élever et flotter dans un espace infini. Vous voyez tous les objets que vous aviez pu ramasser flotter à côté de vous, disparaître et réapparaître dans un ballet infernal. Finalement, vous vous retrouvez avec votre équipement de départ (c'est-à-dire votre épée, vos 12 rations, votre bourse de 20 Pièces d'Or et votre Sac à Dos). Sans trop savoir combien de temps vous restez ainsi, vous vous retrouvez en fin de compte sur les flancs de la montagne. Rendez-vous au **252**.

194

Le couloir mène rapidement à un nouvel embranchement qui vous laisse deux possibilités : prendre à gauche (rendez-vous au **121**) ou à droite (rendez-vous au **254**).

195

Le chemin poursuit sa lente montée. Vous marchez un long moment, passant un à un plusieurs lacets en changeant parfois de versant. La journée est déjà bien avancée et le soleil est haut dans le ciel. Vous dominez maintenant toute la plaine de Fangor, et le paysage qui s'offre à votre regard est magnifique. La cité de Fangor est là-bas, au nord-est, bien blottie au pied d'une colline. Les riches cultures qui s'étendent alentours offrent des couleurs contrastées. Les vignes où l'on fabrique le célèbre vin pétillant de Fangor sont très fréquentées en cette période de vendanges. Malgré l'importance et la dangerosité de votre mission, vous ne pouvez vous empêcher de contempler et d'admirer cette scène bucolique. Soudain, un bruit au dessus de votre tête vous fait sursauter. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **282**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **89**.

196

Le nuage à peine dissipé, la forme obscure et diffuse prend alors une toute autre allure. Vous vous trouvez face à un TIGRE A DENTS DE SABRE qui semble très dangereux. Dès qu'il vous aperçoit, il se met aussitôt à émettre des rugissements puissants. Ses intentions sont clairement hostiles à votre égard et vous allez devoir l'affronter si vous voulez poursuivre votre route vers la sortie de ce maudit labyrinthe. Si vous souhaitez le combattre à l'épée, rendez-vous au **35**. Si vous préférez utiliser la magie, choisissez une de ces Formules.

LOI	FUR	SAB	MOL	FER	SAP
279	325	291	338	346	250

197

Cette rencontre ne vous trouble guère. Vous poursuivez votre inspection du lac et de la cascade, mais vous ne remarquez rien de particulier. Peut-être pourriez-vous tenter de plonger dans le lac afin de voir où peut bien s'écouler la grande quantité d'eau déversée par la cascade ? Mais cette solution s'avère peut-être très dangereuse. Ainsi, il vous est possible de continuer sur le chemin taillé à flanc de montagne. Allez-vous opter pour la plongée vers l'inconnu (rendez-vous dans ce cas au **222**) ? Ou bien allez-vous suivre le chemin (rendez-vous alors au **49**) ?

198

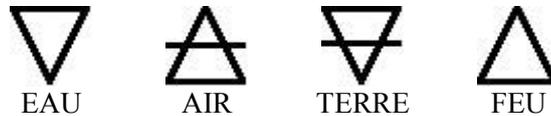
Après cette rencontre avec un dangereux représentant de la faune locale, vous poursuivez votre route. Vous marchez de longues minutes en contournant la montagne. Tout à coup, vous remarquez des marches taillées dans la roche qui descendent à partir du chemin sur lequel vous vous trouvez. Souhaitez-vous emprunter cet escalier naturel afin de voir où il mène (rendez-vous dans ce cas au **255**) ? Ou bien préférez-vous continuer sur le chemin (rendez-vous alors au **195**) ?

199

Vous débouchez dans un étroit couloir dont les murs sont teintés de brun. Vous l'empruntez d'un pas prudent et vous aboutissez rapidement devant une porte robuste qui ne semble pas posséder de poignée. Vous constatez alors qu'elle comporte un emplacement circulaire en son milieu et vous faites immédiatement le rapprochement avec les disques runiques que vous possédez. Il s'agit vraisemblablement de clés permettant d'ouvrir cette porte. Vous sortez les quatre disques de votre Sac à Dos, et vous vous préparez à en insérer un à l'emplacement prévu sur la porte ; mais lequel ? Si vous souhaitez placer le disque runique de l'Eau, rendez-vous au **396**. Si vous préférez placer le disque runique de l'Air, rendez-vous au **360**. Si vous choisissez de placer le disque runique de la Terre, rendez-vous au **85**. Si c'est le disque runique du Feu que vous décidez de placer sur la porte, rendez-vous au **193**.

200

Vous vous engagez sous la voûte de pierre. Elle constitue l'entrée d'un long couloir éclairé de part et d'autre par de nombreuses torches. Vous marchez pendant plusieurs dizaines de mètres, vous enfonçant inexorablement vers le cœur de la montagne. Par endroits, des gouttes d'eau tombent du plafond et créent des échos multiples qui rendent cette galerie peu rassurante. Le passage finit par s'élargir et se termine sur un mur dans lequel quatre portes métalliques sont aménagées. Sur chacune de ces portes, vous reconnaissez les symboles des quatre éléments fondateurs :



Il vous faut maintenant ouvrir une de ces portes. Laquelle allez-vous choisir ? La porte du symbole EAU (rendez-vous au **82**) ? La porte du symbole AIR (rendez-vous au **130**) ? La porte du symbole TERRE (rendez-vous au **215**) ? La porte du symbole FEU (rendez-vous au **238**) ?

201

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un éclair jaillit aussitôt de votre index en direction de Zigardion. Ce dernier est durement touché mais il a cependant eu le temps de vous lancer au même instant un sortilège qui se traduit par l'envoi d'une boule de feu dévastatrice. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à esquiver partiellement le projectile enflammé, et vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes Malchanceux, vous le recevez de plein fouet et cela vous coûte 10 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous pouvez ensuite mener le combat à l'épée contre un adversaire durement blessé.

ZIGARDION HABILETE : 10 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **273**. Vous pouvez cependant faire preuve de pitié et décider de lui laisser la vie sauve lorsque son total d'ENDURANCE aura été réduit à 3 points ou moins ; mais pour cela, il faudra que vous ayez indiscutablement le dessus, c'est-à-dire que votre propre total d'ENDURANCE ne soit pas inférieur à 6. Dans cette dernière hypothèse, rendez-vous au **94**.

202

Le couloir aboutit rapidement à un embranchement qui vous permet d'aller tout droit ou de prendre à droite dans un couloir identique à celui dans lequel vous vous trouvez. Quel choix allez-vous faire : continuer tout droit (rendez-vous au **254**) ou bien prendre à droite (rendez-vous au **12**) ?

203

La créature qui vous fait face est un puissant ELEMENTAIRE D'AIR. Le combat va être rude et aucune fuite n'est possible.

ELEMENTAIRE

D'AIR HABILETE : 9 ENDURANCE : 10

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au **11**.

204

Votre regard fouille les feuillages alentours, mais rien n'accroche votre attention. Au bout de longs instants de recherches, vous finissez par conclure qu'il est inutile de vous éloigner plus avant de la montagne. Vous décidez donc de remonter le cours du ruisseau. Arrivé à l'endroit d'où vous aviez débouché dans le vallon, vous pouvez reprendre le petit sentier escarpé afin de revenir à l'embranchement, et de prendre le chemin forestier menant droit vers la montagne (rendez-vous dans ce cas au **62**). Vous pouvez également continuer de remonter le ruisseau (rendez-vous alors au **75**).

205

Le couloir se termine par un cul-de-sac. Vous avez beau tâter les moindres aspérités de la roche, vous ne trouvez aucun mécanisme ou indice qui pourrait dévoiler un passage secret. Vos nerfs commencent à être soumis à rude épreuve mais quoi qu'il en soit, il vous faut faire demi-tour et prendre une nouvelle direction. Rendez-vous au **46**.

206

Vous pénétrez dans le ruisseau. Malgré vos bottes de cuir, vous ressentez rapidement sa fraîcheur vivifiante parcourir votre corps. L'eau est claire et votre progression est aisée. Vous remontez le cours d'eau, attentif à tous les sons que vous entendez autour de vous. Rendez-vous au **75**.

207

Le couloir finit par aboutir à un embranchement qui vous laisse deux possibilités : prendre à gauche (rendez-vous au **213**) ou continuer tout droit (rendez-vous au **121**).

208

Vous inspirez un grand coup et vous vous élancez au milieu de ce brasier infernal, espérant que votre pointe de vitesse sera plus forte que les flammes. Mais à peine avez-vous parcouru quelques mètres que vos brûlures sont déjà insupportables. Votre course désespérée se termine finalement au bout d'une vingtaine de mètres dans des hurlements de douleur. Vous tombez mort, brûlé de toute part. Votre aventure se termine ici.

209

Le couloir aboutit rapidement à un nouvel embranchement qui vous permet d'aller tout droit ou de prendre à droite dans un couloir identique à celui dans lequel vous vous trouvez. Quel choix allez-vous faire : continuer tout droit (rendez-vous au **134**) ou bien prendre à droite (rendez-vous au **151**) ?

210

Le nuage à peine dissipé, la forme obscure et diffuse prend alors une toute autre allure. Vous vous trouvez face à un **HOMME-LEZARD** qui semble très dangereux. Dès qu'il vous aperçoit, il se met aussitôt à lancer des sifflements reptiliens en agitant sa longue langue fourchue. Ses intentions sont clairement hostiles à votre égard et vous allez devoir l'affronter si vous voulez poursuivre votre route vers la sortie de ce maudit labyrinthe. Si vous souhaitez le combattre à l'épée, rendez-vous au **109**. Si vous préférez utiliser la magie, choisissez une de ces Formules.

ZUP	FUR	MUR	MOU	FER	ZAP
289	327	293	311	242	268

211

Vous prenez le coffret de métal rouge dans vos mains. Aussitôt, vous ressentez d'atroces brûlures qui vous font lâcher le coffret par terre. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Le métal est chauffé au rouge, ce qui explique sa couleur. Vous maudissez votre bêtise tout en soufflant sur vos mains. Ce piège ne fait que vous confirmer la difficulté de l'épreuve dans laquelle vous vous êtes engagé. Que souhaitez-vous faire désormais ? Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez ouvrir le coffret de métal gris (rendez-vous dans ce cas au **9**). Si vous ne souhaitez pas ouvrir ce coffret, vous pouvez faire demi-tour et revenir sur le chemin afin de poursuivre votre ascension de la montagne (rendez-vous alors au **235**).

212

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une barrière invisible se matérialise aussitôt autour de vous. Vous la modélez afin qu'elle forme une bulle protectrice tout autour de votre corps. Vous commencez alors à tourner la commande d'ouverture de la petite porte et vous vous arrêtez net lorsque celui par laquelle vous êtes entré se referme violemment dans votre dos, ne vous laissant plus d'autre choix que celui d'aller de l'avant. Vous continuez donc à tourner le croisillon et au bout de quelques tours supplémentaires, de l'eau commence à jaillir de la périphérie de la porte. Vous la poussez difficilement mais elle finit par s'ouvrir, laissant pénétrer des trombes d'eau dans la petite pièce où vous vous trouvez. Vous vous retrouvez complètement immergé en moins de temps qu'il ne faut pour le dire et vous commencez à nager droit devant vous. Un puissant courant tournoyant vous chahute, mais vous parvenez à progresser néanmoins en marchant sur le fond de ce qui n'est autre qu'une immense salle complètement immergée. Au bout d'environ une cinquantaine de mètres, vous parvenez devant une issue similaire à celle par laquelle vous êtes entré et que vous empruntez sans tarder. Vous débouchez dans un sas que vous refermez derrière vous avant de sortir définitivement de cette piscine infernale. Rendez-vous au **92**.

213

Le couloir finit par aboutir à un embranchement qui vous laisse deux possibilités : prendre à droite (rendez-vous au **47**) ou à gauche (rendez-vous au **164**).

214

Le chemin devient maintenant plus étroit. Contournant un gros rocher, il fait un lacet vers la gauche et son inclinaison diminue légèrement. Au fur et à mesure de votre progression, vous contournez la montagne pour finalement arriver sur sa face est, baignée dans l'ombre matinale. A ce niveau, un nouveau lacet orienté à droite vous fait revenir rapidement sur une partie ensoleillée. Peu après, vous remarquez sur votre gauche une profonde saillie dans la roche. Elle est suffisamment large pour vous permettre d'y pénétrer. Devant vous, le chemin poursuit son ascension, et un nouveau lacet orienté à gauche est visible au loin. Souhaitez-vous pénétrer dans la saillie (rendez-vous dans ce cas au **249**) ? Ou préférez-vous poursuivre sur le chemin (rendez-vous alors au **87**) ?

215

Vous ouvrez la porte et vous débouchez dans une petite salle. Une poussière dense règne en ce lieu et les pierres sont recouvertes de terre et de latérite. Au centre de la pièce, une grande colonne de terre s'écoule du plafond et tombe dans un orifice aménagé dans le sol. A travers la colonne, vous remarquez un petit objet mystérieusement suspendu en l'air. Une puissante magie est certainement en action ici et cela vous incite à la méfiance. Vous approchez prudemment de la colonne de terre et vous constatez que l'objet est un petit disque métallique qui fait à peu près la taille de votre main. Une rune semble gravée dessus, mais l'eau vous empêche de la déchiffrer. Aucune issue n'est aménagée par ailleurs. Qu'allez-vous faire ? Essayer de prendre le disque métallique en plongeant votre main à travers la colonne de terre (rendez-vous dans ce cas au **86**) ? Ressortir de la pièce et choisir une porte munie d'un autre symbole (rendez-vous alors au **186**) ?

216

Dès votre réponse donnée, la lueur du disque de la Terre s'éteint et vous voyez la porte s'ouvrir d'elle-même. Vous reprenez le disque, pensant qu'il pourra encore vous être utile, et vous passez le seuil de la porte. Vous vous retrouvez dans une salle circulaire dont les murs sont drapés de tentures vertes, bleues, brunes et rouges. Devant vous, un couloir semble conduire à l'extérieur tant la lumière qui s'en dégage est intense. A votre gauche et à votre droite, vous voyez trois portes identiques à celle que vous venez de passer. Vous pensez qu'il doit vraisemblablement s'agir des sorties correspondant aux passages des autres éléments que vous n'avez pas préféré suivre. Vous avancez donc vers le passage qui vous fait face et vous débouchez rapidement à l'air libre. Rendez-vous au **361**.

217

Vous redescendez l'escalier le plus silencieusement possible et vous ressentez à nouveau cette pesante atmosphère qui met à mal tous vos sens. Vous finissez enfin par atteindre le bas de l'escalier et vous tendez l'oreille en étant attentif au moindre bruit. Vous n'entendez cependant rien de particulier et vous ne voyez alors que deux options possibles : retourner dans le labyrinthe afin de tenter de coincer votre suiveur hypothétique (rendez-vous alors au **4**), ou remonter dans la grande salle aux colonnes afin d'aller de l'avant et d'oublier définitivement ce labyrinthe sombre et malfaisant (rendez-vous dans ce cas au **116**).

218

Vous vous réveillez en sursaut, complètement désorienté. D'après la position du soleil dans le ciel, vous avez apparemment dormi durant une bonne heure. Vos blessures vous font mal, mais vous vous sentez maintenant hors de danger. La sève des jonquilles noires a bien eu l'efficacité que vous espériez, et vous voilà prêt à reprendre votre aventure. Vous pouvez cependant prendre un repas. Ensuite, rendez-vous au **75**.

219

Vous annoncez au Gardien que vous souhaitez vous battre contre lui. Il acquiesce d'un lent hochement de tête et descend les marches afin de se placer au milieu de l'esplanade ombragée située au bas du grand escalier. Vous lui emboîtez le pas et vous vous placez à quelques mètres de lui, prêt à entamer le combat. "Point de magie pour cet affrontement, lance-t-il sur un ton autoritaire. Vous avez misé sur votre talent dans le maniement de l'épée et vous devez maintenant l'assumer." Sur ces mots, il dégaine une épée qui était cachée à l'intérieur de sa soutane et se met en garde. Le Gardien est un combattant très puissant et peut-être trop comparé à vous. Mais vous n'avez plus le choix, il faudra le vaincre ou mourir.

GARDIEN HABILITE : 16 ENDURANCE : 50

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **334**. Sinon, consolez-vous en vous disant que vous mourrez avec honneur.

220

La Pieuvre Géante n'est désormais plus qu'un mauvais souvenir. Vous remettant de vos émotions, vous vous approchez du petit coffret que vous aviez remarqué en entrant. Il est constitué de métal poli et ne présente aucun ornement particulier. Vous le prenez en mains, et vous l'ouvrez délicatement. A l'intérieur, un morceau de parchemin est soigneusement enroulé. Vous déroulez le document, et vous constatez qu'il présente le sceau de l'Académie de Sorcellerie de Fangor. Le texte se résume cependant à un seul et unique mot : "PRINTEMPS" (notez ce mot sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous empochez le précieux parchemin, pensant qu'il s'agit probablement d'un indice qui vous servira plus tard. La grotte est très calme, et vous pouvez en profiter pour prendre un repas si vous le désirez. Regardant autour de vous, vous ne remarquez aucune autre particularité. La grotte est très humide et de nombreux lichens et mousses en tout genre parsèment les parois rocheuses. Il semble inutile de rester pus longtemps dans ces parages, et vous décidez donc de revenir vers le chemin menant droit vers la montagne. Vous reprenez donc votre marche en suivant le cours du ruisseau, jusqu'à atteindre le bas du sentier escarpé par lequel vous êtes arrivé dans le vallon. Vous remontez cette voie délicate en vous aidant des racines et des rochers que vous trouvez et, après quelques efforts, vous parvenez enfin à l'embranchement. Rendez-vous au **252**.

221

Vous insérez le disque runique de l'Air dans le logement dont est pourvue la porte. Aussitôt, il se met à émettre une lueur bleutée dont l'intensité ne cesse de croître pour bientôt devenir aveuglante. Vous vous sentez soudain pris de vertiges et vous êtes aspiré dans une spirale immatérielle. Vous sentez votre corps s'élever et flotter dans un espace infini. Vous voyez tous les objets que vous aviez pu ramasser flotter à côté de vous, disparaître et réapparaître dans un ballet infernal. Finalement, vous vous retrouvez avec votre équipement de départ (c'est-à-dire votre épée, vos 12 rations, votre bourse de 20 Pièces d'Or et votre Sac à Dos). Sans trop savoir combien de temps vous restez ainsi, vous vous retrouver en fin de compte sur les flancs de la montagne. Rendez-vous au **252**.

222

Vous descendez délicatement dans l'eau. Elle est très fraîche, et il est difficile de voir quoi que ce soit à cause de l'écume formée par la cascade. Vous prenez alors une profonde inspiration, et vous passez la tête sous l'eau, pour essayer d'y voir un peu mieux. Le bruit généré par les tonnes d'eau qui se déversent à la surface s'estompe aussitôt et se transforme en un grondement sourd. Le lac n'est pas très profond. Environ quatre mètres séparent la surface du fond. Vous ressortez la tête de l'eau et vous prenez une nouvelle inspiration. Repassant sous l'eau, vous descendez au fond du lac où l'eau est à peine moins agitée. Posé sur le sable, un petit coffret métallique attire votre attention. Vous le prenez et vous remontez à la surface. Rendez-vous au **166**.

223

Vous implorez votre déesse qu'elle vous aide dans cette épreuve. Après de longs instants d'attente, elle se décide à accéder à votre pieuse demande. Vous entendez distinctement un grand bruit ressemblant à un écoulement d'eau. Au bout de quelques minutes, le silence revient de nouveau, simplement troublé par le son des gouttes d'eau tombant sur le sol. Vous vous décidez alors à ouvrir la deuxième porte circulaire et vous constatez que vous vous trouvez au fond d'un immense bassin complètement asséché. A près d'une cinquantaine de mètre devant vous, dans le mur qui vous fait face, vous apercevez une issue vers laquelle vous vous précipitez. Rendez-vous au **92**, mais rappelez-vous que vous n'aurez désormais plus la possibilité de faire appel à Libra jusqu'à la fin de votre aventure.

224

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais rien ne se passe. Visiblement, un puissant sortilège inhibe toute magie dans cette pièce. Vous allez devoir combattre la créature à l'épée. Rendez-vous au **97**.

225

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un mur invisible se matérialise immédiatement devant vous. Mais en y réfléchissant bien, vous ne voyez vraiment pas comment cette simple paroi pourra vous permettre d'évoluer à votre guise en milieu sous-marin. Vous n'avez plus qu'à retourner au **32** pour faire un nouveau choix.

226

Le chemin est maintenant très raide, et votre ascension devient de plus en plus pénible. En levant la tête, vous constatez que le sommet est toujours invisible, masqué par une épaisse brume solidement accrochée à la montagne. Ce n'est qu'après plus d'une heure de marche exténuante que vous parvenez enfin au niveau de cet étrange nuage. Il est maintenant à quelques pas de vous et vous vous arrêtez un instant avant d'y pénétrer. Vous écoutez attentivement tous les bruits qui vous entourent, mais vous ne constatez rien d'anormal. Vous décidez donc d'avancer dans ce brouillard épais qui vous barre le passage. Immédiatement, vous perdez tout repère visuel, et c'est en vous aidant de la paroi de la montagne que vous poursuivez votre progression. Rendez-vous au **168**.

227

Vous pénétrez dans un nouveau couloir qui descend en pente très légère. Après avoir parcouru environ une dizaine de mètres, vous débouchez dans une petite pièce. Une lourde porte métallique est située dans le mur qui vous fait face. Elle comporte trois serrures alignées horizontalement. Au dessus de la porte, vous remarquez un petit panneau sur lequel est écrit : "Trois sésames ordonnés t'ouvriront la voie de la liberté."

En lisant ces mots, vous comprenez que vous avez absolument besoin des clés qui ouvriront ces serrures. Si vous possédez trois clés petites clés métalliques sur lesquelles sont gravées des lettres, rendez-vous au **175**. Sinon, vous n'avez plus qu'à rebrousser chemin afin d'essayer d'en trouver (rendez-vous alors au **80**).

228

Vous profitez de ce lieu calme pour prendre un peu de repos. Vous ne tardez pas à trouver le sommeil, bercé par le bruit du vent dans les feuillages qui bordent l'entrée de la grotte et par le son des gouttes d'eau tombant à un rythme lent et irrégulier. Cette nuit de sommeil vous permet de recouvrer 3 points d'ENDURANCE qui viennent s'ajouter à ceux que vous avez éventuellement récupérés en prenant un repas avant de vous coucher. Au petit matin, les chants d'oiseaux vous réveillent en douceur. Vous ouvrez les yeux et vous vous apprêtez à vous lever. Rendez-vous au **239**.

229

La créature vous regarde pendant quelques secondes qui vous semblent durer des heures. Puis, elle finit par donner son verdict. "Mauvaise réponse ! Vous ne méritez pas d'obtenir le disque runique du Feu et votre erreur va vous coûter la vie !" La créature se jette alors sur vous et le combat est inévitable. Si vous désirez l'affronter à l'épée, rendez-vous au **374**. Mais peut-être souhaitez-vous utiliser une de ces Formules.

ZAP	FEU	HOR	MUR	LOI	MOU
79	265	367	283	3	59

230

La porte est très lourde, mais elle est néanmoins montée sur des gonds parfaitement entretenus. Vous pénétrez dans une salle particulièrement singulière. Elle est entièrement circulaire et ne semble posséder aucune issue. Les murs sont faits d'une succession de grands miroirs faisant tous la taille d'une porte. Pendu au centre du plafond, un grand lustre de cristal orné de dizaines de bougies illumine la pièce. Le sol est fait de terre battue et ne semble pas avoir été foulé depuis bien longtemps. N'ayant guère d'autre choix, vous faites un pas dans la pièce et aussitôt, vous entendez la porte se refermer violemment derrière vous. En vous retournant pour essayer de la rouvrir, vous constatez que sa face intérieure est aussi un miroir. Vous avez beau chercher, aucune poignée n'est présente et vous vous sentez soudain très mal à l'aise car vous voilà maintenant piégé dans cette étrange et mystérieuse salle. Que souhaitez-vous faire pour tenter de vous sortir de cette situation ? Attendre la suite des événements depuis votre place actuelle (rendez-vous au **275**) ? Tenter de briser le miroir correspondant à la porte par laquelle vous êtes entré (rendez-vous au **6**) ? Avancer au centre de la pièce en espérant que cela fera évoluer la situation (rendez-vous dans ce cas au **63**) ? Ou bien longer les parois pour tenter de trouver une issue (rendez-vous alors au **188**) ?

231

Vous insérez fébrilement les clés dans les serrures dans l'ordre que vous avez choisi. Après une longue hésitation, vous vous décidez à les tourner l'une après l'autre. Une fois la dernière clé tournée, vous entendez un déclic provenir de la lourde porte. Deux éclairs jaillissent aussitôt de la porte et vous frappent de plein fouet. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au **106** pour faire un nouveau choix.

232

Le couloir finit par aboutir à un embranchement qui vous laisse trois possibilités : prendre à gauche (rendez-vous au **144**), continuer tout droit (rendez-vous au **187**) ou prendre à droite (rendez-vous au **33**).

233

Vous ouvrez délicatement le petit coffret bleu. A l'intérieur, un morceau de parchemin est soigneusement enroulé. Vous déroulez le document, et vous constatez qu'il présente le sceau de l'Académie de Sorcellerie de Fangor. Le texte se résume cependant à un seul et unique mot : "ASTRE" (notez ce mot sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous empochez le précieux parchemin, pensant qu'il s'agit probablement d'un indice qui vous servira plus tard. Soudain, le coffret que vous n'aviez pas encore ouvert disparaît. Un dé clic se fait alors entendre, et dans un grondement sourd, la lourde porte de bronze s'ouvre devant vous. Heureux de pouvoir enfin sortir de cet étrange endroit, vous vous précipitez vers le passage. A peine l'avez-vous franchi que la porte se referme avec fracas derrière vous. Rendez-vous au **160**.

234

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une barrière invisible se matérialise aussitôt autour de vous. Vous la modélez afin qu'elle forme une bulle protectrice tout autour de votre corps. Vous avancez alors dans la grande salle et vous progressez ainsi, à l'abri du vent. Vous parvenez bientôt à son autre extrémité, dans la petite pièce en demi-cercle. Un boyau descendant équipé d'une échelle est aménagé dans le sol. Vous empruntez cette issue de sortie sans tarder. Rendez-vous au **365**.

235

Vous rebroussez chemin, et vous repassez la saillie rocheuse par laquelle vous êtes arrivé. Puis, vous reprenez votre route sur le chemin taillé à flanc de montagne. Rendez-vous au **87**.

236

Vous insérez le disque runique de l'Air dans le logement dont est pourvue la porte. Aussitôt, il se met à émettre une lueur bleutée. A votre grande surprise, une voix grave et profonde s'adresse alors à vous. "Je suis l'esprit de l'élément Air et je garde ce passage vers le Temple Interdit. Réponds correctement à ma question, et je te laisserai poursuivre ta route."

*Escargot au fond du puits
Trente mètres tu dois monter
Trois mètres le jour tu progresses
Deux mètres la nuit tu régresses
Combien de jours pour sortir mettras-tu ?*

Il vous faut maintenant résoudre cette énigme si vous souhaitez aller plus loin. La solution correspond à un nombre auquel vous devrez vous rendre. Si le paragraphe ne commence pas par : "Dès votre réponse donnée...", c'est que votre réponse est erronée.

237

Vous montez l'escalier marche après marche. Peu à peu, l'atmosphère si lourde qui vous harcelait l'esprit semble s'atténuer mais la confusion jetée dans vos pensées a bousculé vos souvenirs à un tel point que vous ne savez plus trop si vous êtes ou non déjà passé ici. Après une longue montée, vous débouchez enfin dans une grande salle dont la clarté est plutôt rassurante comparée aux sombres couloirs dont vous venez. Rendez-vous au **300**.

238

Vous ouvrez la porte et vous débouchez dans une petite salle. Une grande chaleur règne en ce lieu et les pierres sont asséchées par cette ambiance extrême. Au centre de la pièce, une grande colonne de feu monte du sol vers un orifice aménagé dans le plafond. A travers les flammes, vous remarquez un petit objet mystérieusement suspendu en l'air. Une puissante magie est certainement en action ici et cela vous incite à la méfiance. Vous approchez prudemment de la colonne de feu et vous constatez que l'objet est un petit disque métallique qui fait à peu près la taille de votre main. Une rune semble gravée dessus, mais le feu vous empêche de la déchiffrer. Aucune issue n'est aménagée par ailleurs. Qu'allez-vous faire ? Essayer de prendre le disque métallique en plongeant votre main à travers les flammes (rendez-vous dans ce cas au **22**) ? Ressortir de la pièce et choisir une porte munie d'un autre symbole (rendez-vous alors au **186**) ?

239

Vous ramassez vos affaires, et vous constatez alors que votre Sac à Dos est ouvert. Tout son contenu a été vidé à l'exception de vos provisions. Vous vous maudissez intérieurement d'avoir manqué de vigilance, et vous voilà bien mal engagé pour la suite de cette épreuve car les nombreux indices que vous aviez chèrement récupéré jusqu'ici ne sont plus en votre possession. Par chance, votre fidèle épée est toujours dans vos mains, vous ne la lâchez d'ailleurs jamais au cours d'une aventure, même en dormant. Vous sortez alors de la grotte d'un pas rageur, bien décidé à retrouver le voleur et à lui faire payer son forfait. A l'entrée de la grotte, vous remarquez des traces de pas qui ne sont certainement pas les vôtres. Elles prennent la direction du petit sentier qui monte à flanc de paroi. Vous décidez de suivre cette piste qui est d'ailleurs la seule probable, compte tenu de la dangerosité des couloirs dont vous êtes sorti la veille. Rendez-vous au **114**.

240

La créature vous regarde pendant quelques secondes qui vous semblent durer des heures. Puis, elle finit par donner son verdict. "Mauvaise réponse ! Vous ne méritez pas d'obtenir le disque runique de l'Eau et votre erreur va vous coûter la vie !" La créature se jette alors sur vous et le combat est inévitable. Si vous désirez l'affronter à l'épée, rendez-vous au **97**. Mais peut-être souhaitez-vous utiliser une de ces Formules :

ZAP	FEU	HOR	MUR	LOI	MOU
77	148	224	112	258	71

241

Le couloir se termine par un cul-de-sac. Vous avez beau chercher un éventuel passage secret, rien n'y fait. Votre situation n'est guère enviable. Vous vous demandez depuis combien de temps vous arpentez ces couloirs maudits. Il vous faut cependant prendre une nouvelle direction. Rendez-vous au **287**.

242

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **109** pour combattre l'Homme-Lézard à l'épée.

243

Vous implorez votre déesse qu'elle vous aide dans cette épreuve. Après de longs instants d'attente, elle se décide enfin à accéder à votre pieuse demande. Un vent glacial se fait soudain sentir, balayant le sable et gelant toute l'eau qu'il contient. Vous constatez que votre épée ne s'enfonce désormais que très difficilement dans le sol et vous décidez d'entamer votre traversée de la grande salle. Le froid est difficile à supporter, mais la sortie n'est pas loin. Vous parvenez bientôt à l'autre extrémité, dans la petite pièce en demi-cercle. Un boyau montant équipé d'une échelle est aménagé dans le plafond. Vous empruntez cette issue de sortie sans tarder. Rendez-vous au **199**, mais rappelez-vous que vous n'aurez désormais plus la possibilité de faire appel à Libra jusqu'à la fin de votre aventure.

244

Vous tournez désormais le dos l'épais nuage de brume. Vous vous trouvez à l'entrée d'une grande caverne. Au fond de celle-ci, un passage taillé par l'homme est aménagé. Il s'agit d'une voûte de pierre sur laquelle sont gravés des runes étranges. De part et d'autre du passage, deux statues de marbre sont dressées. A l'intérieur du passage, vous apercevez des lumières qui semblent provenir de torches accrochées aux parois du passage qui s'enfonce dans la montagne. Que souhaitez-vous faire ?

Passer sous la voûte de pierre et pénétrer dans le passage (rendez-vous au **200**) ?

Approcher de la voûte et essayer de déchiffrer les runes qui sont gravées dans la pierre (rendez-vous au **119**) ?

Approcher de la statue de gauche (rendez-vous au **57**) ?

Approcher de la statue de droite (rendez-vous au **278**) ?

245

Peu à peu, les flammes des bougies du grand lustre de cristal ornant le plafond reprennent une teinte plus naturelle. Soudain, vous entendez le bruit d'un mécanisme et vous voyez un des panneaux réfléchissants s'entrebâiller. Vous êtes complètement désorienté au milieu de tous ces miroirs disposés en cercle autour de vous et il vous est bien impossible de dire si le passage qui vient de s'ouvrir est le même que celui par lequel vous êtes entré ou s'il s'agit d'une porte de sortie. Quoi qu'il en soit, vous n'avez guère le choix et vous avancez donc au niveau de ce qui constitue la seule issue possible. Rendez-vous au **74**.

246

Vous prenez le coffret noir dans vos mains. Alors que vous vous apprêtez à l'ouvrir, une salve de flèches part des orifices aménagés dans les murs. Lancez 1 dé, et ajoutez 3 au score obtenu. Le résultat vous donnera le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez. Si vous le souhaitez, vous pouvez *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous réussissez à esquiver une partie des flèches, et vous ne rajoutez que 1 (au lieu de 3) au score obtenu au dé. Si vous êtes Malchanceux, la panique vous fait recevoir un plus grand nombre de flèches et vous devez rajouter 5 (au lieu de 3) au score obtenu au dé. Projeté dans un coin de la salle par les multiples impacts que vous avez reçu, vous n'osez plus bouger. Par bonheur, vous avez réussi à conserver le coffret dans vos mains. Vous y trouvez dedans une petite clé métallique sur laquelle est gravée la lettre "C". Vous empochez cette clé (notez-la ainsi que l'inscription qui y est portée sur votre *Feuille d'Aventure*). Il vous faut maintenant quitter cette salle. Quel choix allez-vous faire ?

Marcher sur les cases noires et sortir par le passage (rendez-vous au **95**).

Marcher sur les cases blanches et sortir par le passage (rendez-vous au **36**).

247

Vous insérez fébrilement les clés dans les serrures dans l'ordre que vous avez choisi. Après une longue hésitation, vous vous décidez à les tourner l'une après l'autre. Une fois la dernière clé tournée, vous entendez un déclic provenir de la lourde porte. Deux éclairs jaillissent aussitôt de la porte et vous frappent de plein fouet. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au **106** pour faire un nouveau choix.

248

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 alors sur la porte métallique, l'asséchant instantanément mais pour une bien courte durée tant l'humidité environnante est importante. Voici un sortilège bien mal employé. Vous n'avez plus qu'à retourner au **32** pour faire un nouveau choix.

249

Vous vous glissez dans la saillie. Une fois cet obstacle passé, le passage s'élargit rapidement et débouche sur une petite caverne. Au fond de celle-ci, un passage très sombre s'enfonce dans la montagne. A côté de l'entrée de ce passage, une torche enflammée est accroché à la paroi rocheuse. Elle semble avoir été allumée tout récemment, comme si on vous attendait. Vous empoignez la torche, et vous pénétrez avec précaution dans le passage. Vous découvrez un boyau rocheux descendant en pente très légère. Après quelques pas, vous débouchez dans une grotte de taille moyenne qui ne semble avoir aucune issue. Il règne en ces lieux une forte chaleur. Au milieu de la grotte, vous remarquez une petite table de verre sur laquelle sont posés deux petits coffrets. L'un est fait de métal rouge, et l'autre de métal gris. Que souhaitez-vous faire ? Si vous choisissez d'ouvrir le coffret de métal rouge, rendez-vous au **211**. Si vous choisissez d'ouvrir le coffret de métal gris, rendez-vous au **9**. Si vous ne souhaitez ouvrir aucun de ces coffrets, vous pouvez faire demi-tour et revenir sur le chemin afin de poursuivre votre ascension de la montagne (rendez-vous dans ce cas au **235**).

250

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un éclair lumineux jaillit aussitôt de votre index. La décharge touche le Tigre à Dents de Sabre en pleine gueule et lui arrache un rugissement de douleur. Le fauve accuse le coup mais il semble lui rester assez de forces pour se ruer néanmoins à l'assaut.

TIGRE A DENTS

DE SABRE HABILETE : 8 ENDURANCE : 3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **260**.

251

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **178** pour combattre l'Orque à l'épée.

252

Le chemin s'enfonce au milieu de la forêt, droit vers la montagne. Après environ une centaine de mètres, il prend brutalement une forte inclinaison ascendante. La végétation se fait alors moins dense, puis de plus en plus rare. Quelques instants plus tard, vous finissez par sortir de la forêt qui entoure la base de la montagne. Poursuivant votre ascension, vous passez alors au dessus de la cime des arbres. En vous retournant, vous apercevez à contre-jour la cité de Fangor et ses environs. Vous remarquez également la présence d'un cours d'eau niché au fond du petit vallon dans lequel descendait le sentier que vous avez remarqué à l'embranchement précédant. Ce cours d'eau semble provenir du pied de la montagne, et disparaît rapidement en aval au milieu de la forêt. Devant vous, le chemin continue de gravir la montagne parmi les rochers. Si ne l'avez pas encore fait, vous pouvez retourner sur vos pas et gagner le fond du vallon par le petit sentier escarpé rendez-vous dans ce cas au **139**). Si vous préférez poursuivre votre ascension, rendez-vous au alors au **214**.

253

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une boule de feu se forme immédiatement au creux de votre main. Vous lancez immédiatement le projectile enflammé sur l'Homme-Ours qui le reçoit en pleine poitrine. Il émet un grognement de douleur tandis qu'une forte odeur de poils brûlés imprègne l'atmosphère. Bien qu'il ait reçu une blessure très sérieuse, sa constitution hors du commun lui permet néanmoins de continuer à combattre. L'Homme-Ours est une créature très puissante. A chaque fois qu'il vous touchera, vous devrez multiplier par deux le nombre de points d'ENDURANCE que la blessure vous coûtera, et ce même si vous décidez de *Tenter votre Chance* en vue de minimiser les dégâts (c'est-à-dire 4 points d'ENDURANCE au lieu de 2 si vous vous contentez d'encaisser le coup ; 2 points au lieu de 1 si vous *Tentez votre Chance* et que vous êtes Chanceux ; 6 points au lieu de 3 si vous *Tentez votre Chance* et que vous êtes Malchanceux).

HOMME

OURS HABILETE : 7 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **260**.

254

Le couloir aboutit à un nouvel embranchement qui vous permet d'aller tout droit ou de prendre à droite dans un couloir identique à celui dans lequel vous vous trouvez. Quel choix allez-vous faire : continuer tout droit (rendez-vous au **93**) ou bien prendre à droite (rendez-vous au **83**) ?

255

Vous descendez prudemment les marches pour finalement arriver dans une petite caverne au fond de laquelle se dresse une haute porte de bronze. Cette porte ne comporte ni poignée, ni serrure. Vous essayez de la pousser, mais même en y dépensant toutes vos forces, vous ne parvenez pas à la faire bouger d'un pouce. Après plusieurs tentatives infructueuses, vous vous résignez à laisser cette porte. Le coin est tranquille et après cette épreuve de force, vous prenez quelques minutes pour vous reposer. Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre un repas. Ensuite, vous remontez les marches taillées dans la roche, et vous poursuivez votre route sur le chemin taillé à flanc de montagne. Rendez-vous au **195**.

256

L'Homme-Ours est un combattant très puissant et très dangereux. A chaque fois qu'il vous touchera, vous devrez multiplier par deux le nombre de points d'ENDURANCE que la blessure vous coûtera, et ce même si vous décidez de *Tenter votre Chance* en vue de minimiser les dégâts (c'est-à-dire 4 points d'ENDURANCE au lieu de 2 si vous vous contentez d'encaisser le coup ; 2 points au lieu de 1 si vous *Tentez votre Chance* et que vous êtes Chanceux ; 6 points au lieu de 3 si vous *Tentez votre Chance* et que vous êtes Malchanceux). Il est clair qu'il ne fera preuve d'aucune pitié et que le combat s'annonce difficile.

HOMME

OURS HABILETE : 7 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **260**.

257

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **61** pour combattre l'Araignée Géante à l'épée.

258

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais rien ne se passe. Visiblement, un puissant sortilège inhibe toute magie dans cette pièce. Vous allez devoir combattre la créature à l'épée. Rendez-vous au **97**.

259

Vous insérez les quatre disques dans leurs logements respectifs. Aussitôt, ils se mettent à émettre une lueur blanchâtre dont l'intensité ne cesse de croître pour bientôt devenir aveuglante. Vous vous sentez soudain pris de vertiges et vous êtes aspiré dans une spirale immatérielle. Vous sentez votre corps s'élever et flotter dans un espace infini. Vous voyez tous les objets que vous aviez pu ramasser flotter à côté de vous, disparaître et réapparaître dans un ballet infernal. Finalement, vous vous retrouvez avec votre équipement de départ (c'est-à-dire votre épée, vos 12 rations, votre bourse de 20 Pièces d'Or et votre Sac à Dos). Sans trop savoir combien de temps vous restez ainsi, vous vous retrouvez en fin de compte sur les flancs de la montagne. Rendez-vous au **252**.

260

Ajoutée à l'atmosphère déjà lourde et stressante du labyrinthe, cette rencontre a de quoi vous rendre particulièrement inquiet. Qui sait si une autre créature ne va pas encore vous attendre dans le prochain couloir ? Vous vous dites intérieurement que cette ultime épreuve de l'Académie de Sorcellerie n'usurpe en rien sa réputation, et qu'il ne sera vraiment pas facile de la réussir. Mais vous n'avez pas le choix : il vous faut poursuivre votre marche et tenter de trouver la sortie de ces couloirs infernaux. Vous avez désormais le choix entre deux directions : soit tout droit (rendez-vous dans ce cas au **50**), soit à droite (rendez-vous alors au **262**).

261

La créature vous regarde pendant quelques secondes qui vous semblent durer des heures. Puis, elle finit par donner son verdict. "Bonne réponse ! Vous avez mérité le disque runique du Feu. Il vous sera très utile pour accéder au Temple Interdit. Conservez-le précieusement et bonne chance pour la suite de votre épreuve." Elle vous tend alors l'objet. Vous le prenez en mains et vous constatez que le symbole du Feu est gravé sur une de ses faces. Sur l'autre face est inscrit le nombre 32.



Vous rangez avec soin le disque dans votre Sac à Dos. Dans la liste de vos objets, notez que vous possédez le Disque du Feu numéro 32. Soudain, la créature se met à osciller pour bientôt redevenir une simple colonne de flammes. Il ne vous reste plus qu'à sortir afin d'ouvrir une nouvelle porte. Rendez-vous au **186**.

262

Le couloir semble assez long mais finit par vous mener à un nouvel embranchement. Droit devant vous, un couloir identique à celui dans lequel vous vous trouvez s'enfonce dans la pénombre. A votre droite, un escalier taillé dans la roche monte abruptement. Quel chemin allez-vous décider de prendre : tout droit dans le couloir (rendez-vous au **241**) ou bien à droite par l'escalier (rendez-vous au **237**) ?

263

Vous prenez soin de marcher uniquement sur les cases blanches du damier. Rien de particulier ne semble se passer et vous parvenez près du coffret blanc. Vous l'ouvrez délicatement et vous trouvez à l'intérieur un petite clé métallique sur laquelle est gravée la lettre "C". Vous empochez cette clé (notez-la ainsi que l'inscription qui y est portée sur votre *Feuille d'Aventure*). Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez maintenant ouvrir le coffret noir qui est juste à côté (rendez-vous dans ce cas au **184**). Sinon, vous pouvez quitter la salle en empruntant le passage. Mais dans ce cas, il vous faut choisir si vous allez marcher sur les noires (rendez-vous au **141**), ou bien sur les cases blanches (rendez-vous au **36**).

264

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 dans la salle et elle prend alors une trajectoire tournante particulièrement artistique qui aboutit contre la paroi de gauche. Voici un sortilège bien mal employé. Vous n'avez plus qu'à retourner au **284** pour faire un nouveau choix.

265

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais rien ne se passe. Visiblement, un puissant sortilège inhibe toute magie dans cette pièce. Vous allez devoir combattre la créature à l'épée. Rendez-vous au **374**.

266

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un éclair lumineux jaillit aussitôt de votre index. La décharge touche l'Araignée Géante en pleine gueule et lui arrache un son de douleur strident. La créature accuse le coup mais il semble lui rester assez de forces pour se ruer néanmoins à l'assaut.

ARAIGNEE

GEANTE HABILETE : 7 ENDURANCE : 2

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **260**.

267

Le lac ne semble pas très profond, mais il est difficile d'en être sûr tant l'écume formée par la cascade est importante. En vous plaquant contre la paroi rocheuse, vous essayez de voir si la cascade ne cache pas l'entrée d'une caverne, mais vous ne remarquez rien de particulier. Soudain, vous êtes surpris par un cri strident tout proche de vous. Vous vous retournez d'un bond, et vous voyez un grand oiseau foncer sur vous. C'est un aigle qui semble très agressif à votre égard. Peut-être avez-vous approché de trop près son nid. Quoi qu'il en soit, il va vous falloir vous défendre. Si vous souhaitez combattre le rapace à l'épée, rendez-vous au **124**. Sinon, vous pouvez utiliser une de ces Formules.

ZAQ	HOR	LOI	MOL	FEU	MUS
303	320	354	357	315	305

268

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un éclair lumineux jaillit aussitôt de votre index. La décharge touche l'Homme-Lézard en pleine face et lui arrache un impressionnant sifflement de douleur. La créature accuse le coup mais il semble lui rester assez de forces pour se ruer néanmoins à l'assaut.

HOMME

LEZARD HABILETE : 8 ENDURANCE : 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **260**.

269

Le couloir mène à un embranchement qui vous laisse le choix entre aller tout droit (rendez-vous au **294**) ou prendre un couloir sur votre droite (rendez-vous au **262**).

270

Vous prenez soin de ne marchez que sur les cases blanches afin de sortir de la pièce. Mais à peine avez-vous posé le pied sur la première qu'un mécanisme se déclenche. Une salve de flèches part des orifices aménagés dans les murs. Lancez 1 dé, et ajoutez 3 au score obtenu. Le résultat vous donnera le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez. Si vous le souhaitez, vous pouvez *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous réussissez à esquiver une partie des flèches, et vous ne rajoutez que 1 (au lieu de 3) au score obtenu au dé. Si vous êtes Malchanceux, la panique vous fait recevoir un plus grand nombre de flèches et vous devez rajouter 5 (au lieu de 3) au score obtenu au dé. Projeté dans un coin de la salle par les multiples impacts que vous avez reçu, vous n'osez plus bouger. Mais il vous faut pourtant faire un nouveau choix.

Marcher sur les cases noires et sortir par le passage (rendez-vous au **95**).

Marcher sur les cases blanches et sortir par le passage (rendez-vous au **36**).

271

L'Ogre semble aussi bête que méchant. Il est clair qu'il ne fera preuve d'aucune pitié et le combat s'annonce rude.

OGRE HABILITE : 9 ENDURANCE : 15

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **260**.

272

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **61** pour combattre l'Araignée Géante à l'épée.

273

Vous assénez un dernier coup d'épée et Zigardion tombe à terre, mortellement blessé. Vous le voyez bouger ses lèvres alors que la vie l'abandonne. "Désolé..., chuchote-t-il dans un dernier soupir." Vous le regardez longuement et vous ne le plaignez presque. Mais vous vous dites qu'il a été lâche et qu'il n'a eu aucun honneur ; que sa mort est mérité. Rendez-vous au **17**.

274

Vous insérez fébrilement les clés dans les serrures dans l'ordre que vous avez choisi. Après une longue hésitation, vous vous décidez à les tourner l'une après l'autre. Une fois la dernière clé tournée, vous entendez un déclic provenir de la lourde porte. Trois éclairs jaillissent aussitôt de la porte et vous frappent de plein fouet. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au **106** pour faire un nouveau choix.

275

Vous restez immobile au niveau de ce qui était encore il y a peu de temps votre porte d'entrée, prêt à toute éventualité. Vous attendez de longues minutes qu'un événement se produise. Vous percevez néanmoins l'écho des lames situées à l'autre bout du couloir par lequel vous êtes arrivé mais rien d'autre ne semble se produire ici. Soudain, vous entendez nettement derrière vous un cri de douleur qui semble bien être humain. Puis plus rien, à part ce mécanisme infernal qui continue à mouvoir les lames. Vous patientez encore pendant un bon moment, mais la situation n'évolue pas d'avantage. Il faut vous rendre à l'évidence, une décision est nécessaire si vous ne voulez pas finir vos jours dans cette pièce. Allez-vous tenter de briser le miroir correspondant à la porte par laquelle vous êtes entré pour en savoir plus sur l'origine de cri que vous venez d'entendre (rendez-vous dans ce cas au **6**) ; avancer au centre de la pièce en espérant que cela fera évoluer la situation (rendez-vous dans ce cas au **63**) ; ou bien longer les parois pour tenter de trouver une issue (rendez-vous alors au **188**) ?

276

Le reptile gît à vos pieds, mais il est néanmoins parvenu à vous mordre. L'effet de son venin se fera bientôt sentir, et vous devez trouver une solution pour le neutraliser au plus vite. Vous plongez donc vos blessures dans l'eau du ruisseau, espérant que le froid ralentira la progression du venin. Sachant qu'il ne vous faut plus perdre le moindre temps, vous rebroussez chemin et vous remontez le cours d'eau en espérant trouver rapidement une quelconque solution. Rendez-vous au **103**.

277

Vous tournez les talons et vous vous empressez de vous éloigner de cette inquiétante apparition. Très vite, vous arrivez à un embranchement qui vous laisse trois possibilités : continuer tout droit (rendez-vous au **144**), prendre à gauche (rendez-vous au **209**) ou prendre à droite (rendez-vous au **187**).

278

Vous approchez prudemment de la statue. Elle est un peu plus grande que vous et est sculptée dans la pierre. Il s'agit d'un puissant magicien portant les armoiries de l'Académie de Sorcellerie de Fangor. Sur le socle, vous pouvez lire l'inscription : "SHANKARION". Il s'agit d'un des deux co-fondateurs de l'ordre des Guerriers-Sorciers de Fangor, un personnage mythique ayant vécu il y a plus de cinq cent ans. Vous contemplez longuement la statue, quelque peu impressionné par la puissance que dégage ce magicien. Finalement, vous tournez les talons afin de reprendre votre route. Que souhaitez-vous faire maintenant ?

Passer sous la voûte de pierre et pénétrer dans le passage (rendez-vous au **200**) ?

Approcher de la voûte et essayer de déchiffrer les runes qui sont gravées dans la pierre (rendez-vous au **119**) ?

Approcher de la statue de gauche (rendez-vous au **57**) ?

279

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous ordonnez au Tigre à Dents de Sabre de passer son chemin et de vous laisser tranquille. Le fauve rugit plusieurs fois avant de finalement vous obéir, muselé par l'astucieux sortilège que vous venez de lui lancer. Il se met alors à avancer dans votre direction et vous passe à côté, la tête baissée. Il finit par s'éloigner en empruntant le couloir par lequel vous êtes arrivé et disparaît dans l'obscurité. Rendez-vous au **260**.

280

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une boule de feu apparaît dans la paume de votre main. Vous la projetez en direction de Zigardion mais ce dernier a eu le temps de vous lancer au même instant un sortilège identique au votre. Les deux projectiles magiques se détruisent mutuellement en un fracas enflammé ne causant aucune blessure ni à Zigardion, ni à vous. Vous allez maintenant devoir mener ce combat à l'épée.

ZIGARDION HABILETE : 10 ENDURANCE : 19

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **273**. Vous pouvez cependant faire preuve de pitié et décider de lui laisser la vie sauve lorsque son total d'ENDURANCE aura été réduit à 3 points ou moins ; mais pour cela, il faudra que vous ayez indiscutablement le dessus, c'est-à-dire que votre propre total d'ENDURANCE ne soit pas inférieur à 6. Dans cette dernière hypothèse, rendez-vous au **94**.

281

Le nuage à peine dissipé, la forme obscure et diffuse prend alors une toute autre allure. Vous vous trouvez face à un HOMME-OURS de bonne taille visiblement très agressif. Il émet des grognements sourds et puissants en agitant son impressionnante épée. Quelle que soit la raison de son apparition soudaine dans ces couloirs, vous vous trouvez sur son territoire et il va chèrement le défendre. Vous allez devoir l'affronter si vous voulez poursuivre votre route vers la sortie de ce maudit labyrinthe. Si vous souhaitez le combattre à l'épée, rendez-vous au **256**. Si vous préférez utiliser la magie, choisissez une de ces Formules.

MOU	FUR	FEU	MOL	NAR	ZAP
350	317	253	296	337	322

282

En levant la tête, vous apercevez avec effroi des dizaines de rochers qui tombent droit sur vous. Vif comme l'éclair, vous plongez sous un petit surplomb rocheux. Par chance, cet abri est sûr et vous parvenez à éviter l'éboulement. Une fois le calme revenu, vous ressortez de votre cachette et vous reprenez la route. Rendez-vous au **27**.

283

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais rien ne se passe. Visiblement, un puissant sortilège inhibe toute magie dans cette pièce. Vous allez devoir combattre la créature à l'épée. Rendez-vous au **374**.

284

Vous décidez d'emprunter le passage surmonté du symbole de l'élément Air. L'étroit couloir teinté de bleu aboutit rapidement à un cul-de-sac. A son extrémité, une échelle métallique s'engouffre dans un boyau circulaire montant. Vous débutez l'ascension de l'échelle et au bout d'environ une dizaine de mètres, vous débouchez dans une petite pièce en demi-cercle balayée par un vent particulièrement violent. Sortant du boyau, vous constatez alors que la petite pièce constitue un abri par rapport à ce qui se passe dans l'immense salle qui la jouxte. Un vent surnaturel balaye en effet cette salle de la droite vers la gauche. La totalité du mur de gauche est hérissée de pieux acérés. Dans le mur du fond qui se situe à environ une cinquantaine de mètres de votre position, vous apercevez une autre petite salle en demi-cercle identique à celle dans laquelle vous vous trouvez. Il vous faut maintenant prendre une décision. Vous avez la possibilité de faire demi-tour jusqu'à la pièce circulaire dont vous venez afin d'emprunter un autre passage (rendez-vous au **390**). Vous pouvez aussi décider d'affronter ce puissant vent en comptant sur votre force et sur votre sens de l'équilibre (rendez-vous au **352**). Vous pouvez également, si vous ne l'avez jamais fait depuis le début de votre aventure, vous en remettre à Libra afin qu'elle vous aide à surmonter cette épreuve (rendez-vous au **165**). Vous pouvez enfin décider d'utiliser la magie en choisissant une des Formules suivantes :

ZAP	HOR	LOI	MOU	FEU	MUR
387	234	52	397	264	391

285

La créature vous regarde pendant quelques secondes qui vous semblent durer des heures. Puis, elle finit par donner son verdict. "Mauvaise réponse ! Vous ne méritez pas d'obtenir le disque runique de la Terre et votre erreur va vous coûter la vie !" La créature se jette alors sur vous et le combat est inévitable. Si vous désirez l'affronter à l'épée, rendez-vous au **45**. Mais peut-être souhaitez-vous utiliser une de ces Formules :

ZAP	FEU	HOR	MUR	LOI	MOU
290	7	104	38	376	362

286

Le nuage à peine dissipé, la forme obscure et diffuse prend alors une toute autre allure. Vous vous trouvez face à une ARAIGNEE GEANTE qui semble très affamée. Dès qu'elle vous aperçoit, elle se met aussitôt à se mouvoir dans votre direction. Ses intentions sont clairement hostiles à votre égard et vous allez devoir l'affronter si vous voulez poursuivre votre route vers la sortie de ce maudit labyrinthe. Si vous souhaitez la combattre à l'épée, rendez-vous au **61**. Si vous préférez utiliser la magie, choisissez une de ces Formules :

LOI	FUR	SAB	MOL	FER	ZAP
313	272	257	318	323	266

287

Le couloir aboutit finalement à un embranchement qui vous permet d'aller tout droit ou de prendre à gauche par un escalier montant abruptement. Quel choix allez-vous faire : continuer tout droit (rendez-vous au **292**) ou bien prendre à gauche (rendez-vous au **237**) ?

288

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un éclair lumineux jaillit aussitôt de votre index. La décharge touche l'Orque en pleine face et lui arrache un impressionnant grognement de douleur. La créature accuse le coup mais il semble lui rester assez de forces pour se ruer néanmoins à l'assaut.

ORQUE HABILETE : 9 ENDURANCE : 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **260**.

289

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **109** pour combattre l'Homme-Lézard à l'épée.

290

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais rien ne se passe. Visiblement, un puissant sortilège inhibe toute magie dans cette pièce. Vous allez devoir combattre la créature à l'épée. Rendez-vous au **45**.

291

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **35** pour combattre le Tigre à Dents de Sabre à l'épée.

292

Le couloir mène rapidement à un nouvel embranchement qui vous laisse deux possibilités : prendre à gauche (rendez-vous au **294**) ou à droite (rendez-vous au **50**).

293

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un mur invisible se dresse alors entre votre adversaire et vous. Mais ce sortilège ne vous servira pas à grand chose car l'Homme-Lézard ne vous combat pas avec une arme de jet. Il continue donc à avancer et vous n'avez plus d'autre choix que de le combattre à l'épée. Rendez-vous au **109**.

294

Le couloir aboutit rapidement à un nouvel embranchement qui vous laisse trois possibilités : continuer tout droit (rendez-vous au **144**), prendre à gauche (rendez-vous au **209**) ou prendre à droite (rendez-vous au **187**).

295

Une voix sombre et profonde se fait alors entendre en provenance de la fresque illuminée.

*Tout au long de ton chemin jusqu'à ce lieu sacré
Plusieurs indices tu as amassé
Un mot et un seul tu dois maintenant découvrir
Si Guerrier-Sorcier tu veux devenir*

Le Doyen vous avait en effet averti qu'en haut de la Montagne Interdite, il vous faudrait prononcer un mot afin de réussir l'épreuve et que des indices permettant de l'identifier seraient présents tout au long du chemin. Si vous avez amassé des indices et que leur étude vous permet d'identifier le mot, rendez-vous au paragraphe correspondant à la somme des numéros de chacune des lettres qui le composent (selon la règle : A=1, B=2, ..., Z=26). Si vous ne parvenez pas à trouver ce mot, il faut vous faire une raison : vous avez échoué à l'épreuve finale qui aurait pu faire de vous un Guerrier-Sorcier à part entière. Mais après tout, le fait d'avoir la vie sauve après tant de péripéties peut être considéré comme une récompense.

296

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **256** pour combattre l'Homme-Ours à l'épée.

297

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **178** pour combattre l'Orque à l'épée.

298

L'étroit escalier est taillé de manière impeccable dans le rocher. Il est éclairé par des torches fixées aux murs. Votre descente est lente et prudente. Marche après marche, vous sentez que l'atmosphère devient plus pesante ; comme si de nombreux yeux étaient fixés sur vous. Par moments, vous ne pouvez vous empêcher de vous arrêter afin de regarder derrière vous. Il semble pourtant que vous soyez seul, mais vous vous sentez étrangement mal à l'aise. Après avoir descendu une cinquantaine de marches, vous commencez à vous sentir de plus en plus désorienté ; à un point tel que vous avez beau avancer vers le bas de l'escalier, vous ne savez plus trop si vous êtes en train de monter, de descendre ou de tourner. Même le temps est une notion qui commence à vous échapper. Il est évident qu'une puissante magie est à l'œuvre en ces lieux, et son objectif est de vous perdre. Vous finissez enfin par atteindre le bas de l'escalier. Il débouche sur un embranchement qui ne vous laisse que deux choix de directions possibles. Si vous souhaitez prendre le couloir de gauche, rendez-vous au **23**. Si vous préférez prendre celui de droite, rendez-vous au **110**.

299

Vous remontez péniblement vers le sentier, vous aidant des racines et des rochers. Maudissant votre maladresse, vous parvenez enfin au niveau du sentier. Vous poursuivez alors votre progression, plus attentif que jamais. Après de longues minutes de descente, vous parvenez enfin au fond du vallon. Le bruit d'un cours d'eau attire alors votre attention. Rendez-vous au **371**.

300

Vous débouchez dans une salle dont la grande taille et la forte luminosité contrastent énormément avec les étroits et sombres couloirs du labyrinthe dont vous sortez à peine. D'immenses colonnes sculptées dans la roche sont alignées de part et d'autre d'un large couloir central. Au fond du couloir, une succession de seuils de portes semble constituer la seule issue de cette pièce. Vous vous arrêtez un instant pour vous accorder un moment de réflexion quand il vous semble entendre des bruits de pas provenant de l'escalier par lequel vous êtes arrivé. Vous vous retournez aussitôt, serrant fermement le pommeau de votre épée. Vous tendez l'oreille en direction du sombre escalier mais aucun son ne se fait entendre et vous vous demandez si vous n'avez pas rêvé. Il se peut en effet que votre passage dans le labyrinthe ait laissé des traces dans votre esprit et que la tension nerveuse à laquelle vous êtes soumis depuis le début de cette épreuve ne commence à vous rendre fou. Après avoir passé de longues minutes à observer l'escalier et à écouter le moindre bruit éventuel, vous finissez par reprendre votre exploration visuelle de la salle. Mais vous gardez cependant ce pressentiment d'être observé et suivi, sans pour autant être sûr de quoi que ce soit. Ce n'est pas la première fois que vous ressentez cette gêne. Vous vous rappelez par ailleurs votre péripétie lorsque vous gravissiez le flanc de la montagne et qu'une pluie de rochers a failli mettre fin à votre aventure. Vous revoyez cette barre de fer trouvée plus haut et vous décidez donc de redoubler d'attention car une chose est certaine : vous n'êtes pas seul. Que souhaitez-vous faire ? Explorer la grande salle aux colonnes dans laquelle vous vous trouvez (rendez-vous au **76**) ? Suivre le couloir afin de sortir au plus vite de cette pièce (rendez-vous au **161**) ? Redescendre l'escalier afin d'en avoir le cœur net concernant ces bruits de pas (rendez-vous au **217**) ?

301

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule Magique et votre index s'illumine aussitôt. Vous pointez votre doigt vers le serpent, et un éclair vient alors le frapper violemment. Le reptile s'effondre en une fraction de seconde. Rendez-vous au **43**.

302

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un éclair lumineux jaillit aussitôt de votre index. La décharge touche l'Ogre en pleine face et lui arrache un impressionnant cri de douleur. La créature accuse le coup mais il semble lui rester assez de forces pour se ruer néanmoins à l'assaut.

OGRE HABILETE : 9 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **260**.

303

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **124** pour combattre l'aigle à l'épée.

304

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **125** pour combattre l'aigle à l'épée.

305

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **124** pour combattre l'aigle à l'épée.

306

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **125** pour combattre l'aigle à l'épée.

307

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule Magique et vous êtes aussitôt entouré par une barrière magique invisible que la Pieuvre ne peut pas franchir. La créature tente vainement de vous atteindre, mais rien n'y fait. Vous savez cependant que les effets de cette Formule Magique ne sont que temporaires, mais ce délai vous permet de choisir entre deux solutions. La première consiste tout simplement à fuir (si vous choisissez cette issue, rendez-vous dans ce cas au **132**). La seconde est de sortir de la grotte, et de gagner la rive du lac, afin d'affronter la Pieuvre hors de son milieu naturel (si c'est votre choix, rendez-vous alors au **157**).

308

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **169** pour combattre votre Double à l'épée.

309

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous êtes aussitôt entouré par une barrière magique invisible que le serpent ne peut franchir. Après plusieurs tentatives infructueuses, le reptile finit par abandonner le combat et s'en va. Rendez-vous au **43**.

310

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **271** pour combattre l'Ogre à l'épée.

311

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et l'Homme-Lézard laisse aussitôt tomber son épée au sol. Très énervé il tente de la ramasser d'un geste colérique mais la laisse tomber à nouveau. Il finit pas abandonner son arme par terre et se jette sur vous pour vous combattre à mains nues. S'il parvient à vous blesser, il ne vous enlèvera qu'un seul point d'ENDURANCE au lieu de deux. Si vous *Tentez votre Chance* et que vous êtes Chanceux, vous n'aurez aucun point d'ENDURANCE à enlever de votre total. Si vous *Tentez votre Chance* et que vous êtes Malchanceux, vous n'aurez à enlever que deux points d'ENDURANCE à votre total.

HOMME

LEZARD HABILITE : 6 ENDURANCE : 13

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **260**.

312

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et aussitôt, une boule de feu apparaît au creux de votre main. D'un geste vif, vous lancez le projectile enflammé qui vient frapper le serpent. Le reptile disparaît aussitôt, violemment consumé. Rendez-vous au **43**.

313

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous ordonnez à l'Araignée Géante de passer son chemin et de vous laisser tranquille. La créature semble hésiter avant de finalement vous obéir, muselé par l'astucieux sortilège que vous venez de lui lancer. Elle se met alors à avancer dans votre direction et vous passe à côté sans broncher. Plaqué contre une paroi du couloir, vous la regardez s'éloigner dans le passage par lequel vous êtes arrivé et disparaître dans l'obscurité. Rendez-vous au **260**.

314

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **13** pour combattre le serpent à l'épée.

315

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et aussitôt, une boule de feu apparaît au creux de votre main. D'un geste vif, vous lancez le projectile qui vient frapper de plein fouet l'aigle qui piquait sur vous. En un instant, l'oiseau s'enflamme et tombe au bas de la montagne. Vous voilà débarrassé radicalement d'un volatile bien gênant. Rendez-vous au **197**.

316

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et aussitôt, une boule de feu apparaît au creux de votre main. D'un geste vif, vous lancez le projectile qui vient frapper de plein fouet l'aigle qui piquait sur vous. En un instant, l'oiseau s'enflamme et tombe au bas de la montagne. Vous voilà débarrassé radicalement d'un volatile bien gênant. Rendez-vous au **198**.

317

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **256** pour combattre l'Homme-Ours à l'épée.

318

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **61** pour combattre l'Araignée Géante à l'épée.

319

Vous insérez les quatre disques dans leurs logements respectifs. Aussitôt, ils se mettent à émettre une lueur blanchâtre dont l'intensité ne cesse de croître pour bientôt devenir aveuglante. Vous vous sentez soudain pris de vertiges et vous êtes aspiré dans une spirale immatérielle. Vous sentez votre corps s'élever et flotter dans un espace infini. Vous voyez tous les objets que vous aviez pu ramasser flotter à côté de vous, disparaître et réapparaître dans un ballet infernal. Finalement, vous vous retrouvez avec votre équipement de départ (c'est-à-dire votre épée, vos 12 rations, votre bourse de 20 Pièces d'Or et votre Sac à Dos). Sans trop savoir combien de temps vous restez ainsi, vous vous retrouvez en fin de compte sur les flancs de la montagne. Rendez-vous au **252**.

320

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule Magique et vous êtes aussitôt entouré d'une barrière invisible que l'aigle ne peut pas franchir. A plusieurs reprises, il pique sur vous les serres en avant, mais à chaque fois, il se heurte à la barrière magique qui vous protège. L'oiseau finit alors par faire demi-tour, retournant probablement vers son nid. Rendez-vous au **197**.

321

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule Magique et vous êtes aussitôt entouré d'une barrière invisible que l'aigle ne peut pas franchir. A plusieurs reprises, il pique sur vous les serres en avant, mais à chaque fois, il se heurte à la barrière magique qui vous protège. L'oiseau finit alors par faire demi-tour, retournant probablement vers son nid. Rendez-vous au **198**.

322

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un éclair lumineux jaillit aussitôt de votre index. La décharge touche l'Homme-Ours en pleine face et lui arrache un grognement de douleur. Bien qu'il ait reçu une blessure très sérieuse, sa constitution hors du commun lui permet néanmoins de continuer à combattre. L'Homme-Ours est une créature très puissante. A chaque fois qu'il vous touchera, vous devrez multiplier par deux le nombre de points d'ENDURANCE que la blessure vous coûtera, et ce même si vous décidez de *Tenter votre Chance* en vue de minimiser les dégâts (c'est-à-dire 4 points d'ENDURANCE au lieu de 2 si vous vous contentez d'encaisser le coup ; 2 points au lieu de 1 si vous *Tentez votre Chance* et que vous êtes Chanceux ; 6 points au lieu de 3 si vous *Tentez votre Chance* et que vous êtes Malchanceux).

HOMME

OURS HABILETE : 7 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **260**.

323

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **61** pour combattre l'Araignée Géante à l'épée.

324

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un mur invisible se dresse alors entre votre adversaire et vous. Mais ce sortilège ne vous servira pas à grand chose car l'Orque ne vous combat pas avec une arme de jet. Il continue donc à avancer et vous n'avez plus d'autre choix que de le combattre à l'épée. Rendez-vous au **178**.

325

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **35** pour combattre le Tigre à Dents de Sabre à l'épée.

326

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule Magique et votre index s'illumine aussitôt. Vous pointez votre doigt vers la créature et un éclair vient alors la frapper violemment. La Pieuvre est immédiatement prise de violentes convulsions, foudroyée par l'énergie qu'elle vient de recevoir. Mais dans la précipitation, vous avez oublié une chose essentielle. Vous vous trouvez vous aussi les pieds dans l'eau, et les effets secondaires de la puissante décharge électrique ne manquent pas de vous toucher. Vous perdez de ce fait 3 points d'ENDURANCE supplémentaires. Quelques secondes plus tard, la Pieuvre s'écroule et disparaît sous l'eau. Peu après, il ne reste plus aucune trace d'elle. Rendez-vous au **220**.

327

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **109** pour combattre l'Homme-Lézard à l'épée.

328

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **13** pour combattre le serpent à l'épée.

329

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **271** pour combattre l'Ogre à l'épée.

330

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une barrière invisible se matérialise aussitôt autour de vous. Vous la modélez afin qu'elle forme une bulle protectrice tout autour de votre corps. Vous avancez alors dans la grande salle et vous progressez ainsi, faisant rouler votre bulle sur le sable qui s'affaisse à peine sous votre poids. Vous parvenez bientôt à son autre extrémité, dans la petite pièce en demi-cercle. Un boyau montant équipé d'une échelle est aménagé dans le plafond. Vous empruntez cette issue de sortie sans tarder. Rendez-vous au **199**.

331

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et aussitôt, une boule de feu apparaît au creux de votre main. D'un geste vif, vous lancez le projectile enflammé qui vient frapper votre Double de plein fouet. Votre adversaire est projeté au sol, mais se relève rapidement. Vous devez maintenant vous rendre au **169** pour continuer le combat à l'épée, mais vous pourrez retirer dès le départ huit points d'ENDURANCE à votre adversaire sur qui votre sortilège a été pour le moins efficace.

332

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un mur invisible se matérialise immédiatement devant vous. Mais en y réfléchissant bien, vous ne voyez vraiment pas comment cette simple paroi pourra vous permettre de progresser sur cette immense étendue de sables mouvants. Vous n'avez plus qu'à retourner au **136** pour faire un nouveau choix.

333

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et aussitôt, une boule de feu apparaît au creux de votre main. D'un geste vif, vous lancez le projectile qui vient frapper le Pieuvre de plein fouet. Malheureusement, vous avez oublié que votre adversaire est gorgé d'eau, et votre boule enflammée ne lui fait quasiment aucun mal. Vous allez devoir affronter cette créature à l'épée. Rendez-vous au **25**.

334

Vous assénez un dernier coup d'épée et le Gardien s'écroule sur le sol. Son corps se met alors à émettre une faible lueur blanchâtre et disparaît brutalement. Un bien étrange phénomène qui prouve que la puissance hors du commun de cet adversaire avait probablement une source magique, et peut-être même divine. Soudain, vous ressentez quelque chose qui se met à bouger dans votre Sac à Dos. Vous le déposez aussitôt sur le sol et vous l'ouvrez pour voir ce qui peut bien s'être mis ainsi en mouvement. Vous voyez alors les quatre disques runiques sortir et flotter dans les airs. Ils se mettent à voler dans la direction du temple et disparaissent par le seuil d'entrée. Vous courez à leur poursuite et vous gravissez le grand escalier à grandes enjambées pour finalement arriver devant l'entrée du Temple Interdit.

Le seuil d'entrée impressionne par sa taille et son caractère majestueux. Les colonnes supportant la voûte sont sculptées à l'effigie de Varkarion et Shankarion, les deux fondateurs de l'Académie de Sorcellerie. Avançant à l'intérieur du bâtiment, vous accédez à une salle au volume titanesque. Le plafond est perché à au moins une dizaine de mètres et est orné d'une immense peinture représentant une scène de bataille : probablement la célèbre bataille des grottes de cuivre qui opposa jadis les hommes aux envahisseurs orques venus par les océans et dans laquelle les Guerriers-Sorciers de Fangor ont joué un grand rôle. Les murs sont drapés de hautes tentures de couleur mauve portant de fines broderies cousues au fil d'or et représentant les armoiries de l'Académie. Au fond de la salle, un grand autel de marbre rose est placé devant une fresque sculptée dans la pierre. Ce dessin attire votre attention car des runes y sont gravées entre quatre emplacements circulaires dont la taille est comparable à celle des disques runiques qui se sont subitement agités et envolés. Vous les voyez alors se positionner un à un dans les logements de la fresque de pierre et, une fois en position, se mettre à émettre une faible lueur blanchâtre. Rendez-vous au **295**.

335

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule Magique, espérant parvenir à contrôler la volonté de votre adversaire. Mais ce dernier ne ressent pas le moindre effet, et il continue à s'avancer vers vous. Il semble de cette créature soit doué d'une véritable intelligence, ce qui explique l'inefficacité de ce sortilège. Vous allez devoir affronter le Pieuvre à l'épée. Rendez-vous au **25**.

336

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une boule de feu se forme immédiatement au creux de votre main. Vous lancez immédiatement le projectile enflammé sur l'Ogre qui le reçoit en pleine poitrine. Il émet un impressionnant cri de douleur au moment de l'impact. La créature accuse le coup mais il semble lui rester assez de forces pour se ruer néanmoins à l'assaut.

OGRE HABILITE : 9 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **260**.

337

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **256** pour combattre l'Homme-Ours à l'épée.

338

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **35** pour combattre le Tigre à Dents de Sabre à l'épée.

339

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule Magique et votre index s'illumine aussitôt. Vous pointez votre doigt vers votre Double et un éclair vient alors le frapper violemment. Votre adversaire est projeté au sol, mais se relève rapidement. Vous devez maintenant vous rendre au **169** pour continuer le combat à l'épée, mais vous pourrez retirer dès le départ huit points d'ENDURANCE à votre adversaire sur qui votre sortilège a été pour le moins efficace.

340

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **25** pour combattre l'Elémentaire d'eau à l'épée.

341

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous vous apercevez aussitôt que le choix de ce sortilège est bien mal réfléchi. A qui ordonner quoi que ce soit en effet : à l'eau ? Vous n'avez plus qu'à retourner au **32** pour faire un nouveau choix.

342

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et le serpent se trouve rapidement sous votre contrôle. Vous lui ordonnez de passer son chemin et de vous laisser tranquille, ce à quoi il obéit sans sourciller. Rendez-vous au **43**.

343

Vous engagez le combat à l'épée, mais votre adversaire n'a visiblement pas autant le sens de l'honneur que vous et il vous envoie une boule de feu à bout portant. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à esquiver partiellement le projectile enflammé, et vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes Malchanceux, vous le recevez de plein fouet et cela vous coûte 10 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous pouvez ensuite mener le combat normalement.

ZIGARDION HABILETE : 10 ENDURANCE : 19

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **273**. Vous pouvez cependant faire preuve de pitié et décider de lui laisser la vie sauve lorsque son total d'ENDURANCE aura été réduit à 3 points ou moins ; mais pour cela, il faudra que vous ayez indiscutablement le dessus, c'est-à-dire que votre propre total d'ENDURANCE ne soit pas inférieur à 6. Dans cette dernière hypothèse, rendez-vous au **94**.

344

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **178** pour combattre l'Orque à l'épée.

345

Vous insérez le disque runique de l'Air dans le logement dont est pourvue la porte. Aussitôt, il se met à émettre une lueur verdâtre dont l'intensité ne cesse de croître pour bientôt devenir aveuglante. Vous vous sentez soudain pris de vertiges et vous êtes aspiré dans une spirale immatérielle. Vous sentez votre corps s'élever et flotter dans un espace infini. Vous voyez tous les objets que vous aviez pu ramasser flotter à côté de vous, disparaître et réapparaître dans un ballet infernal. Finalement, vous vous retrouvez avec votre équipement de départ (c'est-à-dire votre épée, vos 12 rations, votre bourse de 20 Pièces d'Or et votre Sac à Dos). Sans trop savoir combien de temps vous restez ainsi, vous vous retrouver en fin de compte sur les flancs de la montagne. Rendez-vous au **252**.

346

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **35** pour combattre le Tigre à Dents de Sabre à l'épée.

347

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule Magique et vous vous trouvez aussitôt protégé par un mur magique invisible. Cependant, à peine avez-vous jeté votre sort, la Pieuvre plonge et disparaît dans l'eau. Un instant plus tard, elle réapparaît derrière vous, vous laissant sans autre protection que votre fidèle épée. Rendez-vous au **25**.

348

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et l'Orque laisse aussitôt tomber sa hache au sol. Très énervé il tente de la ramasser d'un geste colérique mais la laisse tomber à nouveau. Il finit pas abandonner son arme par terre et se jette sur vous pour vous combattre à mains nues. S'il parvient à vous blesser, il ne vous enlèvera qu'un seul point d'ENDURANCE au lieu de deux. Si vous *Tentez votre Chance* et que vous êtes Chanceux, vous n'aurez aucun point d'ENDURANCE à enlever de votre total. Si vous *Tentez votre Chance* et que vous êtes Malchanceux, vous n'aurez à enlever que deux points d'ENDURANCE à votre total.

ORQUE HABILETE : 7 ENDURANCE : 11

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **260**.

349

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **271** pour combattre l'Ogre à l'épée.

350

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et l'Homme-Ours laisse aussitôt tomber son épée au sol. Très énervé il tente de la ramasser d'un geste colérique mais la laisse tomber à nouveau. Il finit pas abandonner son arme par terre et se jette sur vous pour vous combattre à mains nues. Mais quelles mains ! Cette créature hors du commun vous causera - si elle vous blesse - autant de dégâts que le ferait un adversaire armé d'une épée. Vous devrez donc gérer ce combat d'une manière classique. Mais vous vous dites intérieurement que vous avez échappé à bien pire en lançant cet astucieux sortilège.

HOMME

OURS HABILITE : 5 ENDURANCE : 17

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **260**.

351

Après avoir soufflé un grand coup et vous être concentré sur le mouvement des puissantes lames, vous vous élancez et vous parvenez à passer les trois seuils au prix de mouvements aussi rapides que gracieux. Mais votre prestation athlétique est loin d'avoir été parfaite et en vous relevant, vous ressentez immédiatement une atroce douleur. Vous avez été touché et même plusieurs fois. Cela vous coûte 10 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous vous estimez heureux que ce piège diabolique n'ait pas eu raison de vous. Rendez-vous au **26**.

352

Vous n'êtes pas du genre à vous laisser impressionner par le vent, même lorsque sa nature est clairement magique. Vous avancez donc dans la salle, mais à peine avez-vous fait quelques pas que vous ne parvenez plus à tenir debout, courbant l'échine, vous tentez de progresser droit devant vous, mais vos bottes glissent sur le sol à chaque seconde qui s'écoule, vous attirant irrémédiablement vers la paroi de gauche. Vous finissez par vous mettre à quatre pattes afin de poursuivre votre laborieuse traversée, mais une bourrasque encore plus violente que les autres finit par vous envoyer avec une force démesurée contre les innombrables pieux du mur de gauche. Vous vous retrouvez aussitôt empalé et votre agonie n'est que de courte durée. Votre aventure se termine ici.

353

Vous poursuivez votre exploration en contournant les colonnes de pierre et en étant attentif à toute particularité. Après avoir arpenté plusieurs fois la totalité de la salle, vous avez maintenant la certitude de ne rien avoir négligé. Si vous ne l'avez pas déjà fait : Vous pouvez ouvrir le petit coffret de métal que vous avez trouvé dans une alcôve (rendez-vous au **142**). Vous pouvez ouvrir la boîte de bois que vous avez découvert dans une autre alcôve (rendez-vous au **39**). Vous pouvez également changer de stratégie et choisir de sortir de la salle par le passage situé au bout du couloir central (rendez-vous alors au **161**), ou bien redescendre l'escalier afin d'en avoir le cœur net concernant les bruits de pas qu'il vous a semblé entendre (rendez-vous au **217**).

354

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule Magique et l'oiseau tombe immédiatement sous votre contrôle. Vous le convainquez que vous ne toucherez pas son nid et que vous ne souhaitez faire aucun mal à sa progéniture. L'oiseau, fait alors demi-tour, et vous le voyez repartir aussi vite qu'il est arrivé. Rendez-vous au **197**.

355

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule Magique et l'oiseau tombe immédiatement sous votre contrôle. Vous le convainquez que vous ne toucherez pas son nid et que vous ne souhaitez faire aucun mal à sa progéniture. L'oiseau, fait alors demi-tour, et vous le voyez repartir aussi vite qu'il est arrivé. Rendez-vous au **198**.

356

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous ordonnez à Zigardion de baisser son arme et de se rendre. Mais vous avez oublié que ce sortilège n'est efficace que contre des créatures dénuées d'intelligence. Or votre adversaire est un homme qui, bien qu'étant lâche et malhonnête, est particulièrement intelligent. Cette erreur risque de vous coûter cher car Zigardion a eu le temps de vous lancer au même instant un sortilège qui se traduit par l'envoi d'une boule de feu dévastatrice. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à esquiver partiellement le projectile enflammé, et vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes Malchanceux, vous le recevez de plein fouet et cela vous coûte 10 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous pouvez ensuite mener le combat à l'épée.

ZIGARDION HABILETE : 10 ENDURANCE : 19

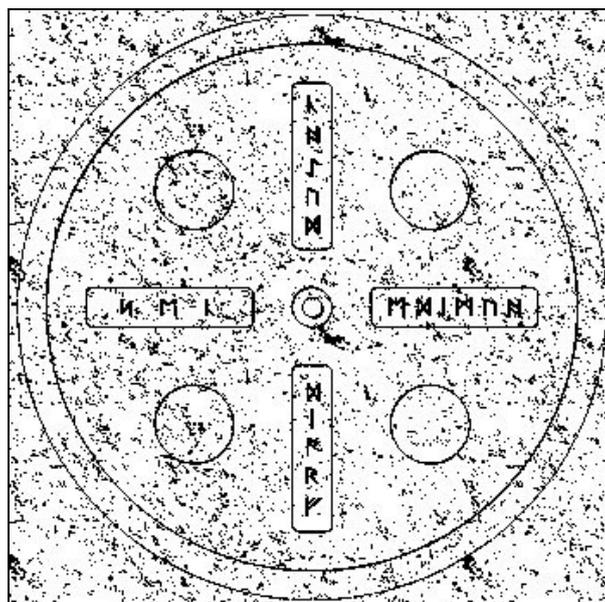
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **273**. Vous pouvez cependant faire preuve de pitié et décider de lui laisser la vie sauve lorsque son total d'ENDURANCE aura été réduit à 3 points ou moins ; mais pour cela, il faudra que vous ayez indiscutablement le dessus, c'est-à-dire que votre propre total d'ENDURANCE ne soit pas inférieur à 6. Dans cette dernière hypothèse, rendez-vous au **94**.

357

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **124** pour combattre l'aigle à l'épée.

358

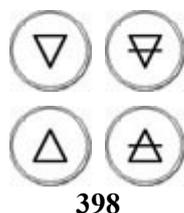
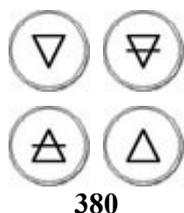
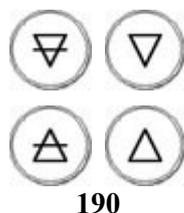
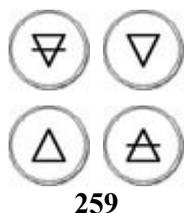
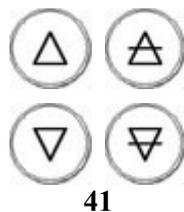
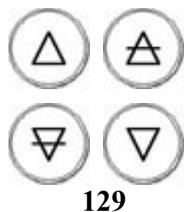
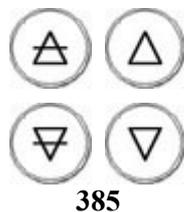
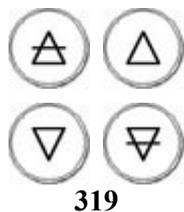
Vous annoncez au Gardien que vous souhaitez vous rendre dans le temple. Il acquiesce d'un lent hochement de tête et vous fait signe d'entrer. "Vous vous en remettez à votre esprit, lance-t-il sur un ton approbateur. Je vous laisse maintenant face à votre destin." Sur ces mots, il tourne les talons et s'éloigne en redescendant l'escalier. Vous avancez alors au niveau de la grande entrée et vous pénétrez à l'intérieur du Temple Interdit. Le seuil d'entrée impressionne par sa taille et son caractère majestueux. Les colonnes supportant la voûte sont sculptées à l'effigie de Varkarion et Shankarion, les deux fondateurs de l'Académie de Sorcellerie. Avançant à l'intérieur du bâtiment, vous accédez à une salle au volume titanesque. Le plafond est perché à au moins une dizaine de mètres et est orné d'une immense peinture représentant une scène de bataille : probablement la célèbre bataille des grottes de cuivre qui opposa jadis les hommes aux envahisseurs orques venus par les océans et dans laquelle les Guerriers-Sorciers de Fangor ont joué un grand rôle. Les murs sont drapés de hautes tentures de couleur mauve portant de fines broderies cousues au fil d'or et représentant les armoiries de l'Académie. Au fond de la salle, un grand autel de marbre rose est placé devant une fresque sculptée dans la pierre. Ce dessin attire votre attention car des runes y sont gravées entre quatre emplacements circulaires dont la taille est comparable à celle des disques runiques que vous transportez. Vous sortez les disques de votre Sac à Dos et vous observez attentivement la fresque.



*Vous sortez les disques de votre Sac à Dos
et vous observez attentivement la fresque*

Il est clair que vous devez maintenant positionner les disques à la bonne place sur la fresque et il est bien possible que les runes gravées entre les emplacements de chaque disque puissent vous aider. Possédez-vous un alphabet runique ? Si tel est le cas, rendez-vous au paragraphe où vous l'avez trouvé en prenant soin de bien noter le numéro du présent paragraphe afin de pouvoir y revenir à tout moment. Si vous ne possédez pas d'alphabet, vous allez devoir compter sur votre seule chance pour placer les disques au bon endroit.

Que vous ayez ou non l'alphabet sous les yeux, choisissez maintenant comment vous allez placer les disques et rendez-vous au paragraphe correspondant à votre choix.



359

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **125** pour combattre l'aigle à l'épée.

360

Vous insérez le disque runique de l'Air dans le logement dont est pourvue la porte. Aussitôt, il se met à émettre une lueur bleutée dont l'intensité ne cesse de croître pour bientôt devenir aveuglante. Vous vous sentez soudain pris de vertiges et vous êtes aspiré dans une spirale immatérielle. Vous sentez votre corps s'élever et flotter dans un espace infini. Vous voyez tous les objets que vous aviez pu ramasser flotter à côté de vous, disparaître et réapparaître dans un ballet infernal. Finalement, vous vous retrouvez avec votre équipement de départ (c'est-à-dire votre épée, vos 12 rations, votre bourse de 20 Pièces d'Or et votre Sac à Dos). Sans trop savoir combien de temps vous restez ainsi, vous vous retrouvez en fin de compte sur les flancs de la montagne. Rendez-vous au **252**.

361

Vous êtes maintenant tout près du sommet. Un petit escalier taillé à flanc de montagne monte sur votre gauche. Vous le suivez et au bout de quelques dizaines de mètres, vous apercevez un homme mystérieux vêtu d'une soutane mauve. Il est assis sur un rocher à l'ombre d'un petit arbuste et semble vous attendre, immobile et silencieux. Sa peau est d'un noir profond et légèrement satiné. Il tient à la main un bâton surmonté d'une énorme améthyste. A votre approche, il se lève lentement et se tourne vers vous.

"Bonjour Apprenti, dit-il d'une voix aussi sombre qu'étrange. Je suis le Gardien du Temple Interdit. Vous avez bravé de nombreux dangers pour parvenir jusqu'ici et je vous en félicite. Mais vous n'êtes pas tout à fait au bout de vos peines car l'épreuve finale vous attend à l'intérieur de ce lieu sacré. Maintenant, je vous prie de me suivre." Sur ces mots, le Gardien prend la direction du temple situé un peu plus loin. Ce bâtiment est magnifique. Situé au sommet de la montagne, il constitue un refuge et un lieu dont le secret est probablement un des mieux gardés de l'Académie. Après cinq longues années passées dans la communauté des Guerriers-Sorciers de Fangor, vous n'avez jamais entendu parler de ce temple et vous trouver devant lui est pour vous une récompense immense. Il symbolise en effet toute la valeur, le courage et la puissance de l'Académie et vous vous sentez honoré de pouvoir y pénétrer. Vous emboitez le pas du Gardien qui gravit lentement un grand escalier menant au seuil du temple. De superbes fenêtres hautes de plus de quatre mètres jalonnent la façade du bâtiment. Arrivé en haut de l'escalier, le Gardien s'arrête et se retourne vers vous.

"Je dois vous prévenir que l'épreuve qui vous attend dans ce temple ne vous donne pas le droit à l'erreur. A la moindre faute, la sanction qui vous sera infligée sera très lourde et pourra vous coûter la vie. Aussi, le règlement de l'Académie vous autorise à choisir entre deux options qui symbolisent les deux talents que nous vous avons appris durant votre formation : soit vous faites confiance à votre côté Sorcier et vous pénétrez dans le temple, soit vous faites confiance à votre côté Guerrier et vous me combattez. Je vous laisse quelques instants de réflexion car de ce choix dépend votre réussite."

Ecoutant attentivement le Gardien, vous prenez donc un moment pour réfléchir à sa proposition. Puis vous lui communiquez votre choix. Si vous souhaitez pénétrer dans le temple et affronter son épreuve, rendez-vous au **358**. Si vous pensez qu'il sera plus aisé de vous battre contre le Gardien, rendez-vous au **219**.

362

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais rien ne se passe. Visiblement, un puissant sort inhibe toute magie dans cette pièce. Vous allez devoir combattre la créature à l'épée. Rendez-vous au **45**.

363

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 alors au milieu des flammes, lui offrant ainsi un sympathique vol au cœur de son milieu naturel. Voici un sortilège bien mal employé. Vous n'avez plus qu'à retourner au **70** pour faire un nouveau choix.

364

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **169** pour combattre votre Double à l'épée.

365

Vous débouchez dans un étroit couloir dont les murs sont teintés de bleu. Vous l'empruntez d'un pas prudent et vous aboutissez rapidement devant une porte robuste qui ne semble pas posséder de poignée. Vous constatez alors qu'elle comporte un emplacement circulaire en son milieu et vous faites immédiatement le rapprochement avec les disques runique que vous possédez. Il s'agit vraisemblablement de clés permettant d'ouvrir cette porte. Vous sortez les quatre disques de votre Sac à Dos, et vous vous préparez à en insérer un à l'emplacement prévu sur la porte ; mais lequel ? Si vous souhaitez placer le disque runique de l'Eau, rendez-vous au **392**. Si vous préférez placer le disque runique de l'Air, rendez-vous au **236**. Si vous choisissez de placer le disque runique de la Terre, rendez-vous au **96**. Si c'est le disque runique du Feu que vous décidez de placer sur la porte, rendez-vous au **369**.

366

La créature vous regarde pendant quelques secondes qui vous semblent durer des heures. Puis, elle finit par donner son verdict. "Mauvaise réponse ! Vous ne méritez pas d'obtenir le disque runique de l'Eau et votre erreur va vous coûter la vie !" La créature se jette alors sur vous et le combat est inévitable. Si vous désirez l'affronter à l'épée, rendez-vous au **97**. Mais peut-être souhaitez-vous utiliser une de ces Formules.

ZAP	FEU	HOR	MUR	LOI	MOU
77	148	224	112	258	71

367

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais rien ne se passe. Visiblement, un puissant sortilège inhibe toute magie dans cette pièce. Vous allez devoir combattre la créature à l'épée. Rendez-vous au **374**.

368

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 alors à travers la grande salle mais son effet est nul et elle finit par s'écraser sur le mur du fond. Voici un sortilège bien mal employé. Vous n'avez plus qu'à retourner au **136** pour faire un nouveau choix.

369

Vous insérez le disque runique du Feu dans le logement dont est pourvue la porte. Aussitôt, il se met à émettre une lueur rougeâtre dont l'intensité ne cesse de croître pour bientôt devenir aveuglante. Vous vous sentez soudain pris de vertiges et vous êtes aspiré dans une spirale immatérielle. Vous sentez votre corps s'élever et flotter dans un espace infini. Vous voyez tous les objets que vous aviez pu ramasser flotter à côté de vous, disparaître et réapparaître dans un ballet infernal. Finalement, vous vous retrouvez avec votre équipement de départ (c'est-à-dire votre épée, vos 12 rations, votre bourse de 20 Pièces d'Or et votre Sac à Dos). Sans trop savoir combien de temps vous restez ainsi, vous vous retrouver en fin de compte sur les flancs de la montagne. Rendez-vous au **252**.

370

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais rien ne se passe. Visiblement, un puissant sortilège inhibe toute magie dans cette pièce. Vous allez devoir combattre la créature à l'épée. Rendez-vous au **203**.

371

Après avoir progressé de quelques pas, vous débouchez rapidement au niveau d'un petit ruisseau qui semble provenir de la montagne. La végétation est très dense de part et d'autre de ce cours d'eau, et il semble évident qu'il vous sera plus facile de le suivre en y pénétrant. Sa faible profondeur ne rend pas cette solution particulièrement dangereuse, même si le courant est assez fort. Que décidez-vous de faire ? Si vous souhaitez suivre le ruisseau vers l'aval, rendez-vous au **154**. Si vous préférez remonter son cours vers l'amont, rendez-vous alors au **206**. Enfin, si vous pensez qu'il est inutile de vous aventurer plus loin dans ce vallon, et qu'il est préférable de revenir à l'embranchement pour prendre le chemin conduisant directement vers la montagne, rendez-vous au **62**.

372

Vous insérez le disque runique de l'Eau dans le logement dont est pourvue la porte. Aussitôt, il se met à émettre une lueur verdâtre dont l'intensité ne cesse de croître pour bientôt devenir aveuglante. Vous vous sentez soudain pris de vertiges et vous êtes aspiré dans une spirale immatérielle. Vous sentez votre corps s'élever et flotter dans un espace infini. Vous voyez tous les objets que vous aviez pu ramasser flotter à côté de vous, disparaître et réapparaître dans un ballet infernal. Finalement, vous vous retrouvez avec votre équipement de départ (c'est-à-dire votre épée, vos 12 rations, votre bourse de 20 Pièces d'Or et votre Sac à Dos). Sans trop savoir combien de temps vous restez ainsi, vous vous retrouver en fin de compte sur les flancs de la montagne. Rendez-vous au **252**.

373

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un éclair lumineux jaillit aussitôt de votre index, frappant la porte métallique sans d'autre effet qu'une brève illumination des parois de la pièce du fait de la décharge électrique. Voici un sortilège bien mal employé. Vous n'avez plus qu'à retourner au **32** pour faire un nouveau choix.

374

La créature qui vous fait face est un puissant ELEMENTAIRE DE FEU. Le combat va être rude et aucune fuite n'est possible.

ELEMENTAIRE

DE FEU HABILITE : 9 ENDURANCE : 10

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au **122**.

375

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **169** pour combattre votre Double à l'épée.

376

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais rien ne se passe. Visiblement, un puissant sortilège inhibe toute magie dans cette pièce. Vous allez devoir combattre la créature à l'épée. Rendez-vous au **45**.

377

Vous ouvrez lentement la porte qui grince légèrement sur ses gonds. Vous apercevez à l'intérieur un petit couloir. Vous avancez alors de quelques pas, vous tenant prêt à toute éventualité. Rendez-vous au **150**.

378

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule un champ de force vous entoure aussitôt. Mais ce bouclier qui devrait normalement vous protéger efficacement s'avère très éphémère car Zigardion vous lance simultanément un sortilège se traduisant par l'envoi d'une boule de feu dévastatrice qui détruit immédiatement votre bouclier magique. Vous allez maintenant devoir mener ce combat à l'épée.

ZIGARDION HABILITE : 10 ENDURANCE : 19

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **273**. Vous pouvez cependant faire preuve de pitié et décider de lui laisser la vie sauve lorsque son total d'ENDURANCE aura été réduit à 3 points ou moins ; mais pour cela, il faudra que vous ayez indiscutablement le dessus, c'est-à-dire que votre propre total d'ENDURANCE ne soit pas inférieur à 6. Dans cette dernière hypothèse, rendez-vous au **94**.

379

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Rendez-vous au **169** pour combattre votre Double à l'épée.

380

Vous insérez les quatre disques dans leurs logements respectifs. Aussitôt, ils se mettent à émettre une lueur blanchâtre dont l'intensité ne cesse de croître pour bientôt devenir aveuglante. Vous vous sentez soudain pris de vertiges et vous êtes aspiré dans une spirale immatérielle. Vous sentez votre corps s'élever et flotter dans un espace infini. Vous voyez tous les objets que vous aviez pu ramasser flotter à côté de vous, disparaître et réapparaître dans un ballet infernal. Finalement, vous vous retrouvez avec votre équipement de départ (c'est-à-dire votre épée, vos 12 rations, votre bourse de 20 Pièces d'Or et votre Sac à Dos). Sans trop savoir combien de temps vous restez ainsi, vous vous retrouvez en fin de compte sur les flancs de la montagne. Rendez-vous au **252**.

381

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Cette erreur risque de vous coûter cher car Zigardion a eu le temps de vous lancer au même instant un sortilège qui se traduit par l'envoi d'une boule de feu dévastatrice. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à esquiver partiellement le projectile enflammé, et vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes Malchanceux, vous le recevez de plein fouet et cela vous coûte 10 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous pouvez ensuite mener le combat à l'épée.

ZIGARDION HABILETE : 10 ENDURANCE : 19

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **273**. Vous pouvez cependant faire preuve de pitié et décider de lui laisser la vie sauve lorsque son total d'ENDURANCE aura été réduit à 3 points ou moins ; mais pour cela, il faudra que vous ayez indiscutablement le dessus, c'est-à-dire que votre propre total d'ENDURANCE ne soit pas inférieur à 6. Dans cette dernière hypothèse, rendez-vous au **94**.

382

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous vous apercevez aussitôt que le choix de ce sortilège est bien mal réfléchi. Qui voulez-vous rendre maladroit : l'eau qui vous attend derrière la porte ? Vous n'avez plus qu'à retourner au **32** pour faire un nouveau choix.

383

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais rien ne se passe. Visiblement, un puissant sortilège inhibe toute magie dans cette pièce. Vous allez devoir combattre la créature à l'épée. Rendez-vous au **203**.

384

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un éclair lumineux jaillit aussitôt de votre index, fusant à travers la salle sans le moindre effet. Voici un sortilège bien mal employé. Vous n'avez plus qu'à retourner au **136** pour faire un nouveau choix.

385

Vous insérez les quatre disques dans leurs logements respectifs. Aussitôt, ils se mettent à émettre une lueur blanchâtre dont l'intensité ne cesse de croître pour bientôt devenir aveuglante. Vous vous sentez soudain pris de vertiges et vous êtes aspiré dans une spirale immatérielle. Vous sentez votre corps s'élever et flotter dans un espace infini. Vous voyez tous les objets que vous aviez pu ramasser flotter à côté de vous, disparaître et réapparaître dans un ballet infernal. Finalement, vous vous retrouvez avec votre équipement de départ (c'est-à-dire votre épée, vos 12 rations, votre bourse de 20 Pièces d'Or et votre Sac à Dos). Sans trop savoir combien de temps vous restez ainsi, vous vous retrouvez en fin de compte sur les flancs de la montagne. Rendez-vous au **252**.

386

Vous annoncez à Zigardion que vous êtes prêt à lui laisser la vie sauve en échange de ce qu'il sait. Toujours à genoux, il baisse les yeux et sèche ses larmes d'un geste honteux. "Je te remercie pour ta clémence, finit-il par déclarer d'une voix faible et tremblante. J'ai appris par mon père que l'ultime épreuve qui attend les Apprentis au sommet de la montagne correspond à une énigme qui nécessite d'avoir rassemblé des indices tout au long du parcours. Il faut découvrir un mot et le matérialiser en plaçant les disques runiques dans le bon ordre et à l'endroit qu'il convient. Je sais également qu'un gardien protège ce lieu et qu'il ne faut en aucun cas l'affronter car il est bien trop puissant pour être vaincu. C'est tout ce que je sais, mais j'espère que ces informations pourront t'aider." Sur ces mots, il ramasse son sac et vous rend les objets qu'il vous avait dérobés dans la nuit, s'excusant une nouvelle fois pour tout le mal qu'il vous a fait. Puis il se relève et s'en va par la porte. "Adieu et bonne chance pour la suite camarade, lance-t-il en s'éloignant." Une fois vos biens rangés dans votre Sac à Dos, vous reprenez votre exploration du couloir dans lequel vous venez de pénétrer. Rendez-vous au **170**.

387

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un éclair lumineux jaillit aussitôt de votre index, fusant à travers la salle sans le moindre effet. Voici un sortilège bien mal employé. Vous n'avez plus qu'à retourner au **284** pour faire un nouveau choix.

388

Le ruisseau descend le vallon sur environ une centaine de mètres. Il s'enfonce alors sous un gros rocher et disparaît sous terre. Vous contemplez l'eau qui s'enfonce dans l'ombre mais soudain, un ombre passe entre votre visage et le soleil. Un énorme SERPENT vous fait face, prêt à vous attaquer. Vous devez impérativement vous défendre. Allez-vous le combattre à l'épée (rendez-vous dans ce cas au **13**) ? Ou bien préférez-vous utiliser une de ces Formules ?

ZAP	HOT	LOI	MOI	FEU	MUR
301	314	342	328	312	309

389

Vous insérez le disque runique de la Terre dans le logement dont est pourvue la porte. Aussitôt, il se met à émettre une lueur brunâtre. A votre grande surprise, une voix grave et profonde s'adresse alors à vous. "Je suis l'esprit de l'élément Terre et je garde ce passage vers le Temple Interdit. Répond correctement à ma question, et je te laisserai poursuivre ta route."

*Même si je peux plier
Ma force est dans le sceau
Car sans moi la flamme
Du savoir s'éteindrait*

Il vous faut maintenant résoudre cette énigme si vous souhaitez aller plus loin. La solution correspond à un mot que vous allez coder en ajoutant les numéros correspondant à chacune des lettres qui le composent (selon la règle : A=1, B=2, ..., Z=26). Lorsque vous aurez trouvé la solution, rendez-vous au paragraphe correspondant au résultat. Si le paragraphe ne commence pas par : "Dès votre réponse donnée...", c'est que votre réponse est erronée.

390

Vous rebroussez chemin et vous retournez dans la salle circulaire où convergent les quatre passages. Il vous faut maintenant choisir par lequel de ces passages vous allez poursuivre votre marche : celui de l'Eau et son couloir vert (rendez-vous au **32**) ; celui de l'Air et son couloir bleu (rendez-vous au **284**) ; celui de la Terre et son couloir brun (rendez-vous au **136**) ; ou celui du Feu et son couloir rouge (rendez-vous au **70**).

391

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un mur invisible se matérialise immédiatement devant vous. Mais en y réfléchissant bien, vous ne voyez vraiment pas comment cette simple paroi pourra vous permettre de traverser ces bourrasques surnaturelles car elle risque, comme vous, de se trouver inexorablement poussée vers le mur de gauche et ses pieux acérés. Vous n'avez plus qu'à retourner au **284** pour faire un nouveau choix.

392

Vous insérez le disque runique de l'Eau dans le logement dont est pourvue la porte. Aussitôt, il se met à émettre une lueur verdâtre dont l'intensité ne cesse de croître pour bientôt devenir aveuglante. Vous vous sentez soudain pris de vertiges et vous êtes aspiré dans une spirale immatérielle. Vous sentez votre corps s'élever et flotter dans un espace infini. Vous voyez tous les objets que vous aviez pu ramasser flotter à côté de vous, disparaître et réapparaître dans un ballet infernal. Finalement, vous vous retrouvez avec votre équipement de départ (c'est-à-dire votre épée, vos 12 rations, votre bourse de 20 Pièces d'Or et votre Sac à Dos). Sans trop savoir combien de temps vous restez ainsi, vous vous retrouvez en fin de compte sur les flancs de la montagne. Rendez-vous au **252**.

393

Vous vous apprêtez à combattre Zigardion, votre camarade de promotion ; le plus redoutable à n'en pas douter. Il en sait autant que vous sur le maniement de l'épée et sur l'usage de la magie et cet affrontement, qu'il se fasse par le seul choc des lames d'acier ou par l'usage de la magie, s'annonce difficile. Si vous souhaitez le combattre d'homme à homme à l'épée, rendez-vous au **343**. Si vous préférez utiliser la magie, choisissez une de ces Formules.

ZAP	HOR	TUR	LOU	FEU	LOI
201	378	58	381	280	356

394

Vous insérez le disque runique du Feu dans le logement dont est pourvue la porte. Aussitôt, il se met à émettre une lueur rougeâtre dont l'intensité ne cesse de croître pour bientôt devenir aveuglante. Vous vous sentez soudain pris de vertiges et vous êtes aspiré dans une spirale immatérielle. Vous sentez votre corps s'élever et flotter dans un espace infini. Vous voyez tous les objets que vous aviez pu ramasser flotter à côté de vous, disparaître et réapparaître dans un ballet infernal. Finalement, vous vous retrouvez avec votre équipement de départ (c'est-à-dire votre épée, vos 12 rations, votre bourse de 20 Pièces d'Or et votre Sac à Dos). Sans trop savoir combien de temps vous restez ainsi, vous vous retrouvez en fin de compte sur les flancs de la montagne. Rendez-vous au **252**.

395

A mesure que vous nagez vers le haut, la lumière devient de plus en plus intense. Après cette remontée qui vous semble interminable, vous apercevez à votre grand soulagement la surface de l'eau. Dans un dernier effort, vous parvenez enfin à l'air libre, à bout de souffle. Après vous être remis de vos émotions, vous constatez que vous avez débouché dans une salle bâtie par l'homme. Le puits par lequel vous êtes arrivé est au centre de celle-ci. Le sol est fait de dalles de pierre, et les murs comme le plafond sont taillés dans la roche. Des torches accrochées aux murs éclairent les lieux. Dans l'un des murs, un passage est aménagé. Vous sortez de l'eau, et vous vous reposez un instant assis sur les dalles froides mais rassurantes. Vous savez qu'il ne vous est plus possible de faire demi-tour, et la seule issue qui vous est offerte est le passage dans le mur qui vous fait face. D'après votre sens de l'orientation d'ordinaire infailible, vous pensez qu'il est orienté vers l'ouest. Le coin ayant l'air tranquille, vous pouvez prendre un repas si vous le désirez. Ensuite, vous vous relevez, et vous vous engagez dans le passage. Rendez-vous au **108**.

396

Vous insérez le disque runique de l'Eau dans le logement dont est pourvue la porte. Aussitôt, il se met à émettre une lueur verdâtre dont l'intensité ne cesse de croître pour bientôt devenir aveuglante. Vous vous sentez soudain pris de vertiges et vous êtes aspiré dans une spirale immatérielle. Vous sentez votre corps s'élever et flotter dans un espace infini. Vous voyez tous les objets que vous aviez pu ramasser flotter à côté de vous, disparaître et réapparaître dans un ballet infernal. Finalement, vous vous retrouvez avec votre équipement de départ (c'est-à-dire votre épée, vos 12 rations, votre bourse de 20 Pièces d'Or et votre Sac à Dos). Sans trop savoir combien de temps vous restez ainsi, vous vous retrouvez en fin de compte sur les flancs de la montagne. Rendez-vous au **252**.

397

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous vous apercevez aussitôt que le choix de ce sortilège est bien mal réfléchi. Qui voulez-vous rendre maladroit : le vent qui ravage cette salle ? Vous n'avez plus qu'à retourner au **284** pour faire un nouveau choix.

398

Vous insérez les quatre disques dans leurs logements respectifs. Aussitôt, ils se mettent à émettre une lueur blanchâtre dont l'intensité ne cesse de croître pour bientôt devenir aveuglante. Vous vous sentez soudain pris de vertiges et vous êtes aspiré dans une spirale immatérielle. Vous sentez votre corps s'élever et flotter dans un espace infini. Vous voyez tous les objets que vous aviez pu ramasser flotter à côté de vous, disparaître et réapparaître dans un ballet infernal. Finalement, vous vous retrouvez avec votre équipement de départ (c'est-à-dire votre épée, vos 12 rations, votre bourse de 20 Pièces d'Or et votre Sac à Dos). Sans trop savoir combien de temps vous restez ainsi, vous vous retrouvez en fin de compte sur les flancs de la montagne. Rendez-vous au **252**.

Vous vous mettez à prier avec conviction votre déesse, implorant silencieusement qu'elle vous vienne en aide. Par bonheur, elle entend vos suppliques et son pouvoir se met immédiatement en action. Votre Double s'illumine d'une vive lueur blanchâtre et aveuglante. Quelques instants après, il disparaît brutalement vous laissant seul dans la pièce aux mille reflets. Rendez-vous au 74 et rappelez-vous que vous ne pourrez désormais plus faire appel à Libra au cours de cette aventure.

Lorsque vous retrouvez vos esprits, vous vous trouvez au beau milieu de la grande salle de réception de l'Académie de Sorcellerie. Autour de vous, les citadins des plus hautes couches sociales se sont joints aux membres de l'Académie pour applaudir et fêter votre exploit. Vous avez réussi l'épreuve finale de votre longue et difficile formation. Sur le promontoire, le Doyen vous fait signe d'avancer. Il est entouré des membres du Conseil sur les visages desquels s'affichent sans pudeur des sourires de satisfaction d'avoir cru en vous et en vos talents. Vous gravissez une à une les larges marches du promontoire sous les clameurs de la foule. Arrivé devant le Doyen, vous vous agenouillez comme il est d'usage dans le cadre d'une cérémonie officielle. Le vieil homme pose alors la paume de sa main sur votre tête et vous vous sentez aussitôt empli d'une agréable sensation de bien-être. Vos blessures guérissent alors immédiatement et vos plaies disparaissent. Le Doyen ôte alors sa main et vous demande de vous relever ; ce que vous faites lentement, encore abasourdi par le pouvoir de guérison dont vous venez de bénéficier. Le Doyen demande alors le silence d'un simple geste de main et il est aussitôt obéi tant le respect que tout le monde lui porte est grand. Il prend alors la parole d'une voix solennelle.

"Aujourd'hui, un nouveau Guerrier-Sorcier va être adoubé. Sa formation a été longue et éprouvante, mais c'est le prix à payer pour mériter cette grande responsabilité. Demain, cet homme représentera notre Académie dans les innombrables lieux où il se rendra et dans toutes les aventures qu'il entreprendra. Soyons certains qu'il sera être digne de l'honneur que nous lui faisons aujourd'hui en lui permettant d'accéder au grimoire sacré de l'Académie." Sur ces mots, le Doyen se retourne et prend en mains un énorme grimoire que lui tend un des membres du Conseil. Symboliquement, il vous le présente devant les yeux et déclare à cet instant : "Te voilà devant la connaissance ultime de l'Académie de Sorcellerie de Fangor. Nourris-en ton esprit et sois-en digne. Maintenant retourne-toi et suis ta propre voie, avec notre bénédiction." Alors que vous vous retournez vers la salle, il rend alors le grimoire à un de ses confrères et déclare, levant les bras au ciel : "Allons mes amis, honorons notre nouveau Guerrier-Sorcier !" Des clameurs enthousiastes s'élèvent alors de l'assemblée et vous essuyez même une larme lorsque vous apercevez votre supérieur au milieu du public, vous applaudissant le sourire aux lèvres. Vous avez tant partagé lui et vous durant ces cinq années : des joies et des malheurs, des victoires et des défaites. Mais alors que vous profitez de votre gloire d'un jour, vous entendez dans votre dos le Doyen vous dire à voix basse : "Nous sommes au courant pour Zigardion. Il a trahi notre ordre alors ne pleurez pas son sort, il n'a eu que ce qu'il méritait. Allez en paix."

Vous redescendez alors les marches du promontoire et vous vous mêlez à la foule qui vous accueille avec un mélange de joie, de fierté et de respect. La nuit ne sera que fête et amusement, bien loin des dangers que vous venez de braver, mais aussi bien loin de ceux qui vous attendent peut-être dans votre vie de Guerrier-Sorcier...

*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 choisissiez 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 soupçonneriez 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 grand 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 créerez aussitôt son double. Cette réplique de la créature sera sous le contrôle de votre volonté et combattra l'original. Les deux adversaires, la créature réelle et son image, disposeront des mêmes armes et seront de 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 pendra 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 Pierreries. En prononçant cette formule, vous aurez alors la faculté de flotter dans les airs à la hauteur qui vous conviendra. Vous pourrez rester ainsi suspendu entre ciel et terre aussi longtemps qu'il vous plaira et vous déplacer volonté.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

INV

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

Coût: 1 point d'ENDURANCE

LUX

Pour pouvoir recourir à ce sortilège, vous devrez posséder le Joyau Solaire. Dès que vous aurez prononcé la formule, le Joyau se mettra à resplendir et vous pourrez en contrôler l'éclat à volonté: si par exemple, vous voulez aveugler une créature, vous ferez briller le Joyau comme un soleil mais, s'il s'agit simplement de vous éclairer dans un endroit sombre, une lueur équivalente à celle d'une torche vous suffira.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

REV

Cette formule ne peut être utilisée que si vous disposez d'un Bracelet d'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.