

UN LIVRE DONT **VOUS** ETES LE HEROS

Ian Livingstone

Retour à la Montagne de Feu



Titre original : *Return to Firetop Mountain*

Fighting Fantasy est une marque déposée appartenant à Steve Jackson et Ian Livingstone, tous droits réservés Édition originale publiée par Penguin Books, UK, 1982 Publié par Wizard Books en 2003 © Ian Livingstone, 1992, pour le texte © Martin McKenna, 1992, pour les illustrations © Éditions Gallimard Jeunesse, 1993, pour la traduction française

Ian Livingstone

Retour à la Montagne de Feu

Illustrations de Martin McKenna

Traduit de l'anglais par Yannick Surcouf

**UN LIVRE
DONT VOUS ÊTES
LE HÉROS**

GALLIMARD JEUNESSE

Comment combattre le Sorcier de la Montagne de Feu

Avant de vous lancer dans cette aventure, vous devez tout d'abord mesurer vos forces et vos faiblesses. Vous utiliserez pour cela une paire de dés grâce auxquels vous établirez votre total d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE. Vous trouverez une *Feuille d'Aventure* qui vous servira à noter tous les éléments nécessaires au bon déroulement de votre mission. Ce document comporte notamment des cases d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE dans lesquelles vous inscrirez les chiffres obtenus aux dés. Il vaut mieux écrire au crayon afin de pouvoir effacer par la suite les indications devenues caduques ou inutiles. Vous pouvez également faire une ou plusieurs photocopies de la *Feuille d'Aventure*, ce qui vous permettra, le cas échéant, de prendre un nouveau départ.

Habileté, Endurance et Chance

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et notez le résultat dans la case HABILETÉ de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total d'HABILETÉ sera donc compris entre 7 et 12.

Lancez 2 dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu, puis notez le résultat dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total d'ENDURANCE ne sera donc pas inférieur à 14, ni supérieur à 24.

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et notez le résultat dans la case CHANCE de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total de CHANCE sera donc compris entre 7 et 12.

Pour des raisons qui vous seront expliquées un peu plus loin, vos points d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE subiront de nombreuses modifications au cours de votre aventure. Aussi, prenez la précaution de vous munir d'une gomme afin d'effacer les chiffres qui auront changé. N'effacez jamais, cependant, le *total de départ* de votre mission. En effet, quel que soit le nombre de points d'HABILETÉ, d'ENDURANCE ou de CHANCE que vous aurez l'occasion de gagner

ou de regagner au cours de vos tribulations, votre nouveau total ne pourra jamais dépasser le *total de départ*, sauf en de très rares circonstances. Si, par extraordinaire, le cas venait à se présenter, des indications vous seront fournies.

Votre total d'HABILETÉ traduit votre dextérité dans le maniement des armes et, d'une manière générale, vos aptitudes à combattre. Plus ce total est élevé, plus vos chances de succès seront grandes. Votre total d'ENDURANCE, lui, en dit long sur votre robustesse, votre volonté de survivre, votre détermination, votre forme physique et votre capacité à supporter les coups et blessures que vous ne manquerez pas de recevoir en affrontant vos ennemis. Plus ce total est élevé, plus vous survivrez longtemps. Votre total de CHANCE indique si vous êtes plutôt Chanceux ou Malchanceux, car sachez que la chance - tout comme la magie - fait partie de la vie quotidienne dans le monde fantastique que vous allez explorer.

Combats

Vous serez souvent amené à affronter toutes sortes de créatures. Vous aurez parfois la possibilité de fuir, mais si ce n'est pas le cas - ou si vous choisissez de vous lancer à l'attaque - il faudra mener les combats comme suit : tout d'abord, inscrivez dans une case vide des Rencontres avec un Monstre sur votre *Feuille d'Aventure*, les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de votre adversaire. Ces points seront indiqués dans le texte chaque fois qu'un combat se présentera.

Vous devrez alors procéder de la manière suivante :

1. Lancez deux dés pour le compte de votre adversaire et ajoutez ses points d'HABILETÉ au nombre obtenu. Ce total vous donnera sa *Force d'Attaque*.
2. Lancez à nouveau deux dés pour vous-même et ajoutez vos propres points d'HABILETÉ au nombre obtenu. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.

3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de votre adversaire, vous l'avez blessé : passez à l'étape n° 4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, elle vous a infligé une blessure : passez dans ce cas à l'étape n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous avez réussi tous deux à esquiver les coups échangés. Livrez aussitôt un nouvel Assaut en revenant à l'étape n° 1.

4. Vous avez blessé votre adversaire, ce qui vous permet de réduire de 2 points son total d'ENDURANCE. Si vous le désirez, vous pouvez faire appel à la CHANCE pour tenter d'aggraver sa blessure (la manière de procéder est expliquée plus loin). Passez ensuite à l'étape n° 6.

5. Votre adversaire vous a blessé et vous devez retirer 2 points à votre total d'ENDURANCE. Vous pouvez recourir à la CHANCE pour tenter de minimiser les effets de cette blessure (la manière de procéder est expliquée plus loin).

6. Modifiez votre total d'ENDURANCE ou celui de votre adversaire, selon le cas. Faites de même pour votre total de CHANCE si vous en avez fait usage (voir plus loin).

7. Livrez un nouvel Assaut en répétant les étapes de **1 à 6**.

Vous poursuivrez ainsi jusqu'à ce que le total d'ENDURANCE de la créature que vous combattez, ou le vôtre, soit réduit à zéro, ce qui signifie la mort.

Combats avec plusieurs créatures

Si, lors d'un combat, vous devez affronter plus d'un adversaire, des indications seront alors données sur la façon de procéder. Selon les cas, il faudra combattre les créatures une à une ou bien toutes en même temps.

Chance

Parfois le succès d'un combat ou d'une stratégie mise en œuvre dépendra entièrement de votre CHANCE. On vous demandera de *tenter votre Chance*. Comme vous allez le comprendre, recourir à la CHANCE est une entreprise risquée. Pour solliciter votre CHANCE, procédez de la manière suivante : lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total de CHANCE du moment, vous êtes Chanceux. Si le résultat est supérieur, vous êtes Malchanceux. Dans tous les cas, que le sort vous ait été ou non favorable, vous devrez réduire d'1 point votre total de CHANCE. Vous ne tarderez pas à comprendre que, plus on fait appel à la CHANCE, plus l'entreprise devient risquée. En effet, si votre total de CHANCE est réduit à 1 ou 0, vous serez systématiquement Malchanceux chaque fois que vous devrez *tenter votre Chance*, avec toutes les conséquences fâcheuses qu'entraîne le mauvais sort ! Aussi, soyez prudent.

Utilisation de la Chance dans les combats

Tenter votre Chance est une obligation qui vous sera imposée en certaines occasions et à laquelle vous ne pourrez vous soustraire. Les conséquences qui en découleront, selon que vous aurez été Chanceux ou Malchanceux, seront indiquées en chaque circonstance. Lors des combats, en revanche, c'est en toute liberté que vous déciderez de recourir ou non à la CHANCE, soit pour aggraver la blessure que vous venez d'infliger à votre adversaire, soit pour atténuer les effets de celle que vous avez reçue. Si vous venez de blesser votre adversaire, vous pouvez *tenter votre Chance* de la manière décrite plus haut. Si vous êtes Chanceux, la blessure coûtera 2 points d'ENDURANCE supplémentaires (votre coup aura donc réduit son total d'ENDURANCE de 4 points au lieu de 2). Si vous êtes Malchanceux, en revanche, sa blessure ne sera plus qu'une simple égratignure et vous devrez rendre 1 point d'ENDURANCE à la créature (c'est-à-dire qu'au lieu de perdre 2 points, elle en perd 1 seul). Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez également *tenter votre Chance* pour essayer de réduire la gravité de votre blessure. Si vous êtes Chanceux, vous avez réussi à limiter l'impact du coup et vous regagnez 1 point d'ENDURANCE (c'est-à-dire que la blessure infligée par votre

adversaire vous aura coûté 1 seul point d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels). Si vous êtes Malchanceux, en revanche, le coup que vous avez reçu se révèle plus rude qu'il n'y paraissait et vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire (c'est-à-dire 3 en tout au lieu de 2).

Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance

Habileté

Votre total d'HABILETÉ ne changera guère au long de votre aventure, mais il se peut qu'à l'occasion il subisse de légères modifications. Des indications particulières vous seront données en temps opportun. Une arme magique augmentera peut-être vos points d'HABILETÉ, mais n'oubliez pas qu'on ne peut utiliser qu'une seule arme à la fois. Vous n'aurez donc pas le droit d'augmenter deux fois votre total d'HABILETÉ sous le prétexte que vous possédez deux épées magiques ! Et souvenez-vous que vos points d'HABILETÉ ne peuvent pas dépasser votre total de départ, sauf instructions contraires.

Endurance

Votre total d'ENDURANCE, en revanche, sera mis à rude épreuve au cours des combats que vous livrerez et des exploits que vous devrez accomplir. Lorsque vous approcherez du terme de votre quête, il se peut que votre total d'ENDURANCE soit dangereusement bas. Les combats se révéleront alors fort périlleux et vous devrez redoubler de prudence. Vous commencerez cette aventure sans Provisions, mais vous aurez de nombreuses occasions de regagner des points d'ENDURANCE. Tous les détails nécessaires vous seront alors donnés lorsque le cas se présentera.

Chance

Votre total de CHANCE diminuera régulièrement au fur et à mesure que vous la tenterez, mais la fortune, parfois, vous sourira et vous aurez alors l'occasion de regagner des points (les détails nécessaires seront donnés lorsque le cas se présentera). Comme pour l'HABI-LETÉ et l'ENDURANCE, votre total de CHANCE ne pourra jamais dépasser le total de départ, sauf instructions contraires.

Équipement

Au début de votre aventure, vous disposerez de l'équipement minimum que requiert votre existence d'aventurier : une fine lame, de solides vêtements, un sac à dos qui pourra contenir vos provisions et tous les objets que vous jugerez utile de ramasser en cours de route.



La Résurrection de Zagor

Que sont dix années dans la vie d'un Sorcier ? Guère plus qu'un battement de cils... Certains prolongent leur existence pendant plus de deux siècles, grâce à de puissants sortilèges et de non moins puissants élixirs. D'autres, non contents de narguer le temps, vont encore plus loin dans leurs sombres recherches. Leur dicton favori est : « Vous êtes déjà mort, alors vivez encore ! » Ils s'entourent d'obscurs maléfices qui, lorsqu'on vient à les tuer, leur permettent de revenir d'entre les morts bien après le départ de leur agresseur. Ces Nécromants, adeptes de la Magie Noire, sont toujours inféodés aux Forces du Mal ; seuls les êtres sans âme refusent de se soumettre à l'Ordre naturel du monde. Zagor était l'un d'eux. Il était le Sorcier de la Montagne de Feu et sa puissance démoniaque semait la terreur dans tout le pays. Il fallut qu'un valeureux guerrier se lève et plonge dans les entrailles de la Montagne, affronte les hordes serviles de Zagor et le tue, libérant l'Allansie des ténèbres qui la menaçaient... Mais tuer Zagor est une chose, faire en sorte qu'il reste mort en est une autre. Savait-il, cet aventurier héroïque, que Zagor disposait d'un sortilège de Résurrection ? Si tel avait été le cas, il aurait pris la peine de sceller à jamais la dépouille du Sorcier sous plusieurs tonnes de roche... Dix années s'étaient écoulées depuis ces sinistres événements et l'existence des paysans avait retrouvé un cours paisible au pied de la Montagne de Feu. Le nom de Zagor n'effrayait plus que les bambins récalcitrants lors des nuits d'orage. Mais, depuis six mois, le cauchemar a recommencé. Ce furent d'abord les fougères rougeoyantes qui poussent au sommet du pic et lui donnent son nom : elles devinrent noires. Puis un mal étrange décima les troupeaux qui paissaient sur les contreforts de la Montagne de Feu. Plus récemment, des hommes disparurent à la tombée de la nuit, happés (dit-on) au cœur de la montagne par de terrifiantes créatures. Les braves gens du village d'Ann-ville vivent désormais dans la crainte. Partout, l'on murmure que Zagor est de retour et qu'il se forge un nouveau corps, morceau par morceau, avec les cadavres des malheureux disparus ! Vous êtes un aventurier. Vous sillonnez le pays, votre fidèle épée au côté, toujours prêt à lutter pour de nobles causes, pour peu qu'elles augmentent votre notoriété et gonflent votre bourse, bien plate ces derniers temps. Vous arrivez au village d'Annville au terme d'une longue semaine de marche

dans les plaines de l'ouest. Mais, en traversant la rue principale, vous sentez comme un léger malaise : les paysans se détournent sur votre passage, les femmes récupèrent leurs marmots en toute hâte et certains volets se ferment. Certes, vous êtes couvert de poussière, mais vous n'êtes quand même pas repoussant à ce point ! Pour en avoir le cœur net, vous vous dirigez vers la taverne des Deux Lunes, l'unique estaminet de ce riant village. Toutes les conversations s'arrêtent dès que vous poussez la porte de l'établissement. Vous traversez la salle sous le regard sourcilieux des habitués et vous allez au comptoir. Le tavernier s'avance en bombant le torse mais, tout courageux qu'il paraisse, vous sentez bien qu'il dissimule sa peur. -Oui ? grogne-t-il tout en essuyant une chope. Vous vous présentez tout de go comme un aventurier en quête d'une nouvelle mission qui vous apportera gloire et richesse. L'homme vous regarde sous le nez - il n'a guère confiance -, mais vous lui décochez un sourire franc et jovial.

-Zagor... cela te dit quelque chose ? demande-t-il, épiant votre réaction.

-Bien entendu, répondez-vous avec assurance. Zagor était le Sorcier de la Montagne de Feu. Voilà bien dix ans qu'il est mort.

-Zagor est le Sorcier de la Montagne de Feu! réplique-t-il avec des trémolos dans la voix. Il est de retour ! Et il se fabrique un nouveau corps ! Il nous envoie ses suppôts diaboliques pour qu'ils lui rapportent de la chair fraîche !

Le tavernier dresse alors la liste de tous les déboires qui accablent son pauvre village depuis que Zagor est reparu.

-Nous avons besoin d'aide, étranger ! plaide-t-il. Personne ici n'a le pouvoir de vaincre Zagor. On n'est que de pauvres paysans, bien incapables de te payer pour une aussi périlleuse mission... Mais les cavernes de la Montagne de Feu regorgent de coffres remplis d'or ! Nous aideras-tu ?

Toute l'assemblée est suspendue à vos lèvres. Vous ne pouvez les abandonner. Lentement, vous hochez la tête.

-Soit, dites-vous en souriant. Mais à une condition...

-Laquelle ? demande-t-il, inquiet.

-Que l'on me prépare un bain chaud et une chambre pour la nuit !

-Tope-là ! s'exclame le tavernier. Vous scellez votre accord d'une solide poignée de main, sous les vivats de l'assemblée qui vous entoure bientôt et se dispute le plaisir de vous offrir à boire. Le lendemain matin, vous descendez dans la salle commune, l'esprit encore embrouillé des libations de la veille, mais le tavernier - que tout le monde surnomme La Fouine - vous prépare un solide petit déjeuner pour vous remettre les idées en place. Pendant que vous mangez, il s'installe en face de vous. -Avant toute chose, va au sud pour consulter Yaz-tromo, le grand Magicien. Lui seul pourra te préparer contre un adversaire aussi puissant que Zagor. Crois-moi, le Sorcier est plus fort que jamais et ses pouvoirs sont mortels. Sans aide, tu n'auras aucune chance de le vaincre.

Vous le remerciez du conseil et vous prenez la route sans plus tarder.
Rendez-vous au 1.





1 La Fouine accourt vers vous, l'air effaré, brandissant son épée.

1

Vous quittez le village d'Annville et vous prenez la direction de l'est tout en réfléchissant. La Montagne de Feu n'est qu'à quelques heures de marche du village, tandis qu'il faut compter plusieurs jours pour rejoindre la tour de Yaztromo. Ne perdez-vous pas un temps précieux ? Le Magicien sera-t-il d'un quelconque secours ? Il est vrai que sa réputation n'a cessé de grandir depuis le jour où il a terrassé d'une seule main huit Goules d'Elves Noirs, à la lisière de la forêt de Boismalin ! Il a érigé sa tour sur les lieux mêmes de son exploit et, depuis, les gens viennent de tout le pays pour lui demander conseil. En dépit de son mauvais caractère, il ne refuse son aide à personne. On le dit sage, puissant, bon, philanthrope, généreux... Soudain, un cri vous arrache à vos pensées. La Fouine accourt vers vous, l'air effaré, brandissant son épée. -J'ai vu deux Traqueurs qui quittaient le village peu après ton départ, dit-il, haletant. Ils nous ont entendus, j'en suis sûr et ils vont tout rapporter à Zagor! Vite, suis-moi, nous devons les intercepter ! Sans même attendre votre réponse, il s'élance dans le sous-bois. Si vous partez à sa suite, rendez-vous au [341](#). Si vous préférez continuer seul votre route, rendez-vous au [161](#).

2

Le Mort Vivant du Chaos ne peut être vaincu que si vous percez le cœur. Tandis qu'il s'avance, vous examinez la carapace qui couvre sa poitrine, cherchant la faille.

MORT VIVANT DU CHAOS HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 0

Le Mort Vivant ne peut plus perdre de points d'ENDU-RANCE. Lorsque vous remportez un Assaut, lancez un dé : si le résultat obtenu est de 1 à 4, vous manquez son cœur. Si le résultat est de 5 ou 6, votre lame plonge dans sa poitrine et cela lui fend le cœur. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [88](#).

3

À l'angle du couloir, il y a un banc de bois massif surmonté d'une pancarte, mais le temps s'est chargé d'effacer l'inscription et vous déchiffrez seulement le mot « repose ». Si vous vous asseyez sur le banc, rendez-vous au [211](#). Si vous poursuivez votre route, rendez-vous au [162](#).

4

Vous progressez pendant un temps dans ce couloir avant d'apercevoir une lourde porte de fer sur la droite. Vous tournez la poignée mais la porte est fermée à clef. Le trou de la serrure est de bonne taille. Si vous possédez une grosse Clef en Fer, vous n'ignorez pas qu'elle porte un numéro. Rendez-vous au paragraphe qui correspond à ce numéro. Si vous n'avez pas de Clef en Fer, rendez-vous au [172](#).

5

A l'instant où vous vous penchez sur le squelette, un rire sardonique résonne dans la salle au-dessus de vous. Alerté, vous relevez la tête pour apercevoir un filet lesté de plomb qui tombe du plafond ! Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [339](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [252](#).

6

Vous fixez le Barbare d'un air lourd de menaces et vous murmurez à son oreille :

-Tu ne perds rien pour attendre, mon gros. Je saurai bien te retrouver un jour ou l'autre... Sur ces mots, vous lâchez un rot sonore. La nourriture infâme, ingurgitée en excès, vous permet malgré tout de reprendre 1 point d'ENDURANCE. Vous buvez un grand verre d'eau pour faciliter la digestion et vous prenez congé de l'assemblée. Vous quittez la salle et vous partez à droite dans le couloir, rendez-vous au [304](#).

7

Épée au poing vous sautez dans la fosse à proximité des Vers qui ne vous prêtent aucune attention et poursuivent leur écœurante besogne. Hélas, un des Vers a enroulé ses anneaux autour de la Cassette. Si vous attendez qu'il bouge, rendez-vous au [307](#). Si vous décidez de le sectionner à coups d'épée, rendez-vous au [396](#).

8

Le Magicien vous empoigne la main et la secoue vivement en éclatant d'un rire sardonique. Son corps s'illumine et devient peu à peu transparent ! Ce n'est pas Yaztromo mais un Doppelganger, un double fantomatique qui a pris son apparence et dont le contact absorbe votre énergie vitale. Vous prenez à votre tour une consistance brumeuse. Vous tentez de vous dégager de cet étau mortel mais il est déjà trop tard. Le monstre vous entraîne dans son univers parallèle, ce qui met un terme définitif à votre aventure.

9

Des applaudissements saluent votre victoire. Vous relevez la tête et vous apercevez le Maître des Fosses, souriant au bord de la fosse. Il vous lance une corde et vous aide à remonter. Il vous laisse à peine le temps de reprendre votre souffle avant de vous conduire vers la seconde fosse.

-Ton nouvel adversaire est rusé et fort. Méfie-toi de l'apparence du Métallix...

Vous vous penchez sur le bord de la fosse et vous baissez les yeux vers une petite créature noueuse ne mesurant guère plus d'un mètre. Bien que ses yeux pétillent de malice, elle paraît bien inoffensive. Tout en ayant à l'esprit la mise en garde du Maître des Fosses, vous vous lancez dans le vide, épée au poing. Le Métallix vous regarde atterrir devant lui en affectant la plus totale indifférence. Vous tapez du pied et vous brandissez votre épée sans obtenir plus de réaction. Étrange, pensez-vous. Peut-être attend-il justement que vous le frappiez. Si vous abattez

vosre épée sur le Métallix, rendez-vous au [195](#). Si vous lui jetez un caillou en pleine tête pour le forcer à réagir, rendez-vous au [279](#).

10

Vous disposez seulement de quelques minutes pour quitter la pièce avant qu'elles ne se relèvent ! Sans même leur dire au revoir, vous vous engouffrez par la porte du fond. Rendez-vous au [102](#).

11

En milieu de matinée, de lourds nuages noirs s'amoncellent à l'horizon et de violentes rafales de vent balaient la campagne. Le voilier instable tangue dangereusement, happé par la bourrasque. Si l'équipage (vous y compris) est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [54](#). S'il y a plus de cinq hommes à bord, rendez-vous au [312](#).

12

Vous placez ce trésor dans votre sac, inconscient du fait qu'un des diamants a fait l'objet d'un traitement surnaturel. Vous transportez, sans vous en rendre compte, un piège qui vous sera fatal tôt ou tard. Mais, dans l'immédiat, choisissez votre prochaine destination. Si vous empruntez le tunnel de gauche, rendez-vous au [124](#). Si vous choisissez celui de droite, rendez-vous au [38](#).

13

Vous arrivez bientôt en vue d'une porte de bois plein et, collant votre oreille contre l'huis, vous percevez des gémissements. Si vous ouvrez cette porte, rendez-vous au [118](#). Si vous continuez dans le couloir, rendez-vous au [387](#).

14

Vous sortez la dague de votre botte et vous la lancez sur le rat. A cette distance, le coup est imparable et l'affreuse bestiole pousse un dernier couinement avant de lâcher sa prise. Le morceau de Dent retombe sur le pavé à l'instant même où l'Elémental de Terre allait vous asséner la

gifle de votre vie ! L'Elémental de Feu se referme comme un étau autour de son ennemi juré. Un combat effroyable se déroule sous vos yeux mais, rapidement, l'Entité de Terre se couvre de craquelures au contact de la fournaise et éclate en une multitude de fragments carbonisés ! Les flammes disparaissent. Zagor fronce les sourcils. À nouveau, son chant s'élève dans la pièce. Il a décidé de vous imiter et le sol s'embrase devant vous. L'Elémental de Feu, la dernière entité du Chaos, se dresse à présent, projetant à la ronde des myriades d'étincelles. S'il vous reste encore une Dent de Dragon, jetez-la vite par terre. Si vous possédez la Dent qui peut contrer l'Elémental de Feu, rendez-vous au paragraphe qui lui correspond. Si vous ne possédez pas cette Dent, rendez-vous au [365](#).

15

Sans perdre une seconde, vous agitez la gousse d'Ail devant la Gorgone... Vous feriez mieux de la croquer, peut-être la créature serait-elle alors indisposée par votre haleine. L'Ail n'éloigne que les Morts Vivants, tout le monde sait cela; la Gorgone s'en moque comme de sa première statuette. Tétanisé par la peur, vous fixez le monstre qui s'avance lentement. Rendez-vous au [265](#).

16

L'acide corrosif poursuit son œuvre et, après vous avoir troué la joue, il s'attaque à votre gorge ! La langue en feu, vous sentez comme une coulée de lave descendre lentement en vous. Toussant et crachant, vous vous écroulez et vous perdez rapidement connaissance. Votre aventure est terminée.

17

Vous empoignez aussitôt l'immonde bestiole, que vous plaquez violemment contre le sol, l'achevant d'un coup de talon rageur. Vous maudissez la fourberie des Gobelins, en quittant la cabane, et vous repartez au sud, en direction du chemin. Rendez-vous au [238](#).

18

Vous parcourez les rayonnages et vous repérez plusieurs volumes aux titres étranges : *De l'emprisonnement des âmes*, *Précis de transmutation*, *Propriétés du Soleil Noir*, *Le Sang du Vampire*, pour n'en citer que quelques-uns. Un petit recueil à la couverture de cuir retient en particulier votre attention. Il s'intitule : *L'Œil du Dragon*. Vous le feuillotez, mais l'écriture minuscule est illisible. Si vous possédez une Loupe et si vous désirez lire l'ouvrage, rendez-vous au [53](#). Si vous préférez consulter *Le Sang du Vampire*, rendez-vous au [290](#).

19

Vous repérez bientôt un amas de rochers à une trentaine de mètres, à l'écart du chemin. L'un d'eux porte un curieux motif tracé à la peinture blanche. Si vous voulez aller voir de plus près, rendez-vous au [171](#). Si vous préférez rejoindre au plus vite la Montagne de Feu, rendez-vous au [64](#).

20

Le bâton est en ébène poli, surmonté d'un crâne taillé dans de l'os. Votre intuition vous dit de le conserver. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez soulever le couvercle de la corbeille (rendez-vous au [107](#)). Sinon, il ne vous reste plus qu'à quitter la pièce et partir à la poursuite de Nécron (rendez-vous au [219](#)).

21

Vous remplissez le Seau avec le foin de la pailleasse et vous décrochez la torche qui éclaire la cellule pour y mettre le feu. Vous attendez que la fumée emplisse la pièce et s'échappe à travers les barreaux pour appeler à l'aide. Puis, vous allez vous glisser à côté de la porte, prêt à bondir sur le Gobelin. Ce piège cousu de fil blanc va-t-il réussir ? Évaluez la stupidité de votre geôlier en lançant deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 7, rendez-vous au [207](#). Si le résultat est compris entre 8 et 12, rendez-vous au [343](#).

22

Vous plongez prestement la main dans votre sac et vous sortez la Clochette d'Argent pour l'agiter aussitôt. Un chapelet de notes cristallines s'envole dans la pièce et la Sorcière se bouche les oreilles en hurlant de douleur. Elle titube et s'écroule, évanouie, sur le sol. L'Homme à la Tête de Chien n'est pas affecté par le son de la Clochette. Il jette le bol qu'il tenait et s'empare d'un fléau d'armes. Grognant comme un animal enragé, il s'élance à la charge.

HOMME-CHIEN HABILETÉ: 8 ENDURANCE: 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [282](#).

23

Vous atteignez rapidement un couloir perpendiculaire au vôtre, mais l'accès est bloqué par une herse de fer que vous ne songez même pas à soulever, tant elle est imposante. Deux leviers dépassent du mur, à votre droite. En y regardant de plus près, vous voyez que celui de gauche est un leurre : une lame d'acier recouverte de cire. Manifestement, quelqu'un est tombé dans ce piège, il y a bien longtemps. Vous décidez donc de tirer celui de droite et, dans un hurlement de métal rouillé, la herse se soulève lentement et disparaît dans le plafond. Le couloir de gauche s'interrompt brusquement: le plafond a cédé et des tonnes de gravats comblent le passage. Le couloir de droite se poursuit sur une trentaine de mètres avant de faire un coude sur la gauche. Si vous allez au bout du couloir de gauche, rendez-vous au [308](#). Si vous partez à droite, rendez-vous au [3](#).

24

La caisse renferme toutes les possessions du Chevalier. Vous trouvez un crâne de rat, un bracelet de cuivre, trois pièces d'or et deux pièces d'argent, une page arrachée à un petit livre, un fer à cheval, une corne de chasse, ainsi qu'un pendentif d'argent accroché à une cordelette. Vous placez le tout dans votre sac, à l'exception de la page, du bracelet et du pendentif. Si vous choisissez de :

Lire la page	Rendez-vous au 322
Passer le bracelet de cuivre au poignet	Rendez-vous au 62
Accrocher le pendentif autour de votre cou	Rendez-vous au 105
Ranger le bracelet et le pendentif dans votre sac	Rendez-vous au 313
Examiner les armes, si ce n'est déjà fait	Rendez-vous au 206
Quitter la pièce	Rendez-vous au 151

25

Malgré la douleur qui vous assaille, vous gardez les yeux clos et vous fouettez l'espace à grands coups d'épée.

GORGONE HABILETÉ: 10 ENDURANCE: 8

À chaque Assaut que vous perdez les serpents de la Gorgone vous mordent : lancez un dé et enlevez le résultat de votre total d'ENDURANCE. Si vous sortez vainqueur de cet éprouvant combat, rendez-vous au [79](#).

26

De mauvaise grâce, vous sortez l'objet de votre sac et vous le remettez au Farfadet (rayez un objet en or ou en argent de votre *Feuille d'Aventure*). Le petit être s'en empare avec une mine réjouie et l'admire sous toutes les coutures. Vous lui expliquez que, malheureusement, vous ne pouvez assister à la compétition, ce dont il se fiche éperdument, tout absorbé qu'il est dans la contemplation du trophée. Pour ne pas déranger, vous quittez la salle et vous partez à droite dans le couloir, rendez-vous au [304](#).

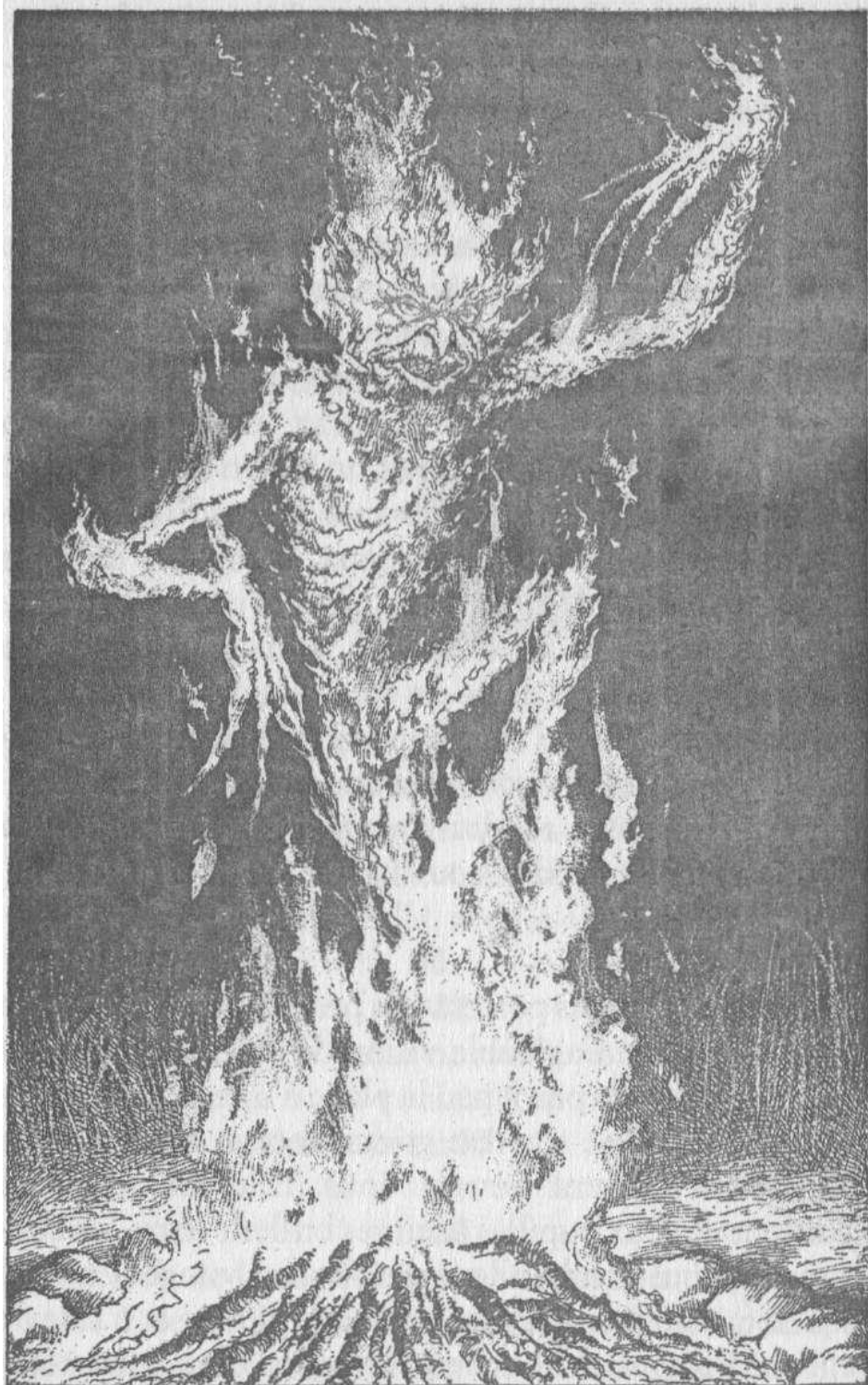
La Dent se brise sur le sol et libère une vague liquide qui déferle aussitôt sur l'Entité de Feu. Un nuage de bruine naît au contact des éléments contraires et vous craignez un instant que votre Elémental d'Eau ne s'évapore sous l'action de la fournaise mais, à grands coups de gifles liquides votre allié titanesque terrasse l'Entité de Feu qui disparaît dans un dernier grésillement. La fumée se disperse peu à peu. Zagor est descendu de son piédestal et se dresse devant vous, les mâchoires serrées par la haine. Malgré tout, vous pouvez lire une légère crainte dans ses yeux. Aurait-il épuisé tous ses pouvoirs magiques ? -Nous allons nous battre en duel, dit-il, l'air grave. Sans armure et au couteau. Il me reste encore une Boule de Foudre. Relève ce défi ou je te pulvérise. Nous sommes égaux, je dois le reconnaître. Seul un combat à armes égales pourra déterminer le vainqueur. Qui, de l'Harmonie ou du Chaos, régnera sur l'Allan-sie ? Nous le saurons sous peu ! À ces mots, Zagor ôte ses amples vêtements et se présente, torse nu. D'effroyables cicatrices violacées relient les morceaux disparates qui ont servi à le former. Vous ne pouvez détacher les yeux de ce bras squelettique qui dépasse de cette innommable mosaïque de chairs mortes. Zagor remarque votre trouble et reprend confiance.

-Tremble mortel, lâche-t-il. Le Chaos sera toujours le plus fort !

Tout en le défiant du regard, vous ôtez votre cuirasse et vous la jetez au loin. Zagor vous lance un couteau et s'avance à petits pas dansants, ondulant comme un serpent. Le destin de l'Allansie se joue dans cette pièce, ce n'est pas le moment de flancher...

ZAGOR HABILETÉ: 11 ENDURANCE: 18

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [400](#).



28 *L'Esprit de Feu s'avance vers vous et enserre votre bras dans ses griffes incandescentes.*

28

Bientôt, le feu crépite et des étincelles montent dans le ciel nocturne. Rassuré par la présence des flammes, vous vous enroulez dans votre couverture et vous ne tardez pas à trouver le sommeil. Qui aurait pu se douter que ces branchages si opportuns avaient été placés là par des sbires de Zagor dans l'unique dessein de vous nuire ? Pendant que vous dormez d'un sommeil paisible, les flammes dansantes se rassemblent et prennent peu à peu la forme d'un petit être grimaçant. L'Esprit de Feu s'avance lentement vers vous et enserre votre bras dans ses griffes incandescentes. La douleur de la brûlure vous réveille en sursaut et vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Pris de panique, vous tentez de vous dégager, mais la créature des flammes n'entend pas lâcher prise. Si vous l'attaquez à l'épée, rendez-vous au [193](#). Si vous tentez de l'étouffer sous votre couverture, rendez-vous au [98](#).

29

-Ainsi, tu es au service de Zagor, grogne-t-il. Les sbires de cette infâme crapule sont tous mes ennemis ! Sans même vous laisser le temps de répondre, ce vieux machin vous assène un coup de crosse ! En d'autres circonstances, cette attaque vous aurait fait rire si le bâton de cet irascible vieillard n'était un Bâton de Lumbago ! Aussitôt, une douleur saisissante vous vrille les vertèbres et vous voilà plié en deux, incapable de vous redresser. Cette plaisanterie vous enlève tout de même 2 points d'HABILETÉ. Stupéfait, vous dégainez votre épée et lui intimez l'ordre de vous remettre en état. -Viens donc, si tu l'oses, misérable cloporte! éructe-t-il en brandissant sa crosse d'une main tremblante. Si vous l'attaquez, rendez-vous au [205](#). Si vous tentez de le raisonner, rendez-vous au [301](#).

30

L'Anneau que vous portez vous permet de voir par-delà les apparences. L'agréable vision de la jeune femme et de son page cède peu à peu la place à une réalité moins engageante. Une sorcière grimaçante et toute bossue se tient à présent devant vous. Elle est vêtue de haillons et deux pupilles sombres brillent entre les cheveux gris qui pendouillent devant

son visage. Le page est en fait un être hybride à corps d'homme et à tête de chien ! Brusquement un appel résonne dans votre tête : « La Cloche, pauvre cloche ! Sonne la Cloche ! » Si vous possédez une Clochette en argent, rendez-vous au [22](#). Sinon, rendez-vous au [228](#).

31

Vous détournez la tête avant même que le regard de cette hideuse créature ne plonge dans le vôtre. Si vous le croisissez, ne serait-ce qu'une seconde, vous seriez immédiatement changé en statue de pierre ! Vous devez agir au plus vite. Si vous décidez de combattre la Gorgone à l'épée en vous masquant le regard de votre main libre, rendez-vous au [393](#). Si vous préférez fouiller le contenu de votre sac pour y chercher un objet à utiliser contre elle, rendez-vous au [66](#).

32

Vous croisez bientôt une nouvelle porte, sur la droite, cette fois-ci. Si vous voulez l'ouvrir, rendez-vous au [144](#). Sinon, rendez-vous au [97](#).

33

Le verrou de la cassette cède bientôt sous la pointe de votre épée. A l'intérieur, vous découvrez une poche de cuir qui contient une balle et un cube, tous deux en bois.

Vous glissez l'ensemble dans votre sac. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez examiner les pots de terre (rendez-vous au [386](#)) ou bien vous installer pour la nuit (rendez-vous au [95](#)). Si vous préférez partir à la recherche d'un autre endroit pour dormir, rendez-vous au [180](#).

34

Vous vous emparez de votre dague et vous la lancez en direction du Gobelin. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [371](#). Si le résultat est supérieur, rendez-vous au [130](#).

35

Le Mort Vivant est devenu un Mort Mort, ce qui sied davantage à son teint. Ses dagues étincelantes cessent de luire et deviennent noires. Pour rien au monde vous n'y toucheriez ! Si ce n'est déjà fait, vous pouvez briser le pot de terre rouge. Rendez-vous au [41](#). Si vous préférez retourner dans la salle des statues et prendre la porte du fond, rendez-vous au [347](#).

36

-Ainsi tu es un ami ! s'exclame-t-il avec un sourire las. Excuse-moi de ne pas t'avoir reconnu, je suis devenu aveugle. Comme je retournais à Kaad, un Dragon de Feu nous a attaqués dans les airs. Mon Aigle a été sévèrement touché et le souffle incendiaire du monstre m'a brûlé les yeux. Nous sommes tombés en pleine forêt. Mon Aigle a perdu la vie en essayant de protéger la mienne et c'est ainsi qu'une patrouille d'Orques m'a récupéré pour m'em-mener ici. Ils m'ont dit que mon bras gauche serait bientôt coupé pour compléter le nouveau corps que se forge Zagor. Libère-moi et je t'aiderai à vaincre cette crapule. Sans tarder vous ôtez les bracelets qui l'entravent et vous l'aidez à se relever.

-J'ai beau être aveugle, je n'en demeure pas moins un demi-Elfe et mon sens du toucher te sera bien utile dans cet enfer infesté de pièges... Vous quittez la cellule en guidant Zoot par le bras et vous partez tous les deux vers la droite. Le tunnel se termine en cul-de-sac, mais des empreintes de pas dans la poussière se dirigent toutes vers le mur du fond. Vous prévenez Zoot qu'il doit exister un passage secret. Le demi-Elfe sonde la paroi, s'attardant sur les interstices qui séparent les moellons et il découvre une petite pierre branlante qu'il retire du mur. Vous voyez une poignée en fer au fond de la cavité. -Ne l'actionne pas tout de suite, dit-il. Je l'ai trouvée trop facilement : ce doit être un piège. Zoot reprend son examen de la paroi et repère une autre pierre, à la base du mur.

-Il y a une manette, dit-il. Oh... il y a ça aussi. Dis-moi ce que c'est...

Zoot vous tend une Dent de Dragon en or frappée du numéro 186. Reprenez 1 point de CHANCE. Le visage du demi-Elfe s'illumine quand vous lui décrivez sa trouvaille.

-Je vais actionner la manette, dit-il. Recule-toi, on ne sait jamais...

Un cliquetis métallique résonne dans la paroi et tout un pan de mur pivote sur lui-même. Hélas, au même instant, une trappe s'ouvre au pied du mur et Zoot disparaît dans le sol, pour aller s'empaler au fond d'une fosse hérissée de pieux. Déjà, la porte secrète se referme ! Vous avez juste le temps de bondir par-dessus le piège et de vous faufiler dans le passage. Le mur se referme avec un bruit mat. Vous voilà dans un nouveau couloir. Vous repérez une lourde herse sur le mur de gauche du couloir qui se prolonge pendant une vingtaine de mètres avant de s'interrompre brusquement, comblé par un éboulement. Si vous vous approchez de la herse, rendez-vous au [253](#). Si vous préférez partir sur la droite, rendez-vous au [3](#).



37

Au bout de quelques mètres, vous repérez trois portes sur la paroi de droite. Avancant à pas feutrés, vous collez l'oreille contre la première : tout est silencieux. Vous tournez la poignée. Si vous ouvrez cette porte, rendez-vous au [389](#). Si vous allez jusqu'à la seconde, rendez-vous au [56](#).

38

Vous vous engagez d'un pas prudent dans ce tunnel éclairé et vous débouchez bientôt dans une vaste caverne. Les parois sont recouvertes d'étagères croulant sous le poids d'un nombre incalculable de livres et de parchemins roulés. Un étrange personnage drapé dans une longue robe noire, les bras pliés disparaissant à l'intérieur de ses larges manches, attend tête baissée au centre de la caverne. Vous vous avancez et il se redresse, comme s'il se réveillait d'un profond sommeil.

-Entre, étranger, dit-il d'une voix grave. Tu as choisi la voie des énigmes. Je suis l'Inquisiteur. Tu dois te montrer digne de traverser mon domaine et pour cela tu ne pourras compter que sur la vivacité de ton esprit. Echoue et tu mourras. Avance et écoute bien, l'examen va commencer.

Si vous obéissez à l'Inquisiteur, rendez-vous au [262](#). Si vous vous ruez à l'attaque, rendez-vous au [141](#).

39

La phrase dit : « L'Elémental Harmonieux de l'Eau porte le numéro 27 et détruit l'Elémental Chaotique de Feu. » Vous mémorisez cette information tout en cheminant dans le couloir. Rendez-vous au [97](#).



40

Une colombe apparaît dans le ciel et survole un instant le voilier avant de se poser sur le pont près de vous. Elle porte un petit rouleau de papier accroché à la patte et ne manifeste pas la moindre frayeur quand vous l'attrapez. Le message est de la Fouine et il dit en substance : « Zagor a dépêché un Doppelganger, un double fantomatique ayant

l'apparence de Yaztromo, afin de te tromper quand tu atteindras Kaad. Comme tu le sais, les Doppelgangers ont tous les yeux verts, alors que ceux de Yaztromo sont bleus. Sois vigilant... » Préoccupé, vous froissez le message en une boulette que vous jetez à la rivière. Comment Zagor a-t-il eu connaissance de votre mission ? La colombe reprend bientôt son vol tandis que le voilier poursuit sa course rapide le long de la rivière. Rendez-vous au [11](#).

41

Le récipient de terre rouge se fracasse sur le sol de marbre. Vous repérez un palet de pierre noire parmi les débris. Si vous le ramassez, rendez-vous au [154](#). Sinon, et si ce n'est déjà fait, vous pouvez briser le pot de terre brune. Dans ce cas, rendez-vous au [397](#). Si vous préférez retourner dans la salle des statues et prendre la porte du fond, rendez-vous au [347](#).

42

Zagor, ce fourbe malfaisant, a badigeonné lui-même le diamant que vous tenez. Aussitôt, il se transforme en un guerrier puissant, entièrement composé de diamant. Il brandit son épée scintillante et vous défie en duel.

SENTINELLE DE DIAMANT HABILETÉ : 11 ENDURANCE : 9

La Sentinelle est insensible aux armes tranchantes. Votre épée est donc inutile dans le cas présent. A moins de posséder un marteau, votre aventure trouvera rapidement son terme. Si vous êtes vainqueur grâce à votre marteau, rendez-vous au [63](#).

43

Le Farfadet vous conduit dans une vaste salle où trône une longue table. Trois participants sont déjà assis, avec devant eux un plat rempli d'yeux de moutons. Vous prenez place à votre tour et vous avalez votre salive en voyant ce monticule d'yeux vides qui vous fixent en retour. Vous saluez les autres convives d'un sourire forcé. Le concurrent de gauche est un vieux Barbare portant une cape de fourrure, le front ceint



42 *Zagor brandit son épée scintillante et vous défie en duel.*

d'un lacet de cuir. A droite se trouve un Homme des Cavernes au front bas. Un Farfadet est assis devant vous. En dépit de sa petite taille, il a un ventre rond comme une barrique et nul n'ignore que les yeux de moutons sont la friandise favorite des Farfadets. Le vieux Barbare vous assène un coup de coude dans les côtes et grogne à votre oreille :

-Hé, freluquet ! on parie tous les deux ? Si vous acceptez de parier avec le Barbare qui sera vainqueur de l'épreuve, rendez-vous au [268](#). Si vous refusez, rendez-vous au [380](#).

44

Ignorant la demande de cet impudent gamin, vous poussez la porte de l'échoppe. Mais elle est fermée. Comptant bien revenir plus tard, vous partez immédiatement à la recherche de Zoot Zimmer. Rendez-vous au [309](#).

45

Comme vous vous faufilez vers le Farfadet endormi, vous trébuchez sur le sol accidenté. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [70](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [191](#).

46

La faille ne fait guère plus d'un mètre de largeur mais, quand vous vous élancez, vous vous heurtez à mi-course à une barrière invisible et vous tombez dans le vide. Vous sombrez dans un gouffre sans fond et la faille se referme au-dessus de vous... Lorsque vous reprenez conscience, vous êtes allongé sur une surface froide et un Nécron affûte un long couteau. Dans moins d'une heure, Zagor aura un nouveau bras et c'est le vôtre...

47

Vous évaluez du regard la distance à franchir et vous reculez de quelques pas avant de vous élancer en courant. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [168](#). Si le résultat est supérieur, rendez-vous au [261](#).

48

Au bout de quelques mètres, le couloir s'arrête devant une épaisse porte de bois recouverte d'obscur symboles. De nombreux objets sont cloués sur le panneau : de vieilles pièces de monnaie, une patte de lapin, des petits crânes d'animaux, un triangle de cuivre et une oreille momifiée. Vous vous penchez et vous distinguez clairement une voix féminine ordonnant qu'on lui apporte un bol d'asticots pilés. Si vous ouvrez cette porte, rendez-vous au [305](#). Si vous rebroussez chemin, rendez-vous au [4](#).

49

D'instinct, vous levez le bras pour vous protéger et la dague d'acier percute votre bouclier avec un bruit métallique. Vous la ramassez aussitôt et foncez à travers les buissons, brandissant votre épée. Rendez-vous au [72](#).

50

L'épée et la dague disparaissent et l'Inquisiteur replie lentement les bras.

-Tu as trouvé la bonne réponse. Voici la seconde énigme. Il faut trouver mon âge d'après les informations suivantes : je suis entré à l'École de Magie Noire à quatre ans et demi et j'y suis resté pendant un sixième de mon existence. Ensuite, j'ai étudié à l'Université de Démonologie pendant un cinquième de ma vie. J'ai été par la suite l'assistant du grand Nécromant Lune Noire pendant un quart de ma vie et, depuis un tiers de mon existence, je suis au service de Zagor.

Si vous avez trouvé l'âge de l'Inquisiteur, rendez-vous au paragraphe qui lui correspond. Si vous ne connaissez pas la réponse, rendez-vous au [127](#).

51

Vous vous hissez à la force des bras jusqu'à la trappe et vous débouchez dans une petite pièce aux murs de pierre, éclairée à la bougie. Le plafond est si bas que vous ne pouvez tenir debout. Vous repérez un conduit étroit, percé dans un des murs et, lui faisant face, une longue épée suspendue à un crochet. Sa lame a été forgée dans un métal sombre, presque noir. Si vous voulez la décrocher, rendez-vous au [355](#). Si vous vous faufilez dans le petit tunnel, rendez-vous au [68](#).

52

-Bien! dit le vieil homme d'une voix calme. Tes talents d'observateur feront de toi un excellent espion pour Zagor. Bien sûr, je devrai d'abord altérer un peu ton esprit, mais ne suis-je pas le Corrupteur ? Voyons, vais-je faire de toi un simple serviteur du Chaos ou as-tu assez de ressources pour devenir une intelligence démoniaque ? Le Corrupteur hésite encore sur le sort qu'il vous réserve. Profitez-en pour agir au plus vite. Qu'allez-vous utiliser contre lui ?

Un fouet (si vous en avez un)	Rendez-vous au 382
De l'ail	Rendez-vous au 224
Votre Épée	Rendez-vous au 174

53

Vous vous rendez au chapitre consacré au Dents de Dragon et vous parcourez la page à la loupe jusqu'à trouver un paragraphe traitant des Elémentaux d'Harmonie et du Chaos. Vous apprenez qu'ils sont répartis l'un comme l'autre en quatre principes. Les Elémentaux d'Harmonie se présentent chacun sous la forme d'une Dent de Dragon en or frappée d'un numéro. L'Elémental Harmonieux de l'Air porte le numéro 186 et détruit l'Elémental Chaotique de l'Eau. L'Elémental Harmonieux de Terre porte... Les trois pages suivantes manquent et vous ne pourrez connaître les secrets des autres Elémentaux. Notez les renseignements qui concernent l'Elémental Harmonieux de l'Air avant de quitter les lieux et d'emprunter le tunnel au fond de la caverne. Rendez-vous au [337](#).



54

L'équipage tente de réduire la voilure et de rétablir l'équilibre mais, pris par vent de travers, le navire fait une brusque embardée, projetant tout le monde par-dessus bord ! Aussitôt des silhouettes inquiétantes convergent vers vous, fendant les eaux troubles. Lancez un dé pour connaître le nombre de Poissons-Rasoirs qui vous attaquent. Si les Poissons-Rasoirs sont supérieurs ou égaux en nombre à celui des hommes de l'équipage (vous y compris), rendez-vous au [101](#). S'il y a moins de Poissons-Rasoirs que d'hommes, rendez-vous au [325](#).

55

Les Dents de Dragon s'illuminent au creux de votre paume et s'échauffent ! Leur puissance ne demande qu'à se libérer. La tornade hurle à vos oreilles, il faut jeter une Dent par terre et le faire maintenant ! Si vous savez quelle Dent peut contrer l'Elémental d'Air, rendez-vous au paragraphe qui correspond à celui de la Dent. Si vous ne possédez pas cette Dent, ou si vous ne savez pas laquelle employer, rendez-vous au [365](#).

56

Vous vous assurez qu'aucun bruit ne sort de derrière la porte avant de faire jouer la poignée : elle n'est pas verrouillée. Si vous désirez l'ouvrir, rendez-vous au [226](#). Si vous préférez inspecter la troisième porte, rendez-vous au [273](#).

57

-C'est mon nom, en effet. Qui es-tu, étranger ? Nous nous sommes déjà rencontrés ? Ou bien serait-ce un piège ? Si nous nous connaissons, tu dois aussi savoir le numéro de ma maison dans l'impasse des Cabochards... Si vous le connaissez, rendez-vous au paragraphe portant le numéro de sa maison. Sinon, rendez-vous au [176](#).

58

L'examen des pièces du jeu vous apprend que toutes les figurines sont en bois sculpté recouvert de peinture dorée ou argentée. En fouillant les squelettes, vous trouvez une pièce d'or et une capsule de verre qui contient de la fumée blanchâtre. Si vous brisez la capsule sur le sol, rendez-vous au [392](#). Si vous préférez la laisser sur place et repartir dans le couloir, rendez-vous au [373](#).

59

Comment pouviez-vous savoir que cette Amulette avait été envoûtée par Zagor lui-même afin que le Rat en Argent prenne vie au contact de la peau humaine ? L'amulette à peine passée autour du cou, le rongeur s'anime et s'attaque à votre gorge avec une frénésie vorace ! Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [17](#). Si le résultat est supérieur, rendez-vous au [276](#).

60

Le battant s'ouvre sur un petit être contrefait, vêtu de haillons d'une saleté repoussante. Il souffle et titube sous le poids d'un gigantesque crâne de Dragon qu'il transporte à travers son taudis. Une des dents fichées dans la mâchoire scintille d'un éclat jaune. Elle est sans doute en or. La créature tente péniblement de se diriger vers une grosse caisse remplie de paille située à l'autre bout de la pièce. Si vous l'attaquez, rendez-vous au [212](#). Si vous préférez refermer la porte et continuer le long du couloir, rendez-vous au [32](#).



60 Un petit être contrefait titube sous le poids d'un gigantesque crâne de Dragon.

61

Si vous voulez jouer aux osselets, vous n'avez que l'embarras du choix avec tous ces débris de squelettes qui vous entourent. Piétinant les ossements, vous commencez une fouille méthodique de la salle à manger sans rien découvrir d'autre que de la vaisselle sale et ébréchée. Sur un dressoir, vous trouvez une mallette de cuir fin, d'une cinquantaine de centimètres de long. Si vous ouvrez la mallette, rendez-vous au [119](#). Sinon, vous quittez la pièce et retournez sur vos pas pour emprunter le passage de droite. Rendez-vous au [37](#).

62

Le bracelet de cuivre diffuse des ondes bénéfiques tout le long de votre corps. Vos plaies cicatrisent et une vigueur nouvelle s'empare de vous. Reprenez 4 points d'ENDURANCE. Si vous désirez accrocher le pendentif à votre cou, rendez-vous au [105](#). Sinon, et si ce n'est déjà fait, vous pouvez examiner les armes qui se trouvent dans le râtelier (rendez-vous au [206](#)) ou bien quitter la pièce (rendez-vous au [151](#)).

63

Sous les coups répétés de votre marteau, la Sentinelle éclate en une myriade^ de fragments cristallins qui retombent sur le sable. A présent, si vous empruntez le tunnel de gauche, rendez-vous au [124](#). Si vous choisissez celui de droite, rendez-vous au [38](#).

64

La journée se poursuit tranquillement quand soudain, des bruits de pas pesants résonnent derrière vous. Un être gigantesque, d'allure vaguement humaine, cherche à vous rejoindre. Son faciès animal et bosselé semble avoir été façonné à grands coups de poing. Soufflant comme un damné, il postillonne et bave sur son poitrail velu, à peine couvert d'une peau de bête. C'est un Ogre et, à la manière dont il brandit sa lance et son gourdin, vous n'avez aucun doute sur ses intentions. Si vous dégainez votre épée pour l'affronter, rendez-vous au [395](#). Si vous préférez le distancer, rendez-vous au [126](#).



65

Vous frappez le sol de la pointe du bâton et, au deuxième coup, la faille se referme ! Les Nécrans se concertent d'un air inquiet tandis que vous avancez d'un pas assuré, tenant le bâton comme s'il s'agissait d'un sceptre. Alors, les disques de métal à la tranche effilée comme un rasoir s'envolent avec un ensemble parfait dans votre direction ! Lancez un dé et ajoutez 1 point pour chacune des pièces d'armure que vous portez : bouclier, heaume ou cuirasse. Si le résultat obtenu est compris entre 1 et 4, rendez-vous au [285](#). Si le résultat est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [335](#).

66

Si vous possédez un des objets suivants, sortez-le vite de votre sac avant que la Gorgone ne fonde sur vous. Qu'allez-vous choisir ?

De l'Ail Rendez-vous au [15](#)

Un Miroir Rendez-vous au [231](#)

Un Sifflet Rendez-vous au [334](#)

Si vous n'avez aucun de ces articles, vous n'avez d'autre choix que d'affronter la Gorgone, armé de votre seule épée. Rendez-vous au [393](#).

67

Les projections visqueuses manquent de peu votre visage. Le ver blessé se rétracte nerveusement et s'éloigne. Vous profitez de l'occasion pour vous saisir de la cassette et escalader le versant de la fosse. De retour

dans le couloir, vous secouez le coffret sans provoquer le moindre bruit. Vous l'ouvrez avec précaution et vous découvrez une petite page arrachée à un livre. Le mot « Feu » a été gravé au stylet à l'intérieur du couvercle. La cassette est de bonne taille et si vous désirez la conserver, vous devez abandonner deux objets pour faire de la place dans votre sac (rayez-les dans ce cas sur votre *Feuille d'Aventure*). Après avoir pris votre décision, vous pouvez lire ce qui est écrit sur la page. Dans ce cas, rendez-vous au [230](#). Si vous décidez de poursuivre l'exploration du couloir, rendez-vous au [97](#).

68

L'obscurité est presque totale et vous devez tâtonner sur le sol au fur et à mesure de votre progression pour ne pas tomber dans une quelconque trappe. Vous avancez ainsi sur une vingtaine de mètres avant de rencontrer une barre de fer dressée en travers du tunnel. Derrière elle, s'ouvre un gouffre sans fond. En scrutant les ténèbres, vous voyez que le tunnel se termine en cul-de-sac, à un mètre derrière le puits. Penché au-dessus du gouffre, vous tentez d'en évaluer la profondeur quand, brusquement, un raclement métallique résonne derrière vous. Vous vous sentez pris au piège. Serait-ce le Gobelin ? Dans ce cas, où était-il passé puisque vous ne l'avez pas rencontré dans son antre ? Si vous rebroussez chemin, rendez-vous au [114](#). Si vous tentez de descendre dans le puits, rendez-vous au [383](#).

69

Le monstre, sûr de sa force, vous laisse approcher sans esquisser le moindre geste. Qu'allez-vous faire pour qu'il consente à ouvrir cette porte ?

Lui proposer 10 Pièces d'Or

Rendez-vous au [214](#)

Dire que vous êtes la relève

Rendez-vous au [385](#)

Lui offrir Tranche-Tête, l'épée de Morsombre Rendez-vous au [202](#)

70

Vous conservez votre équilibre et vous vous approchez doucement du Farfadet. Vous vous emparez de la dague et de la bourse et vous vous éloignez vers la porte. Tout en surveillant le dormeur du coin de l'œil, vous ouvrez la bourse : elle contient une plaque d'ardoise avec le mot « flèche » gravé dessus. Vous la mettez dans votre sac et vous glissez la dague dans votre botte avant de quitter la pièce. Rendez-vous au [158](#).

71

L'Aigle Géant se laisse patiemment harnacher et Zoot Zimmer fixe entre ses ailes une selle biplace. Après avoir préparé cette étrange monture, il se tourne vers vous : -Ne songe pas à me proposer de l'argent pour le voyage, dit-il. Je suis persuadé que la peste qui a emporté ma mère et qui décime la contrée est l'œuvre de Zagor. Je suis fier de pouvoir contribuer à la perte de ce monstre. Allons-y maintenant. Vous prenez place derrière Zoot sur le dos de l'Aigle qui, en quelques battements d'ailes, s'élève haut dans les airs. Bientôt, Kaad n'est plus qu'une minuscule pastille sur le sol et vous vous laissez emporter par l'exaltante sensation du vent qui vous fouette le visage tandis que la campagne défile sous vos pieds. Zoot guide l'oiseau majestueux en direction du nord, survolant l'immensité désertique des plaines Pagannes. Pendant près d'une demi-heure, le voyage se déroule sans encombre, mais la chance vient à tourner. Zoot désigne soudain un point à l'horizon. Une créature ailée se rapproche à une vitesse stupéfiante. Si vous voulez atterrir, rendez-vous au [240](#). Si vous préférez continuer votre voyage en direction de la Montagne de Feu, rendez-vous au [131](#).

72

Vous déboulez dans une petite clairière, La Fouine à vos côtés. Deux serviteurs de Zagor sont accroupis à quelques mètres devant vous, tenant chacun une dague de lancer. Mi-Elfes Noirs, mi-Gobelins, les Traqueurs sont des créatures aussi stupides que dangereuses, mais ils font d'excellents messagers. Frappant toujours par surprise et à distance, ils ne se séparent jamais du jeu de dagues qu'ils portent dans

un harnais de cuir, en travers de la poitrine. Ils grognent en vous apercevant et un filet de bave s'échappe de leurs babines retroussées. Ils répugnent à l'affrontement direct. Leurs dagues s'envolent en sifflant, mais vous les esquivez aisément. Grondant comme des animaux pris au piège, les Traqueurs s'emparent de leur glaive. Sans perdre une seconde, vous foncez sur le plus proche, laissant à La Fouine le soin de s'occuper de l'autre.

TRAQUEUR HABILITÉ: 7 ENDURANCE: 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [306](#).

73

Vérifiez votre total de CHANCE du moment. S'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [167](#). S'il est inférieur ou égal à 8, rendez-vous au [320](#).

74

Vous foncez comme un météore en direction de la sortie et tentez d'ouvrir la porte. Aussitôt, trois lances traversent la pièce et vous clouent contre le panneau, tel un papillon. Hébété, une intense chaleur vous submerge et votre aventure s'achève.

75

La clef joue dans la serrure. Vous ouvrez la porte, avec le sentiment que votre mission devrait bientôt arriver à son terme. Rendez-vous au [169](#).

76

Vous récupérez votre épée et le Maître des Fosses vous aide à remonter. Inquiet, vous attendez son verdict. -Tu as gagné le droit de pénétrer dans le Sanctuaire de la Montagne de Feu, où l'harmonie des Sphères devient Chaos ! déclare-t-il d'un ton solennel. Va maintenant. Tandis que vous traversez la caverne en direction du tunnel de sortie, des doutes vous assaillent. Le Maître des Fosses connaît-il le but de

vosre mission ? Il est aux ordres de Zagor. Pourquoi, dans ce cas, n'a-t-il pas cherché à vous tuer ? Résistant à l'envie de vous retourner, vous vous engagez dans le tunnel. Rendez-vous au [337](#).

77

Le vent s'engouffre dans la voilure et votre navire s'arrache en fendant les eaux sous les hurlements des guerriers Orques. Rapidement, vous êtes hors de portée. -Plus aucun arrêt avant Kaad ! grogne Lorrie en manœuvrant rageusement le gouvernail. L'esprit endeuillé et maudissant votre bêtise, vous allez vous asseoir près de la soute aux voiles et vous contemplez d'un air absent le paysage qui défile sous vos yeux. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [40](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [258](#).

78

L'arôme de l'ail active un sortilège placé autour du pendentif qui se transforme en une mince lame animée d'une vie propre ! Le dard acéré jaillit de votre sac et s'enfonce entre vos côtes. La douleur vous tétanise et votre aventure s'achève à l'instant où la lame ensorcelée vous transperce le cœur.

79

Exténué et ruisselant de sueur, vous osez finalement poser les yeux sur l'immonde créature baignant dans une flaque d'humeurs visqueuses. Vous reculez et vous allez vous adosser contre un mur, les yeux rivés sur la masse grouillante des serpents qui continuent à s'agiter sur son crâne. Quelques minutes plus tard, vous retrouvez la force de repartir. Si vous ouvrez la porte qui se trouve au fond de la salle, rendez-vous au [347](#). Si vous préférez visiter les appartements secrets de la Gorgone, rendez-vous au [209](#).

80

La lueur de votre lanterne éclaire les contours d'une petite salle vide et la bouche sombre d'un tunnel. Un message a été inscrit à la craie jaune sur la paroi près de la sortie. Si vous désirez en prendre connaissance, rendez-vous au [323](#). Si vous foncez, tête baissée, dans le tunnel, rendez-vous au [372](#).

81

La phrase dit : « L'Elémental Harmonieux de Feu porte le numéro 315 et détruit l'Elémental Chaotique de Terre. » Vous mémorisez cette information. A présent, vous pouvez prendre la petite Tête de Dragon (ren-dez-vous au [73](#)) ou bien quitter la pièce et repartir à gauche dans le couloir (rendez-vous au [32](#)).

82

Vous découvrez un Bouclier Rond en métal poli, à demi enterré sous l'humus. Notez-le sur votre *Feuille* d'Aventure, si vous voulez le conserver, et rendez-vous au [267](#).

83

-Zagor 1 C'était le mot de passe de la semaine dernière ! grogne le portier. Allez, du balai ou j'appelle la garde ! Le volet se referme brusquement. Mieux vaut ne pas insister. Vous reprenez votre progression dans le couloir en vous rendant au [304](#).

84

Vous présentez la pièce à bout de bras entre les barreaux et vous demandez au Gobelin de venir voir. Avec cette pièce d'or frappée aux armes de Zagor, vous espérez le convaincre que vous êtes, vous aussi, à la solde du Sorcier. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux rendez-vous au [164](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [327](#).

85

Les Momies prennent conscience de votre présence et avancent à pas lents dans votre direction. Ce ne sont pas de farouches combattants, vous le savez, mais elles sont difficiles à vaincre avec des armes ordinaires. En revanche, elles sont très vulnérables au feu. Si vous avez une lanterne, rendez-vous au [288](#). Sans lanterne, il vous faudra vous rendre au [239](#).

86

Quelques heures plus tard, comme le crépuscule descend sur la plaine, la silhouette inquiétante de la Montagne de Feu se détache clairement à l'horizon. Allez-vous en rester là pour aujourd'hui ou bien poursuivre votre route malgré la nuit ? Vous ne savez que faire... La plaine s'étend à perte de vue et seul un amas rocheux, à quelques centaines de mètres sur votre gauche, pourrait vous servir d'abri. Si vous voulez bivouaquer au pied des roches, rendez-vous au [263](#). Si vous continuez votre chemin, rendez-vous au [357](#).

87

Vous pénétrez dans une pièce sombre qui fut autrefois une salle de tortures. Divers ustensiles servant à infliger les pires tourments sont rassemblés ici : des tisonniers, des chaînes, des brodequins, des fouets et une verge de fer aux pointes noircies. Un chevalet de torture trône au centre de cette antichambre de l'enfer. Un squelette écartelé y est encore attaché, sa face grimaçante figée à tout jamais dans un hurlement d'agonie. En y regardant de plus près, vous remarquez que le squelette porte un Anneau d'Or à la main gauche. Si vous vous emparez de l'Anneau, rendez-vous au [5](#). Si vous préférez quitter au plus vite cet antre de malheur, rendez-vous au [23](#).

88

Vous extirpez votre lame de sa poitrine et, sans chercher à savoir s'il va se relever, vous quittez la pièce au plus vite en tournant à droite dans le couloir. Rendez-vous au [151](#).

89

Epuisé et pantelant, vous nagez jusqu'à la rive nord et vous parvenez à vous hisser tant bien que mal sur la terre ferme. Vous reprenez votre souffle, en scrutant la surface de la rivière. Le voilier retourné s'en va à la dérive, poussé par le courant, mais aucun marin n'est visible. Seuls les remous frénétiques des Poissons-Rasoirs achevant leur besogne agitent les eaux troubles. Si vous désirez prendre un peu de repos, rendez-vous au [155](#). Si vous préférez repartir à l'ouest sans plus tarder en direction de Kaad, rendez-vous au [379](#).

90

-Bien, dit l'Inquisiteur. Tu as gagné le droit de pénétrer dans le Sanctuaire de la Montagne de Feu, où l'harmonie des Sphères devient Chaos. Si tu le désires tu peux consulter quelques ouvrages. Si vous voulez feuilleter certains livres, rendez-vous au [18](#). Si vous préférez quitter les lieux et emprunter le tunnel au fond de la caverne, rendez-vous au [337](#).

91

-Parfait! s'exclame le Farfadet. En quoi est-il cette fois-ci ? En or ou en argent ? Pour ne pas éveiller les soupçons du Farfadet, vous devez lui remettre un objet de l'un ou l'autre métal. Si vous possédez un tel article, rendez-vous au [26](#). Si vous n'avez aucun objet d'or ou d'argent à lui remettre, rendez-vous au [122](#).

92

Vous enfoncez le bras jusqu'à l'épaule dans la cavité et, après quelques tâtonnements, vous plongez la main dans une substance visqueuse. Si vous portez des gants de cuir, rendez-vous au [178](#). Sinon, rendez-vous au [377](#).

93

La mallette ne contient qu'une pelote de ficelle que vous décidez de garder par acquit de conscience, avant de quitter la salle en prenant la porte du fond. Rendez-vous au [121](#).

94

La Dent rebondit sur le sol et s'ouvre comme une cosse mûre pour donner naissance à un humanoïde qui s'interpose aussitôt entre vous et l'Elémental d'Air. Vous avez appelé l'Elémental Harmonieux de Terre et les deux entités se livrent à présent une lutte sans merci. L'Elémental de Terre repousse peu à peu son ennemi de toujours et l'étouffé dans ses bras noueux. Les plaintes du vent cèdent la place au silence et l'Elémental de Terre disparaît à son tour dans son réceptacle d'or. Zagor fronce les sourcils, mais il rumine déjà une nouvelle attaque. Une cascade bouillonnante jaillit à ses pieds et dévale les marches de son trône pour aller former une gigantesque vague ! L'Entité liquide ouvre les bras, menaçant de vous engloutir. Si vous possédez la Dent qui peut contrer l'Elémental d'Eau, rendez-vous au paragraphe qui correspond à celui de la Dent. Si vous ne possédez pas cette Dent, ou si vous ne savez pas laquelle employer, rendez-vous au [365](#).



95

Vous fabriquez un matelas de feuillages et vous refermez la trappe avant de vous enrouler dans votre couverture. Dans l'obscurité, vous pouvez entendre les petits bruits des insectes quittant leur cachette, mais cela ne vous empêche pas de trouver rapidement le sommeil... Au matin, des bruits de pas au-dessus de votre tête vous réveillent en

sursaut. Alerté, vous tâtez lentement le sol, à la recherche de votre épée. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [352](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [370](#).

96

La Gorgone surprend l'éclat mortel de ses yeux écarlates dans le miroir et cette vision lui arrache un hurlement horrifié. L'écho de ses cris se répercute sur les parois de marbre, elle s'immobilise et son corps prend brusquement une teinte de sable. La voilà devenue statue dans son propre repaire. Vous lui adressez un ricanement sardonique, tout en vous demandant combien de monstres de cet acabit vont encore se dresser sur votre route. Si vous voulez ouvrir la porte au fond de la salle, rendez-vous au [347](#). Si vous préférez visiter les appartements secrets de la Gorgone, rendez-vous au [209](#).

97

Le couloir se prolonge en ligne droite, éclairé par une rangée de torchères. Vous arrivez bientôt à hauteur d'une porte de bois massif, sur la paroi de droite. Vous dressez l'oreille sans percevoir le moindre bruit. Si vous voulez ouvrir cette porte, rendez-vous au [222](#). Sinon, rendez-vous au [373](#).

98

Vous empoignez votre couverture et vous la projetez sur le petit être, le recouvrant totalement. L'Entité de Feu se débat violemment et de la fumée s'échappe des pans de la toile mais, bientôt, vous entendez une plainte étouffée et votre couverture retombe inerte sur le sol. Pour plus de sécurité, vous la piétinez pendant quelques instants. Le monstre a disparu et s'en est retourné dans son monde infernal. Vous vous hâtez de panser vos brûlures, mais une douleur sourde va vous accompagner pendant tout le reste de la nuit et vous empêcher de trouver le sommeil. Aux premières lueurs de l'aube, vous reprenez votre périple vers la Montagne de Feu qui domine la plaine de son inquiétante présence. Avec un peu de chance, vous devriez l'atteindre aux environs de midi. Rendez-vous au [221](#).

99

Vous vous levez d'un bond et vous le gratifiez d'une bonne gifle pour lui rendre la mémoire. Le Barbare pousse un hurlement de bête fauve et fait voler la table à l'autre bout de la pièce ! D'un geste enragé, il renvoie sa cape derrière ses épaules et brandit sa hache de guerre. L'assemblée recule, ravie d'assister à un réjouissant massacre !

BARBARE HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [135](#).

100

Vous accrochez la Boucle d'Oreille à votre lobe. Aussitôt, le pendant se détache de l'anneau et le perce-oreille métallique s'enfonce dans votre pavillon ! Ses petites pattes, fines comme des aiguilles vous causent une douleur atroce. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [274](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [299](#).

101

Protégés par d'épaisses écailles argentées, les Poissons-Rasoirs sont dotés d'une monstrueuse mâchoire hérissée de dents tranchantes comme des... rasoirs. Bientôt, la surface de l'eau se pare de la couleur du sang des victimes et deux de ces monstres carnivores s'en prennent à vous. Les Poissons-Rasoirs attaquent tous deux en même temps. À chaque Assaut, calculez la *Force d'Attaque* de tous les combattants, vous y compris, et choisissez l'adversaire que vous allez affronter. Combattez-le de la manière habituelle mais, si le deuxième adversaire a une *Force d'Attaque* supérieure à la vôtre, il vous inflige une blessure. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle des deux adversaires, vous ne blessez que celui que vous avez choisi : considérez que vous avez paré l'attaque du second. Si vous parvenez à tuer l'un de vos deux adversaires, le combat se poursuit selon les règles habituelles.

Premier POISSON- RASOIR HABILITÉ:7 ENDURANCE: 8

Second POISSON-RASOIR HABILITÉ: 7 ENDURANCE: 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [89](#).

102

La porte s'ouvre sur une petite antichambre dont l'unique décor est une lourde porte ornée de motifs démoniaques. Un gigantesque Z en relief et doré à la feuille occupe le panneau supérieur de la porte. L'entrée est gardée par une bête monstrueuse, ses bras de bûcheron posés sur une masse d'armes aux pointes acérées. Un harnais de cuir épais forme une croix sur son torse velu et ses épaules sont recouvertes de renforts de cuir hérissés de piquants. Le monstre a une tête de loup surmontée, qui plus est, de cornes recourbées qui renforcent encore son côté cruel. Si vous cherchez à négocier pour qu'il vous laisse passer, rendez-vous au [69](#). Si vous ne voulez pas perdre de temps en vaines palabres pour attaquer aussitôt, rendez-vous au [198](#).

103

Le Maître des Fosses hausse les sourcils et, sans se départir de son calme, il tend les bras vers vous. -Meurs ! s'écrie-t-il d'une voix rauque. Aussitôt, dix petites piques, que vous aviez prises pour ses ongles, s'envolent et traversent l'espace qui vous sépare, se fichant profondément dans vos chairs. Arrêté en plein élan, vous jetez un dernier regard hébété vers le Maître des Fosses avant de vous écrouler, mort...

104

Vous empoignez le piquet de fer et vous vous laissez glisser dans le gouffre ténébreux. Vous avez beau vous étirer, vos pieds ne rencontrent que le vide. A Dieu va,. Vous lâchez prise et vous tombez dans l'obscurité. Quelques mètres plus bas, vous atterrissez lourdement sur un sol dallé, vous foulant la cheville. Vous perdez 1 point d'HABILETÉ et 1 point d'ENDURANCE. Si vous possédez une lanterne, rendez-vous au [80](#). Sinon, rendez-vous au [278](#).

105

Le Pendentif s'illumine autour de votre cou et le cadavre du Chevalier est agité de soubresauts nerveux ! Il se relève avec des gestes mécaniques et reprend son arme, sa tête à demi sectionnée pendant sur son épaule. Aussitôt, vous arrachez le Pendentif pour le jeter au loin. Le Mort Vivant s'approche lentement. Si vous l'affrontez, rendez-vous au [2](#). Si vous prenez la fuite, rendez-vous au [388](#).

106

Vous retournez sur vos pas pour regagner le chemin, en grande discussion avec ce brave la Fouine. -Mission accomplie ! s'exclame-t-il avec une fierté bien légitime. Zagor ne saura rien de ta venue. De retour sur la route, vous échangez une solide poignée de main et la Fouine repart au village, tandis que vous vous éloignez dans la direction opposée. Rendez-vous au [161](#).

107

Un Crotale jaillit de la corbeille et cherche à vous mordre. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [275](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [302](#).

108

Ce combat ne vous a donné aucune envie d'aller visiter les égouts ! Si vous allez vous asseoir un instant sur le fauteuil qui vous tend les bras, rendez-vous au [269](#). Si vous ouvrez la porte qui se trouve au fond de la pièce, rendez-vous au [283](#).

109

Le couloir décrit une large boucle sur la droite et vous le suivez jusqu'à ce que vous arriviez en vue d'une porte, sur la gauche. En dressant l'oreille, vous entendez comme des bruissements d'ailes venant de l'intérieur. Si vous ouvrez cette porte, rendez-vous au [360](#). Si vous préférez ne pas vous attarder, rendez-vous au [172](#).

110

Vous empoignez la lance et vous visez soigneusement l'Ogre qui se rapproche. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [185](#). Si le résultat est supérieur, rendez-vous au [199](#).

111

Une douleur effroyable vous foudroie l'épaule et vous vous écroulez. Les Hommes-Lézards vous rejoignent et vous entourent.

-Qu'on le garde en vie pendant une heure ou deux, grogne le chef d'une voix rauque. Zagor a peut-être encore besoin d'un bras ou d'une jambe... Indifférents à vos hurlements de douleur, les brutes vous traînent dans les couloirs et vous jettent dans une cellule. Une demi-heure plus tard, un homme au regard vide et portant un tablier blanc entre dans votre geôle. Deux gardes vous maintiennent tandis qu'il ouvre une mallette pour en sortir un couteau et une scie. Zagor a besoin de vous...

112

La hache termine sa course meurtrière entre les omoplates de Fyll qui tombe par-dessus bord et disparaît, mort, dans les eaux glacées de la rivière. Le voilier s'éloigne dans un silence pesant, tous les membres de l'équipage déplorant la perte de leur compagnon. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [40](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [258](#).

113

Vous vous emparez des Dents de Dragon alors que l'Elémental d'Air s'avance déjà ! Il faut agir ! Si vous connaissez le mot magique qui libère les Elémentaux contenus dans les dents, il faut le prononcer maintenant ! Si vous prononcez « Zabaron », rendez-vous au [344](#). Si vous dites « Cachondo », rendez-vous au [55](#).

Ce que vous découvrez confirme vos pires craintes : une herse métallique bloque le passage et tous vos efforts ne la font pas bouger d'un pouce. Brusquement, le sol se dérobe sous vos pieds et vous tombez lourdement, quelques mètres plus bas, sur un dallage de pierre. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous venez d'atterrir dans une pièce éclairée par une torche et uniquement meublée d'une paille et d'un seau métallique. La seule issue est une lourde porte de chêne dotée d'un judas par lequel la face ricanante du Gobelin apparaît un instant: vous êtes pris au piège dans sa cellule ! Aussitôt, vous courez à la porte et vous scrutez vers l'extérieur. Le Gobelin se trouve dans la chambre de torture. Vous n'aviez pas remarqué cette porte en y entrant, car elle était située dans un recoin sombre de la pièce. Le Gobelin prépare le chevalet de torture avec une joie malsaine. Tout en effectuant sa besogne, vous l'entendez psalmodier une mélodie gutturale aux sombres intonations, qu'il ponctue de gloussements ineptes. L'idée de finir entre les mains de cette chose sadique vous est intolérable. Il faut agir au plus vite. Mais comment ? Qu'allez-vous utiliser pour tenter de vous échapper:

Le Seau métallique	Rendez-vous au 21
Une Pièce d'Or frappée d'un Z	Rendez-vous au 84
Une Clef en Argent	Rendez-vous au 203
Une Clef en Fer	Rendez-vous au 363

La fouille de la Sorcière se révèle décevante. Vous soulevez les tentures les unes après les autres et vous découvrez enfin un panneau de métal scellé dans le mur. Il comporte une poignée et une petite fente au-dessus de laquelle vous pouvez lire « Pièces d'argent uniquement, cet appareil ne rend pas la monnaie. » Si vous avez 2 Pièces d'Argent à glisser dans la fente, rendez-vous au [264](#). Si vous préférez mettre d'autres pièces, rendez-vous au [362](#).

Le visage du gamin s'éclaire quand vous lui donnez le cube et il file aussitôt dans la ruelle adjacente à la boutique. Quelques instants plus tard, il est de retour avec un opulent bonhomme à la face rubiconde, mâchouillant une cuisse de poulet, une large serviette encore autour du cou.

-La boutique est fermée pour l'après-midi, annonce-t-il avec un sourire jovial. Mais comme vous avez eu l'obligeance de faire un cadeau à Ouioui Junior, je vais ouvrir tout spécialement pour vous. Vous pénétrez à sa suite dans une vaste salle où s'entasse un incroyable bric-à-brac dans un désordre absolu. Vous repérez un ours empaillé, des cannes à lancer, des vases de toutes tailles, des boucliers, une enclume, des boîtes en équilibre instable, des lanternes, des livres, des cartes, des rouleaux de cordes multicolores, une cornemuse, des statuettes et même un four solaire à accumulation avec option grille-pain ! -Excusez le désordre, lance le boutiquier en remarquant votre étonnement. Je compte faire l'inventaire un de ces jours, mais ma clientèle adore fouiller dans mes trésors. Ils m'appellent le Roi de la Débrouille. Alors, que puis-je faire pour vous ? Vous ouvrez la bourse que vous a remise Yaztromo et vous comptez 15 Pièces d'Or. Vous décidez d'en dépenser 10 et de conserver le reste pour plus tard. Vous expliquez à Ouioui Cépohtssibl qu'il vous faut du matériel pour une exploration souterraine. -Entreprise hasardeuse mais qui peut s'avérer très rentable, réplique-t-il en souriant. J'ai ce qu'il vous faut. Chaque article coûte 2 Pièces d'Or. Sur ces mots, il s'empare d'une ardoise et dresse la liste des objets qu'il possède en stock: une Lanterne, une Corde, un Marteau et des Pitons, de l'Ail, un Miroir, une Hache, une Bouteille d'eau, une Loupe, une Ecri-toire de poche (plume, encre et papier), une Dague en Argent, des Gants de Cuir et un Baume de Soins. Choisissez cinq objets et notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. Ouioui Cépohtssibl empoche vos 10 Pièces d'Or tout en vous souhaitant gloire et fortune et vous indique comment vous rendre chez Zoot Zimmer. Rendez-vous au [309](#).

117

La vue de votre sang excite le monstre et ses babines se couvrent d'écume. Le Mutant est agité de spasmes et, brusquement, son harnais de cuir éclate sous la pression de muscles titanesques. Hurlant comme une bête qu'on égorge, il se transforme sous vos yeux et gagne un bon mètre en hauteur. Sa face grimaçante devient un masque d'horreur et ses canines s'allongent telles des défenses ! Le combat n'est pas fini et le monstre a gagné en puissance.

MUTANT DU CHAOS HABILETÉ : 14 ENDURANCE : 14 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [331](#).

118

Vous poussez la porte et vous sursautez en voyant deux énormes rats filer sur le plancher recouvert de paille. Vous êtes dans une cellule sombre, occupée par un prisonnier. L'homme est blotti contre la paroi, les mains entravées par des chaînes scellées au mur. Il porte un pantalon rouge et un bandeau lui couvre les yeux. Il est pris de panique en vous entendant et il se recroqueville en hurlant :

-Assez ! Par pitié ! Plus de tortures ! Sa voix, comme son allure, ne vous sont pas inconnues. Si vous l'appellez Zoot Zimmer, rendez-vous au [57](#). Si vous l'appellez Fergus Finn, rendez-vous au [287](#).

119

La mallette s'ouvre facilement, mais elle est vide. A l'intérieur du couvercle vous lisez l'inscription: « Celui qui donne le sommeil à ceux qui ne peuvent dormir... » Le contenu de cette mallette a dû faire le bonheur d'un autre. Déçu de n'avoir rien trouvé, vous quittez la pièce et vous retournez sur vos pas pour emprunter le passage de droite. Rendez-vous au [37](#).

120

Au bout d'une heure de marche, vous percevez nettement des appels à l'aide, provenant d'un bosquet, sur la droite. Si vous allez voir ce qui se passe, rendez-vous au [318](#). Si vous passez votre chemin, rendez-vous au [250](#).

121

La porte s'ouvre sur un petit couloir qui aboutit, quelques mètres plus loin, à une autre porte semblable à celle que vous venez de franchir. Vous vous penchez pour écouter et, comme tout semble silencieux, vous tournez la poignée, découvrant une pièce magnifiquement décorée. Le sol est de marbre poli et les murs sont peints en blanc, même si les années en ont terni l'éclat. Vous remarquez un rectangle plus pâle sur chacun des murs : certainement la marque laissée par des tableaux qu'on aura décrochés. Soudain, la porte au fond de la salle s'ouvre et une créature simiesque à la musculature noueuse fait son apparition. Elle marque un temps d'arrêt en vous apercevant et se met à grogner. C'est un Troll des Cavernes au front bas et buté. Deux canines démesurées remontent de sa mâchoire inférieure pour lui éhatouiller le nez. Il vous fixe d'un air mauvais et brandit sa massue hérissée de piquants avant de s'élancer à l'attaque.

TROLL DES CAVERNES HABILETÉ: 9 ENDURANCE: 9 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [284](#).

122

Vous prétendez que Zagor a réquisitionné tous les objets d'or et d'argent disponibles pour une nouvelle expérience. En réponse, le Farfadet tapote sa joue gonflée et s'écrie : -Pipeau !... Gardes ! Emparez-vous de cet imposteur ! Vous le repoussez de toutes vos forces et vous filez à droite dans le couloir. Aussitôt, les deux Hommes-Lézards vous emboîtent le pas et vous prennent en chasse en brandissant leurs lances. Le premier vise soigneusement votre dos. Lancez un dé. Si le résultat est compris entre 1 et 3, rendez-vous au [234](#). S'il est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [111](#).

123

Amusé par l'audace de ce vieillard chenu, vous fouillez dans votre poche et vous lui lancez la pièce. Il l'attrape au vol et la mord à pleines dents, au risque de sacrifier les rares chicots qui lui restent. Avec un grognement satisfait, il entreprend alors de l'observer sous toutes les coutures.

-N'est-ce pas un Z que je vois sur cette pièce ? demande-t-il d'un air innocent. Si vous confirmez qu'il s'agit bien de la lettre Z, rendez-vous au [29](#). Si vous prétendez qu'il faut lire un N, rendez-vous au [255](#).

124

Vous avancez avec prudence dans ce tunnel éclairé de torches et vous voyez qu'il débouche plus loin dans une autre caverne. En vous approchant, vous pouvez apercevoir deux larges fosses creusées dans le sol. Des grognements furieux sortent de l'une d'elles. Un homme au crâne rasé et portant cotte de mailles se tient dans l'espace qui sépare les deux fosses. Vous remarquez ses longs ongles taillés en pointe et peints en rouge. -Entre, étranger ! lance-t-il d'une voix calme et assurée. Tu as choisi la voie des Épreuves. Je suis le Maître des Fosses. Tu dois te montrer digne de traverser mon domaine et prouver pour cela la valeur de ton épée. Si tu faillis tu mourras... Avance, les Épreuves vont commencer. Si vous obéissez au Maître des Fosses, rendez-vous au [291](#). Si vous vous ruez à l'attaque, rendez-vous au [103](#).

125

La salle des gardes est une pièce minuscule, uniquement meublée de deux tabourets et d'une table sur laquelle fument encore deux bols de brouet. Vous repérez un bâton et une corbeille en osier posés dans un angle. Une petite patte recroquevillée émerge d'un bol de soupe, ce qui vous ôte toute envie d'y goûter. Vous pouvez : épaisse. Lorsqu'il réalise qu'il ne pourra pas vous rattraper, l'Ogre vocifère et projette sa lance dans votre direction. Lancez un dé. Si le résultat obtenu est compris entre 1 et 4, rendez-vous au [157](#). Si le résultat est 5 ou 6, rendez-vous au [319](#).

Examiner le Bâton

Rendez-vous au [20](#)

Soulever le couvercle de la Corbeille

Rendez-vous au [107](#)

Quitter la pièce et prendre les Nécrons en chasse Rendez-vous au [219](#)

126

Vous êtes en pleine forme et vous n'avez aucun mal à maintenir la distance qui vous sépare de cette brute

127

L'Inquisiteur vous toise et présente ses mains nues. -L'entrée du sanctuaire de la Montagne de Feu t'est refusée, annonce-t-il d'une voix froide. Selon la volonté de mon Seigneur et Maître, Zagor, prépare-toi à mourir ! -Sur ces mots, une lueur aveuglante vous submerge et le sol se dérobe sous vos pieds. Vous tombez dans un gouffre sans fond, vers la fin de votre aventure.

128

Le Farfadet, maître de cérémonie, remet au Barbare un petit buste de bronze à l'effigie de Zagor ! Le Barbare se tourne alors vers vous et, sans un mot, il tend la main. Vous fouillez dans votre sac, jugeant le moment mal choisi pour provoquer un esclandre. Rayez un objet en or de votre *Feuille d'Aventure*. La nourriture infâme que vous avez ingurgitée en excès vous permet malgré tout de reprendre 1 point d'ENDURANCE. Vous buvez un grand verre d'eau pour faciliter la digestion et vous prenez congé de l'assemblée. Vous quittez la salle et vous partez à droite dans le couloir. Rendez-vous au [304](#).

129

La fouille des deux cadavres se révèle infructueuse, hormis une petite Amulette en Argent représentant un rat, que le premier portait autour du cou, maintenue par un lacet de cuir. Si vous désirez passer l'Amulette autour de votre cou, rendez-vous au [59](#). Si vous préférez laisser ce bijou d'un goût douteux à son propriétaire, vous quittez la cabane sans plus tarder et vous repartez au sud, en direction du chemin. Rendez-vous au [238](#).

130

Le Gobelin esquisse un mouvement de côté et la dague passe en sifflant près de sa tête. Rendez-vous au [130](#).

131

Un frisson d'horreur vous parcourt l'échine quand vous apercevez un long corps décharné, porté par deux ailes membraneuses. Le monstre fond dans votre direction, toutes griffes en avant, son faciès grotesque hurlant sa haine. Pas de doute, c'est une Harpie et elle s'élance sur l'Aigle Géant, alourdi par votre poids.

HABILETÉ ENDURANCE HARPIE 7 6

AIGLE GÉANT 6 11

Menez le combat entre les deux créatures volantes. Si vous possédez une Dague de lancer en acier, vous pouvez prendre le monstre pour cible. Dans ce cas, lancez un dé : si le résultat obtenu est compris entre 1 et 3, vous visez à côté. Si le résultat obtenu est compris entre 4 et 6, la Dague touche la Harpie qui perd 2 points d'ENDURANCE. (Que votre tir porte ou non, rayez la Dague de votre *Feuille d'Aventure*.) Si la Harpie remporte le combat, l'Aigle tombe comme un météore en direction du sol, vous entraînant vers une mort certaine. Si l'Aigle sort vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au [166](#).

132

Vous pénétrez dans une petite cuisine qu'il faudrait absolument dénoncer aux services d'hygiène ! Des monceaux de vaisselle sale s'entassent en équilibre instable dans des baquets de bois remplis d'eau croupie. Une marmite bouillonne dans l'âtre, mais rien que l'odeur de latrines qui s'en dégage vous donne la nausée. Vous vous approchez de la table de travail surchargée d'immondices, le sol gluant collant à vos bottes, et vous découvrez une caisse de couverts parmi lesquels se trouve une Cuillère en Or. Vous décidez de la prendre et vous quittez au plus vite ce nid à microbes. Enjambant les cadavres de l'Orque et de son serviteur Nain, vous sortez dans le couloir et vous partez à droite. Rendez-vous au [13](#).

133

La page ne contient qu'une phrase impossible à déchiffrer tant l'écriture est minuscule. Si vous possédez une Loupe, rendez-vous au [81](#). Si vous ne possédez pas de Loupe, vous pouvez prendre la petite Tête de Dragon (rendez-vous au [73](#)) ou bien quitter la pièce et repartir à gauche dans le couloir (rendez-vous au [32](#)).

134

La fumée verdâtre s'échappe du cylindre mais contrairement à ce que vous pouviez craindre, elle n'est pas suffocante et elle se disperse bientôt dans la pièce. Vous videz le contenu du cylindre au creux de votre main et vous découvrez une Dent de Dragon en Or, ornée à sa base d'un motif qui représente un cœur entouré d'un cercle de flammes. Empressez-vous de la noter sur votre *Feuille d'Aventure* et profitez de l'occasion pour vous ajouter 1 point de CHANCE. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez fouiller parmi les débris. Dans ce cas, rendez-vous au [242](#). Autrement, vous quittez la cellule et vous vous dirigez vers l'autre porte. Rendez-vous au [56](#).

135

Tout en essuyant la sueur qui ruisselle de votre front, vous expliquez à l'assemblée que le Barbare refusait de régler son pari. Vous entamez donc la fouille du cadavre, avec l'approbation de tous et vous trouvez bientôt une petite poche de toile. Elle contient une grosse Dent en Or, frappée du numéro 27. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Votre estomac mis à rude épreuve commence à se manifester bruyamment, mais cette nourriture infâme, ingurgitée en excès, vous permet malgré tout de reprendre 1 point d'ENDURANCE. Vous buvez un grand verre d'eau pour faciliter la digestion et vous prenez congé de l'assemblée qui se dispute déjà les bottes et la hache du Barbare. Vous quittez la salle et vous partez à droite dans le couloir. Rendez-vous au [304](#).

136

Le voilier passe à vive allure à côté de l'Orque qui lâche une bordée de jurons choisis et projette de toutes ses forces une hache en direction du pont. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est compris entre 2 et 9, rendez-vous au [112](#). Si le résultat est supérieur ou égal à 10, rendez-vous au [188](#).

137

Les Hommes-Lézards sont de farouches adversaires qui ignorent le sens du mot peur. Heureusement pour vous, l'exiguïté du couloir les empêche de vous attaquer de front. Combattez-les l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOMME-LÉZARD	8	8
Deuxième HOMME-LÉZARD	8	7
Troisième HOMME-LÉZARD	8	6

Si vous êtes vainqueur, fuyez sans plus tarder avant que d'autres ne déboulent dans le couloir et rendez-vous au [304](#).

138

Vous traversez la pièce, tandis que la créature déroule lentement ses anneaux dans la salle. Hélas (ce serait trop simple !), la porte du fond résiste à tous vos efforts pour l'ouvrir. Jetant un rapide coup d'œil par-dessus votre épaule, vous constatez que le monstre n'est pas un serpent géant. Un buste féminin recouvert d'écaillés noires se dresse au sommet des anneaux. Elle brandit une épée d'argent et une multitude de petits serpents grouillent sur sa tête en guise de chevelure. Ses yeux écarlates, à l'éclat mortel, sondent la pièce à la recherche de l'intrus. Vous êtes enfermé dans le repaire d'une Gorgone. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [31](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [265](#).

139

Les rimes d'Ektor Zébulon vous reviennent en mémoire et vous mâchouillez le champignon jusqu'à la dernière bouchée. Peu à peu, les vertiges s'arrêtent et vous inspirez profondément. Les vertus curatives du champignon vous redonnent même 1 point d'ENDURANCE. Vous pouvez reprendre votre route en vous rendant au [373](#).

140

Le tunnel se termine bientôt devant une porte de bois condamnée depuis plusieurs années. Vous collez l'oreille contre le panneau mais vous n'entendez rien. Vous alliez rebrousser chemin quand vous repérez, près de la porte, une bouteille abandonnée au pied du mur. Vous ôtez la poussière qui la recouvre : elle est en verre de couleur bleu nuit et le goulot est cacheté. En la secouant, vous entendez un bruit métallique. Vous brisez le bouchon de cire, mais l'objet est trop gros pour passer par le goulot. Si vous brisez la bouteille, rendez-vous au [321](#). Sinon, reposez-la où vous l'avez trouvée et retournez à la jonction des couloirs. Explorez le tunnel de gauche en vous rendant au [281](#).

141

Vous vous élancez, épée en avant en hurlant un sauvage cri de guerre. L'Inquisiteur vous toise et présente ses mains nues.

-Prépare-toi à mourir ! annonce-t-il d'une voix froide. Sur ces mots, une lueur aveuglante vous submerge et le sol se dérobe sous vos pieds. Vous tombez dans un gouffre sans fond, vers la fin de votre aventure.



142

La lourde porte de fer s'ouvre dans un miaulement métallique sur un petit corridor menant à une vaste salle. Un Gobelin est posté à l'entrée de la pièce. Dès qu'il vous aperçoit, il se précipite vers un levier qui dépasse du mur. Si vous avez une Dague de lancer glissée dans votre botte, rendez-vous au [34](#). Sinon, rendez-vous au [184](#).

143

Bientôt, l'obscurité la plus totale envahit la contrée et votre progression devient à chaque pas un peu plus dangereuse. Le village de Pierpont est encore loin et, dans cette nuit d'encre, vous ne distinguez même plus le chemin. Tandis que vous scrutez les ténèbres à la recherche d'un endroit sûr où vous pourrez bivouaquer, un bruissement soyeux se fait entendre au-dessus de vous. Aussitôt, vous dégainez votre épée et parvenez à distinguer une silhouette virevoltante qui fond bientôt sur vous. C'est une Chauve-Souris Vampire et elle compte bien inscrire votre sang chaud au menu de son souper.

CHAUVE-SOURIS VAMPIRE HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 4

Pour la durée de cet affrontement, réduisez votre *Force d'Attaque* de 2 points puisque vous combattez dans l'obscurité. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [350](#).

144

Dès l'ouverture de la porte, une odeur révoltante vous saisit à la gorge. Vous vous bouches les narines, à la limite de la nausée. Un abominable cloaque s'ouvre devant vous. Au creux d'une fosse, quatre Vers monstrueux, longs de quatre mètres, explorent les entrailles d'un cadavre de chien. Tels de longs boyaux aveugles à la couleur laiteuse, ils glissent et roulent sur la charogne pour se repaître de ses suc. Vous repérez d'autres cadavres en état de décomposition plus ou moins avancée. Un Ver glisse lentement sur le côté et révèle une Cassette en laiton délicatement ouvragé, posée au fond du charnier. Si vous vous laissez choir dans la fosse pour récupérer la Cassette, rendez-vous au [7](#). Si vous préférez refermer la porte et repartir dans le couloir, rendez-vous au [97](#).

145

La douleur est si forte que vous écartez la main. Vous sentant menacé, vous ouvrez les yeux d'instinct... Rendez-vous au [265](#).

146

Si vous entrez dans cette pièce, rendez-vous au [295](#). Si vous préférez refermer la porte et rebrousser chemin au plus vite jusqu'à la jonction des couloirs, rendez-vous au [4](#).

147

Le combat s'engage et l'air résonne bientôt du fracas de l'acier mordant l'acier. Vous vous défendez comme un diable, contrant les attaques qui surviennent de toutes parts mais, rapidement, les lames rouillées plongent inlassablement dans vos chairs et elles ont raison de vous. Le silence retombe dans la pièce et les épées s'arrachent de votre cadavre sanguinolent pour aller reprendre leur place. Votre aventure est terminée.

148

Cette Clef n'entre pas dans la serrure. En revanche, une violente décharge électrique remonte le long de votre bras et vous tétanise un instant. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous essayez la Clef en Fer, rendez-vous au [259](#). Si vous préférez la Clef en Cuivre, rendez-vous au [75](#).

149

La porte s'ouvre sur un passage étroit qui tourne sur la droite au bout de quelques mètres, puis à nouveau à gauche. Vous jetez un rapide coup d'œil dans la niche qui se trouve à hauteur de ce virage, avant de poursuivre votre chemin, rassuré. Bientôt, vous arrivez devant une porte de bois munie d'une poignée en os sculpté. Vous ouvrez lentement la porte et vous découvrez une étrange pièce en forme de poire au sol de pierres brutes et irrégulières. Vous repérez une autre porte à l'extrémité de la pièce et une petite créature au long nez et aux oreilles pointues, assoupie sur un tas de gravats dans un coin. C'est un Farfadet. Il est uniquement vêtu d'un pagne. Une dague et une bourse sont posées près de sa tête. Si vous voulez traverser la pièce à pas feutrés en direction de la porte, rendez-vous au [330](#). Si vous vous approchez du Farfadet pour lui dérober ses biens, rendez-vous au [45](#).

150

Vous vous réveillez le lendemain matin aussi frais et dispos que si vous aviez dormi pendant un siècle. Reprenez 2 points d'ENDURANCE. Tout en vous étirant, vous regagnez le chemin pour aller vers le sud. Rendez-vous au [238](#).

151

Vous repérez bientôt une lourde porte de bois sur la gauche. Vous collez l'oreille contre le panneau et vous distinguez nettement des bruits de pas raclant le sol. Si vous ouvrez cette porte, rendez-vous au [60](#). Si vous continuez dans le couloir, rendez-vous au [32](#).

152

Le couloir aboutit devant une porte de chêne massif qui ne semble pas verrouillée. En dressant l'oreille, vous percevez des bruits secs, comme des os que l'on entrechoque. Si vous ouvrez la porte, rendez-vous au [210](#). Si vous revenez sur vos pas pour emprunter le passage de droite, rendez-vous au [37](#).

153

Vous fouillez en toute hâte dans votre sac et vous en retirez l'Œuf d'Onyx. Sans plus attendre, vous le jetez dans le gouffre. Vous l'entendez heurter le sol quelques mètres plus bas... sans que cela cause le moindre effet. Le périmètre de sol où vous êtes se réduit comme une peau de chagrin. Vous devez franchir le gouffre. Rendez-vous au [46](#).



154

Votre main se raidit et se paralyse au contact de la pierre noire ! Vous venez de toucher un calcul biliaire de la Gorgone, chargé de pouvoirs pétrifiants. Votre main usuelle est à présent inutilisable et vous devrez combattre de l'autre main, ce qui vous pénalise de 2 points d'HABILETÉ. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez briser le pot de terre brune. Dans ce cas, rendez-vous au [397](#). Sinon, il ne vous reste plus qu'à retourner dans la salle des statues et prendre la porte du fond. Rendez-vous au [347](#).

155

Vous vous accordez une petite sieste pour vous remettre de toutes ces émotions. Reprenez 1 point d'ENDURANCE. Quelque temps plus tard, vous vous réveillez en sursaut, au contact d'une présence longue et sinieuse glissant lentement sur votre corps. C'est un serpent venimeux ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [223](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [336](#).

156

-C'est bien ce que je pensais, dit le Farfadet. Mon ami Zonk devait venir, mais il a dû s'endormir quelque part. Dommage, c'est le seul jour de l'année où nous pouvons nous amuser et il va le manquer... Mais dis-moi, que fais-tu ici si ce n'est pas pour le concours ? Si vous répondez que vous apportez un prix pour le vainqueur, rendez-vous au [91](#). Si vous prétendez qu'on vous a envoyé pour arbitrer le concours, rendez-vous au [272](#).

157

La lance vous dépasse, manquant de peu votre tête et va se ficher dans le sol. Si vous vous en emparez pour la retourner à l'envoyeur, rendez-vous au [110](#). Si vous continuez à courir, rendez-vous au [353](#).

158

La porte s'ouvre sur un tunnel grossièrement taillé dans la roche. Le passage que vous suivez s'élargit progressivement et débouche dans une vaste caverne sombre que traverse une rivière. A droite de la berge sableuse, quelques poteaux émergent des eaux, antiques vestiges d'un pont disparu. À gauche, vous repérez une vieille cloche rouillée suspendue à un poteau. Une pancarte y est clouée mais l'inscription est illisible et c'est à peine si vous décryptez le mot « bac ». La rivière est capricieuse et paraît profonde : inutile de s'y risquer à la nage. Vous sonnez la cloche dans l'espoir qu'il existe encore un passeur et un vieillard tout desséché arrive dans votre direction, dans une petite barque.

- C'est 2 zagors d'or pour la traversée, grommelle-t-il. Et on paie d'avance.

Zagor doit imposer l'usage de sa propre monnaie à l'intérieur de son territoire. Si vous avez 2 Pièces d'Or frappées d'un Z et si, bien sûr, vous désirez payer le passeur, rendez-vous au [399](#). Si vous n'avez pas cette monnaie, ou si vous refusez de payer, rendez-vous au [260](#).



159

Votre instinct vous dicte la prudence car l'attitude du magicien est trop amicale. Le caractère bourru de Yaztromo est aussi réputé que sa générosité. Un détail vous revient brusquement en mémoire : Yaztromo a les yeux bleus alors que celui-ci a l'iris vert émeraude. Vous avez affaire à un imposteur, un Dop-pelganger, un double fantomatique chargé de vous assassiner ! Vous allez devoir lui transpercer le cœur de votre lame avant qu'il ne vous touche et vous emporte à tout jamais dans son univers parallèle. Menez ce combat de la manière habituelle à cette différence près que personne ne perd de points d'ENDURANCE ; à chaque Assaut, celui qui possède la plus grande *Force d'Attaque* lance à nouveau deux dés. En cas de doublé (double 1, double 2, etc.), le vainqueur de l'Assaut parvient à ses fins. Si c'est vous, votre lame perce le cœur de l'ennemi. Si le Doppelganger est vainqueur, il vous entraîne dans son monde éthéré.

DOPPELGANGER HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 10

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [316](#).

160

D'un mouvement convulsif, vous écartez son bras, le forçant à lâcher prise avant de foncer vers la porte. Sans même vous retourner, vous détaliez dans le couloir. Rendez-vous au [151](#).

161

A midi, le soleil est à son zénith et des brumes de chaleur montent de la route poussiéreuse. À distance, vous entendez des sifflements joyeux qui se rapprochent. Bientôt, un vieil homme à la mine joviale et affublé d'un chapeau ridicule apparaît au détour du chemin, escorté d'une mule portant deux larges paniers d'osier remplis de champignons. Vous ayant aperçu, l'homme s'arrête et, comme vous arrivez à sa hauteur, il porte une main à sa poitrine et déclame d'une voix forte :

Moi, Ektor Zébulon Je ramasse les champignons Et entre deux cueillettes Me pique d'être un poète !

Avec un sourire satisfait, il vous gratifie d'un salut théâtral. Si vous voulez parler à Ektor Zébulon, rendez-vous au [286](#). Si vous passez votre chemin, rendez-vous au [237](#).

162

Vous atteignez bientôt une nouvelle bifurcation. Là encore, le couloir de gauche s'est écroulé. Vous vous engagez dans celui de droite mais, au bout de quelques dizaines de mètres vous tombez à nouveau sur un amas de gravats : le plafond a cédé. De sérieux doutes vous assaillent quant aux compétences de l'architecte des lieux. Heureusement, un nouveau passage a été ouvert dans le mur de gauche et vous y pénétrez. Ce tunnel débouche devant une porte en bois massif qui n'est pas verrouillée. Risquant un œil par l'entrebâillement, vous découvrez un squelette imposant au centre d'une pièce poussiéreuse. A ses côtés se trouve une épée de belle qualité. Si vous voulez la prendre, rendez-vous au [225](#). Sinon, vous pouvez ouvrir la petite mallette de bois qui repose dans un coin de la pièce (rendez-vous au [93](#)) ou bien encore quitter la salle en prenant la porte du fond (rendez-vous au [121](#)).

163

Voyant la facilité avec laquelle vous avez disposé de leurs gardes, les Nécrons s'enfuient en courant et disparaissent sous une arche au fond de la salle. Si vous les prenez en chasse, rendez-vous au [219](#). Si vous préférez visiter d'abord la pièce d'où ont surgi les deux Gobe-lins, rendez-vous au [125](#).

164

Le Gobelin accepte cette preuve de votre loyauté envers Zagor et ouvre la porte de la cellule. Vous le saluez d'un bref hochement de tête et il vous regarde partir, manifestement déçu de perdre un aussi beau sujet d'expériences. Sans même vous retourner, vous quittez la chambre de torture et vous filez au plus vite à droite dans le couloir. Rendez-vous au [23](#).

165

Vous repérez deux objets à l'intérieur du crâne : une petite Tête de Dragon taillée dans de l'os, grosse comme un bouton et une petite page, arrachée d'un livre. Si vous prenez la Tête de Dragon, rendez-vous au [73](#). Si vous voulez lire ce qui est écrit sur la page, rendez-vous au 133. Si vous préférez refermer ce sinistre vide-poches et repartir à gauche dans le couloir, rendez-vous au [32](#).

166

En fin d'après-midi, l'inquiétante silhouette de la Montagne de Feu apparaît à l'horizon. Le sommet, naguère rougeoyant, est à présent d'une noirceur insondable et forme comme un gouffre de ténèbres en plein ciel. Vous demandez à Zoot de se poser au plus près de l'entrée de la caverne, au pied du versant sud. Bientôt, l'aigle descend vers une clairière et se pose. Vue du sol, la Montagne de Feu paraît encore plus menaçante. Son flanc escarpé semble avoir été lacéré par les griffes de quelque monstre en furie. De l'autre côté de la clairière, vous repérez l'entrée de la caverne qui, vous l'espérez, saura vous conduire vers Zagor. Zoot prend congé en quelques mots, avec cette réserve propre

aux Elfes, et vous le regardez s'éloigner à nouveau en direction de Kaad avant de vous diriger vers la bouche sombre qui s'ouvre dans la roche. Un air froid et humide s'en échappe et de l'eau suinte des parois, formant de petites flaques sur le sol. Le fond de la caverne est prolongé par un tunnel éclairé par une rangée de torches. Vous jetez un regard vers le ciel bleu - qui sait quand vous le reverrez - et vous prenez une dernière bouffée d'air pur avant de pénétrer dans le domaine de Zagor. De petits bruits furtifs accompagnent vos premiers pas. Ce sont probablement des rats que votre intrusion aura dérangés. Après avoir parcouru quelques mètres dans le tunnel, vous arrivez à une bifurcation. Si vous voulez tourner à gauche, rendez-vous au [281](#). Si vous préférez aller à droite, rendez-vous au [140](#).



167

Ce petit objet qui roule au creux de votre paume est un porte-bonheur confectionné par Probabus. Ce Sorcier avait une conception assez étrange de l'univers : il était persuadé que la chance était la force la plus importante du monde et que seuls quelques élus en bénéficiaient à la naissance. Pour lui, la bonne ou la mauvaise fortune n'étaient pas les simples fruits du hasard ou des circonstances. En conséquence, il adorait les gens chanceux et considérait les autres comme un rebut inutile. Ce porte-bonheur est le résultat de ses croyances ineptes. Vous êtes Chanceux, donc Probabus vous récompense pour cette qualité : votre HABILETÉ ou votre ENDURANCE (au choix) retrouve son total de départ. Reposez la Tête de Dragon dans son crâne vide et quittez la pièce pour tourner à gauche dans le couloir. Rendez-vous au [32](#).

168

Vous bondissez par-dessus les crânes et sans même vous retourner, vous pénétrez dans le couloir. Rendez-vous au [314](#).

169

Vous pénétrez dans une vaste salle brillamment éclairée par des globes scintillants suspendus au plafond et sur les murs. Deux hommes en robe noire, leur crâne rasé protégé par une calotte noire, transportent un cadavre vers une table de marbre. Deux autres hommes, portant la même tenue, mais blanche, attendent la dépouille en affûtant de longs couteaux. Ce sont des Nécrons, les chirurgiens personnels de Zagor. Dès qu'il vous aperçoit, l'un d'eux hurle à la garde. Aussitôt, deux archers Gobelins accourent d'une pièce adjacente et bandent leur arc. Les flèches s'envolent vers vous. Si vous portez un Bouclier, rendez-vous au [340](#). Si vous n'avez pas de Bouclier, rendez-vous au [189](#).

170

La porte s'ouvre sur un couloir que vous parcourez pendant une vingtaine de mètres avant d'apercevoir une porte sur la droite. Des rires et des éclats de voix vous parviennent assourdis. Vous actionnez lentement la poignée mais la porte est fermée de l'intérieur. Si vous frappez à la porte, rendez-vous au [187](#). Si vous passez votre chemin, rendez-vous au [304](#).

171

Malgré le côté schématique du dessin, vous reconnaissez une gargouille. C'est peut-être la constellation de la Gargouille, visible uniquement dans les cieux nordiques ? Dans ce cas, la raison de sa présence ici vous échappe. Intrigué, vous contournez le rocher et vous découvrez le nombre 92, tracé lui aussi à la peinture blanche. Les autres roches alentour sont sans aucune inscription. Vous décidez donc de reprendre votre route vers la Montagne de Feu. Rendez-vous au [64](#).

172

Progressant dans le plus grand silence, vous vous approchez d'un virage quand, brusquement, un bruit métallique résonne dans le couloir. Le sol se dérobe sous vos pieds et vous tombez dans un puits pour vous empaler, dix mètres plus bas, sur un tapis de pointes aiguës. Votre aventure s'achève ici.



173

Dès que vous vous approchez, le claquement sec des mâchoires qui s'entrechoquent résonne dans la pièce. Brusquement, un crâne ricanant bondit et vous happe le mollet, arrachant du même coup un bon morceau de viande ! Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Un crâne de mouton louche de ses orbites vides sur le gras de votre cuisse. D'un coup de pied magistral, vous l'envoyez s'éclater contre le mur, mais d'autres s'accrochent déjà à vos vêtements ! Jouant des pieds et des mains, vous vous débarrassez de cette colonie vorace avant de foncer au plus vite dans le couloir. Rendez-vous au [314](#).

174

En vous voyant porter la main à votre arme, le Corrupteur esquisse un sourire narquois. Si vous avez toujours l'intention de le frapper avec votre épée, ren-dez-vous au [232](#). Autrement, et si vous les possédez, vous pouvez utiliser un Fouet (rendez-vous au [382](#)) ou bien une Gousse d'Ail (rendez-vous au [224](#)).

175

Dans la confusion, Crook fait un faux mouvement en hissant la grand-voile et la drisse lui échappe des mains. La voilure retombe lourdement, tandis qu'une nouvelle volée de flèches s'abat sur le pont. Lancez un dé : le résultat vous donne le nombre de membres de l'équipage qui disparaissent. Si vous comptez des survivants, rendez-vous au [292](#). Sinon, rendez-vous au [201](#).

176

-C'est bien ce que je pensais : tu es un espion à la solde de Zagor. N'espère rien obtenir de moi, je ne dirai plus un mot.

Vous tentez de le convaincre de vos bonnes intentions, mais rien n'y fait et il reste plongé dans un mutisme absolu. Comme vous vous approchez pour ôter ses chaînes, il se débat frénétiquement, hurlant et riant à la fois. Les sévices qu'il a endurés l'ont rendu fou. Vous ne pouvez plus rien pour lui, sinon l'abandonner à son triste sort. Vous refermez la porte et vous repartez dans le couloir. Rendez-vous au [387](#).

177

Vous ne pouvez opposer la moindre parade au tourbillon qui vous enveloppe et vous soulève comme un fétu de paille ! Ballotté dans tous les sens, la bourrasque hurlant à vos oreilles, vous allez percuter une colonne de marbre et la violence du choc vous assomme pour le compte. Rendez-vous au [208](#).



178

Bientôt, vos doigts détectent les contours d'un objet cylindrique. Vous le retirez aussitôt et vous avez la surprise de voir que votre gant est fumant ! La matière gélatineuse devait être acide. C'est heureux que vous portiez des gants. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Le tube de métal que vous avez découvert est doté d'un bouchon qui se dévisse. Vous commencez à l'ouvrir et, dès les premiers tours, une fumée verdâtre s'échappe du cylindre ! Si vous jetez au plus vite le cylindre au fond du trou, rendez-vous au [235](#). Si vous continuez à dévisser le bouchon, rendez-vous au [134](#).

179

Le Farfadet, maître de cérémonie, vous remet un petit buste de bronze à l'effigie de Zagor ! Vous simulez la joie la plus totale même si de légers troubles gastriques réfrènent un peu votre entrain. La nourriture que vous avez ingurgitée était répugnante, mais elle vous permet malgré tout de reprendre 1 point d'ENDURANCE. Vous vous tournez vers le Barbare pour lui rappeler son pari. Il vous regarde de travers et fouille dans sa poche en grommelant avant de vous lancer une petite poche de toile. Elle contient une grosse Dent en Or, frappée du numéro 27. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Vous buvez un grand verre d'eau pour faciliter la digestion et vous prenez congé de l'assemblée. Vous quittez la salle et partez à droite dans le couloir. Rendez-vous au [304](#).

180

Quittant la baraque en ruine, vous vous dirigez vers un amas de roches, de l'autre côté de la clairière, dans l'espoir d'y trouver un endroit plus confortable. Ce faisant, vous traversez un carré de hautes herbes écarlates, de la même couleur flamboyante que la végétation qui fit la réputation de la Montagne de Feu. Comme vous foulez les herbes, vous prenez conscience du parfum entêtant qui plane dans l'air. Immédiatement, une étrange torpeur vous envahit et vous vous écroulez au beau milieu des Herbes de Morphée, plongé dans un profond sommeil habité de rêves colorés... *Tentez votre Chance*. Si vous êtes

Chanceux, rendez-vous au [150](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [366](#).

181

Le Vampire recule, ses yeux rouges exorbités, et exhale une plainte sifflante chargée de peur et de haine. Brandissant l'Ail devant vous d'une main assurée, vous le forcez à se terrer dans un coin et vous prenez la cassette avant de quitter la pièce à reculons. Vous refermez la porte et vous vous éloignez de quelques pas dans le couloir. La cassette contient une plume d'oie et un encrier rempli de sang ! Dégoûté, vous abandonnez le tout et vous reprenez votre exploration. Rendez-vous au [172](#).

182

Une atmosphère poignante, chargée de mort et de désolation, plane aux alentours de la ville. Les rares personnes que vous croisez sont d'une maigreur effrayante et ont l'air hébété. Le vent charrie des relents putrides et d'épaisses fumées noirâtres s'élèvent dans le ciel sombre. Comme vous vous dirigez vers les hautes portes de la cité, un vieil homme barbu vient à votre rencontre. Il est vêtu d'une longue robe écarlate et l'ample chevelure qui auréole son visage est d'une blancheur immaculée.

-Sois le bienvenu, étranger, vous lance-t-il d'un ton jovial. Je suis le Mage Yaztromo. Tu viens me voir, je crois...

Il s'avance vers vous et tend la main en toute cordialité. A cet instant, un bref rayon de soleil déchire les nuages et éclaire ses yeux verts. Si vous lui serrez la main, rendez-vous au [8](#). Si vous préférez vous en abstenir, rendez-vous au [159](#).



183

La créature bondit soudain sur vous et vous mord ! Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. D'un geste rageur, vous l'envoyez voler contre la paroi et vous portez la main à votre épée quand un détail vous revient brusquement en mémoire : le Métallix est insensible aux armes de métal. Il va falloir le combattre à coups de pierre, d'ossement, ou de tous les projectiles qui vous tomberont sous la main. Pour la durée de cet affrontement, réduisez votre total d'HABILETÉ de 2 points puisque vous combattez sans votre épée.

MÉTALLIX HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [76](#).

184

Le Gobelin abaisse la manette et une paroi métallique tombe du plafond pour vous interdire l'accès de la salle. Vous essayez de la pousser mais c'est peine perdue. Il ne vous reste plus qu'à rebrousser chemin pour partir à droite dans le tunnel. Rendez-vous au [172](#).

185

La lance s'envole et va se ficher dans la poitrine de l'Ogre qui contemple, incrédule, le trait qui dépasse de son thorax et titube un instant avant de s'écrouler lourdement sur le sol. Vous vous approchez lentement et, après vous être assuré qu'il a bien rendu le dernier souffle, commencez à fouiller sa dépouille. Vous trouvez dans son sac une Clef en Argent et un morceau de fromage. Vous décidez de garder la Clef et de manger le fromage pour vous remettre de vos émotions (reprenez 1 point d'ENDURANCE). Avant de repartir, vous récupérez la lance. Elle vient de faire ses preuves et elle vous permettra peut-être d'embrocher d'autres créatures de Zagor. Rendez-vous à présent au [86](#).

La Dent éclate sur le sol et se brise en deux. Un souffle s'en échappe et se transforme aussitôt en tourbillon de vent. L'Elémental d'Air se dresse devant la vague gigantesque qui s'élève jusqu'au plafond. Les deux Entités foncent l'une vers l'autre comme deux béliers lancés à pleine charge. Le vent se mêle à l'eau et forme un nuage de bruine, mais la bourrasque repousse sans ménagement la paroi liquide vers les murs de la salle. A plusieurs reprises, la vague se fracasse contre le mur, éclaboussant la pièce pour ne plus former bientôt qu'une flaque inerte sur le pavage de marbre. Les miaulements de la tempête s'estompent et l'Elémental d'Air s'en retourne dans son réceptacle d'or. Cette fois, Zagor hurle et trépigne sur son siège mais il n'a pas dit son dernier mot. Son bras valide gesticule dans les airs tandis qu'il aboie son incantation. Le pavage éclate au pied des marches du trône, libérant un monticule de gravats qui prend forme humaine. Zagor a appelé son Elémental de Terre. Vous devez trouver la parade. Si vous possédez la Dent qui peut contrer l'Elémental d'Eau, rendez-vous au paragraphe qui correspond à celui de la Dent. Si vous ne possédez pas cette dent, ou si vous ne savez pas laquelle employer, rendez-vous au [365](#).

Quelques instants plus tard, un petit volet s'ouvre dans l'huis et deux yeux globuleux vous fixent d'un air torve. -Quel est le mot de passe ? demande le personnage. Si vous répondez :

Zagor Rendez-vous au [83](#)

Flèche Rendez-vous au [204](#)

Chaos Rendez-vous au [300](#)

188

La hache tournoyante survole le pont et va se perdre dans les eaux glacées de la rivière. L'équipage réplique en montrant les poings et en traitant l'Orque de tous les noms. Le voilier filant toutes voiles dehors laisse rapidement la créature loin derrière. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [40](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [258](#).

189

Ces Gobelins font partie de la garde d'élite de Zagor. Ce sont des archers exceptionnels. Lancez un dé à deux reprises. Si vous obtenez 1, 2 ou 3 à chaque lancer, rendez-vous au [236](#). Sinon, rendez-vous au [358](#).

190

Si vous étiez sans arme, l'épée du Gobelin fera parfaitement votre affaire. La fouille du cadavre se révélant décevante (un quignon de pain et quelques rognures d'ongles), vous entamez une exploration méthodique de la salle des tortures, à la recherche d'un trésor caché. Vos efforts sont bientôt récompensés sous la forme d'une bourse en cuir coincée sous le paillage d'une chaise. Elle contient une Médaille de Bronze ornée d'une lance enflammée. Vous glissez l'objet dans votre sac et vous quittez la pièce pour filer au plus vite à droite dans le couloir. Rendez-vous au [23](#).



191

Le Farfadet a l'ouïe fine et le bruit que vous faites le réveille en sursaut. Aussitôt, il empoigne sa dague et se rue à l'attaque.

FARFADET HABILETÉ: 5 ENDURANCE: 4 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [220](#).

192

Même s'il brille un peu plus, l'Anneau a perdu tous ses pouvoirs. Vous êtes parfaitement visible. Pour trouver un autre moyen d'échapper aux Momies, rendez-vous au [85](#).

193

Vous tailladez la créature à grands coups d'épée frénétiques, mais l'Entité de Feu se rit de vos attaques et, chaque fois, son corps de flammes se reforme. L'être ricanant vous décoche un coup de pied à la cheville et vous perdez à nouveau 3 points d'ENDURANCE. Hurlant de douleur, vous réalisez que seule votre couverture pourra avoir raison de ce monstre. Rendez-vous au [98](#).

194

Le battant s'ouvre sur un spectacle qui vous laisse un instant interdit de stupeur : un gigantesque guerrier s'entraîne sur un lourd mannequin de bois suspendu au plafond. L'épée à deux mains qu'il manie avec hargne s'abat sans relâche et les copeaux volent dans la pièce. L'homme porte une armure de plates hérissée de piquants et son heaume aux cornes recourbées est recouvert de symboles de protection démoniaque. Aucun doute, c'est un Chevalier du Chaos ! Dès qu'il vous aperçoit, le Chevalier pousse un hurlement de guerre teinté d'allégresse, et dirige son épée vers vous.

CHEVALIER DU CHAOS HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [356](#).



194 Dès qu'il vous aperçoit, le Chevalier pousse un hurlement de guerre.

195

Avec un ahan de bûcheron, vous abattez votre épée sur le dos du Métallix, avec la ferme intention de l'ouvrir en deux ! Vous y parvenez presque d'ailleurs, sans qu'il se départisse pour autant de son flegme. Bien que votre lame disparaisse profondément dans ses chairs, pas une goutte de sang ne s'écoule de la blessure. Énervé, vous cherchez à retirer votre épée, mais elle reste bloquée. Avec un ricanement narquois, le Métallix s'empare du pommeau et retire tranquillement votre épée de son dos, pour mieux la retourner contre vous. Le Métallix est insensible aux armes de métal. Il va falloir le combattre à coups de pierre, d'ossement, de tous les projectiles qui vous tomberont sous la main. Pour la durée de cet affrontement, réduisez votre total d'HABILETÉ de 2 points puisque vous combattez sans votre épée.

MÉTALLIX HABILETÉ: 8 ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [76](#).

196

Le dard d'acier termine sa course dans votre bras gauche et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Avec une grimace de douleur, vous arrachez la dague, souillée de votre sang et vous l'empoignez de la main gauche. Brandissant votre épée de l'autre main, vous chargez à travers les buissons en hurlant au massacre. Rendez-vous au [72](#).

197

Rien que l'idée de ce que vous allez faire vous arrache des haut-le-cœur, mais votre survie est à ce prix... Vous déchirez la chemise de l'Orque et vous découvrez plusieurs dizaines de poux bien gras, grouillant dans son épaisse toison pectorale. Vous les avalez un à un, comme des pastilles et l'intense fatigue qui vous submergeait s'estompe peu à peu. Vous avez vaincu la malédiction de Zagor et vous pouvez reprendre 4 points d'ENDURANCE. Qu'allez-vous faire à présent ? Vous pouvez :

Partir à droite dans le tunnel	Rendez-vous au 13
Ouvrir la caisse de bois	Rendez-vous au 375
Visiter l'arrière-salle	Rendez-vous au 132

198

Ce monstre est un Mutant du Chaos, abject croisement de plusieurs bêtes réputées pour leur agressivité. Fleuron des expériences de Zagor, cette brute fanatique est capable, lorsqu'on l'énerve un peu trop, de se transformer en une effroyable machine à tuer.

MUTANT DU CHAOS HABILETÉ : 12 ENDURANCE : 13

Si vous perdez plus d'un Assaut, rendez-vous immédiatement au [117](#).
Si vous sortez vainqueur sans avoir perdu plus d'un Assaut, rendez-vous au [331](#).

199

Vous manquez votre cible et la lance va se perdre derrière l'Ogre. Vous avez à peine le temps de dégainer votre épée que la brute est sur vous, braillant à pleins poumons, et fouettant l'air de son gourdin.

OGRE HABILETÉ: 8 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [248](#).

200

Filant comme une flèche, vous refermez la porte et vous laissez les squelettes dans la pièce. Vous observez la figurine à la lueur d'une torche, mais elle est en bois recouvert de peinture dorée. Vous décidez malgré tout de la conserver et vous la glissez dans votre sac avant de reprendre votre exploration. Rendez-vous au [373](#).

201

Incapable de manœuvrer seul un bateau de cette taille, vous le mettez en travers du courant. Voyant qu'il va chavirer, vous vous précipitez par-dessus bord. Au même instant, trois flèches vous atteignent en pleine course et vous transpercent de part en part sous les vivats de l'armée des Orques. Votre cadavre s'éloigne au gré des eaux et laisse derrière lui un sillon de sang, justifiant bien l'appellation sinistre de la rivière Ecar-late. Votre aventure est terminée.

202

Le monstre montre les dents mais vous pouvez déceler une lueur de convoitise au fond de ses petits yeux mauvais. Vous lui présentez l'épée avec un sourire de camelot faisant l'article et il consent à la prendre. Il l'observe sous tous les angles, la renifle et pousse finalement un grognement satisfait. La bête sort un trousseau de clefs et ouvre la lourde porte. Vous vous glissez par l'ouverture en le gratifiant au passage d'un clin d'œil complice. Rendez-vous au [169](#).

203

La Clef est beaucoup trop petite pour la serrure. Vous vous acharnez frénétiquement et, au bout du compte, elle se brise. D'un geste rageur, vous jetez les morceaux à travers la cellule. Rayez la Clef en Argent de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous voulez utiliser le Seau en Fer pour vous échapper, rendez-vous au [21](#). Si vous possédez une Pièce d'Or frappée d'un Z, rendez-vous au [84](#).

204

La porte s'ouvre et vous êtes accueilli par une petite créature aux oreilles en éventail, affublée d'un nez démesuré. C'est un Farfadet et il est flanqué de deux Hommes-Lézards en tenue de gardes. Il vous toise d'un air surpris, les poings sur les hanches, et déclare : - Personne ne m'a prévenu qu'un humain allait participer au concours des mangeurs d'yeux de moutons ! Enfin, ce n'est pas grave. Suis-moi. Si vous lui dites qu'il y a erreur et que vous n'êtes pas là pour la compétition,

rendez-vous au [156](#). Si vous préférez le suivre sans rien dire, rendez-vous au [43](#).

205

Courbé dans la même position que le vieillard, vous brandissez votre épée et vous vous ruez à l'attaque.

VIEILLARD CHENU HABILETÉ: 6 ENDURANCE: 6

Pour chaque Assaut que vous perdez, vous subissez les effets du Bâton de Lumbago et vous perdez 2 points d'HABILETÉ, au lieu des points d'ENDURANCE habituels. Au premier Assaut que vous remportez, rendez-vous au [391](#).

206

Les armes du râtelier sont tout à fait ordinaires: sans doute des trophées que le Chevalier du Chaos a pris à ses victimes. Un long Fouet de Cuir attire votre regard et vous décidez de le conserver. Si vous quittez la pièce rendez-vous au [151](#). Si vous vérifiez le contenu de la caisse, si ce n'est déjà fait, rendez-vous au [24](#).



207

Le Gobelin a beau être stupide, il n'est pas naïf pour autant. Son gros nez parsemé de verrues apparaît par l'ouverture et le fourbe émet des bruits incongrus tout en vous tirant la langue. Un instant plus tard, une canne de bambou émerge de la fumée entre les barreaux et pointe dans

vosre direction. Vous ressentez une soudaine douleur au cou avant de vous évanouir, touché par une fléchette empoisonnée. Quand vous reprenez conscience, vous êtes ligoté, bras et jambes écartés, sur le chevalet de torture, prêt pour une mort lente et douloureuse.

208

Vous reprenez conscience, étendu sur la surface froide d'une table de marbre. Vous ne pouvez bouger et votre vision est encore trouble mais le crissement obsédant que vous entendez est identifiable entre tous : c'est celui d'une pierre à affûter glissant sur le fil d'une lame..

209

La salLe est étonnamment petite, comparée à la hauteur de son plafond. Elle est vide, hormis deux pots de terre, l'un rouge, l'autre marron, posés dans une alcôve. Une bougie placée entre les deux pots diffuse une chaude lumière. Chaque récipient est fermé par un cachet de cire. Vous agitez sans succès le pot rouge, mais le pot marron semble renfermer un objet circulaire. Si vous brisez le pot rouge, rendez-vous au 4t. Si vous brisez le pot marron, rendez-vous au [397](#).

210

Vous poussez prudemment le battant pour découvrir une vaste salle qui aurait besoin d'un bon nettoyage. Des détritrs jonchent le sol et tout est recouvert d'une épaisse couche de poussière. L'odeur est effroyable : compromis d'œuf pourri et d'aisselle d'Orque qui se néglige. Ce devait être un réfectoire : des plats et des ustensiles de cuisine sont éparpillés un peu partout. Cinq squelettes de Farfadets sont assis autour d'une longue table au centre de la pièce. Ils se disputent les ossements d'un rat qu'ils ont trouvé au fond d'une marmite et n'ont pas encore remarqué votre présence. Si vous entrez dans la salle, rendez-vous au 296. Si vous refermez doucement la porte pour rebrousser chemin et emprunter le passage de droite, rendez-vous au [37](#).

211

Vous prenez place sur le banc et, peu à peu, toutes les douleurs et les courbatures de votre corps s'estompent. Ce banc est enchanté (vous de même) et il vous rend 2 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ. Tout ragaillardi, vous reprenez votre exploration d'un pas assuré. Rendez-vous au [162](#).

212

Le petit être est un Esclave Pestiféré, maudit de surcroît. En dépit de son apparente faiblesse, le simple contact de ses doigts peut vous transformer à votre tour en Esclave Pestiféré et vous condamner à errer sans fin dans un labyrinthe de servitudes !

ESCLAVE PESTIFÉRÉ HABILETÉ: 6 ENDURANCE: 4

Si vous perdez ne serait-ce qu'un Assaut, vous êtes maudit et votre aventure est terminée... Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [241](#).

213

L'infusion de plantes a un parfum de menthe très prononcé et une douce chaleur s'empare de vous. Cette boisson possède des vertus curatives et vous reprenez 2 points d'ENDURANCE. Après avoir vidé votre bol, vous suivez Zoot Zimmer dans l'arrière-cour de sa maison. Il lève la tête vers le ciel et porte deux doigts à sa bouche pour émettre un sifflement aigu. Quelques instants plus tard, une forme apparaît dans le ciel. Elle se rapproche et plane lentement dans votre direction. Un Aigle gigantesque, au plumage mordoré, se pose, ses ailes déployées couvrant toute la surface de la cour. Rendez-vous au [71](#).

214

Le monstre empoche vos dix Pièces d'Or et soulève sa masse d'armes en ricanant de votre naïveté. Affrontez-le en vous rendant au [198](#).

215

L'Anneau d'Or porte le numéro 30, ainsi que l'inscription: «Voir c'est croire» inscrite à l'intérieur. Si vous voulez glisser l'Anneau à votre doigt, rendez-vous au [384](#). Si vous préférez le laisser à son défunt propriétaire, vous pouvez grimper à la corde et vous lancer à la poursuite du Gobelin (rendez-vous au [51](#)) ou quitter la pièce et reprendre l'exploration du couloir (rendez-vous au [23](#)).

216

Dans la poche du Rat-Garou, vous trouvez 2 Pièces d'Or frappées d'un Z. Le monstre ne possédant rien d'autre, vous grimpez dans sa barque et vous empoignez les rames pour traverser la rivière. A mi-parcours, la barque change brusquement de cap et descend la rivière, de sa propre volonté ! Vous avez beau ramer, rien ne l'empêche de poursuivre sa route. Bientôt, la rivière se rétrécit en atteignant les limites de la caverne et s'engouffre dans un étroit passage. Vous devez baisser la tête pour ne pas heurter le plafond de ce tunnel qui débouche rapidement dans une nouvelle grotte recouverte de cristaux géants qui scintillent à la lueur de torches disposées le long des parois. La barque s'arrête sur la rive gauche et vous débarquez sur la berge. Deux couloirs s'ouvrent dans la paroi. Le mot « fosses » est gravé à côté du couloir de gauche, quant à celui de droite, il est surmonté du mot « énigmes ». Si vous décidez de :

Examiner les cristaux géants Rendez-vous au [247](#) Prendre le tunnel de gauche Rendez-vous au [124](#) Emprunter celui de droite Rendez-vous au [38](#)

217

Dans un ultime sursaut d'énergie, vous relevez la jambe pour saisir la dague. Tendue comme un arc et à deux doigts d'étouffer, vous plongez votre lame dans la poitrine du Chevalier, martelant frénétiquement jusqu'à ce qu'il desserre enfin son étreinte. Le Mort Vivant, le cœur transpercé, s'écroule une fois encore. Respirant avec peine, vous reculez et vous partez en titubant dans le couloir. Rendez-vous au [151](#).

218

Le papier est humide et le fumet qui s'en dégage vous rappelle étrangement certains fromages exotiques. Avec une moue dégoûtée, vous le dépliez du bout des ongles. Deux yeux, grossièrement tracés par une substance rou-geâtre, ornent la feuille. Au contact de l'air, la matière s'embrase et votre bras qui tenait le papier est agité de tremblements convulsifs ! Vous lâchez aussitôt la feuille et le phénomène s'arrête, mais le maléfice a eu le temps de porter ses fruits et vous perdez 2 points d'HABILETÉ. La Fouine s'inquiète pour votre santé, mais vous le rassurez d'un haussement d'épaule. -Ce n'est pas grave, dites-vous. Zagor ne saura rien de ma venue et c'est le principal... Vous retournez tous deux sur vos pas et vous retrouvez le chemin. La Fouine vous souhaite bonne chance et vous regarde partir vers l'est. Rendez-vous au [161](#).

219

Vous déboulez dans une pièce circulaire au dallage de marbre. Au fond de la salle, quelques marches mènent à une arche voûtée, surmontée d'un Z recouvert de feuilles d'or. Les quatre Nécrons se tiennent au centre de la pièce, à l'intérieur d'un croissant d'or serti dans le marbre. Ils brandissent tous un disque de métal, comme s'ils s'apprêtaient à le lancer sur vous. Ils vous toisent d'un air lourd de menaces et entament une mélodie sinistre. Les voix se font plus fortes et des vibrations sourdes secouent la pièce. Soudain, le sol s'effondre à vos pieds dans un bruit de tonnerre et vous vous retrouvez au bord d'une faille. Si vous sautez par-dessus cet abîme, rendez-vous au 46. Si vous préférez utiliser un objet magique pour que ce tremblement de terre cesse, rendez-vous au [354](#).

220

Vous prenez la Dague du Farfadet et vous la glissez dans votre botte avant d'aller chercher la bourse sur le tas de gravats. Elle contient une Plaque d'Ardoise avec le mot « flèche » gravé dessus. Vous la mettez dans votre sac et vous jetez un dernier coup d'œil dans la salle avant de prendre la porte. Rendez-vous au [158](#).

Vous cheminez durant toute la matinée, avec pour seul horizon cette silhouette rocheuse, grandissant à chacun de vos pas. Le sommet, naguère rougeoyant, est à présent d'une noirceur insondable et forme comme un gouffre de ténèbres en plein ciel. Bientôt, vous atteignez les abords de la Montagne de Feu et vous prenez alors la pleine mesure de son aspect menaçant. Son flanc escarpé semble avoir été lacéré par les griffes de quelque monstre en furie. Longeant la paroi en à-pic, vous découvrez l'entrée d'une sombre caverne. L'air y est froid et humide et de l'eau s'écoule des parois suintantes, formant de petites flaques sur le sol. Le fond de la caverne est prolongé par un tunnel qu'éclaire une rangée de torches. Vous jetez un regard vers le ciel bleu - qui sait quand vous le reverrez - et vous prenez une dernière bouffée d'air pur avant de pénétrer dans le domaine de Zagor. De petits bruits furtifs accompagnent vos premiers pas. Ce sont probablement des rats que votre intrusion aura dérangés. Après avoir parcouru quelques mètres dans le tunnel, vous arrivez à une bifurcation. Si vous voulez tourner à gauche, rendez-vous au [281](#). Si vous préférez aller à droite, rendez-vous au [140](#).

Le battant s'ouvre en grinçant sur une salle poussiéreuse, abandonnée depuis des années. Le sol est jonché de débris épars et les araignées ont envahi l'espace de longs voiles blancs. L'endroit est plongé dans l'obscurité et seul le rai de lumière provenant du couloir éclaire les lieux. Au fond de la salle, vous apercevez deux squelettes assis l'un en face de l'autre dans des fauteuils en bois sculpté. Tous deux portent une armure et se tiennent à une table. Il semble que la mort les ait surpris alors qu'ils se livraient à un jeu de plateau. En vous approchant, vous voyez des petits Dragons d'Or et d'Argent disposés sur un damier. Si vous voulez examiner les figurines, rendez-vous au [333](#). Si vous préférez quitter la pièce et repartir dans le couloir, rendez-vous au [373](#).



222 Vous apercevez deux squelettes assis dans des fauteuils en bois sculpté.

223

Immobile et retenant votre souffle, vous attendez que le serpent passe son chemin et disparaisse dans les hautes herbes. Quelques secondes plus tard, vous bondissez sur vos pieds et vous reprenez sans plus tarder votre périple vers Kaad. Rendez-vous au [379](#).

224

Le Corrupteur éclate de rire en vous voyant brandir une Gousse d'Ail sous son nez. -Merci, mais je ne le digère pas... Je suis bien vivant, sais-tu ? Toi, en revanche, tu ne l'es plus pour longtemps. Tu me déçois. Au moins ton corps servira à nous fournir de bons organes !

D'un simple claquement de doigts, le Corrupteur vous immobilise sur place ! Il frappe dans ses mains et deux sentinelles Orques viennent vous chercher pour vous emporter dans une salle de dissection...

225

Avec une prudence bien justifiée, vous vous assurez que cette épée n'est pas reliée à un piège quelconque avant de vous en saisir. Si vous étiez sans arme, la pénalité de 2 points qui grevait votre *Force d'Attaque* n'a plus de raison d'être. Si vous en possédez déjà une, vous glissez la nouvelle dans votre ceinturon, comme arme de rechange (notez-la sur votre *Feuille* d'Aventure). Si vous voulez ouvrir la petite mallette de bois, rendez-vous au [93](#). Sinon, vous quittez la salle par la porte du fond. Rendez-vous au [121](#).

226

Vous pénétrez dans une armurerie laissée à l'abandon. Vous balayez la pièce du regard, vous attardant sur les épées rouillées, les lances à la hampe de bois moisi et sur les éléments d'armure corrodés alignés sur des étagères. Tout cet arsenal est inutilisable. Un épais tapis de poussière recouvre le sol, sur lequel se détachent clairement des empreintes de pas qui se dirigent vers le mur du fond. Si vous suivez les traces, rendez-vous au [289](#). Si vous quittez la pièce pour aller inspecter la troisième porte du couloir, rendez-vous au [273](#).

227

En vous apercevant, l'Orque repousse la table d'un coup de pied rageur et s'empare de son épée. Le Nain, quant à lui, disparaît dans l'arrière-salle. L'Orque brandit son épée et se rue sur vous.

ORQUE HABILITÉ: 6 ENDURANCE: 5

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez prendre l'épée de l'Orque. Hélas, vous n'êtes pas au bout de vos peines ; le Nain borgne arrive à son tour en faisant tournoyer un lourd marteau de guerre !

NAIN HABILITÉ: 6 ENDURANCE: 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [243](#).

228

La Sorcière contourne la table de verre sans cesser un instant de vous montrer de l'index. Soudain, un éclair aveuglant jaillit de sa main tendue et vient heurter votre front ! Paralysé par le sortilège, vous voyez avec une angoisse grandissante la Sorcière qui s'empare d'un bandeau d'argent et vient lentement le poser sur votre tête. Un léger vertige vous fait chanceler. La Sorcière a fait le vide dans votre cerveau. Vous avez perdu la mémoire et votre aventure est terminée.

229

Vous ne découvrez que trois Billes de Verre en fouillant les poches du Hobgobelin. La première est pourpre, la deuxième est verte et la troisième est transparente. Vous les glissez dans votre poche. Qui sait, elles vous serviront peut-être ? Le Hobgobelin portait aussi un Casque qui pourrait bien vous aller. Si vous désirez vous en coiffer, rendez-vous au 298. Sinon, vous regagnez le chemin et vous reprenez votre route vers le sud. Rendez-vous au [238](#).

230

La page ne contient qu'une phrase impossible à déchiffrer tant l'écriture est minuscule. Si vous possédez une Loupe, rendez-vous au 39. Sinon, vous devez abandonner le morceau de papier et poursuivre l'exploration du couloir en vous rendant au [97](#).

231

Vous brandissez le Miroir devant vous, tout en détournant la tête, et vous espérez que les yeux de la Gorgone s'y refléteront'. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [96](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [256](#).

232

-Tu es un esprit inférieur, lâche-t-il avec dédain. Tu n'as aucun sens de l'observation... En revanche, tu es en bonne condition physique\ Tu serviras au moins à nous fournir des organes sains... Révolté par cette perspective, vous brandisse^ votre épée avec la ferme intention de, le dépecer mais, d'un simple claquement de doigts, le Corrupteur vous immobilise sur place ! Il frappe dans ses mains et deux sentinelles Orques viennent vous chercher pour vous emporter dans une salle de dissection...

233

Vous saluez le gamin mais il ne daigne pas lever les yeux de son jeu. (

-Monsieur CépoHssibl est absent, ftjais si tu me donnes un cube de bois pour mon jeu, je veux bien aller le chercher. Ce charmant bambin a de l'avenir dans l'import-export ! Si vous possédez un Cube de Bois et si vous acceptez de le lui remettre, rendez-vous au 116. Sinon, rendez-vous au [44](#).

234

La lance siffle à votre oreille et percute le sol en une gerbe d'étincelles. Sans même vous retourner, vous redoublez de vitesse et vous parvenez à semer les Hommes-Lézards. Rendez-vous au [304](#).

235

Le cylindre s'enfonce lentement dans la gelée acide et la fumée verdâtre se disperse dans la pièce sans vous causer le moindre dommage. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez à présent fouiller parmi les détritrus. Dans ce cas, rendez-vous au [242](#). Autrement, vous quittez la cellule et vous vous dirigez vers l'autre porte. Rendez-vous au [56](#).

236

Une flèche vous transperce la gorge ! Vous vous écroulez, vomissant du sang, et votre dernière vision est celle de six faces ricanantes penchées sur vous...

237

Une demi-heure plus tard, vous arrivez à une bifurcation. Si vous voulez continuer à l'est, en direction de la Montagne de Feu, rendez-vous au 19. Si vous préférez partir au sud, vers Boismalin et la tour de Yaztromo, rendez-vous au [120](#).

238

Trois heures de marche vous conduisent finalement aux abords du village de Pierpont. Comme vous vous engagez dans la rue principale, deux Nains viennent à votre rencontre. Les nouvelles circulent vite en Allansie, car l'un d'eux vous salue et déclare : -Sois le bienvenu, étranger. Nous t'attendions... Les deux Nains s'amusent un instant de votre surprise avant de vous expliquer :

-Un pigeon voyageur venant d'Annville t'a précédé de quelques heures, reprend le Nain. Nous voulons t'aider à rencontrer Yaztromo. C'est une chance que tu sois passé par ici ; Yaztromo a quitté sa tour depuis

plusieurs jours pour se rendre à Kaad, à l'ouest. Une épidémie de peste s'est déclarée là-bas et il est parti prêter main-forte aux guérisseurs locaux. Nous ne sommes pas encore sûrs que cette malédiction soit l'œuvre de Zagor. Un bateau est prêt à appareiller, il n'attend plus que toi. Tu devrais rallier Kaad en une demi-journée, par la Rivière Ecarlate. Suis-nous, il n'y a plus de temps à perdre.

Vous traversez le village en compagnie des deux Nains jusqu'aux berges de la Rivière Ecarlate, où est amarré un étrange voilier. Sa coque très étroite est longue d'une dizaine de mètres et des râteliers en osier sont accrochés à ses flancs. Une perche de cinq mètres de long dépasse dangereusement de l'étrave ; sans doute fait-elle office de bélier, ou de harpon. L'unique mât, long et effilé est recourbé à la manière d'un arc gigantesque et ses larges voiles claquent sous le vent. Neuf marins à la face burinée s'affairent aux derniers préparatifs. Le Nain vous les désigne. -Ces hommes sont nos amis, ils sont dignes de confiance et te conduiront à bon port. Celui de gauche s'appelle Sach, c'est le capitaine. Le timonier se nomme Lorrie. Ensuite, tu as Fyll, Eeyun, Stooy, Crook, Maak, Neel et Ndroo... Vous saluez l'équipage et vous grimpez à bord à leur suite. Ce bateau semble très instable et tangue d'une manière inquiétante, mais le capitaine ordonne de larguer les amarres et, tous les hommes à la manœuvre, les voiles se gonflent et le bateau s'éloigne à vive allure. Quelque temps plus tard, vous repérez à tribord une barque qui s'est retournée. Un Orque s'accroche désespérément à la coque. Si vous voulez que Lorrie ralentisse pour venir en aide à l'Orque, rendez-vous au [398](#). Si vous continuez à voguer, rendez-vous au [136](#).

239

Il va falloir affronter les six Momies à l'épée mais, comme elles se déplacent très lentement, vous pourrez les combattre l'une après l'autre.

MOMIE HABILETÉ: 9 ENDURANCE: 12

Si vous sortez vainqueur de cet éprouvant combat, rendez-vous au [10](#).

240

L'Aigle entame la descente et se pose doucement au sommet d'un amas rocheux surplombant la plaine. La créature ailée poursuit sa route solitaire et traverse le ciel, indifférente à ce qui se passe au sol. Au bout de quelques minutes, vous jugez que tout danger est écarté et l'Aigle s'envole à nouveau vers la Montagne de Feu. Rendez-vous au [166](#).

241

Vous arrachez la Dent de la mâchoire du dragon et vous l'observez avec soin : elle est en or massif et ne porte aucune marque distinctive. Vous la glissez dans votre sac avant de reporter votre attention sur le reste de la salle. Ce taudis est éclairé par une chandelle fichée au sommet d'un crâne humain, posé sur une table branlante. En vous approchant, vous remarquez que la calotte a été soigneusement découpée. Allez-vous soulever le haut du crâne (rendez-vous au [165](#)) ou bien ne pas vous attarder et repartir à gauche dans le couloir (rendez-vous au [32](#)) ?

242

Vous soulevez les débris de la pointe de votre épée et vous découvrez en l'espace de cinq minutes une pièce d'or, un sifflet en étain et un œuf en onyx. Notez toutes ces trouvailles sur votre *Feuille d'Aventure*. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez tirer sur la chaîne qui est scellée dans le mur (rendez-vous au [332](#)). Autrement, quittez la cellule, dirigez-vous vers l'autre porte (rendez-vous au [56](#)).

243

Si vous êtes victime de la malédiction du Souffle du Démon, rendez-vous au [197](#). Sinon, vous pouvez :

Partir à droite dans le tunnel	Rendez-vous au 13
Ouvrir la caisse de bois	Rendez-vous au 375
Visiter l'arrière-salle	Rendez-vous au 132

244

La phrase est incomplète et dit : «... le numéro 94 et détruit l'Elémental Chaotique d'Air». Vous mémorisez cette information. Qu'allez-vous faire maintenant ?

Passer le bracelet de cuivre à votre poignet Rendez-vous au [62](#)

Accrocher le pendentif autour de votre cou Rendez-vous au [105](#)

Ranger le bracelet et le pendentif dans votre sac Rendez-vous au [313](#)

Examiner les armes, si ce n'est déjà fait Rendez-vous au [206](#)

Quitter la pièce Rendez-vous au [151](#)

245

Haussant les épaules, vous poursuivez votre route sans prêter la moindre attention aux vociférations de ce vieux rogaton qui hurle et crachote dans votre dos. Rendez-vous au [271](#).

246

Cette fumée est hautement toxique. Les poumons en feu, vous vous écroulez sur le dallage du couloir, le corps secoué de spasmes. Votre aventure est terminée.



247

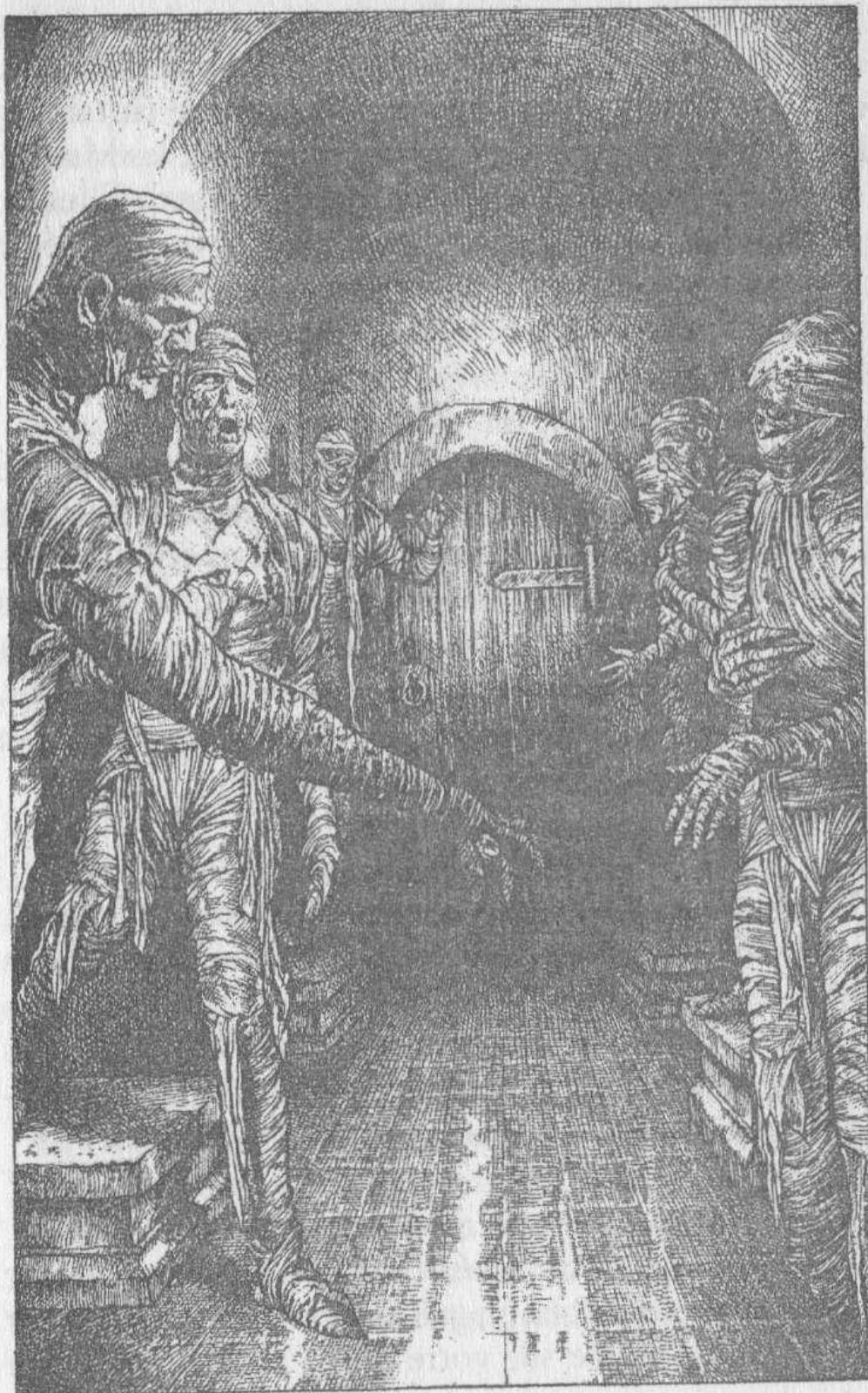
En marchant parmi les cristaux géants qui jaillissent du sable, vous découvrez un coffre rempli de bijoux somptueux. Si vous en prenez une poignée, rendez-vous au [342](#). Si vous laissez ce trésor à sa place, vous pouvez soit emprunter le tunnel de gauche (rendez-vous au [124](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [38](#)).

248

Ce combat contre cette masse velue et vociférante vous a épuisé, mais l'Ogre gît à présent les bras en croix en travers du chemin. Vous vous asseyez un instant pour reprendre souffle et vous profitez de l'occasion pour voir ce qu'il transportait dans son sac. Vous découvrez une Clef en Argent ainsi qu'un beau morceau de fromage à pâte cuite. Vous glissez la Clef dans votre sac. Quant au fromage, c'est dans votre estomac qu'il glisse et ce repas improvisé vous redonne 1 point d'ENDURANCE. Ragaillardi, vous vous relevez et vous décidez, tant qu'à faire, de garder aussi la lance de l'Ogre. Reprenez maintenant votre route vers la Montagne de Feu et rendez-vous au [86](#).

249

Vous pénétrez dans un petit corridor qui débouche rapidement sur une vaste salle voûtée. Dans la pénombre, vous distinguez six statues, également réparties sur toute la longueur de la salle, mais une observation plus poussée vous apprend qu'il s'agit en fait de corps momifiés, entourés de fines bandelettes grises. Vous avancez lentement entre cette inquiétante garde d'honneur, les yeux rivés sur la porte qui se découpe au fond de la pièce. Soudain, le tintement d'une clochette résonne dans le silence et les Momies descendent prudemment de leur piédestal. Elles ne vous ont pas remarqué... pas encore. Si vous possédez un Anneau d'Invisibilité, rendez-vous au [328](#). Si vous n'avez pas un tel article, rendez-vous au [85](#).



249 Vous avancez lentement entre une garde d'honneur de Momies.

250

La journée se déroule sans autres incidents et comme le soleil décline peu à peu, vous songez à trouver un endroit pour bivouaquer. Le village des nains de Pierpont ne devrait plus être loin, mais pourrez-vous l'atteindre avant la tombée de la nuit ? Si vous partez à la recherche d'un abri pendant qu'il fait encore jour, rendez-vous au [329](#). Si vous pressez le pas en direction de Pierpont, rendez-vous au [143](#).

251

Quelques gouttes épaisses vous éclaboussent la joue. Aussitôt, l'humeur acide vous brûle les chairs. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous vous essuyez d'un revers de manche, mais la matière visqueuse vous ronge encore. Si vous avez une bouteille d'eau, ren-dez-vous au [293](#). Sinon, rendez-vous au [16](#).

252

Vous bondissez sur le côté, trop tard, hélas, pour éviter le lourd filet qui vous plaque au sol. Vous sentez l'acier froid d'une dague sur votre gorge et le poids d'une botte entre vos épaules. Du coin de l'oeil, vous voyez un Gobelin penché sur vous, sa face répugnante déformée par un rictus de haine. Quels tourments vous réserve-t-il ? On en frémit rien que d'y penser... En tout cas, votre aventure est terminée.

253

La herse bloque l'accès à un autre couloir et vous ne songez même pas à la soulever tant elle est imposante. Vous remarquez deux leviers sur le mur, de l'autre côté de la herse, mais vous avez beau étirer le bras, ils sont hors d'atteinte. Vous suivez donc le couloir jusqu'aux éboulis et, en fouillant parmi les gravats, vous découvrez un petit cylindre de métal qui contient une Dent de Dragon en Or, frappée du numéro 280. Notez-la sur votre *Feuille d'Aventure* avant de rebrousser chemin et de vous rendre au [3](#).

254

Le Vampire fond sur vous, toutes dents dehors et les yeux rivés sur votre veine jugulaire.

VAMPIRE HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 15

Vous ne pourrez tuer le Vampire qu'à l'aide d'une Dague en Argent. Si vous n'en possédez pas, vous constatez vite que votre épée est sans effet contre ce monstre. Lorsque vous remportez un Assaut, vous pouvez fuir dans le couloir et vous rendre au [172](#). Si vous sortez vainqueur grâce à votre Dague en Argent, rendez-vous au [390](#).

255

Le vieillard contemple la pièce pendant de longues secondes avant de relever la tête. -Je ne connais personne qui porte l'initiale N et qui bat sa propre monnaie, dit-il. Mais je ne vais pas me plaindre, une pièce d'or est une pièce d'or. Merci étranger, tu es bien brave. Allez, salut et bonne chance !

Le vieil homme reprend sa route et vous le regardez s'éloigner d'un air amusé. En dépit de ses apparences, ce vieillard était un chaman et la bonne chance qu'il vous a souhaitée n'était pas une vaine promesse. Vous reprenez 2 points de CHANCE. Rendez-vous au [271](#).

256

Dans votre précipitation, vous ne trouvez pas le bon angle pour que la Gorgone se reflète dans le Miroir. Le monstre arrive au contact et vous n'avez d'autre choix que d'abandonner le Miroir pour vous défendre à l'épée. Rendez-vous au [393](#).

257

Le Mort Vivant assure sa prise et resserre son étreinte. Avec une force incroyable, il vous soulève de terre. À demi étranglé, vous lâchez votre épée pour lui empoigner le bras. Si une Dague est glissée dans votre botte, rendez-vous au [217](#). Sinon, rendez-vous au [311](#).

258

Une colombe apparaît dans le ciel et se dirige vers le voilier quand, brusquement, un épervier fond sur elle et la happe en plein vol ! La lutte est brève et le prédateur repart bientôt avec sa proie inanimée dans les serres. Rendez-vous au [11](#).

259

Cette Clef n'entre pas dans la serrure. Mais une violente décharge électrique vous remonte le long du bras et vous tétanise un instant. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Allez-vous essayer la Clef en Bronze (rendez-vous au [148](#)) ou bien la Clef en Cuivre (rendez-vous au [75](#)) ?

260

Le vieillard s'énerve et sort de sa barque.

-Tu me fais perdre mon temps, tu vas payer pour ça !

rugit-il d'une voix animale.

Soudain il se modifie devant vous : sa taille augmente et sa poitrine creuse se gonfle de puissants pectoraux, un pelage fourni le recouvre et son visage s'allonge, des petites dents pointues naissent. C'est un Rat-Garou ! Gare ! Le monstre s'avance, toutes griffes dehors.

RAT-GAROU HABILETÉ: 8 ENDURANCE: 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [216](#).

261

Vous avez mal évalué la distance à franchir et vous atterrissez au beau milieu des crânes ! Roulant sur l'un d'eux, vous vous étalez sur le sol, les éparpillant dans toute la pièce. Vous restez hébété pendant quelques secondes avant de voir tous les crânes qui foncent sur vous en claquant des mâchoires. Une tête de mouton ricanante vous mord l'oreille

gauche. Vous vous relevez d'un bond en hurlant de douleur tandis qu'une vingtaine de mâchoires voraces vous attaquent de tous côtés, enfonçant leurs crocs dans vos chairs. Lancez un dé et déduisez le résultat de votre total d'ENDURANCE. Si vous survivez, vous vous débarrassez des crânes à grands gestes et vous foncez dans le couloir. Rendez-vous au [314](#).

262

Vous lui annoncez que vous êtes prêt.

-Bien, dit l'Inquisiteur. Nous pouvons commencer...

Il lève les bras et, soudain, une épée apparaît dans sa main droite, tandis qu'une dague se forme dans sa main gauche.

-Cette épée et cette dague valent ensemble 300 pièces de bronze. L'épée vaut 200 pièces de bronze de plus que la dague. Quelle est la valeur de la Dague ? Si vous trouvez la réponse, rendez-vous au paragraphe qui lui correspond. Sinon, rendez-vous au [127](#).

263

Adossé contre un rocher, vous scrutez l'obscurité qui recouvre peu à peu la plaine. Qui sait quelles créatures peuvent rôder en ces lieux, la nuit venue... Vous avisez quelques fagots de bois mort et des buissons rôtis par le soleil tout autour de vous. Il y a là de quoi faire un feu. Si vous allumez un feu, rendez-vous au [28](#). Si vous préférez vous enrouler dans votre couverture pour dormir, rendez-vous au [359](#).

264

Vous introduisez vos deux pièces d'argent et le panneau s'écarte légèrement du mur avec un bruit métallique. Vous tirez sur la poignée, libérant un petit tiroir qui contient une grosse Dent de Dragon en Or frappée du numéro 94. Cela vous rapporte 1 point de CHANCE par la même occasion. Satisfait de votre trouvaille, vous quittez le boudoir et vous rebroussez chemin jusqu'à la jonction des couloirs. Rendez-vous au [4](#).

265

La Gorgone tourne sa face hideuse dans votre direction et vos regards se croisent. L'éclat de ses yeux écarlates vous paralyse et d'atroces douleurs courent le long de vos membres. Vous êtes pétrifié... Une quatrième statue va décorer le repaire de la Gorgone. Votre aventure est terminée.

266

Votre rapidité d'action vous sauve la vie. Le sang ruisselle de la plaie et tombe en gouttes épaisses sur le sol, la douleur vous fait grimacer mais le poison est expulsé. Vous entourez la plaie d'un bandage sommaire. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez examiner le bâton. Dans ce cas, rendez-vous au [20](#). Sinon, il ne vous reste plus qu'à quitter la pièce et partir à la poursuite des Nécrons. Rendez-vous au [219](#).

267

Ce brave la Fouine bondit comme un cabri par-dessus les buissons, tout en inspectant le sol d'un œil aiguisé, à la recherche d'empreintes. Vous avez du mal à suivre son allure. Mais il s'arrête et, d'un geste, il vous enjoint le silence. Sur la gauche, vous percevez un bruissement de feuillages, suivi aussitôt d'une longue plainte lancinante. Vous pouvez charger en direction du bruit (rendez-vous au [72](#)) ou bien rester où vous êtes (rendez-vous au [374](#)).

268

-Je n'accepte que les mises en or, poursuit le Barbare. Pas d'or, pas de pari...Si vous pouvez miser un objet en or, rendez-vous au [326](#). Sinon, vous devez dire au Barbare que vous refusez de parier. Rendez-vous au [380](#).

Confortablement installé dans le fauteuil, vous étouffez un bâillement et vous laissez une douce torpeur vous envahir. Vous dormez profondément. Lorsque vous vous réveillez, après un temps indéfini, vous constatez, avec inquiétude qu'il vous est impossible de vous lever. Cette fois, la panique vous gagne, mais elle ne change rien à l'affaire. Vous avez beau vous trémousser, vous resterez à jamais prisonnier de ce fauteuil maudit. Dans quelque temps, vous allez rétrécir et votre silhouette altière fera partie des ornements. Votre aventure est terminée.

Vous plongez sur le côté à l'instant même où la cage s'abat avec fracas, fendillant le sol de marbre. Le piège doit peser une tonne et il vous interdit l'accès au panneau dans le mur. Il ne vous reste plus qu'à quitter le boudoir et à rebrousser chemin jusqu'à la jonction des couloirs. Rendez-vous au [4](#).

Une heure plus tard, vous arrivez en vue d'une jetée, située à l'embranchement d'un petit cours d'eau qui se déverse dans la Rivière Écarlate. À en juger par la foule amassée sur les rives, Kaad ne doit plus être loin. Plusieurs dizaines de personnes, hommes, femmes et enfants, vêtus de haillons, attendent en silence. Ils portent des baluchons où sont rassemblées leurs maigres possessions et tous ont l'air triste et résigné des gens à qui le destin n'a laissé que la force de survivre. Vous engagez la conversation avec un homme maigre portant une barbe noire et il vous apprend que tous ces gens attendent l'hypothétique venue d'un navire qui pourra les emmener à Richebourg, loin de la peste qui ravage la contrée. Comme vous lui demandez s'il sait où se trouve Yaztromo, l'homme déclare l'avoir vu pour la dernière fois sur la grand-place de Kaad, préparant des remèdes pour les malades. Suivant ses indications, vous remontez la petite rivière vers le nord et bientôt les remparts de la ville se détachent dans le lointain. Rendez-vous au [182](#).

272

-Nous avons déjà un arbitre. Moi en l'occurrence, grommelle le Farfadet en fronçant les sourcils. Qui t'envoie ?

Pour toute réponse, vous le repoussez vivement et vous filez à droite dans le couloir. Aussitôt, les deux Hommes-Lézards vous emboîtent le pas et vous prennent en chasse en brandissant leurs lances. Le premier vise soigneusement votre dos. Lancez un dé. Si le résultat est compris entre 1 et 3, rendez-vous au [234](#). S'il est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [111](#).

273

La troisième porte est métallique et, là encore, aucun bruit ne s'en échappe. Si vous l'ouvrez, rendez-vous au [87](#). Si vous préférez continuer dans le couloir, rendez-vous au [23](#).

274

Vous attrapez le perce-oreille juste avant qu'il ne disparaisse dans votre conduit auditif. Le petit insecte de métal, souillé de votre sang, gigote nerveusement entre vos doigts. Vous venez d'échapper à un Cerveau-Foreur, un des pièges favoris de l'ignoble Zagor. Vous écrasez l'immonde bestiole d'un coup de talon et vous vous dirigez vers la porte au fond de la salle. Rendez-vous au [149](#).

275

Les crocs venimeux ne rencontrent que le vide. D'un geste brusque, vous abattez le couvercle sur la tête du crotale, l'emprisonnant à nouveau dans la corbeille. Sale bête, pensez-vous, le cœur battant la chamade. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez examiner le bâton. Dans ce cas, rendez-vous au 20. Sinon, il ne vous reste plus qu'à quitter la pièce pour partir à la poursuite des Nécrons. Rendez-vous au [219](#).

Les petites dents pointues du rat plongent dans votre gorge. La blessure est superficielle, mais suffisante malgré tout pour laisser le poison de l'infâme Zagor pénétrer dans votre organisme. Lancez un dé pour connaître le nombre de points d'ENDURANCE que vous allez perdre. Vacillant sous les effets du poison, vous empoignez l'immonde bestiole, que vous claquez violemment contre le sol, l'achevant d'un coup de talon rageur. Tout en maudissant la fourberie des Gobelins, vous quittez la cabane et vous repartez vers le sud, en direction du chemin. Rendez-vous au [238](#).



Vous venez d'activer sans le savoir un Anneau des Morts Vivants. Une lueur aveuglante illumine la pièce l'espace d'un instant et une silhouette encapuchonnée, drapée dans un long manteau noir, se forme devant vous. Elle tient dans chaque main une dague effilée, scintillant d'un éclat surnaturel. Vous croisez son regard et la simple vision de son visage vous force à détourner les yeux, l'estomac retourné. C'est un cadavre en phase de décomposition avancée : ses chairs putrides se détachent par endroits, laissant apparaître l'os. L'œil gauche de la créature est agité de mouvements convulsifs et retombe sur sa joue, expulsé par un gros ver blanc qui tombe sur le sol avec un bruit mou ! Le Mort Vivant s'avance lentement, bien décidé à marquer vos chairs avec ses longues dagues chauffées à blanc !

MORT VIVANT HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 9



277 *Le Mort Vivant s'avance vers vous avec ses longues
dagues chauffées à blanc !*

Vous devez l'affronter avec une Dague en Argent, faute de quoi, le Mort Vivant ne perd que 1 point d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels lorsque vous le blessez. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [35](#).

278

Progressant à quatre pattes, vous tâtonnez à l'aveuglette. Malgré le noir absolu, vous comprenez que vous avez atterri dans une petite salle aux parois de pierre, apparemment vide. Bientôt, vous découvrez l'entrée d'une galerie et vous vous y engagez en rampant lentement. Rendez-vous au [372](#).

279

Le caillou heurte le Métallix en plein front et il pousse un hurlement de douleur. Si vous continuez à lui jeter des pierres, rendez-vous au [183](#). Si vous préférez l'attaquer à l'épée, rendez-vous au [195](#).

280

La Dent que vous venez de jeter sur le sol est un leurre en bronze, sans aucun pouvoir. Vous êtes à la merci de l'Elémental contrôlé par Zagor. Rendez-vous au [365](#).

281

Le couloir fait un coude vers la droite et vous découvrez un petit squelette déposé dans un renforcement à l'angle du passage. Il porte encore une armure de cuir craquelée et moisie et, à en juger par les toiles d'araignées qui le recouvrent, il doit être là depuis dix bonnes années. Trois portes s'alignent sur la paroi de gauche. Les panneaux de chêne sont renforcés de ferrures et toutes trois sont solidement cadenassées. Manifestement, elles n'ont pas servi depuis des lustres. Vous dépassez les trois portes pour arriver à un nouveau croisement. Un bref coup d'œil dans le passage de gauche suffit pour voir qu'il se termine en cul-de-sac. Vous tournez à droite et, au bout de quelques pas, vous découvrez un nouveau passage dans le mur de gauche. Si

vous partez à gauche, rendez-vous au [37](#). Si vous continuez tout droit, rendez-vous au [152](#).

282

Le monstre s'écroule à vos pieds et une mare de sang se forme lentement autour de lui. Vous reportez votre attention sur la Sorcière : elle semble plongée dans un coma profond. Vous tournez à nouveau la tête vers l'Homme-Chien et vos yeux se posent sur la gemme scintillante qui orne son bandeau d'argent. Si vous vous emparez du bandeau pour le poser sur votre tête, rendez-vous au [338](#). Si vous préférez fouiller la pièce, rendez-vous au [115](#).

283

La porte s'ouvre sur une grande salle surmontée d'un dôme. Le sol est pavé de marbre et, à quelques mètres de vous, trois statues se dressent sur des socles de marbre noir. Elles sont stupéfiantes de réalisme et représentent des guerriers figés dans des attitudes de combat, leurs traits exprimant la stupeur ou la crainte. Vous remarquez à leurs côtés un quatrième socle vide et la découpe d'une porte au fond de la salle. Comme vous avancez dans la pièce, la porte se referme avec fracas dans votre dos. Au même instant, un pan de mur se lève lentement et la queue d'un gigantesque serpent se glisse par l'ouverture. Des sifflements déchirent le silence de la pièce. Que faire en pareille circonstance ? Si vous voulez :

Ouvrir la porte du fond Rendez-vous au [138](#)

Ouvrir la porte derrière vous Rendez-vous au [381](#)

Vous préparer à combattre Rendez-vous au [294](#)



283 À quelques mètres de vous, trois statues se dressent sur des socles de marbre noir.

284

En fouillant les poches du Troll, vous découvrez 3 Pièces de Cuivre, quelques Gousses d'Ail, une Boucle d'Oreille en métal martelé en forme de perce-oreille et un bout de papier plié sur lequel est dessiné une jambe. Sans doute cette brute analphabète avait-elle pour mission de procurer à Zagor une jambe pour son nouveau corps. Vous décidez de conserver ce maigre butin. Si vous voulez porter la Boucle d'Oreille, rendez-vous au [100](#). Sinon, vous quittez la pièce par la porte du fond. Rendez-vous au [149](#).

285

Un disque de métal se fiche dans votre avant-bras. La douleur vous arrache un cri mais, curieusement, pas la moindre goutte de sang ne s'écoule de la blessure. Vous tentez de retirer le projectile de votre bras : impossible ! Votre vision se brouille et vous vous évanouissez... Vous reprenez conscience, allongé sur une surface froide. Les Nécrons sont penchés sur vous et affûtent leurs longs couteaux. Dans moins d'une heure, Zagor aura un nouveau bras et ce sera le vôtre... Votre aventure est terminée.

286

Vous avez à peine ouvert la bouche qu'il vous interrompt d'une nouvelle œuvre de son cru : -Prends ce champignon, bel ami, et si tu es malade, tu en seras guéri ! Le dialogue s'annonce difficile, voire impossible; même sa mule semble lassée de l'entendre versifier à tour de bras. Vous acceptez donc son présent, avec un large sourire, et vous glissez le champignon dans votre sac. Ektor Zébulon repart vers Annville, entamant une ode à la gloire des libellules, tandis que vous vous éloignez au plus vite. Rendez-vous au [237](#).

287

-Ne cherche pas à me baratiner, immonde crapule ! hurle-t-il. D'abord, je ne m'appelle pas Fergus Finn. J'allais te révéler tous mes secrets, mais j'ai changé d'avis ! Tue-moi, si tu veux. Allez, tue-moi ! Tu ne sauras rien !

Vous l'appellez de tous les noms qui vous viennent à l'esprit, puis vous tentez de le convaincre de vos bonnes intentions, mais rien n'y fait : il reste plongé dans un mutisme absolu. Comme vous vous approchez pour lui ôter ses chaînes, il se débat frénétiquement, hurlant et riant à la fois. Les sévices qu'il a endurés l'ont rendu fou. Vous ne pouvez plus rien pour lui, sinon l'abandonner à son triste sort. Vous refermez la porte et vous repartez dans le couloir. Rendez-vous au [387](#).

288

La Momie séchée est un excellent combustible. Vous fracassez votre lanterne contre le mur et, avec de grands moulinets, vous projetez à la ronde l'huile enflammée qui s'en échappe. Lancez un dé. Le résultat obtenu correspond au nombre de Momies qui s'embrasent sur-le-champ. Si certaines ont échappé à votre furie incendiaire, il faut les combattre à l'épée et elles ont toutes les mêmes caractéristiques.

MOMIE HABILETÉ: 9 ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, vous ne disposez que de quelques minutes pour quitter la pièce avant qu'elles ne se relèvent ! Vous vous ruez sur la porte du fond. Rendez-vous au [102](#).

289

Vous avez à peine foulé le sol poussiéreux que la porte se referme avec fracas derrière vous ! Au même instant, les épées sortent des râteliers, comme mues par une volonté propre ! Les lances agissent de même et vous voilà bientôt pris au cœur d'un cercle d'armes voletant lentement dans les airs. Qu'allez-vous faire pour vous tirer de ce mauvais pas ? Si vous décidez de :

Foncer vers la porte Rendez-vous au [74](#)

Combattre les armes Rendez-vous au [147](#)

Lâcher votre épée Rendez-vous au [348](#)

290

En parcourant les divers chapitres, vous apprenez que le Sang de Léopard est le composant principal de nombreuses potions de magie noire. Mais certaines potions doivent utiliser du Sang de Vampire : Épidémie, Création d'un Zombie, Œil Écarlate, Affaiblissement. Vous mémorisez ces informations avant de quitter les lieux et d'emprunter le tunnel au fond de la caverne. Rendez-vous au [337](#).



291 *Le monstre vous fixe d'un regard vitreux et sans âme.*

Vous annoncez au Maître des Fosses que vous êtes prêt à combattre.

-Bien... il faudra que tu remportes deux épreuves. Il vous conduit vers la plus petite fosse. Dans le fond se trouve une masse informe, haute de trois mètres pour deux de large, et ressemblant vaguement à un crapaud à la peau verte et boursouflée.

Une rangée de piquants remonte de long de son échine et son abdomen jaunâtre est recouvert de pustules violacées. Sa bouche démesurée forme comme un trou béant hérissé de dents tranchantes au centre de sa face ramassée. Le monstre vous fixe d'un regard vitreux et sans âme, puis il se met à gronder et à postillonner avant de racler frénétiquement la paroi de la fosse de ses longs bras noueux aux griffes dignes d'un dragon ! Ravalant votre salive, vous vous laissez choir aux pieds de cette Abomination du Chaos.

ABOMINATION

DU CHAOS HABILETÉ : 12 ENDURANCE : 12

Lancez un dé à la fin de chaque Assaut pour savoir si les crachats acides du monstre vous ont touché. Si vous obtenez de 1 à 3, la salive ne vous atteint pas. Mais de 4 à 6, le jet acide brûle vos chairs et vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [9](#).

Vous allez prêter main-forte aux rares marins restant à bord et vous parvenez à hisser les voiles. Le vent s'engouffre dans la voilure et votre navire s'arrache en fendant les eaux sous les hurlements des guerriers Orques. Rapidement, vous vous trouvez hors de portée. -Hors de ma vue, sombre imbécile et tiens-toi tranquille ! grogne Lorrie en manœuvrant rageusement le gouvernail. Plus aucun arrêt avant Kaad 1 L'esprit endeuillé et maudissant votre bêtise, vous allez vous asseoir près de la soute aux voiles, contemplant d'un air absent le paysage qui

défile sous vos yeux. Tente? *votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [40](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [258](#).

293

Vous débouchez aussitôt la bouteille pour vous en asperger le visage. L'eau nettoie rapidement la plaie et la brûlure s'estompe. Le ver blessé se rétracte nerveusement et s'éloigne. Vous profitez de l'occasion pour vous saisir de la cassette et escalader le versant de la fosse. De retour dans le couloir, vous secouez le coffret sans provoquer le moindre bruit. Vous l'ouvrez avec précaution et vous découvrez une petite page, arrachée à un livre. Le mot « feu » a été gravé au stylet à l'intérieur du couvercle. La Cassette est de bonne taille et si vous désirez la conserver, vous devez abandonner deux objets pour faire de la place dans votre sac (rayez-les dans ce cas de votre *Feuille d'Aventure*). Et maintenant ? Si vous décidez de prendre connaissance de ce qui est écrit sur la page, rendez-vous au [230](#). Si vous préférez poursuivre l'exploration du couloir, rendez-vous au [97](#).

294

Allez-vous affronter ce nouvel adversaire avec les yeux ouverts (rendez-vous au [265](#)) ou les yeux fermés (rendez-vous au [31](#)) ?

295

Comme vous pénétrez dans le boudoir, la jeune femme change d'apparence : une sorcière grimaçante et toute bossue se tient à présent devant vous. Elle est vêtue de haillons et deux pupilles sombres brillent entre les cheveux gris qui pendouillent devant son visage. La Sorcière vous désigne de ses doigts crochus. Comme son illusion a cessé, elle peut se concentrer sur un autre maléfice. Rendez-vous au [228](#).

296

Les Squelettes cessent de se chamailler et tournent leur face ricanante dans votre direction. Ils ont trouvé un terrain d'entente, vous en l'occurrence ! Ils se lèvent et s'avancent en ligne avec des gestes mécaniques. Affrontez-les l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier SQUELETTE	6	5
Deuxième SQUELETTE	6	4
Troisième SQUELETTE	5	5
Quatrième SQUELETTE	5	4
Cinquième SQUELETTE	6	4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [61](#).

297

La satanée bestiole s'enfuit, emportant avec elle le fragment doré. L'Élémental de Feu n'esquisse pas le moindre geste pour vous défendre et l'Élémental de Terre fond sur vous. Rendez-vous au [365](#).

298

Vous avez à peine posé le Casque sur votre tête qu'une douleur lancinante vous vrille le cerveau. La souffrance augmente à chaque seconde et devient vite intolérable. Vous enlevez le Casque en poussant un râle d'agonie et vous le jetez au loin. Peu à peu la douleur s'apaise, mais elle cède la place à des sensations plus perverses : votre vision est à présent distordue. Le Casque de l'Ultime Confusion a laissé des dommages irréparables dans votre cerveau et le monde alentour vous apparaît comme dans un miroir déformant. Les arbres et les plantes s'allongent comme des fils, quand ils ne sont pas aplatis et renflés. Vous perdez 3 points d'HABILETÉ et 2 points de CHANCE. Titubant, vous tâchez de regagner le chemin tout en vous efforçant de vous adapter aux visions étranges que vous percevez. Rendez-vous au [238](#).

299

Le perce-oreille disparaît dans votre conduit auditif. Hurlant de douleur, vous vous prenez la tête à deux mains, tandis que l'insecte de métal se fraie un chemin à l'intérieur de votre crâne. Vous êtes la victime d'un Cerveau-Foreur, un des pièges favoris de l'ignoble Zagor. Votre aventure est terminée.

300

-A moi la garde ! hurle le portier. Nous avons un intrus !

La porte s'ouvre à la volée et trois Hommes-Lézards à la peau visqueuse se bousculent à l'entrée. Ils sont armés de lances et portent des cuirasses cloutées. Si vous prenez vos jambes à votre cou pour détalier dans le couloir, rendez-vous au [367](#). Si vous dégainez votre épée, rendez-vous au [137](#).

301

Vous lui expliquez en détail de quelle manière cette pièce d'or est entrée en votre possession et vous lui confiez par la même occasion que vous avez pour mission d'occire proprement l'infâme Zagor. -Ah bon ! rétorque-t-il. Il fallait le dire plus tôt... -Tu ne m'en as guère laissé le temps, dites-vous en haussant un sourcil. Maintenant, si ça ne te fait rien, j'apprécierais beaucoup que tu me redresses le dos. -Ah... il y a un léger problème, murmure-t-il, l'air franchement embarrassé. Un tel prodige est hors de mes compétences mais, puisque tu vas voir Yaztromo, demande-lui donc une pommade, il est très doué pour guérir ce genre de choses... Lui ou un autre : Kaad possède plein de bons guérisseurs. Bien, ce n'est pas que je m'ennuie, mais la route est longue. Allez, bonne chance et désolé pour la méprise, on ne sait plus à qui se fier de nos jours... Sur ces mots, le vieillard repart comme si de rien n'était, vous laissant abasourdi et tout courbaturé. Vous allez devoir cheminer à petits pas jusqu'à Kaad, mais vous n'avez pas tout perdu. Ce vieillard était un chaman et la bonne chance qu'il vous a souhaitée n'était pas une vaine promesse ; vous regagnez 2 points de CHANCE. Rendez-vous au [271](#).

302

Les crocs venimeux plongent dans votre bras et y injectent une bonne dose de poison ! Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Aussitôt, vous incisez votre bras à l'endroit de la morsure et vous pressez sur la plaie pour extraire le poison. Avez-vous réagi assez vite ? Pour le savoir, lancez un dé jusqu'à atteindre un total de 20. Si vous avez obtenu ce résultat en 5 lancers ou moins, rendez-vous au [266](#). S'il vous a fallu 6 lancers, voire davantage, rendez-vous au [378](#).

303

Vous enroulez l'extrémité de la corde autour du piquet de fer et vous descendez lentement dans le gouffre ténébreux. Quelques mètres plus bas, vos pieds rencontrent une surface solide. Vous récupérez votre corde. Si vous possédez une Lanterne, rendez-vous au [80](#). Sinon, rendez-vous au [278](#).

304

Ce couloir semble interminable mais vous arrivez finalement en vue d'une jonction formant un T. Si vous partez sur la gauche, rendez-vous au [109](#). Si vous préférez aller à droite, rendez-vous au [349](#).





305 Une jeune femme mélange des ingrédients dans un mortier de marbre.

305

La porte s'ouvre sur un confortable boudoir aux murs recouverts de lourdes tentures de velours rouge. D'épais coussins aux couleurs chatoyantes sont disposés sur le sol de marbre. Un jeune garçon, le front ceint d'un bandeau d'argent orné d'un joyau, sort d'une alcôve, tenant un bol entre les mains. Il se dirige vers une table de verre où une ravissante jeune femme mélange des ingrédients dans un mortier de marbre. Un diadème de fleurs orne son front. Un souffle de vent, venant du couloir, agite les pans de sa robe de soie. Elle se tourne vers vous et sourit. -Entre et ferme cette porte, dit-elle d'une voix douce et harmonieuse. Si vous portez un Anneau d'Or avec la devise « Voir c'est croire », rendez-vous au paragraphe qui correspond à cet Anneau. Si vous ne possédez pas cet Anneau, rendez-vous au [146](#).

306

Vous extirpez votre lame de la poitrine du Traqueur qui gît à vos pieds et vous vous tournez aussitôt vers la Fouine. Lui aussi a eu raison de son adversaire, mais il a été gratifié d'une belle estafilade à l'avant-bras. Pendant qu'il panse sa plaie, vous fouillez les cadavres et vous

trouvez 6 Pièces d'Or, toutes frappées de la lettre Z. D'un commun accord, vous en gardez 3 chacun. Vous prenez aussi deux Dagues de Lancer (notez le tout sur votre *Feuille d'Aventure*). La Fouine, quant à lui, s'intéresse davantage aux bottes de cuir des Traqueurs. Comme il les en déleste, un petit morceau de papier, d'un aspect plus que douteux, s'échappe d'une botte et tombe à terre. -Garde-le, si tu veux, rigole-t-il. Moi je n'y touche pas. Pouh !... on le sent d'ici !

Si vous le prenez, rendez-vous au [218](#). Si vous préférez le laisser sur le sol, rendez-vous au [106](#).

307

Le ver bouge presque aussitôt et s'enfonce dans la charogne. Vous profitez de l'occasion pour vous saisir de la Casette et escalader le versant de la fosse. De retour dans le couloir, vous secouez le coffret sans que cela provoque le moindre bruit. Vous l'ouvrez avec précaution et vous découvrez une petite page arrachée à un livre. Le mot « feu » a été gravé au stylet à l'intérieur du couvercle. La Casette est de bonne taille et si vous désirez la conserver, vous devez abandonner deux objets pour faire de la place dans votre sac (rayez-les dans ce cas de votre *Feuille d'Aventure*). Après avoir pris votre décision, allez-vous lire ce qui est écrit sur la page (rendez-vous au [230](#)) ou bien poursuivre l'exploration du couloir (rendez-vous au [97](#)) ?

308

Vous fouillez les éboulis et vous en retirez bientôt un petit cylindre de métal. Il contient une grosse Dent de Bronze frappée du numéro 280 (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous la glissez dans votre poche et vous rebroussez chemin. Rendez-vous au [3](#).

309

Vous trouvez l'impasse des Cabochards sans trop de difficultés et vous frappez au n° 36. Bientôt, un homme à la silhouette élancée et aux oreilles curieusement pointues vient vous ouvrir. Il porte un pantalon rouge vif. -Salut, je suis Zoot Zimmer, dit-il d'une voix calme et posée. Tu désires te rendre au plus vite à la Montagne de Feu... Je comprends ton étonnement: tu te demandes comment je sais tout cela. J'ai tout simplement entendu ta conversation avec Yaztromo. Je possède une excellente ouïe. C'est mon côté demi-Elfe. Entre donc, je t'en prie. Vous suivez Zoot à l'intérieur. Toutes les pièces sont décorées de plantes vertes et des peintures en trompe l'œil couvrent les murs. Elles représentent des sous-bois avec un souci méticuleux du détail et l'on peut même distinguer entre les feuilles et les branchages tout un petit monde d'insectes et d'animaux. -L'Elfe qui est en moi adore ce décor, dit-il en riant. Ma mère venait de la vallée des Saules. Elle a vécu ici jusqu'à ce que la peste l'emporte. Elle ne s'était jamais habituée à la vie

en ville. Un voile de tristesse assombrit son regard mais il se reprend vite et vous propose de boire une infusion avant le départ. Si vous acceptez, rendez-vous au [213](#). Si vous déclinez son offre pour partir au plus vite, ren-dez-vous au [361](#).

310

Un carreau vous traverse la gorge et vous vous écroulez, mort, dans le sable de la berge. Votre aventure est terminée.

311

Le monstre vous soulève sans efforts et ses doigts se referment inexorablement sur votre gorge. Le corps secoué de spasmes, votre vision se brouille et un craquement sec fait exploser votre tête. Le Mort Vivant lâche prise et votre cadavre retombe sur le sol, la nuque brisée...

312

L'équipage réagit vivement et court réduire les voiles. Leur longue expérience a rapidement raison des vents capricieux et le voyage se poursuit sans encombre... En milieu de journée, le voilier ralentit et aborde une jetée, située à l'embouchure d'une petite rivière qui remonte vers le nord. Vous débarquez et vous remerciez l'équipage. Le voilier fait demi-tour et remonte la rivière, au grand désespoir de la foule massée sur les rives. Plusieurs dizaines de personnes, hommes, femmes et enfants, vêtus de haillons, attendent en silence. Ils portent des baluchons où sont rassemblées leurs maigres possessions et tous ont l'air triste et résigné des gens à qui le destin n'a laissé que leur dignité pour survivre. Vous engagez la conversation avec un homme maigre portant une barbe noire et il vous apprend que tous ces gens attendent l'hypothétique venue d'un navire qui pourra les emmener à Richebourg, loin de la peste qui ravage la contrée. Comme vous lui demandez s'il sait où se trouve Yaztromo, l'homme déclare l'avoir vu pour la dernière fois sur la grand-place de Kaad, préparant des remèdes pour les malades. Suivant ses indications, vous remontez la petite rivière vers le nord et bientôt les remparts de la ville se détachent au loin. Rendez-vous au [182](#).

313

Si vous transportez de l'Ail dans votre sac, rendez-vous au [78](#). Sinon et si ce n'est déjà fait, vous pouvez examiner les armes qui se trouvent dans le râtelier (rendez-vous au [206](#)) ou bien quitter la pièce (rendez-vous au [151](#)).

314

Le couloir aboutit devant une solide porte de bois. Vous poussez lentement le battant et vous pénétrez dans une petite salle pavée. Vous voyez aussitôt une autre porte sur le mur qui vous fait face et les contours rectilignes d'une trappe au centre de la pièce. Hormis un fauteuil de chêne, délicatement orné de petites figurines et trônant dans un angle, la salle est vide de tout mobilier. Vous pouvez :

Ouvrir la porte en face Rendez-vous au [283](#)

Soulever la trappe Rendez-vous au [368](#)

Vous asseoir sur la chaise Rendez-vous au [269](#)

315

La Dent se brise et quelques étincelles s'en échappent. Une langue de feu jaillit alors et prend la forme d'un gigantesque humanoïde. L'Élémental de Terre s'avance, faisant trembler le sol à chacun de ses pas mais, curieusement, votre Élémental de Feu reste les bras croisés et ne cherche pas à engager la lutte. Inquiet, vous regardez la Dent de Dragon. Un rat (la sale bête !) s'est emparé d'un fragment et l'emporte avec lui. Les deux moitiés de dent doivent toucher le sol pour que l'Élémental trouve sa pleine puissance. Si vous avez une Dague de lancer, rendez-vous au [14](#). Si vous n'avez pas de Dague de lancer, rendez-vous au [297](#).

Le Doppelganger se désintègre et son hurlement est emporté par le vent. Vous rengainez votre épée d'un geste brusque et vous libérez d'un profond soupir toute la tension accumulée au cours de ce combat. Sans plus tarder, vous avancez d'un pas confiant vers les portes de la ville et vous gagnez bientôt la grand-place. Là, une foule compacte se presse autour d'un vieil homme aux cheveux blancs, drapé dans un ample manteau rouge et penché sur une marmite fumante. Yaztromo ! Vous avez à peine crié son nom qu'il commence à grommeler dans sa barbe.

-C'est incroyable ! On ne peut pas être tranquille plus de trente secondes ! Vous ne voyez pas que je suis occupé ?

Malgré la gravité de la situation, vous ne pouvez réprimer un sourire. Vous fendez la foule et vous lui demandez de vous accorder quelques minutes de son temps afin de vous préparer à affronter Zagor. -Zagor! hurle-t-il, courroucé. Le prochain qui prononce le nom de cet odieux malfaisant sera changé en ouistiti !

Le vieux magicien brasse l'air autour de lui en une parodie d'incantation funèbre, mais il retrouve vite son calme et vous regarde à travers ses épais sourcils en broussaille.

-Buvez cette potion, braves gens, lance-t-il à la ronde, et avant peu vous frétillez comme des gardons, aussi vrai que je m'appelle Yaztromo ! A présent Je vais voir ce que veut ce jeune blanc-bec qui arrive sans crier gare...

Vous entraînez Yaztromo à l'écart pour expliquer en quelques mots le but de votre mission. -Comme tu le vois, ma présence est indispensable ici, je ne pourrai donc pas t'accompagner, dit-il. Tu devras affronter seul Zagor et l'infâme est plus puissant que jamais. Il te faudra une aide surnaturelle pour contrer les extraordinaires pouvoirs du Sorcier. Tu devras trouver les Elémentaux ! Eux seuls te sauveront d'une mort certaine. Leur habitacle terrestre est une Dent de Dragon en Or et portant un numéro. Chaque dent possède un pouvoir précis, mais il faudra trouver la formule magique qui permet de libérer l'Elémental

qu'elle renferme. Lorsque tu auras ce mot magique, il te suffira de jeter la dent sur le sol pour activer ses pouvoirs. Curieusement, les Dents de Dragon se trouvent dans le labyrinthe de la Montagne de Feu. En contrepartie du sortilège de Palin-génésie qu'il a employé, Zagor a dû créer les instruments de sa propre perte. Bien sûr, le fourbe les a cachés avec soin. Tu dois avoir au moins deux Dents de Dragon, mais plus tu en trouveras et plus tu auras de chances de vaincre... Voilà, tu en sais autant que moi. A présent je dois te quitter, mes malades m'attendent...

Le vieux magicien vous tapote amicalement l'épaule et s'en retourne vers la foule. Au bout de quelques pas, il se frappe le front et vous désigne une ruelle. -Va voir Zoot Zimmer. Il habite impasse des Cabochards. Il a apprivoisé un Aigle Géant et pourra Remporter au plus vite vers la Montagne de Feu. Et puis rends-toi au bazar de Ouioui Céposshibl, rue de la Pièce-Montée. C'est un capharnaïm monstrueux, je ne cesse de le lui dire, mais on y trouve de tout. Tiens, prends ça pour tes frais...

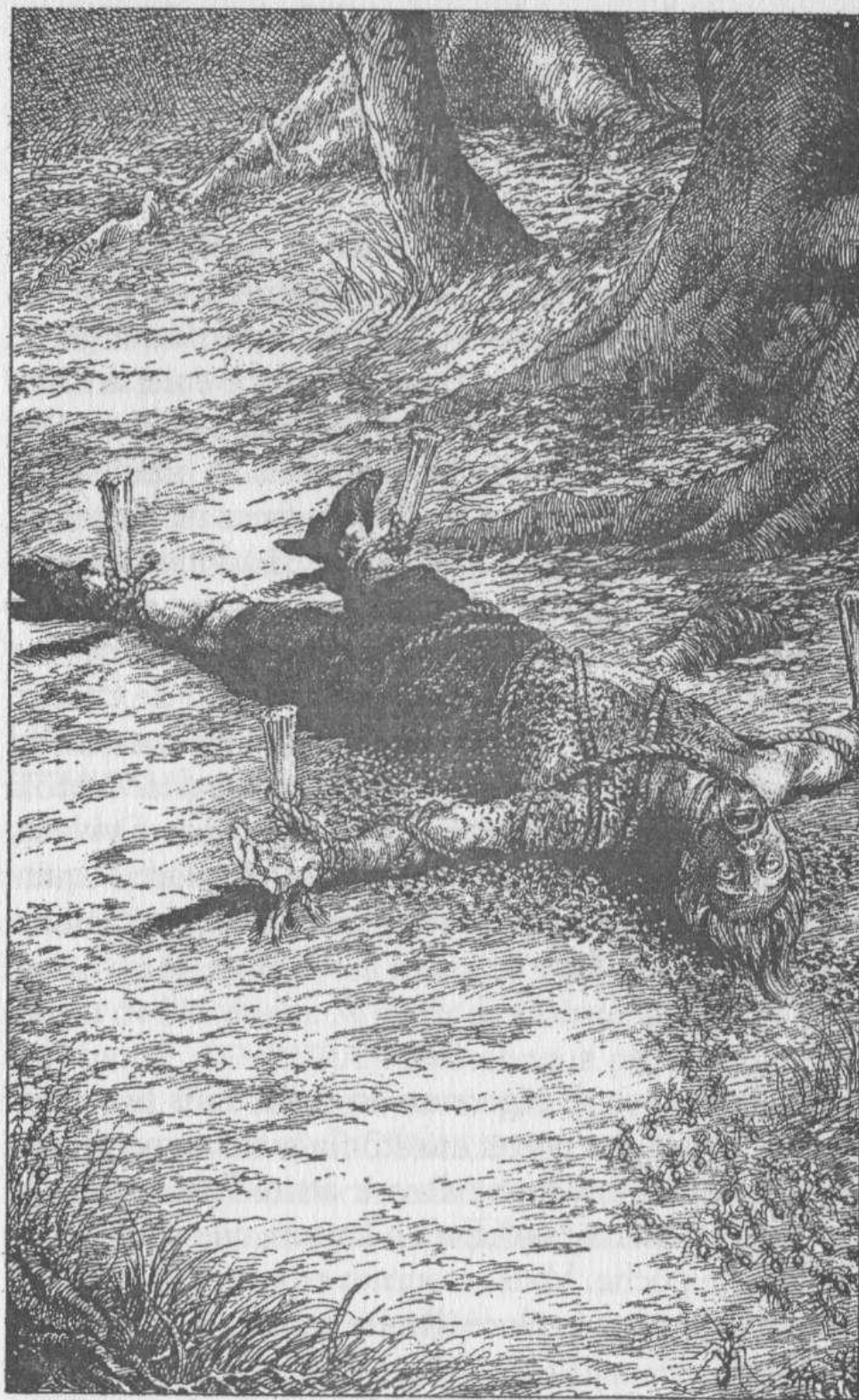
Le magicien vous jette une bourse de cuir et repart sans même vous laisser le temps de le remercier. Sans plus attendre, vous vous engagez dans la rue de la Pièce-Montée et vous trouvez l'échoppe du sieur Céposshibl. Assis sur le perron de la boutique, un marmot joue avec des cubes en bois. Si vous lui adressez la parole, rendez-vous au [233](#). Si vous préférez entrer dans la boutique, rendez-vous au [345](#).

317

Vous examinez l'objet avec un soin méticuleux, cherchant à détecter la présence d'un piège ou d'un maléfice, mais la cuirasse vous paraît parfaitement normale. Elle est d'excellente facture et saura bien vous protéger. Vous regagnez 1 point d'HABILETE et 1 point de CHANCE. Ainsi paré, vous quittez la pièce par la porte du fond. Rendez-vous au [170](#).

318

Vous découvrez bientôt un homme, torse nu, les membres solidement attachés à quatre pieux plantés dans le sol. Sa poitrine et son visage ont



318 Vous découvrez un homme, les membres solidement attachés à quatre pieux.

été enduits de miel, pour la plus grande joie d'une colonie de fourmis rouges qui a trouvé là un excellent repas ! Sans attendre, vous tranchez les liens du malheureux et vous le retournez dans la poussière pour le débarrasser des insectes qui le recouvrent.

Les blessures occasionnées par les morsures des fourmis rouges sont superficielles, mais cette torture a mis ses nerfs à rude épreuve et vous devez attendre quelques instants qu'il cesse de trembler et retrouve enfin son calme. -Des bandits m'ont tendu une embuscade alors que je chevauchais tranquillement sur le chemin, dit-il. Je ne me suis pas laissé faire, crois-moi, et leur chef brûle en enfer à l'heure qu'il est. Alors, pour se venger, ils m'ont abandonné ainsi. Je te dois la vie, étranger. Accepte ce présent. C'est un Anneau d'Invisibilité. Peut-être aurais-je dû m'en servir... mais il est très vieux et ne renferme plus qu'une seule charge. Reprends ta route, ne t'inquiète pas pour moi. Mon cheval est dressé et si les bandits le laissent un instant sans surveillance, il reviendra ici.

Après vous être assuré qu'il est hors de danger, vous prenez congé de cet infortuné voyageur pour repartir vers le sud. Rendez-vous au [250](#).

319

La lance vous atteint à l'épaule et vous tombez à terre dans un nuage de poussière. Grimaçant de douleur,

vous tentez de vous relever, mais l'Ogre est déjà là et à grands coups de gourdin, il achève la mission que lui a confiée Zagor. Votre aventure est terminée.

320

Ce petit objet qui roule au creux de votre paume est un porte-bonheur confectionné par Probabus. Ce Sorcier avait une conception pour le moins étrange de l'univers. Il était persuadé que la chance était la force la plus importante du monde et que seuls quelques élus en bénéficiaient à la naissance. Pour lui, la bonne ou la mauvaise fortune étaient les simples fruits du hasard ou des circonstances. En conséquence, il

adorait les gens chanceux et considérait les autres comme un rebut inutile. Ce porte-bonheur est le résultat de ses croyances ineptes. Vous êtes plutôt en mal de chance et le porte-bonheur le détecte... Vous n'êtes pas un élu et, comme punition, vous perdez 2 points d'HABILETÉ et 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, jetez cette chose dans la fange où elle a sa place et quittez ce taudis pour tourner à gauche dans le couloir. Rendez-vous au [32](#).

321

Le bris de verre se répercute en écho dans le tunnel silencieux et vous portez aussitôt la main au pommeau de votre épée, craignant d'avoir attiré l'attention. La bouteille contenait un Œuf en Laiton, que vous glissez dans votre poche. Vous retournez ensuite à la jonction des couloirs pour explorer l'autre tunnel. Rendez-vous au [281](#).

322

La page ne contient qu'une phrase impossible à déchiffrer tant l'écriture est minuscule. Si vous possédez une Loupe, rendez-vous au [244](#). Sinon, vous pouvez :

- | | |
|---|------------------------------------|
| Passer le bracelet de cuivre à votre poignet | Rendez-vous au 62 |
| Accrocher le pendentif à votre cou | Rendez-vous au 105 |
| Ranger le bracelet et le pendentif dans votre sac | Rendez-vous au 313 |
| Examiner les armes, si ce n'est déjà fait | Rendez-vous au 206 |
| Quitter la pièce | Rendez-vous au 151 |

323

Le message dit : « Le souffle du Démon, le souffle de la mort. Mange des puces d'Orque contre le mauvais sort ! » Cette malédiction est signée Zagor. Vous avez à peine achevé la lecture qu'une haleine fétide vous assaille les narines. Vous avez respiré le souffle empoisonné du Démon et ses miasmes vont peu à peu vous ronger de l'intérieur. A

partir de maintenant, vous perdez 1 point d'ENDURANCE à chaque paragraphe que vous lisez. Si vous ne trouvez pas des puces d'Orque avant que votre total d'ENDURANCE soit réduit à 0, vous mourrez. Notez cette consigne et mettez-vous au plus vite en chasse en vous rendant au [372](#).

324

Vous êtes trop lent et la cage de fer s'abat avec fracas sur le sol, vous emprisonnant entre ses barreaux. Vous tentez de les tordre et de soulever l'ensemble : rien à faire, ce piège résisterait à un gorille en furie. Des gardes de Zagor, alertés par le bruit, ne tardent à venir et vous entraînent dans un cachot humide. Quel sort vous sera réservé ? Nul ne peut le dire... mais votre aventure est terminée.

325

Protégés par d'épaisses écailles argentées, les Poissons-Rasoirs sont dotés d'une monstrueuse mâchoire hérissée de dents tranchantes comme des... rasoirs. Bientôt, la surface de l'eau se pare de la couleur du sang des victimes et un monstre Carnivore fend les flots dans votre direction !

POISSON-

RASOIR HABILITÉ: 7 ENDURANCE: 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [89](#).

326

Un garde annonce à l'assemblée qu'il va compter jusqu'à trois pour donner le départ. Le vainqueur sera celui qui aura englouti le plus d'yeux en cinq minutes. Vous en prenez un, attendant le signal. Son aspect visqueux et froid vous retourne le cœur mais, déjà, le départ est donné : « Un, deux, trois... Mangez ! » Retenant votre souffle, vous envoyez l'œil au fond de votre gorge... Pour déterminer le vainqueur de cette âpre compétition, lancez cinq dés pour chaque participant, vous y compris, et additionnez les résultats.

PARTICIPANTS 1 2 3 4 5 TOTAL

Vous

Barbare

Homme des Cavernes Farfadets

S'il y a égalité pour la première place, lancez à nouveau un dé pour les participants en ballottage, jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné. Si vous remportez le concours, rendez-vous au [179](#). Si le Barbare est vainqueur ou s'il a mangé plus d'yeux que vous, rendez-vous au [128](#). Si vous ne remportez pas la compétition mais si vous avez mangé plus d'yeux que le Barbare, rendez-vous au [351](#).

327

Le Gobelin répond par une série de gestes grossiers et, devant votre insistance, il finit par projeter une chaise contre la porte, vous forçant à reculer dans la cellule. Un instant plus tard, une canne de bambou émerge entre les barreaux, pointée dans votre direction. Vous ressentez une soudaine douleur au cou avant de vous évanouir, touché par une fléchette empoisonnée. Votre aventure est terminée.

328

Vous frottez le vieil Anneau contre votre manche, espérant de cette manière lui rendre un peu de vigueur magique. Qui sait ? *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [346](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [192](#)

329

Vous quittez le chemin pour vous enfoncer dans le sous-bois. Bientôt, vous découvrez une petite clairière où se dressent les ruines calcinées d'une cabane forestière abandonnée. L'incendie remonte à plusieurs années et le lierre a tout envahi. Vous pénétrez à l'intérieur, vous frayant un chemin à grands coups d'épée. Soudain, votre lame fait un bruit métallique en touchant le sol. Intrigué, vous déblayez le terrain à

cet endroit pour découvrir l'anneau de fer d'une trappe. Au prix de quelques efforts, le panneau s'ouvre en grinçant sur les marches d'un escalier menant à une petite cave. Aussitôt, vous percevez les mouvements furtifs d'insectes et de petits rongeurs. Une chandelle et un briquet se trouvent encore sur la première marche de pierre. Vous parvenez à allumer la chandelle et vous descendez dans ce petit cellier bas de plafond. L'endroit est recouvert de toiles d'araignées, mais il est sec. La lueur de la bougie éclaire deux pots de terre sur une étagère et un coffret de bois posé sur une table branlante. Il y a assez d'espace pour vous allonger, si la compagnie des cloportes et des musaraignes ne vous gêne pas. Vous pouvez :

Vous installer pour la nuit Rendez-vous au [95](#)

Examiner les pots Rendez-vous au [386](#)

Ouvrir le coffret Rendez-vous au [33](#)

Chercher un autre endroit Rendez-vous au [180](#)

330

Vous traversez la salle sur la pointe des pieds et vous ouvrez doucement la porte Rendez-vous au [158](#).



331

La chose monstrueuse s'écroule sur le sol, tenant ses entrailles à deux mains, et meurt après un dernier spasme. Hébété et ruisselant de sueur, vous contemplez d'un air absent la mare de sang verdâtre qui s'étale progressivement dans la pièce. La vie d'aventurier n'est pas toujours rose. Vous vous accordez quelques instants de repos, le temps de reprendre votre souffle et allez décrocher le trousseau de clefs au ceinturon du monstre. Il y a trois clefs. Si vous décidez d'utiliser d'abord la Clef :

De Fer Rendez-vous au [259](#)

De Bronze Rendez-vous au [148](#)

De Cuivre Rendez-vous au [75](#)

332

La pierre dans laquelle la chaîne est scellée commence à bouger et se détache brusquement du mur, manquant vous faire tomber. Vous inspectez la cavité et vous réalisez que vous avez mis au jour un compartiment secret ! Le fond se perd dans l'obscurité et le trou est trop étroit pour y glisser la tête. Si vous décidez d'y plonger le bras, rendez-vous au [92](#). Sinon et si ce n'est déjà fait, vous pouvez fouiller parmi les débris. Rendez-vous au [242](#). Autrement, vous quittez la cellule et vous vous dirigez vers l'autre porte. Rendez-vous au [56](#).

333

Al' instant même où vous prenez un petit Dragon d'Or, les deux Squelettes se dressent de leur chaise avec un ensemble parfait et s'emparent de leur épée. Si vous vous enfuyez dans le couloir en emportant la figurine, rendez-vous au [200](#). Si vous affrontez les Squelettes, rendez-vous au [369](#).

334

D'une main hésitante, vous portez le sifflet à la bouche, dans l'espoir d'en tirer une quelconque mélodie magique qui vous sortirait d'embarras. Hélas, votre sifflet est très ordinaire et la note suraiguë qu'il émet énerve encore plus le monstre. Tétanisé par la peur, vous le voyez qui se dresse devant vous. Rendez-vous au [265](#).

335

Les quatre disques vous dépassent en sifflant et vont percuter le mur derrière vous. À l'instant où ils touchent le sol, les quatre Nécrons se volatilisent et leurs robes vides retombent en petits tas sur le dallage de marbre. Toutes vos pensées sont à présent rivées sur le Z d'or qui scintille au fond de la pièce. Vous vous précipitez vers l'arche et vous franchissez les marches d'un bond. Vous pénétrez dans une pièce d'un luxe obscène, cernée de colonnes de marbre noir veinées d'or rouge. Contre le mur, au fond de la salle, une série de marches mène à un trône d'or pur serti de pierres précieuses qui domine la pièce. Un homme y est assis et vous observe avec calme. Une aura de puissance démoniaque émane de tout son être. La peau parcheminée de son visage est tendue à se rompre et des cicatrices boursoufflées y dessinent des sillons violacés. Il est emmitouflé d'une robe ample, de couleurs violet, blanc et noir et un Z formé d'entrelacs compliqués parcourt sa poitrine. Vous êtes devant Zagor en personne...

-Sois le bienvenu, pauvre fou ! lance-t-il d'une voix froide. Je guettais ta venue, sans croire que tu irais aussi loin... En récompense de tant de bravoure, tu auras droit à une mort lente... douloureuse aussi, tu l'as bien mérité. Il me manque un bras gauche pour parfaire mon apparence. Le tien est fort et robuste, il conviendra...

Avec une lenteur étudiée, il lève le bras gauche et la manche de soie glisse le long d'un os décharné et grisâtre ! L'autre bras est également visible et vous pouvez distinguer la marque d'une cicatrice encore fraîche courant autour du poignet. Une main d'Orque, large comme un battoir, y a été greffée. Une sphère de cristal scintille au bout de ses doigts, capturant la lumière jaune qui éclaire la pièce. Soudain, Zagor



335 *Une sphère de cristal scintille au bout des doigts de Zagor.*

jette le cristal en l'air et marmonne quelques phrases inaudibles avant de le rattraper. Un tourbillon de vent balaie aussitôt la pièce et se rassemble en sifflant au pied du trône. La tornade prend forme humaine ! C'est un Elémental d'Air, et celui-ci provient des Strates Chaotiques les plus sombres de l'univers. Seul son pendant, issu des Strates Harmonieuses, pourra le contrer. Les Élémentaux Harmonieux existent sur terre sous la forme de Dents de Dragon en Or. Si vous possédez des Dents de Dragon en Or, rendez-vous au [113](#). Si vous n'en avez aucune, rendez-vous au [177](#).

336

Sans même réfléchir, vous portez la main à votre épée. Le serpent, effrayé par ce mouvement brusque, réagit à la vitesse de l'éclair et plonge ses crocs venimeux dans votre avant-bras. La morsure est douloureuse, et le poison qui coule à présent dans vos veines vous ôte 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore de ce monde, vous repoussez la bête d'un geste instinctif et vous roulez sur le côté mais le serpent a déjà disparu dans les hautes herbes. Étourdi et nauséeux, vous reprenez d'un pas lourd votre périple vers Kaad. Rendez-vous au [379](#).

337

Le tunnel vous conduit devant un mur qui s'écarte de lui-même pour vous céder le passage ! Vous pénétrez dans une grande salle et la muraille se referme en silence derrière vous. Quatre bougies, posées aux angles d'une lourde table de chêne occupant le centre de la pièce, diffusent une pâle lumière. Une cuirasse rutilante est placée sur la table. Si vous voulez endosser cette cuirasse, rendez-vous au [317](#). Si vous préférez quitter la pièce en empruntant la porte du fond, rendez-vous au [170](#).

338

Le joyau s'illumine pendant une fraction de seconde, mais ce délai suffit à vous vider l'esprit de tout souvenir. Vous posez un regard étonné sur la pièce qui vous entoure, vous demandant ce que vous faites ici... Votre aventure est terminée.

339

D'un bond acrobatique, vous plongez sur le côté, évitant de justesse les rets qui s'écrasent lourdement sur le chevalet. Une face grimaçante et verdâtre, constellée de verrues, vous observe depuis une trappe ménagée dans le plafond. C'est un Gobelin, et il est furieux que son piège n'ait pas fonctionné. Il vocifère et postillonne en montrant les poings, puis disparaît. Si vous grimpez à la corde qui maintient le filet pour poursuivre cette répugnante créature, rendez-vous au **51**. Si vous préférez vous emparer de l'anneau d'or du squelette, rendez-vous au [215](#). Si vous quittez la pièce pour reprendre l'exploration du couloir, rendez-vous au [23](#).

340

Vous levez le bras à hauteur de tête et vous entendez les deux flèches qui ricochent sur le métal de votre bouclier. Aussitôt, les deux Gobelins s'élancent à l'attaque, sous les injonctions de leurs Maîtres.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GOBELIN	5	4
Second GOBELIN	5	5

Combattez-les l'un après l'autre. Si vous n'avez pas d'épée, réduisez votre *Force d'Attaque* de 2 points pour la durée de ce combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [163](#).

341

Vous foncez à sa suite, écartant à grands gestes les branchages et les ronces qui obstruent le passage. Vous repérez alors un bref scintillement entre les buissons. Si vous vous arrêtez un instant pour voir de quoi il s'agit, rendez-vous au [82](#). Si vous préférez rattraper La Fouine, rendez-vous au [267](#).

342

Un des diamants que vous tenez en main a été enduit d'une potion surnaturelle qui réagit à la peau humaine. Si vous portez des gants, rendez-vous au [12](#). Sinon, rendez-vous au [42](#).

343

Ce Gobelin est d'une bêtise réjouissante ! Vous l'entendez ouvrir la porte de la cellule en marmonnant quelques jurons choisis. Dès qu'il entre, vous l'envoyez dinguer au sol d'un violent coup d'épaule. Grognant de rage, il se relève aussitôt et dégaine son épée.

GOBELIN HABILETÉ: 5 ENDURANCE: 5

Si vous combattez sans épée, n'oubliez pas de réduire votre *Force d'Attaque* de 2 points. Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [190](#).

344

Vos connaissances en magie sont insuffisantes pour contrôler les Elémentaux Harmonieux. Votre formule est fausse ! L'Elémental d'Air vous enveloppe et vous soulève comme un fétu de paille ! Ballotté dans tous les sens, la bourrasque hurlant à vos oreilles, vous allez percuter une colonne de marbre et la violence du choc vous assomme pour le compte. Rendez-vous au [208](#).

345

Vous poussez la porte de l'échoppe, mais elle est fermée. Comptant bien revenir plus tard, vous partez immédiatement à la recherche de Zoot Zimmer. Rendez-vous au [309](#).



346

Le vieil Anneau ne vous permettra de rester invisible que pendant une minute ou deux. Sans vous attarder, vous vous faufilez entre les Momies qui s'étirent et se dérouillent les jambes et vous atteignez la porte au fond de la pièce, à l'instant même où la magie disparaît. Rendez-vous au [102](#).

347

La porte est fermée par un solide cadenas. Qu'à cela ne tienne, vous allez chercher une lance sur une des statues et, l'utilisant comme levier, vous avez tôt fait de forcer l'ouverture. Cette porte n'a pas servi depuis des années et vous devez pousser de tout votre poids sur le battant pour qu'il se décide enfin à laisser le passage. Vous vous trouvez à présent dans un couloir éclairé par une rangée de torches. A une dizaine de mètres, vous repérez une porte percée d'un judas. Avancant à pas feutrés, vous jetez un coup d'œil discret entre les barreaux de l'ouverture. Un Orque est attablé devant un plat fumant contenant un ragoût de rat, que vient de lui apporter un Nain à la mine sinistre, dont l'œil gauche est fermé par une cicatrice violacée qui lui traverse le visage. L'Orque, comme tous les siens, est une brute stupide, laide à faire peur. Vous le regardez avec une moue dégoûtée plonger la main dans le bol et engloutir un rat entier dégoulinant de sauce dans sa gueule monstrueuse. Détournant les yeux de cet écœurant spectacle, vous repérez une caisse glissée sous la table. Si vous faites irruption dans la pièce, rendez-vous au [227](#). Si vous préférez continuer votre progression dans le couloir, rendez-vous au [13](#).

348

Dès que vous lâchez votre épée, toutes les armes retombent lourdement sur le sol. Le risque serait trop grand de ramasser votre épée et vous devez vous résigner à l'abandonner sur place. Puisque vous êtes sans arme, il faudra réduire votre *Force d'Attaque* de 2 points lors des prochains combats jusqu'à ce que vous ayez une autre épée. Et comme un malheur ne vient jamais seul, vous perdez aussi 1 point de CHANCE. Vous quittez la pièce avec la fâcheuse impression d'avoir été le dindon de la farce et vous vous dirigez vers la troisième porte du couloir. Rendez-vous au [273](#).

349

Le couloir décrit une large courbe sur la gauche et vous le suivez pendant quelque temps jusqu'à ce vous arriviez en vue d'une porte, sur votre droite. En dressant l'oreille, vous percevez des bruits mats, comme si quelqu'un cassait du bois. Si vous ouvrez cette porte, rendez-vous au [194](#). Si vous préférez ne pas vous attarder, rendez-vous au [151](#).

350

Encore sous le choc de cet affrontement, vous quittez le chemin d'un pas lourd et vous allez trébucher contre un tronc d'arbre. Épuisé, vous vous enroulez dans votre couverture et vous vous allongez sur place. Heureusement, la nuit se passe sans incident et, dès les premières lueurs de l'aube, vous reprenez votre périple en direction du sud. Rendez-vous au [238](#).

351

Tandis que le maître de cérémonie remet le trophée au vainqueur, vous vous tournez vers le Barbare pour lui réclamer votre dû.

-Quel dû? demande-t-il, l'air faussement étonné. Nous n'avons rien parié.

Si vous jugez plus sage de ne pas provoquer d'esclandre, rendez-vous au [6](#). Si, au contraire, vous le défiez en duel, rendez-vous au [99](#).

352

Le cœur battant la chamade, vous vous sentez comme un animal pris au piège, jusqu'à ce que vos doigts rencontrent la douceur froide et rassurante de l'acier. Retenant votre souffle, vous attendez que la trappe s'ouvre. Vous pouvez percevoir des grognements étouffés : les intrus ne sont pas humains. Soudain, le mugissement d'une corne résonne dans les bois et les créatures quittent les lieux en toute hâte. Vous attendez encore cinq bonnes minutes avant d'oser jeter un regard furtif par l'entrebâillement de la trappe. Tout va bien. Sans plus tarder, vous quittez la cabane et vous rejoignez le chemin du sud. Rendez-vous au [238](#).

353

L'Ogre, épuisé, abandonne la poursuite et vous laisse vous éloigner, non sans proférer une bordée de jurons choisis. Vous reprenez une allure normale et vous continuez votre route vers la Montagne de Feu, jetant régulièrement un regard derrière vous, pour vous assurer que cette brute ne vous suit plus. Rendez-vous au [86](#).

354

La faille découpe le sol tout autour de vous et vous vous retrouvez bientôt isolé au centre d'un gouffre sans fond ! La colonne sur laquelle vous vous trouvez s'érode petit à petit. Vous ne pourrez employer qu'un seul objet. Si vous possédez les objets suivants vous allez utiliser :

Un Œuf d'Onyx	Rendez-vous au 153
---------------	------------------------------------

Une Bille de Verre	Rendez-vous au 394
--------------------	------------------------------------

Un Bâton surmonté d'un Crâne	Rendez-vous au 65
------------------------------	-----------------------------------

Si vous ne possédez aucun de ces objets, vous devez franchir le gouffre en vous rendant au [46](#).

355

Vous pouvez lire, gravé sur le pommeau, le mot « Tranche-tête » et cette simple évocation vous arrache un frisson : cette épée appartenait au seigneur Morsombre, l'un des plus redoutables Chevaliers du Chaos qui ait jamais existé. Que fait cette épée à la noire réputation dans ce réduit de Gobelin, au cœur de la Montagne de Feu ? Dans l'immédiat, cette question restera sans réponse. Armé de cette épée, vous vous faufilez dans l'étroit tunnel. Rendez-vous au [68](#).

356

Le Chevalier gît à vos pieds, sa nuque sectionnée formant un angle bizarre. Tout en reprenant votre souffle après cet éprouvant combat, vous balayez la pièce du regard. Ce sont les quartiers du Chevalier et il vivait d'une manière Spartiate : un lit de camp est dressé à l'angle de la pièce, près d'une petite table où se trouve encore un bol de gruau. Dans une alcôve, vous repérez une caisse remplie d'objets divers. Un râtelier d'armes constitue l'unique ornement de cette chambre. Vous pouvez maintenant :

- | | |
|--------------------|------------------------------------|
| Fouiller la caisse | Rendez-vous au 24 |
| Examiner les armes | Rendez-vous au 206 |
| Quitter la pièce | Rendez-vous au 151 |

357

D'épais nuages ont envahi le ciel, masquant la lumière de la lune et, bientôt, vous ne voyez même plus où vous mettez les pieds. Il ne vous reste plus qu'à vous enrouler dans votre couverture pour dormir au beau milieu de la plaine, en priant pour qu'il ne vous arrive rien... Rendez-vous au [359](#).

358

Les flèches vous manquent de peu et vont se ficher dans le bois de la porte. Aussitôt, vous vous ruez à la charge pour les empêcher d'armer à nouveau leurs arcs. Les Nécrons hurlent leurs directives, ordonnant aux Gobelins de seulement vous assommer.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GOBELIN	5	5
Second GOBELIN	4	5

Combattez-les l'un après l'autre. Si vous n'avez pas d'épée, réduisez votre *Force d'Attaque* de 2 points pour la durée de ce combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [163](#).

359

Vous vous levez aux premières heures du jour, après une nuit passablement agitée mais, en dépit de vos craintes, aucune créature n'est venue vous surprendre dans votre sommeil. Au loin, la Montagne de Feu domine la plaine de son inquiétante présence, baignée par la lueur rosâtre de l'aube naissante. Avec un peu de chance, vous devriez l'atteindre aux environs de midi. Rendez-vous au [221](#).

360

La pièce est sombre et une effroyable odeur de mort plane dans l'air. Une bougie solitaire, fichée au sommet d'un crâne, diffuse une pâle clarté. Elle est posée sur une petite table, adossée au mur. La lumière vacillante éclaire les contours d'une cassette glissée sous la table et se reflète sur le vernis noir d'un cercueil entrouvert. Vous repérez du coin de l'œil les mouvements furtifs d'une silhouette se glissant dans les recoins obscurs de la pièce. L'être silencieux s'avance et les pans de sa longue cape noire s'écartent un instant, révélant la lisière écarlate d'une doublure de soie. La créature au teint cireux retrousse ses lèvres bleues



360 *La créature au teint cireux retrousse ses lèvres bleues
sur deux canines animales.*

sur deux canines animales. Un Vampire ! Si vous avez une Gousse d'Ail, rendez-vous au [181](#). Sinon, vous pouvez affronter le Vampire (rendez-vous au [254](#)) ou bien quitter la pièce et refermer la porte derrière vous (rendez-vous au [172](#)).

361

-Comme tu veux, répond Zoot d'un ton indifférent. Vous le suivez dans l'arrière-cour de sa maison. Il lève alors la tête vers le ciel et porte deux doigts à sa bouche pour émettre un sifflement aigu. Quelques instants plus tard, une forme apparaît dans le ciel. Elle se rapproche et plane lentement dans votre direction. Bientôt, un Aigle gigantesque au plumage mordoré se pose, ses ailes déployées couvrant toute la surface de la cour. Rendez-vous au [71](#).

362

Le panneau émet un bruit métallique, suivi aussitôt d'un grondement sourd venant du plafond. Levant les yeux, vous apercevez une lourde cage de fer qui tombe sur vous. Lancez 2 dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [270](#). Si le résultat est supérieur, rendez-vous au [324](#).

363

La Clef en Fer est beaucoup trop grosse pour entrer dans le trou de la serrure. Vous devez trouver un autre moyen de vous échapper. Si vous voulez utiliser le Seau en fer, rendez-vous au [21](#). Si vous possédez une Pièce d'Or frappée d'un Z, rendez-vous au [84](#).

364

Les carreaux sifflant à vos oreilles, vous plongez dans la rivière et vous nagez sous l'eau. Vous vous laissez entraîner par le courant jusqu'à ce que vos poumons soient sur le point d'exploser. Vous refaites surface, haletant, à l'intérieur d'une autre caverne recouverte de cristaux géants qui scintillent à la lueur de torches disposées le long des parois. Vous nagez vers la rive gauche et vous montez sur la berge. Deux couloirs s'ouvrent dans la paroi. Le mot « fosses » est gravé à côté du couloir de

gauche, quant à celui de droite, il est surmonté du mot « énigmes ». Qu'allez-vous faire ?

Examiner les cristaux géants Rendez-vous au [247](#)

Prendre le tunnel de gauche Rendez-vous au [124](#)

Emprunter celui de droite Rendez-vous au [38](#)

365

L'Élémental vous soulève par la cheville et entreprend de vous claquer méthodiquement contre le sol. Vos hurlements de douleur se mêlent au rire démoniaque de Zagor et vous perdez connaissance... Rendez-vous au [208](#).



366

Vous vous réveillez le lendemain matin aussi frais et dispos que si vous aviez dormi pendant un siècle. Vous regagnez 2 points d'ENDURANCE. Comme vous vous étirez, vous avez la surprise de voir à côté de vous une créature répugnante, à la peau couverte de verrues et engoncée dans une vieille armure aussi bosselée que sa trogne. C'est un Hobgoblin. Il comptait bien vous dépouiller pendant votre sommeil mais il a succombé, lui aussi, au doux parfum des Herbes de Morphée. Il se réveille à son tour et, se souvenant qu'il devait vous attaquer, il s'empare de sa massue hérissée de piquants. Affrontez le Hobgoblin en guise de petit déjeuner.

HOBGOBELIN HABILITÉ: 6 ENDURANCE: 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [229](#).

367

Un des gardes vise soigneusement votre dos. Sa lance s'envole dans le couloir. Lancez un dé. Si le résultat est compris entre 1 et 3, rendez-vous au [234](#). S'il est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [111](#).

368

Vous empoignez l'anneau métallique et vous soulevez la trappe. Une épouvantable odeur envahit la pièce et des couinements stridents résonnent en contrebas. Sans crier gare, un rat d'égout, de la taille d'un porcelet, jaillit de l'ouverture et file entre vos jambes ! Surpris, vous laissez retomber le panneau de bois. Lancez un dé pour connaître le nombre de rats géants qui se sont faufilés dans la pièce avant que la trappe ne se referme. Vous les affrontez l'un après l'autre et ils ont tous les mêmes caractéristiques.

RAT GÉANT HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [108](#).

369

Les squelettes avancent avec des gestes de pantins. Vous allez devoir les affronter tous les deux en même temps. A chaque Assaut, calculez la *Force d'Attaque* de tous les combattants, y compris vous, et choisissez l'adversaire que vous allez affronter. Combattez-le de la manière habituelle mais, si le deuxième adversaire a une *Force d'Attaque* supérieure à la vôtre, il vous inflige une blessure. En revanche, si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle des deux adversaires, vous ne blessez que celui que vous avez choisi ; considérez que vous avez su parer l'attaque du second. Si vous parvenez à tuer l'un de vos deux adversaires, le combat se poursuit selon les règles habituelles.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GUERRIER-SQUELETTE	8	6
Second GUERRIER-SQUELETTE	7	6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [58](#).

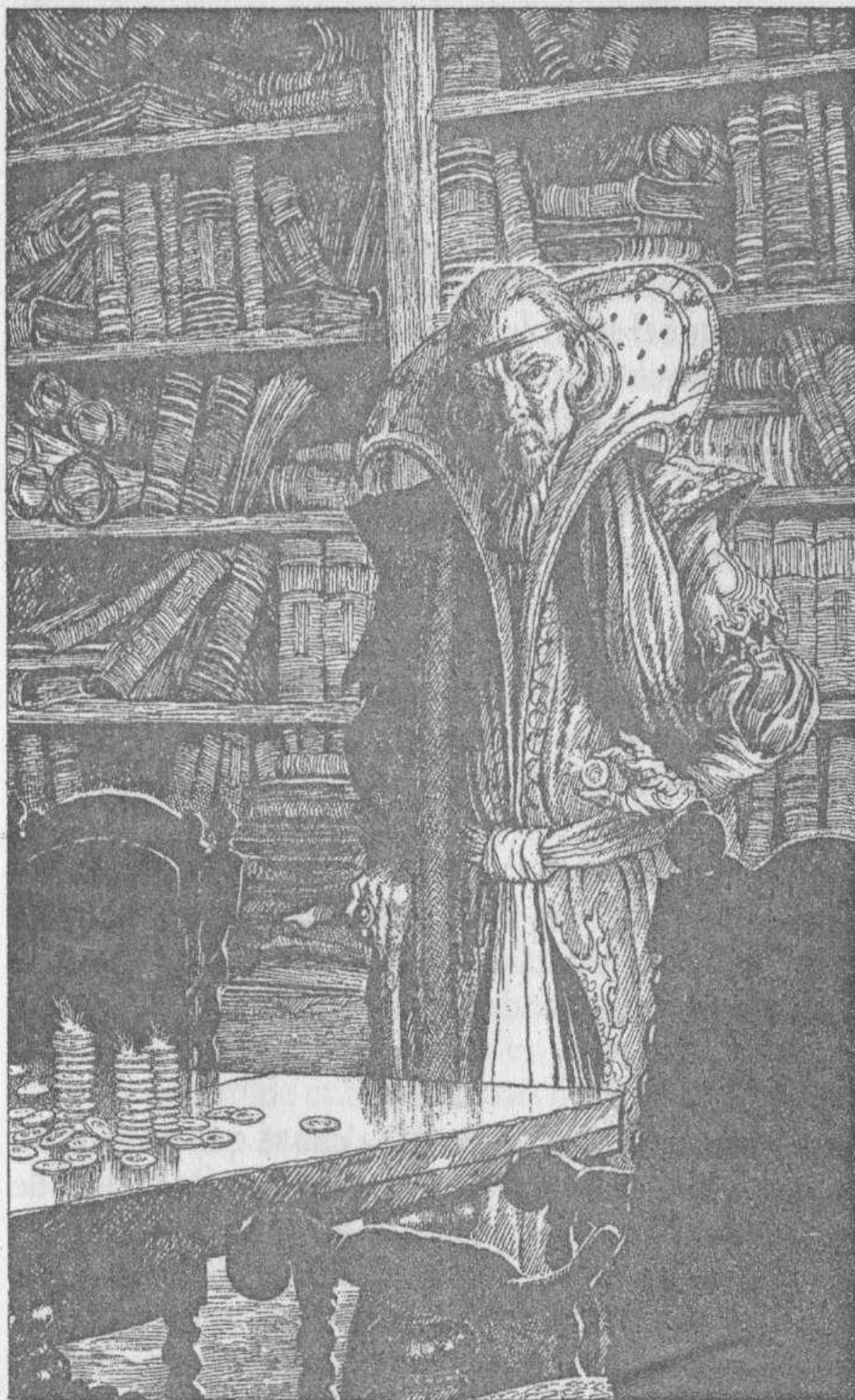
370

Vous touchez votre épée dans la pénombre, mais un " faux mouvement lui fait heurter une marche de pierre. Le bruit résonne dans toute la cave. Aussitôt, vous empoignez votre arme, tremblant comme une bête traquée. Brusquement, la trappe s'ouvre et un flot de lumière s'engouffre dans la cave, vous aveuglant un instant. Vous pouvez à présent entrevoir la silhouette ramassée de deux créatures penchées dans l'embrasure de la trappe. Elles se mettent alors à brailler entre elles en désignant l'escalier de leurs épées, se disputant l'honneur de savoir qui descendra en second. Ce sont des Gobelins et vous allez devoir les affronter. L'étroitesse de l'escalier ne leur permet pas de descendre tous les deux ensemble, vous pourrez donc les combattre l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GOBELIN	5	5
Second GOBELIN	5	4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [129](#).



371 *Un homme d'âge mûr s'avance vers vous d'un pas calme et assuré.*

371

La Dague atteint le Gobelin en pleine poitrine et il s'écroule, tête la première sur le sol. Vous récupérez votre Dague et vous pénétrez dans une grande salle de réunion. Une longue table entourée de huit chaises occupe le centre de la pièce et les murs sont recouverts de rayonnages où s'entassent une multitude de livres, de cartes roulées et de dossiers. Des pièces d'or sont empilées sur la table. La porte au fond de la pièce s'ouvre soudain et un homme d'âge mûr s'avance vers vous d'un pas calme et assuré. Il porte une toge pourpre avec un haut col relevé en corolle. Un bandeau pourpre maintient ses longs cheveux blancs tirés en arrière. -Tu n'as rien à faire ici, lance-t-il à votre rencontre. Mais tu me sembles astucieux... Peut-être me seras-tu utile. Je t'accorde une chance. Dis-moi : combien de pièces d'or vois-tu dans cette salle ? Observez l'illustration ci-contre et comptez le nombre de pièces d'or que vous y voyez avant de vous rendre au paragraphe correspondant. Si ce paragraphe est sans rapport avec la situation présente, n'oubliez pas de vous rendre au [232](#).

372

Le tunnel débouche bientôt dans une salle éclairée par des bougies disposées le long des parois. Le sol est jonché de crânes d'humains et d'animaux. De l'autre côté de la pièce, le tunnel se prolonge, éclairé cette fois-ci par une rangée de torches. Vous avancez dans la pièce et, aussitôt, les crânes bougent et se rassemblent à l'entrée du couloir, formant un tapis compact. Si vous tentez de sauter par-dessus cet obstacle, rendez-vous au [47](#). Si vous courez le risque de le traverser, rendez-vous au [173](#).

373

Le couloir aboutit bientôt à un croisement en forme de T. Si vous voulez partir à gauche, rendez-vous au [4](#). Si vous préférez prendre le couloir de droite, rendez-vous au [48](#).

374

Une dague jaillit des fourrés dans votre direction ! Si vous portez un Bouclier, rendez-vous au [49](#). Si vous n'en possédez pas, rendez-vous au [196](#).

375

Vous soulevez le couvercle de la caisse qui est remplie de choux pourris dégageant une épouvantable odeur de soufre. Vous la renversez sur le sol et vous découvrez une Clochette en Argent, qui brille parmi les ordures. Vous la glissez dans votre sac. Qu'allez-vous faire à présent ? Quitter la pièce et partir à droite dans le tunnel (rendez-vous au [13](#)) ou bien visiter l'arrière-salle (rendez-vous au [132](#))?

376

Vous commencez par empocher toutes les pièces d'or qui traînent sur la table avant de porter votre attention sur les rayonnages qui couvrent les murs. Dans leur ensemble, les livres traitent du cerveau humain et quelques recueils sont consacrés à l'intelligence des Orques, Gobelins et autres Farfadets. Les cartes représentent diverses parties de l'Allansie, quant aux rouleaux de parchemin, tous ceux que vous consultez sont recouverts de symboles inintelligibles. Vous en découvrez enfin un qui est écrit dans votre propre langue et qui traite des Elémentaux. Vous y apprenez que pour faire apparaître un Elémental, il faut jeter au sol la Dent en Or qui l'emprisonne et prononcer le mot « cachondo ». Vous gravez cette information cruciale dans votre esprit, répétant le mot sans relâche pendant que vous vous dirigez vers la porte au fond de la salle. Rendez-vous au [249](#).

377

Pendant les premières secondes, la matière visqueuse vous paraît froide et humide mais bientôt elle s'échauffe et votre main brûle ! Vous retirez vivement le bras en hurlant de douleur. Des cloques blanchâtres naissent à la surface de votre main fumante. Cette gelée acide est terriblement efficace ! Vous perdez 2 points d'HABILETÉ et 3 points

d'ENDURANCE. Vous bandez votre main du mieux que vous pouvez et, si vous possédez un Baume de Soins, un massage méticuleux des plaies vous permet de reprendre 1 point d'HABILETÉ et 2 points d'ENDURANCE. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez à présent fouiller parmi les détritiques. Rendez-vous au [242](#) dans ce cas. Autrement, vous quittez la cellule et vous vous dirigez vers l'autre porte. Rendez-vous au [56](#).

378

Hélas, le poison courait déjà dans vos veines... Rapidement, la fièvre vous gagne et un voile trouble passe devant vos yeux. Vous vous écroulez, le corps secoué de spasmes. Votre aventure est terminée.

379

Comme vous cheminez sur le sentier qui longe la rive gauche de la Rivière Ecarlate, vous repérez au loin une silhouette qui vient dans votre direction. Étouffant un grognement mauvais, vous portez la main à votre épée, énervé à l'avance par la perspective de rencontrer un de ces stupides Gobelins ou toute autre créature aussi laide que malfaisante. Mais le personnage est simplement un vieillard voûté qui avance lentement, appuyé sur une longue crosse. Les yeux rivés sur le chemin, il ne prend conscience de votre présence qu'à l'instant où vous le croisez. Il lève alors la tête et vous apostrophe brusquement. -Donne-moi une Pièce d'Or ! aboie-t-il sur un ton d'une incroyable agressivité. Si vous donnez une Pièce d'Or au vieil homme, rendez-vous au [123](#). Si vous n'en possédez pas ou si vous n'avez aucune envie de lui en donner une, rendez-vous au [245](#).

380

-Tout le monde parie dans cette compétition ! s'écrie-t-il, outragé. Toi, tu n'as rien à faire ici ! Gardes ! arrêtez cet imposteur ! Aussitôt, vous repoussez votre chaise et vous filez comme une flèche à travers les salles pour disparaître à droite dans le couloir. Les deux Hommes-Lézards vous emboîtent le pas et vous prennent en chasse en brandissant leurs lances. Le premier vise soigneusement votre dos.

Lancez un dé. Si le résultat est compris entre 1 et 3, rendez-vous au [234](#). S'il est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [111](#).

381

Vous vous retournez et vous tentez d'ouvrir la porte qui vous a conduit dans cet antre de malheur, mais un maléfice la maintient solidement fermée. Vous jetez un rapide coup d'œil par-dessus votre épaule pour constater que le monstre n'est pas un simple serpent géant. Un buste féminin recouvert d'écaillés noires se dresse à présent au sommet des anneaux. Elle brandit une épée d'argent et une multitude de petits serpents grouillent sur sa tête en guise de chevelure. Ses yeux écarlates, à l'éclat mortel, sondent lentement la pièce à la recherche de l'intrus. Vous êtes enfermé dans le repaire d'une Gorgone. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [31](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [265](#).

382

Vous déroulez le fouet qui pend à votre ceinturon. La lanière de cuir claque dans les airs et s'enroule autour du cou du Corrupteur. D'un geste brusque, vous l'attirez à vous et il s'écroule à vos pieds. Un solide coup de botte à la mâchoire l'assomme pour le compte. Sans plus tarder, vous arrachez un pan de sa toge et vous le bâillonnez solidement avant de lui lier les mains dans le dos avec votre fouet. De cette manière, s'il se réveille, il ne pourra lancer aucun sortilège. Qu'allez-vous faire à présent ? Si vous désirez fouiller la pièce, rendez-vous au [376](#). Si vous vous dirigez vers la porte par où le Corrupteur est entré, rendez-vous au [249](#).

383

Si vous possédez une corde, rendez-vous au [303](#). Sinon, rendez-vous au [104](#).

384

Non sans une certaine appréhension, vous glissez l'Anneau à votre doigt. Il ne se passe rien, sinon une étrange sensation de chaleur qui se diffuse dans tout votre corps. Progressivement, cet effet disparaît. Qu'al-lez-vous faire à présent ? Grimper à la corde et vous lancer à la poursuite du Gobelin (rendez-vous au [51](#)) ou quitter la pièce et reprendre l'exploration du couloir (rendez-vous au [23](#)) ?

385

Le garde pousse un grognement et soulève sa masse d'armes avec la ferme intention de vous massacrer sans autre forme de procès. Rendez-vous au [198](#).

386

Le premier pot est vide mais le second renferme une lourde Clef en Fer portant le numéro 142 (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Si ce n'est déjà fait, vous pouvez examiner la cassette (rendez-vous au [33](#)) ou bien vous installer pour la nuit (rendez-vous au [95](#)). Si vous préférez partir à la recherche d'un autre endroit où dormir, rendez-vous au 180.

387

Le tunnel se termine en cul-de-sac, mais des empreintes de pas dans la poussière qui se dirigent toutes vers le mur du fond vous laissent supposer l'existence d'un passage secret. Vous sondez la paroi, vous attardant dans les interstices qui séparent les moellons et vous découvrez bientôt une petite pierre branlante. Vous la retirez du mur et vous voyez une poignée en fer au fond de la cavité. Vous l'actionnez d'un air enjoué et vous entendez un cliquetis métallique. Hélas, votre triomphe est de courte durée : aussitôt, une pique empoisonnée jaillit du mur et vous transperce la gorge ! Vous vous affaissez lentement le long de la paroi, dans un rôle d'agonie. Votre aventure s'achève ici.

388

Le Mort Vivant vous happe au passage et son gantelet de fer se referme sur votre gorge ! Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [160](#). Si le résultat est supérieur, rendez-vous au [257](#).

389

Vous pénétrez dans une petite cellule dont le sol est couvert d'ossements et de débris divers. Une chaîne est scellée dans le mur à l'angle de la pièce. Allez-vous :

Fouiller les détritrus Rendez-vous au [242](#)

Tirer sur la chaîne Rendez-vous au [332](#)

Aller à la porte suivante Rendez-vous au [56](#)

390

Le Vampire pousse un dernier cri de haine et s'écroule. Rapidement son corps se change en poussière et une chauve-souris s'envole dans la pièce, quittant les replis de la cape vide ! Vous foncez aussitôt vers la cassette, mais elle ne contient qu'une plume d'oie et un encrier rempli de sang. Vous repoussez le tout avec dégoût et vous repartez au plus vite dans le couloir. Rendez-vous au [172](#).

391

Le vieillard lâche son bâton et contemple, interdit, la blessure à son avant-bras.

-Allez! Fais ton office, misérable! Achève-moi! crie-t-il d'une voix blanche.

Levant les yeux au ciel, vous rengainez votre épée pour le persuader de vos bonnes intentions. Rendez-vous au [301](#).

392

La capsule se pulvérise en heurtant le sol et un nuage suffocant envahit la pièce. Toussant et crachant, les yeux pleins de larmes, vous titubez vers la sortie et vous refermez la porte derrière vous. Adossé contre le mur, vous êtes pris de nausées et l'espace chavire tout autour de vous. Si vous possédez un Champignon d'Ektor Zébulon, rendez-vous au [139](#). Si vous n'avez pas de Champignon, rendez-vous au [246](#).

393

Durant cet affrontement, réduisez votre total d'HABI-LETÉ de 2 points, puisque vous combattez à l'aveuglette. Le monstre glisse lentement vers vous et les petits serpents de sa chevelure se détendent en sifflant en direction de votre visage. Lancez un dé pour connaître le nombre des serpents qui mordent la main qui masque vos yeux et réduisez d'autant votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant et si le nombre de serpents est compris entre 1 et 3, rendez-vous au [25](#). Si ce nombre est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [145](#).

394

Vous fouillez en toute hâte dans votre sac et vous en retirez la Bille de Verre. Sans plus attendre, vous la jetez dans le gouffre. Vous l'entendez heurter le sol quelques mètres plus bas... sans que cela cause le moindre effet. Le périmètre de sol où vous êtes se réduit comme une peau de chagrin. Vous devez franchir le gouffre. Rendez-vous au [46](#).

395

Arrivé à votre hauteur, l'Ogre pousse un grognement rauque et abat son gourdin de toutes ses forces.

OGRE HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [248](#).

396

Le corps sectionné expulse de longs jets d'une humeur visqueuse et jaunâtre. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [67](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [251](#).

397

Vous trouvez une petite balle de paille entourée de ficelle parmi les fragments de terre brune éparpillés au sol. Vous défaites la ficelle et vous découvrez, niché dans la paille, un Anneau d'Argent, frappé du numéro 69. Si vous désirez passer l'anneau à l'un de vos doigts, rendez-vous au [277](#). Sinon, et si ce n'est déjà fait, vous pouvez briser le pot de terre rouge. Rendez-vous au [41](#) pour le faire. Si vous préférez retourner dans la salle des statues par la porte du fond, rendez-vous au [347](#).

398

L'équipage affale les voiles et le bateau glisse lentement à côté de la barque retournée. Ndroo jette un filin en direction de l'Orque mais ce dernier plonge dans les eaux froides et s'éloigne en ricanant. -C'est une embuscade ! s'écrie Fyll. Deux longues pirogues, remplies de guerriers Orques armés jusqu'aux dents, surgissent de la muraille végétale qui borde les rives. Aussitôt, une nuée de flèches s'envole en sifflant en direction du pont. Lancez un dé et réduisez le nombre de membres de l'équipage (dix hommes, vous y compris) en fonction du résultat obtenu. Stooy pousse un odieux gargouillis et s'écroule sur le pont, la gorge transpercée par un trait meurtrier. Le reste des marins s'égaillent et retournent à la manœuvre tandis que les barques de guerre se rapprochent. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [77](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [175](#).

399

Le vieil homme empoche son dû et vous prenez place à ses côtés. Vous traversez lentement la rivière et vous arrivez sur la rive opposée. Mais, à peine débarqué, le vieillard pousse un long hurlement animal. Aussitôt, quatre Hommes-Lézards armés d'arbalètes surgissent de la pénombre. Ils épaulent et tirent... Lancez un dé. Si le résultat est compris entre 1 et 4, rendez-vous au [310](#). Si le résultat est 5 ou détendez-vous au [364](#).

400

Le Sorcier de la Montagne de Feu gît à vos pieds. Vous titubez, harassé de fatigue. Il s'est bien défendu, le bougre, même avec un seul bras ! Mais vous l'avez vaincu. Nombre de ses cicatrices se sont rouvertes sous vos coups répétés et il ressemble à un pantin de chiffon qu'aurait malmené un enfant trop brutal. Qu'à cela ne tienne, l'Allansie est sauvée. Le temps est venu de penser à vous. En quelques pas, vous gravissez les marches qui mènent au trône et, de la pointe de votre dague, vous faites sauter les bijoux du décor. La récolte est bonne et, en peu de temps, votre sac déborde de pierreries. Fortune faite, vous prenez le chemin du retour. Le lendemain, vous entrez dans le village d'Annville, brandissant votre épée en signe de victoire. La foule se rassemble et vous porte en triomphe en criant à la ronde : « Zagor est mort, l'Allansie est sauvée ! » Au cours du banquet qui suit, les hommes du village vous proposent de les guider dans la Montagne de Feu. Ils veulent voir le cadavre du monstre qui les persécutait et récupérer une partie du butin qu'il s'était constitué sur leur dos. Devant leur insistance, vous finissez par accepter mais vous choisissez les dix plus forts... Votre expédition s'engage dans les labyrinthes. Tout est désert : les sbires de Zagor ont fui vers les plaines Pagannes. Finalement, vous atteignez la salle du trône. La dépouille de Zagor gît, face contre terre. Les paysans l'entourent et bientôt les plaisanteries vont bon train. L'un d'eux, par bravade, retourne le cadavre du bout du pied et, là, les rires s'étouffent dans les gorges : Zagor a les yeux ouverts et ses lèvres minces esquissent un sourire narquois. Il est bien mort pourtant, mais un détail vous préoccupe : son bras squelettique a disparu ! Un vieil os pourri suffirait-il à le ressusciter ? Noon !... .