

**Oliver S. Martin**

# **La Voleuse de Langal**

**Médiéval Fantastique / 1**

*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 =

Habilitéte =  
Endurance =

Habilitéte =  
Endurance =

Habilitéte =  
Endurance =

Habilitéte =  
Endurance =

Habilitéte =  
Endurance =

Habilitéte =  
Endurance =

Habilitéte =  
Endurance =

Habilitéte =  
Endurance =

Habilitéte =  
Endurance =

Habilitéte =  
Endurance =

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 Voleuse de Langal

Cela fait bien longtemps que vous n'avez pas eu l'occasion de rendre visite à votre vieil oncle Melchior. Il n'habite pourtant qu'à une journée de marche de votre village, mais vos occupations quotidiennes vous ont souvent empêché de lui consacrer un peu de votre temps. Cette fois, vous avez décidé de prendre quelques jours pour vous rendre dans sa demeure de la forêt de Langal. C'est là qu'il a toujours vécu, et pour rien au monde il n'accepterait de quitter son modeste logis. Le sachant malade par un de vos cousins, vous emportez avec vous une potion de soins que vous a vendu au prix fort l'alchimiste de votre village (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Ce breuvage devrait lui permettre de recouvrer rapidement ses forces.

Cela fait maintenant une bonne demi-journée que vous marchez à travers monts et vallées et enfin, vous voilà à l'orée de la grande et majestueuse forêt de Langal. Au fur et à mesure que vous vous enfoncez au milieu des grands chênes centenaires, la clarté environnante s'amenuise et seuls quelques rayons de soleil viennent encore éclairer ça et là le sentier caillouteux que vous suivez. A la mi-journée, vous décidez de vous arrêter un moment pour prendre un bon repas (mettez à jour la rubrique Provisions de votre *Feuille d'Aventure*). Si vous continuez à ce rythme, vous serez chez Melchior à la tombée de la nuit.

Tout à coup, alors que vous vous étiez allongé quelques instants pour vous reposer, une ombre surgit d'un taillis et vous subtilise votre sac (supprimez-le sur votre *Feuille d'Aventure*, ainsi que la potion de soins qu'il contenait). Le voleur disparaît aussitôt dans les feuillages en direction du sud, emportant avec lui vos quelques affaires et surtout la précieuse potion destinée à votre oncle. Vous vous redressez d'un bon et, empoignant votre épée, vous courez à la poursuite du gredin, bien décidé à lui faire regretter amèrement son geste.

Et maintenant, tournez la page...



## 1

Vous vous enfoncez dans les broussailles à grandes enjambées, mais le voleur est manifestement bien plus rapide que vous, et vous le perdez bientôt de vue. Vous poursuivez néanmoins votre course pendant quelques minutes pour finalement atteindre une petite clairière au milieu de laquelle se dressent les ruines d'une très ancienne bâtisse. Étrangement, vous n'entendez pas de chants d'oiseaux, et seul le vent vient troubler le pesant silence de ce lieu en faisant bouger les feuilles des arbres. Vous avancez alors d'un pas prudent vers les ruines, vous attendant à tout moment à rencontrer le voleur qui pourrait bien s'être caché ici. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **16**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **8**.

## 2

Après avoir reculé de plusieurs pas, vous vous élanchez tambour battant vers le trou, et vous bondissez aussi loin que vos forces vous le permettent. Vous voyez l'autre bord du trou approcher, mais il n'y a rien à faire, vous avez vraiment présumé de vos capacités physiques. Votre chute ne dure que quelques fractions de secondes, et vous vous retrouvez aussitôt empalé sur une forêt de pieux effilés. Dans un dernier soupir, la gorge envahie de sang, vous entendez des pas approcher à la surface du trou. Le voleur n'était pas loin, mais vous avez été pris au piège. Votre aventure se termine ici.

## 3

Vous vous rappelez avoir vu dans la clairière des cailloux coupants qui pourraient bien être des silex. Vous remontez alors vers la lumière du jour et vous ramassez prestement les précieuses pierres ainsi qu'une branche sèche de bonne taille que vous essayez d'allumer. Après quelques minutes qui vous semblent durer une éternité, une petite flamme jaillit enfin du bois et vous voilà maintenant muni d'une torche de fortune pour progresser dans l'obscurité de la grotte. Vous redescendez aussitôt et vous vous engagez dans le tunnel. Rendez-vous au **27**.

## 4

Vous progressez doucement vers le fond du trou. Soudain, vous glissez. Votre chute ne dure que quelques fractions de secondes, et vous vous retrouvez aussitôt empalé sur une forêt de pieux effilés. Dans un dernier soupir, la gorge envahie de sang, vous entendez des pas approcher à la surface du trou. Le voleur n'était pas loin, mais vous avez été pris au piège. Votre aventure se termine ici.

## 5

Suivant l'étroit tunnel, vous ne tardez pas à arriver face à une porte de laquelle vous n'entendez aucun son parvenir. Vous décidez donc de l'ouvrir et vous débouchez dans ce qui semble être une salle à manger. L'ameublement y est sommaire mais propre. Il se compose d'une robuste table taillée dans un gros tronc de vieux chêne, de deux tabourets et d'une petite commode. Sur la table, vous pouvez voir les restes du dernier repas du propriétaire des lieux. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **20**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **29**.

## 6

Vous marchez encore quelques mètres pour finalement aboutir à un embranchement. Vous avez le choix entre la direction de l'est (rendez-vous au **11**), ou la direction de l'ouest (rendez-vous au **9**).

## 7

Ne voyant toujours aucune trace du voleur, vous vous attardez quelques instants à l'embranchement pour réfléchir. Soudain, votre regard se pose contre la paroi sud et vous apercevez deux leviers que vous n'aviez pas remarqués lors de vos passages précédents. Qu'allez-vous faire? Si vous décidez de tirer le levier de gauche, rendez-vous au **14**. Si vous préférez tirer celui de droite, rendez-vous au **15**. Si enfin vous décidez de tirer les deux leviers en même temps, rendez-vous au **28**.

## 8

Alors que vous commencez à examiner les ruines, vous entendez un grognement derrière vous. Vous vous retournez aussitôt pour vous trouver face à face avec un Loup enragé qui se tient prêt à vous attaquer. Aucune fuite n'est possible et vous allez devoir affronter ce dangereux animal.

LOUP            HABILITE : 7    ENDURANCE : 4

Si vous souhaitez recourir à la magie, vous avez le choix entre les Formules suivantes :

MOU	LOU	ZAP	LOI	ANI
<b>32</b>	<b>39</b>	<b>34</b>	<b>36</b>	<b>38</b>

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **16**.

## 9

Suivant l'étroit tunnel, vous ne tardez pas à arriver face à une porte de laquelle vous n'entendez aucun son parvenir. Vous décidez donc de l'ouvrir et vous débouchez dans une petite chambre individuelle. A votre entrée, vous voyez un chien bondir hors du lit, se tenant prêt à l'attaque. Vous allez devoir affronter ce qui semble être l'animal de compagnie du maître des lieux.

CHIEN  
DE GARDE    HABILITE : 6    ENDURANCE : 5

Si vous souhaitez recourir à la magie, vous avez le choix entre les Formules suivantes :

FEU	ZUP	LOI	ANI	MER
<b>46</b>	<b>48</b>	<b>45</b>	<b>47</b>	<b>49</b>

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **22**.

## 10

Suivant l'étroit tunnel, vous ne tardez pas à arriver face à une porte de laquelle vous n'entendez aucun son parvenir. Vous décidez donc de l'ouvrir et vous débouchez dans une petite chambre individuelle. A votre entrée, vous voyez un chien bondir hors du lit, se tenant prêt à l'attaque. Vous allez devoir affronter ce qui semble être l'animal de compagnie du maître des lieux.

CHIEN  
DE GARDE    HABILITE : 6    ENDURANCE : 5

Si vous souhaitez recourir à la magie, vous avez le choix entre les Formules suivantes :

FEU	ZUP	LOI	ANI	MER
<b>33</b>	<b>35</b>	<b>30</b>	<b>37</b>	<b>31</b>

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **23**.

## 11

Suivant l'étroit tunnel, vous ne tardez pas à arriver face à une porte de laquelle vous entendez aucun son parvenir. Vous décidez donc de l'ouvrir et vous débouchez dans ce qui semble être une salle à manger. L'ameublement y est sommaire mais propre. Il se compose d'une robuste table taillée dans un gros tronc de vieux chêne, de deux tabourets et d'une petite commode. Sur la table, vous pouvez voir les restes du dernier repas du propriétaire des lieux. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **26**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **12**.

## 12

Vous examinez attentivement les moindres recoins de la pièce mais vous ne découvrez rien d'intéressant. Vous décidez donc de revenir sur vos pas pour prendre le tunnel ouest. Rendez-vous au **10**.

## 13

Vous entamez votre descente vers le fond du trou, en essayant d'assurer autant que possible vos prises sur la roche humide et glissante. Lancez deux dés. Si le score obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETE, rendez-vous au **21**. Si le score est supérieur à votre total d'HABILETE, rendez-vous au **4**.

## 14

Au moment où vous empoignez le levier de gauche, vous vous apercevez avec effroi que ce n'est en fait qu'une lame effilée recouverte de cire. Vous retirez aussitôt votre main ensanglantée et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Ce choix malheureux vous fait perdre un point de CHANCE. Très énervé d'être tombé dans ce piège de débutant, vous décidez alors d'actionner le levier de droite. Rendez-vous au **15**.

## 15

Vous empoignez le levier de droite et vous l'actionnez avec assurance. A peine la commande est-elle arrivée en butée que la roche s'ouvre devant vous, laissant apparaître un halo lumineux qui éblouit quelques instants vos yeux habitués à la pénombre. Vous vous engagez dans le passage secret et vous débouchez dans une salle au milieu de laquelle se tient une superbe femme, l'épée à la main. Le voleur que vous poursuiviez est en fait une Voleuse aussi belle que dangereuse. Vous avez enfin réussi à trouver sa cachette, et c'est sans surprise que vous voyez votre Sac à Dos posé dans un coin de la pièce. La Voleuse a l'air bien décidée à défendre son butin et elle vous prévient de sa voie douce mais non moins menaçante : "Vous êtes brave étranger pour avoir osé vous aventurer dans cette forêt. Sachez que Langal est mon territoire, et j'y prends ce que je désire. Je suis prête à vous laisser la vie sauve si vous quittez immédiatement mon repère. Si vous refusez, je me ferai une joie de vous enfoncer mon épée dans le cœur." Il est clair que vous allez devoir livrer bataille si vous voulez récupérer vos affaires.

VOLEUSE      HABILETE : 10    ENDURANCE : 15

Si vous souhaitez recourir à la magie, vous avez le choix entre les Formules suivantes :

LOI	VOI	ZAP	MAL	MOU
<b>43</b>	<b>40</b>	<b>44</b>	<b>42</b>	<b>41</b>

Si vous sortez vainqueur de ce rude combat, rendez-vous au **18**.

## 16

En examinant attentivement les ruines, vous remarquez une ouverture derrière un buisson. En écartant les branches, vous constatez qu'il s'agit de l'entrée d'une grotte s'enfonçant dans le sol. Vous vous y glissez l'épée à la main, espérant y trouver un signe de votre voleur. La descente n'est pas très difficile, et après cinq mètres d'escalade, vous arrivez sur un sol rocheux horizontal. Il fait très sombre et vous ne disposez d'aucun moyen d'éclairage. En tâtant les parois qui vous entourent, vous découvrez ce qui semble être le début d'un couloir taillé dans la roche. Que décidez-vous de faire? Allez-vous vous engager dans le couloir en espérant qu'il y fera plus clair un peu plus loin, et pour ne pas vous laisser distancer par le voleur (rendez-vous dans ce cas au **24**)? Ou cherchez-vous quelque objet qui pourrait vous aider à y voir plus clair (rendez-vous alors au **3**)?

## 17

Vous observez la roche qui vous entoure et vous ne tardez pas à découvrir une échelle accrochée au plafond du tunnel. Plaçant votre torche entre vos dents et votre épée à la ceinture, vous sautez en l'air pour en empoigner un barreau. Vous progressez ainsi suspendu dans le vide et vous arrivez bientôt de l'autre côté du trou. Vous laissant tomber sur le sol, vous reprenez votre route vers le sud dans le tunnel. Vous marchez pendant une dizaine de mètres pour finalement découvrir deux portes dans les parois gauche et droite. Ecoutant attentivement, vous n'entendez cependant aucun bruit. Allez-vous ouvrir la porte est (rendez-vous dans ce cas au **25**)? Allez vous plutôt ouvrir la porte ouest (rendez-vous alors au **19**)? Ou bien préférez-vous poursuivre votre chemin vers le sud en suivant le tunnel (rendez-vous au **6**)?

## 18

La Voleuse gît maintenant à vos pieds. Vous vous dites qu'elle n'aurait jamais du s'en prendre à vous et qu'elle n'a obtenu que ce qu'elle méritait. La potion contenue dans votre sac était bien trop précieuse à vos yeux pour la laisser filer entre des mains mal intentionnées. Il en va de la santé de votre oncle. Tout en essuyant vos plaies, vous examinez la salle dans laquelle vous vous trouvez. Vous y découvrez un coffret contenant 30 Pièces d'Or. Il s'agit probablement du trésor de la Voleuse et, maintenant qu'elle est morte, vous ne faites aucun état d'âme à vous en emparer. Cet argent vous sera bien utile pour régler vos dettes de jeu dans votre village. Ayant récupéré toutes vos affaires (vous pouvez à nouveau noter sur votre *Feuille d'Aventure* votre Sac à Dos, vos 11 repas et votre potion de soins), vous décidez de quitter ce repère sordide pour retrouver la lumière du jour. Rendez-vous au 50.

## 19

Vous ouvrez la porte et vous pénétrez dans ce qui semble être une réserve de nourriture. Des sacs de blé sont entreposés sur le sol et une étagère vous fait face. Des morceaux de viande séchée, des légumes, du fromage et des sachets d'épices sont soigneusement rangés sur le meuble. Manifestement, celui qui habite ici connaît la valeur de la nourriture et en prend grand soin. Si vous n'êtes pas déjà passé ici, l'examen de l'état de la nourriture vous permet de trouver l'équivalent de trois repas tout à fait acceptables. Regardant sur le côté, vous apercevez un petit sac de toile que vous saisissez aussitôt et dans lequel vous placez la nourriture (notez trois rations sur votre *Feuille d'Aventure*). Ayant visiblement fait le tour de cette pièce, vous retournez dans le tunnel. Si vous ne l'avez pas déjà fait, allez-vous maintenant ouvrir la porte qui vous fait face (rendez-vous alors au 25)? Ou bien préférez-vous poursuivre votre chemin dans le tunnel en direction du sud (rendez-vous dans ce cas au 6)?

## 20

Vous examinez attentivement les moindres recoins de la pièce. Outre de la vaisselle sans intérêt, vous découvrez sous la commode un petit morceau de parchemin sur lequel est griffonnée une inscription.



Voyant que vous ne trouverez rien de plus dans cette pièce, vous relisez attentivement ce message et vous revenez sur vos pas pour prendre le tunnel ouest. Rendez-vous au 7.

## 21

Votre progression vers le fond du trou est lente et assurée. Mais votre expérience vous fait rapidement comprendre qu'il sera difficile de parvenir sain et sauf au bout de cette périlleuse escalade. Vous décidez donc de remonter à la surface du trou pour essayer de trouver un autre passage. Rendez-vous au 17.

## 22

Vous examinez la pièce dans laquelle vous vous trouvez. Il s'agit d'une chambre à l'ameublement simple, dépouillé, mais particulièrement bien entretenu. Vous ne découvrez rien de particulier si ce n'est une carte détaillée de la forêt de Langal (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Le gredin qui habite ces lieux a manifestement concentré ses activités malhonnêtes dans cette région. N'ayant plus rien à faire dans cette pièce, vous empochez la carte et vous ressortez pour reprendre le tunnel en direction de l'embranchement. Rendez-vous au 5.

## 23

Vous examinez la pièce dans laquelle vous vous trouvez. Il s'agit d'une chambre à l'ameublement simple, dépouillé, mais particulièrement bien entretenu. Vous ne découvrez rien de particulier si ce n'est une carte détaillée de la forêt de Langal (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Le gredin qui habite ces lieux a manifestement concentré ses activités malhonnêtes dans cette région. N'ayant plus rien à faire dans cette pièce, vous empochez la carte et vous ressortez pour reprendre le tunnel en direction de l'embranchement. Rendez-vous au 7.

## 24

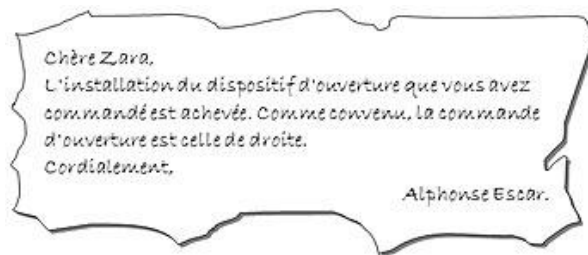
Vous vous engagez dans l'obscur et étroit couloir qui semble descendre en pente très légère. Vous ne cessez de tâter les parois humides et froides de la roche, cherchant en vain quelque autre issue ou signe de vie. Après avoir parcouru quelques mètres qui vous semblent éternels, votre pied ne trouve soudain plus aucun appui. Dans cette profonde obscurité, vous perdez tous vos repères et votre sens de l'équilibre. Vous ne pouvez éviter votre chute dans ce qui semble être un trou très profond. Ayant à peine le temps de lancer un cri, vous vous retrouvez aussitôt empalé sur une forêt de pieux effilés. Dans un dernier soupir, la gorge envahie de sang, vous entendez des pas approcher à la surface du trou. Le voleur n'était pas loin, mais vous avez été pris au piège. Votre aventure se termine ici.

## 25

Vous ouvrez la porte et vous pénétrez dans ce qui semble être une petite armurerie personnelle. Etalés en vrac sur le sol et contre les parois de la pièce, vous trouvez une hache d'armes, deux dagues, une épée, un bouclier et une armure de cuir. Si vous n'êtes pas encore passé ici, vous enfillez les dagues à votre ceinture (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*), puis vous faites demi-tour et vous retournez dans le tunnel, n'ayant aucun besoin d'une arme supplémentaire qui ne ferait que vous encombrer puisque vous ne disposez plus de Sac à Dos. Si vous ne l'avez pas déjà fait, allez-vous maintenant ouvrir la porte qui vous fait face (rendez-vous alors au 19)? Ou bien préférez-vous poursuivre votre chemin dans le tunnel en direction du sud (rendez-vous dans ce cas au 6)?

## 26

Vous examinez attentivement les moindres recoins de la pièce. Outre de la vaisselle sans intérêt, vous découvrez sous la commode un petit morceau de parchemin sur lequel est griffonnée une inscription.



Voyant que vous ne trouverez rien de plus dans cette pièce, vous relisez attentivement ce message et vous revenez sur vos pas pour prendre le tunnel ouest. Rendez-vous au 10.

## 27

Equipé de votre torche, vous avancez d'un pas prudent dans l'étroit couloir qui descend en pente très légère. Au bout de quelques mètres, vous apercevez devant vous un grand trou qui barre le passage. Une rapide évaluation de sa configuration vous permet de constater qu'il est probablement trop large pour être franchi d'un simple saut. Qu'allez-vous faire ? Tenter de sauter par dessus néanmoins, car vous avez confiance en votre détente (rendez-vous dans ce cas au 2)? Descendre dans le fond du trou pour ensuite remonter de l'autre côté (rendez-vous alors au 13)? Essayer de trouver un autre passage (rendez-vous au 17)?

## 28

Au moment où vous empoignez les leviers, vous vous apercevez avec effroi que le levier de gauche n'est en fait qu'une lame effilée recouverte de cire. Vous retirez aussitôt votre main ensanglantée et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Ce choix malheureux vous fait perdre un point de CHANCE. Très énervé d'être tombé dans ce piège de débutant, vous décidez alors d'actionner le levier de droite. Rendez-vous au 15.

## 29

Vous examinez attentivement les moindres recoins de la pièce, mais vous ne découvrez rien d'intéressant. Vous décidez donc de revenir à l'embranchement. Rendez-vous au 7.

## 30

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous ordonnez au Chien de s'enfuir par la porte, ce qu'il fait aussitôt. Vous voici désormais débarrassé de ce féroce gardien. Rendez-vous au 23.

### 31

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Le Chien est rapide et ne vous laisse plus le temps de choisir un autre sortilège. Il vous faut donc le combattre à l'épée.

CHIEN DE

GARDE HABILETE : 6 ENDURANCE : 5

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **23**.

### 32

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et l'animal se met aussitôt à vaciller quelque peu sur ses pattes. Il n'en perd pas pour autant son agressivité et, après une courte hésitation, il se remet en position d'attaque. Ce sortilège est en effet connu pour rendre les créatures maladroitement, mais surtout lorsqu'elles utilisent une arme; ce qui n'est pas le cas de ce Loup. Votre choix n'était donc pas le plus judicieux et il vous faut désormais combattre une bête certes un peu moins habile, mais tout aussi enragée.

LOUP

HABILETE : 5 ENDURANCE : 4

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **16**.

### 33

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule en ouvrant la main en direction de l'animal. Une boule de feu jaillit aussitôt et vient frapper la bête en pleine face, la tuant sur le coup. Vous voilà débarrassé de ce gardien particulièrement féroce. Rendez-vous au **23**.

### 34

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule en pointant votre index vers le Loup. Un éclair jaillit aussitôt et vient frapper la bête au garrot, la tuant sur le coup. Vous voilà débarrassé de cet animal sauvage. Rendez-vous au **16**.

### 35

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Le Chien est rapide et ne vous laisse plus le temps de choisir un autre sortilège. Il vous faut donc le combattre à l'épée.

CHIEN DE

GARDE HABILETE : 6 ENDURANCE : 5

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **23**.

### 36

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous ordonnez au Loup de s'éloigner de vous, ce qu'il fait aussitôt. Vous voici désormais débarrassé de cet animal sauvage. Rendez-vous au **16**.

### 37

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Le Chien est rapide et ne vous laisse plus le temps de choisir un autre sortilège. Il vous faut donc le combattre à l'épée.

CHIEN DE

GARDE HABILETE : 6 ENDURANCE : 5

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **23**.

### 38

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Le Loup est rapide et ne vous laisse plus le temps de choisir un autre sortilège. Il vous faut donc le combattre à l'épée.

LOUP

HABILETE : 7 ENDURANCE : 4

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **16**.

### 39

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Le Loup est rapide et ne vous laisse plus le temps de choisir un autre sortilège. Il vous faut donc le combattre à l'épée.

LOUP            HABILETE : 7    ENDURANCE : 4

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **16**.

### 40

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. La Voleuse se jette alors sur vous. Vous n'avez désormais pas d'autre choix que de la combattre l'arme à la main.

VOLEUSE        HABILETE : 10    ENDURANCE : 15

Si vous sortez vainqueur de ce rude combat, rendez-vous au **18**.

### 41

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et la Voleuse laisse aussitôt tomber son épée au sol. A la fois surprise et énervée par sa maladresse, elle la ramasse d'un geste rageur mais la laisse tomber à nouveau. Comprenant qu'elle est la victime d'un habile sortilège affectant son épée, elle bondit aussitôt dans un coin de la pièce pour y attraper une masse d'arme tout aussi dangereuse que son épée. Elle se jette alors sur vous, ne vous laissant pas d'autre choix que de la combattre l'arme à la main.

VOLEUSE        HABILETE : 8     ENDURANCE : 15

Si vous sortez vainqueur de ce rude combat, rendez-vous au **18**.

### 42

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. La Voleuse se jette alors sur vous. Vous n'avez désormais pas d'autre choix que de la combattre l'arme à la main.

VOLEUSE        HABILETE : 10    ENDURANCE : 15

Si vous sortez vainqueur de ce rude combat, rendez-vous au **18**.

### 43

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous ordonnez sur un ton autoritaire à la Voleuse de déposer les armes et de se rendre. Elle vous adresse alors un rire provocateur : "Vous êtes amusant, mais me faire rire ne m'empêchera pas de vous tuer !" Vous avez en effet oublié que votre sortilège ne peut s'appliquer à des êtres doués d'intelligence tels que cette farouche Voleuse qui se jette aussitôt sur vous. Vous n'avez désormais pas d'autre choix que de la combattre l'arme à la main.

VOLEUSE        HABILETE : 10    ENDURANCE : 15

Si vous sortez vainqueur de ce rude combat, rendez-vous au **18**.

### 44

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule en pointant votre index vers la Voleuse. Un éclair jaillit aussitôt et vient frapper votre adversaire en pleine poitrine, lui infligeant une sérieuse blessure. Mais la belle tigresse ne se laisse pas impressionner et, bien que diminuée, elle se lance à l'assaut. Vous n'avez pas d'autre choix que de terminer ce combat l'épée à la main.

VOLEUSE        HABILETE : 10    ENDURANCE : 5

Si vous sortez vainqueur de ce rude combat, rendez-vous au **18**.

### 45

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous ordonnez au Chien de s'enfuir par la porte, ce qu'il fait aussitôt. Vous voici désormais débarrassé de ce féroce gardien. Rendez-vous au **22**.

#### 46

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule en ouvrant la main en direction de l'animal. Une boule de feu jaillit aussitôt et vient frapper la bête en pleine face, la tuant sur le coup. Vous voilà débarrassé de ce gardien particulièrement féroce. Rendez-vous au **22**.

#### 47

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Le Chien est rapide et ne vous laisse plus le temps de choisir un autre sortilège. Il vous faut donc le combattre à l'épée.

CHIEN DE  
GARDE            HABILETE : 6    ENDURANCE : 5

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **22**.

#### 48

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Le Chien est rapide et ne vous laisse plus le temps de choisir un autre sortilège. Il vous faut donc le combattre à l'épée.

CHIEN DE  
GARDE            HABILETE : 6    ENDURANCE : 5

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **22**.

#### 49

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Le Chien est rapide et ne vous laisse plus le temps de choisir un autre sortilège. Il vous faut donc le combattre à l'épée.

CHIEN DE  
GARDE            HABILETE : 6    ENDURANCE : 5

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **22**.

#### 50

L'après-midi est déjà bien avancée lorsque vous débouchez à nouveau dans la clairière, et il ne vous est plus possible d'atteindre la demeure de Melchior avant la tombée de la nuit. Vous faites donc un bon feu et vous établissez votre campement au milieu des ruines, repensant aux péripéties de cette journée pas comme les autres. Vous ne pouvez vous empêcher d'avoir le sourire aux lèvres en pensant à la bonne affaire que vous avez finalement réalisé. Vous voilà plus fortuné que vous ne l'avez jamais été, et avec l'assurance que la forêt de Langal sera désormais plus sûre. Demain matin, vous reprendrez la route pour vous rendre chez votre oncle, et vous pourrez lui administrer la potion qui lui redonnera santé et vigueur.

## Félicitations !

Vous venez de réussir brillamment cette mini-aventure. Vous êtes désormais familiarisé avec les règles et le déroulement de ce jeu. Vous êtes maintenant fin prêt pour vous lancer dans d'autres grandes aventures !

A très vite sur...

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



*Le Livre  
des Formules  
Magiques*

## Règles concernant l'usage de la Magie

Au cours de votre entraînement à l'Académie de Sorcellerie, vous avez appris plusieurs Formules Magiques qui pourront vous aider dans votre aventure. Vous trouverez la liste complète de ces formules et de leurs effets à la fin de ces explications. Les Formules Magiques sont chaque fois désignées par un code de trois lettres. Tout au long de votre aventure, vous aurez la possibilité de recourir à la magie pour surmonter certaines difficultés ou vous défendre contre vos adversaires. Une fois lancé dans votre aventure, il ne sera fait référence aux diverses Formules Magiques que par la mention de ces codes de trois lettres : vous devrez donc en apprendre certains par cœur afin de pouvoir les identifier. Ainsi, avant de vous lancer dans votre aventure, il vous faudra consacrer quelque temps à étudier ces formules pour les inscrire dans votre mémoire comme le ferait un véritable mage. Bien entendu, vous ne pourrez pas vous les rappeler toutes du premier coup mais, à force d'en faire usage, elles vous deviendront de plus en plus familières et vous connaîtrez par cœur les plus utiles.

En tant qu'Apprenti Sorcier, vous avez accès à six Formules Magiques de base. Lorsque la magie vous fera défaut, vous vous ferez à votre habileté de bretteur pour combattre certaines créatures de rencontre. Avec un peu de chance, vous pourrez mener avec succès votre aventure grâce à ces quelques formules, mais votre tâche sera bien sûr facilitée à mesure que vos pouvoirs magiques s'étendront.

Chaque fois que vous ferez usage de magie - quel qu'en soit le résultat, fructueux ou infructueux - vous devrez fournir un effort de concentration qui puisera dans vos réserves d'énergie. Vous perdrez ainsi des points d'ENDURANCE pour chaque formule utilisée. Le nombre de points perdus vous est précisé sous chacune des Formules Magiques et vous devrez réduire d'autant votre total d'ENDURANCE.

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

### Formules Magiques de Base

Voici les six formules de base les plus utiles à connaître dans l'immédiat. ZAP et FEU sont des formules d'attaque particulièrement efficaces. HOR et MUR sont très utiles pour vous défendre contre toutes sortes d'agressions. Quant à LOI et MOU, elles vous permettront de vous sortir de situations délicates.

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

Sachez que ces formules s'avèreront souvent beaucoup plus puissantes qu'il ne serait nécessaire - elles coûtent d'ailleurs assez cher en points d'ENDURANCE - mais elles sont d'un bon secours face à de nombreux adversaires ou obstacles. A mesure que vous apprendrez davantage de formules, vous pourrez en choisir d'autres, aussi efficaces contre certains dangers, mais qui vous coûteront cependant moins de points d'ENDURANCE. A présent, lisez à nouveau la liste ci-dessus, puis cachez de votre main la colonne Effet. Lorsque vous les saurez toutes par cœur, vous pourrez commencer votre quête.

Vous pouvez maintenant refermer ce livre et vous lancer immédiatement dans l'aventure en tant qu'apprenti Sorcier; ou bien poursuivre sa lecture afin d'apprendre toute ou partie des Formules Magiques qu'il contient.

## **Indications relatives à l'exercice de la Magie**

Plus vous vous familiarisez avec les Formules Magiques contenues dans ce livre, plus vous aurez de chances de mener à bien vos différentes aventures.

En apprenant dès maintenant les six formules de base, vous pourrez très vite commencer à jouer. Ces formules vous permettront de faire face à la plupart des obstacles que vous rencontrerez, mais elles vous coûteront cher en points d'ENDURANCE, et vous devrez, bien souvent, vous en remettre plutôt à votre épée, notamment lorsqu'il s'agira de combattre des créatures peu redoutables. Sinon, votre total d'ENDURANCE aura tôt fait de baisser dangereusement.

D'autres formules sont plus économiques en matière d'ENDURANCE mais l'occasion de les utiliser vous sera offerte moins fréquemment, et elles vous demanderont un plus grand effort de mémoire. Les formules les moins coûteuses sont celles qui nécessitent le secours d'un objet magique qu'il vous faudra tout d'abord trouver avant de pouvoir y recourir.

Sachez aussi qu'il pourra vous en coûter cher si vous vous mêliez à vouloir deviner certaines formules sans les avoir préalablement apprises ! En effet, certains codes de trois lettres qui vous sont donnés au cours de l'aventure ne correspondent à rien : ce sont des pièges destinés à mettre vos connaissances à l'épreuve. Si vous choisissiez une telle formule fantaisiste, vous perdriez aussitôt plusieurs points d'ENDURANCE sans en retirer le moindre avantage. De même, si vous 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 prendra une teinte grise. Quelques instants plus tard, il se sera transformé en statue de pierre.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **HOP**

En utilisant cette formule sur vous-même, vous deviendrez extraordinairement rapide et vous pourrez courir, parler, penser ou vous battre trois fois plus vite qu'à l'ordinaire. Vous devrez toutefois renifler de la Poudre Jaune avant de pouvoir faire usage de ce sortilège.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **VEN**

Pour utiliser cette formule, vous devrez être en possession d'une Trompe à Vent, un instrument en forme de trompette qui produit un son discordant. En prononçant la formule, vous vous concentrerez sur la Trompe puis vous soufflerez dans cette dernière après l'avoir orientée dans la direction choisie par vous. Il en sortira alors un vent terriblement violent, capable de renverser une créature de la taille d'un homme ou de balayer toutes sortes d'objets.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **FIX**

Ce sortilège peut s'appliquer indifféremment à des créatures ou à des objets. Il a pour effet d'immobiliser la créature ou l'objet en question à l'endroit où il se trouve, même s'il est en train de voler. Pour pouvoir utiliser cette formule, vous devrez disposer d'une Branche de Jeune Chêne. La créature ou la chose ainsi paralysées ne bougeront plus jusqu'à ce que vous ayez quitté les environs.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **SOM**

Ce sortilège permet d'endormir les créatures qui en sont victimes. Pour en faire usage, vous aurez besoin d'un Pendule de Cuivre. La Formule Magique aura pour effet de concentrer l'attention de votre adversaire sur ce Pendule que vous balancerez lentement devant lui. La créature commencera alors à somnoler et tombera bientôt dans un sommeil profond.

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **VOL**

Pour recourir à ce sortilège, vous devrez porter autour du cou un Médillon 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 prononcez la formule, vous deviendrez aussitôt complètement invisible aux yeux de toute créature intelligente. Vous disposerez ainsi d'un avantage considérable lors de certains combats et vous aurez également, en d'autres circonstances, la possibilité de vous enfuir plus facilement. Sachez cependant que les créatures dotées d'un système auditif vous entendront vous déplacer et que les créatures de moindre intelligence se révéleront beaucoup moins sensibles à ce sortilège fondé sur l'illusion.

Coût: 1 point d'ENDURANCE



### **LUX**

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

Coût: 1 point d'ENDURANCE

### **REV**

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