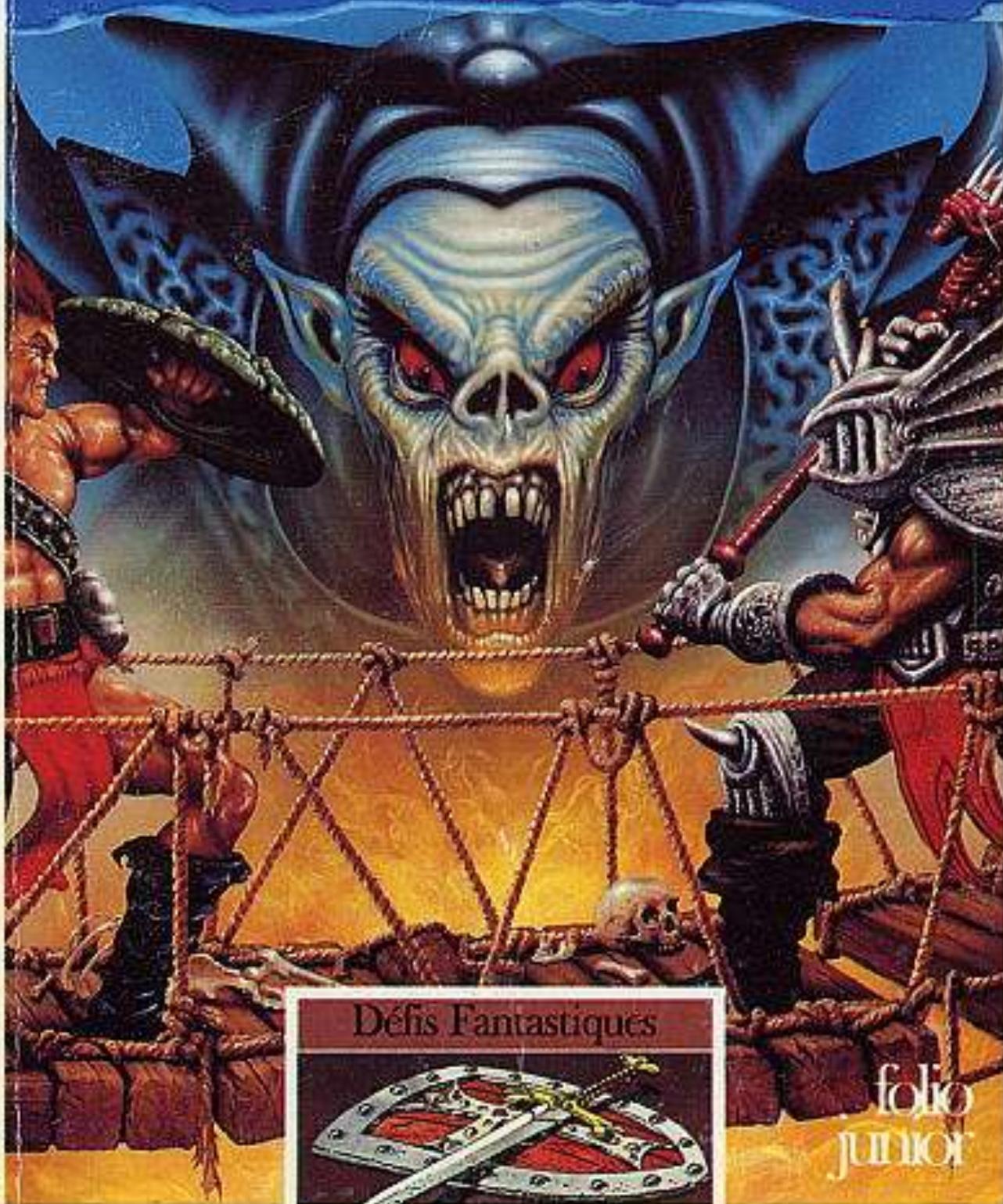


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Ian Livingstone

La Légende de Zagor



Désfis Fantastiques

folio
JUNIOR

Titre original :

Legend of Zagor

© Ian Livingstone, 1993, pour le texte © Martin McKenna, 1993, pour les illustrations ©
Éditions Gallimard, 1994, pour la traduction française

Ian Livingstone

La Légende de Zagor

Défis Fantastiques/52

Traduit de l'anglais par Pascale Houssin

Illustrations de Martin McKenna



Gallimard

La Feuille d'Aventure

ANVAR
le Barbare

ÉQUIPEMENT
TRANSPORTÉ

HABILITÉ
Total de départ=

AVANTAGES :
Très vigilant,
ne peut se laisser
prendre par
surprise

INCONVÉNIENTS :
Incapable de porter une
armure à plates - le port
d'une cotte de mailles
n'ajoute aucun point de
bonus à la Force d'Atta-
que - le maniement
d'une arbalète diminue
de 2 la Force d'Attaque.

ENDURANCE
Total de départ=

TRÉSORS

PROVISIONS

CHANCE
Total de départ=

TALISMAN D'OR

Pièces d'or :

DAGUE
D'ARGENT

MAGIE
Total de départ= 1

NOTES :

BRAXUS
le Guerrier

ÉQUIPEMENT
TRANSPORTÉ

HABILITÉ
Total de départ=

AVANTAGES :
Peut manier
à l'importe quel
type d'arme

INCONVÉNIENTS :
Aucun

ENDURANCE
Total de départ=

TRÉSORS :

PROVISIONS

CHANCE
Total de départ=

TALISMAN D'OR

Pièces d'or :

DAGUE
D'ARGENT

MAGIE
Total de départ= 3

NOTES :

La Fenille d'Aventure

RABLAIX
le Nain

**ÉQUIPEMENT
TRANSPORTÉ**

HABILITÉ
Total
de départ=

AVANTAGES :
Votre Force
d'Attaque
augmente de 2
en cas de combat
avec un monstre
de pierre

INCONVÉNIENTS :
Incapable d'utiliser
un arc ou une arme
à deux mains

ENDURANCE
Total
de départ=

TRÉSORS

Pièces d'or :

PROVISIONS

TALISMAND'OR

**DAGUE
D'ARGENT**

CHANCE
Total
de départ=

MAGIE
Total
de départ= 2

NOTES :

SALLAZAR
le Magicien

**ÉQUIPEMENT
TRANSPORTÉ**

HABILITÉ
Total
de départ=

AVANTAGES :
HABILITÉ
augmente de 2
quand il faut
« Tester son
HABILITÉ DE
LOCALISATION »

INCONVÉNIENTS :
Incapable de porter
une armure métallique
et d'utiliser un arc ou
une arme à deux mains

ENDURANCE
Total
de départ=

TRÉSORS :

Pièces d'or :

PROVISIONS

TALISMAND'OR

**DAGUE
D'ARGENT**

CHANCE
Total
de départ=

MAGIE
Total
de départ= 7

NOTES :

Comment combattre Zagor

Avant de vous lancer dans cette aventure, vous devrez mesurer vos forces et vos faiblesses. Vous utiliserez pour cela une paire de dés grâce auxquels vous déterminerez, en partie, votre total d'**HABILETÉ**, d **ENDURANCE**, de **CHANCE** et de **MAGIE**. Mais le hasard n'entre pas seul en ligne de compte dans le déroulement de votre mission : avant toute chose, il faudra choisir le héros que vous désirez être. Lisez attentivement les lignes suivantes ainsi que les règles et les particularités se rapportant à chaque type de héros, puis revenez à cette page pour faire le choix qui convient le mieux à votre tempérament. Quatre possibilités s'offrent à vous :

Anvar le Barbare : Comme tous les natifs de Barbarie, vous êtes d'une force et d'une résistance exceptionnelles. Depuis votre tendre enfance, vous menez une vie rude, chassant et voyageant sans relâche à travers collines et montagnes. Vous êtes fort habile au combat et vous n'avez rien à envier aux plus valeureux guerriers d'Amarillie. Une seule chose vous fait défaut : vous n'êtes guère versé dans l'art de la Magie. Mais à dire vrai, vous n'en avez cure : vous n'êtes pas du genre à passer le plus clair de votre existence la tête plongée dans les livres et les grimoires - cela est bon pour les freluquets. Pour un colosse de votre trempe, rien ne vaut une bonne bagarre pour résoudre les problèmes !

Braxus le Guerrier : Vous comptez parmi vos ancêtres un illustre roi d'Amarillie qui, outre son nom, vous a transmis en héritage toutes les qualités qui font de vous un homme d'honneur. Vos talents de guerrier ne sont plus à prouver et, si votre force physique n'égale pas celle d'un Barbare, vous bénéficiez en revanche d'une meilleure connaissance dans le domaine de la Magie. Parmi tous les aventuriers, vous êtes sans doute le plus complet, capable de manier l'épée, l'arc et le poignard avec autant de dextérité que les armes magiques de toute sorte.

Rablaix le Nain : Généralement d'humeur maussade et renfermée, vous méritez bien le surnom de Rablaix-la-Teigne, qui reflète également votre tempérament belliqueux. Outre votre

audace et votre vaillance, vous avez le don, comme bon nombre de Nains originaires de Grundie, d'avoir souvent la chance de votre côté. Lorsque vous serez amené à explorer des passages souterrains, vous bénéficierez de certains avantages par rapport aux humains de taille normale. En cas de besoin, vous pouvez aussi recourir à la Magie mais, la plupart du temps, vous préférez vous fier aux vertus expéditives de votre hache !

Sallazar le Magicien : On ne chantera jamais les louanges de votre habileté aux armes... mais au diable pareilles prouesses ! Vous êtes en effet passé maître en matière de sorcellerie et vous pouvez, par conséquent, contrer, affaiblir et vaincre vos ennemis par le seul exercice de votre art. Vous savez utiliser à votre profit des objets magiques qui demeurent parfaitement inefficaces aux mains de simples guerriers. La ruse et la discrétion sont vos tactiques de prédilection, mais si vous devez lutter de front contre un adversaire, vous n'hésitez pas à défendre chèrement votre peau ! Le destin a voulu que vous portiez le même nom qu'un des Grands Magiciens d'Amarillie. En toute modestie, vous espérez pouvoir un jour atteindre cette haute dignité si le sort n'en décide pas autrement.

Vous trouverez un peu plus loin des *Feuilles d'Aventure* qui vous serviront à noter les caractéristiques du personnage que vous aurez choisi. Ces documents comportent également des cases d'**HABILETE**, d'**ENDURANCE**, de **CHANCE** et de **MAGIE** dans lesquelles vous inscrirez les totaux 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 des photocopies de ces *Feuilles d'Aventure*, ce qui vous permettra, éventuellement, de prendre un nouveau départ.



Habilité, Endurance, Chance et Magie

Habilité

Lancez un dé. Si vous êtes Anvar ou Braxus, ajoutez 6 au chiffre obtenu. Si vous êtes Rablaix, ajoutez 5 à ce même chiffre. Si vous êtes Sallazar, ajoutez 4. Notez ensuite le résultat dans la case **HABILETÉ** de votre *Feuille d'Aventure*.

Endurance

Pour déterminer l'**ENDURANCE** de chaque personnage, procédez comme suit : si vous êtes Anvar, lancez un dé et ajoutez 18 au chiffre obtenu; si vous êtes Braxus ou Rablaix, lancez deux dés et ajoutez 12 au nombre obtenu ; si vous êtes Sallazar, lancez trois dés et ajoutez 6 au nombre obtenu. Inscrivez le résultat dans la case **ENDURANCE** de votre *Feuille d'Aventure*.

Chance

Lancez un dé. Si vous êtes Rablaix, ajoutez 5 au chiffre tiré. Si vous êtes Anvar, ajoutez 4. Si vous êtes Braxus ou Sallazar, ajoutez 3 à ce chiffre. Notez le résultat dans la case **CHANCE** de votre *Feuille d'Aventure*.

Magie

Chaque personnage commence l'aventure avec un certain nombre de points de **MAGIE**. Anvar en possède 1, Braxus 3, Rablaix 2 et Sallazar 7. Ces points sont déjà inscrits dans la case **MAGIE** de votre *Feuille d'Aventure*.

Pour des raisons qu'on vous donnera un peu plus loin, vos points d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE**, de **CHANCE** et de **MAGIE** subiront de nombreuses modifications tout au long de votre aventure. Nous vous conseillons donc d'écrire petit, au crayon noir et de vous munir d'une gomme afin d'effacer les chiffres qui auront changé en cours de route. Cependant, n'effacez jamais votre total de Départ (c'est-à-dire celui que vous avez déterminé aux dés,

avant le début de votre mission). En effet, quel que soit le nombre de points d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE**, de **CHANCE OU** de **MAGIE** que vous aurez l'occasion de gagner ou de récupérer au cours de vos aventures, le total ne devra jamais dépasser votre *total de départ*, sauf en de très rares circonstances. Si le cas vient à se présenter, des indications précises vous seront fournies en temps voulu.

Votre total d'**HABILETÉ** reflète votre dextérité à manier les 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 appétit de vivre, votre volonté, votre forme physique et votre capacité à supporter les coups et blessures que vous recevrez 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 de nature, ce qui a son importance car le hasard est une composante non négligeable de votre aventure. Les points de **MAGIE** traduisent vos talents en matière de sorcellerie : savoir jeter un sort avec le maximum d'efficacité, utiliser à bon escient les objets magiques que vous serez amené à trouver en cours de route et déjouer les pièges et embûches qui parsèmeront votre chemin. Tout comme la **CHANCE**, la **MAGIE** occupe une part importante 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.

Combat avec plusieurs créatures

Si vous devez affronter plus d'un adversaire lors d'un combat, des indications vous seront alors données sur la façon de procéder. Selon le cas, il faudra combattre vos ennemis un par un, ou bien tous à la fois.

Si vous devez affronter des créatures une par une, la bataille se déroulera suivant le schéma décrit ci-dessus dans la rubrique **Combats**. Cependant, dès que vous aurez vaincu le premier ennemi, vous devrez immédiatement vous attaquer au second et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous vos adversaires soient éliminés (à moins que ce ne soit vous qui rendiez l'âme entre-temps). Tant que le combat ne sera pas terminé, vous n'aurez pas le droit de faire une pause, entre deux adversaires, afin d'entreprendre une action susceptible de vous redonner

Les points d'ENDURANCE.

Si vous devez affronter tous vos ennemis en même temps, procédez comme suit : à l'étape n° 1 du déroulement du combat, calculez la *Force d'Attaque* de tous les adversaires en présence ; s'il apparaît, à l'étape n° 3, que l'un d'eux - quel qu'il soit - a une *Force d'Attaque* supérieure à la vôtre, passez directement à l'étape n° 5. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de tous vos adversaires, enchaînez sur l'étape n° 4 et choisissez, parmi eux, celui que vous avez atteint. Ensuite, poursuivez le combat de cette façon jusqu'à ce que tous vos ennemis soient vaincus... ou que vous succombiez sous le nombre.

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 de 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).

Chaque fois que vous déciderez de *tenter votre Chance*, n'oubliez pas d'ôter 1 point à votre total de CHANCE, et cela que vous soyez Chanceux ou Malchanceux.

Testez votre Habileté

Au cours de vos tribulations, vous vous trouverez parfois dans une situation telle que certaines actions ou entreprises risquées (escalader une paroi abrupte, par exemple) dépendront essentiellement de votre force physique, de vos réflexes ou de votre agilité. Dans ce cas, on vous demandera alors de *tester votre Habileté*. Pour cela, procédez de la manière suivante : lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, votre action est couronnée de succès. Si ce résultat est supérieur à votre total d'HABiLETÉ, vous avez échoué dans votre entreprise. Selon les circonstances, les conséquences d'un succès ou d'un échec seront précisées au paragraphe concerné. Néanmoins, contrairement à ce qui se passe lorsqu'on vous demande de *tester votre Chance*, vous n'aurez pas à soustraire de points de votre total d'HABiLETÉ quand vous devrez *tester votre Habileté* -ce qui est une différence appréciable ! De temps à autre, vous devrez faire face à une épreuve particulièrement délicate. On vous demandera alors de *tester votre Habileté* « en ajoutant 2 au nombre obtenu ». Cela signifie, par exemple, que si vous avez obtenu 4 et 3 aux dés, le résultat final sera : $4 + 3 + 2 = 9$. En comparant ce résultat à votre total d'HABiLETÉ, vous saurez si l'épreuve en question se solde ou non par un échec. On vous demandera aussi parfois de *tester l'Habileté* de votre adversaire, les règles sont les mêmes.



Testez votre Habileté de localisation

Cette variante s'applique lorsque vous êtes sur le point de découvrir une issue secrète ou un objet dissimulé. La procédure est exactement la même que pour *tester votre Habileté* mais, comme les circonstances sont particulières, vous verrez apparaître *testez votre Habileté de localisation* aux paragraphes concernés.

Points de Magie

Au cours de cette aventure, vos points de **MAGIE** vous serviront doublement : d'une part pour lancer des sortilèges, d'autre part pour utiliser à bon escient les objets magiques que vous découvrirez en chemin. Avant de libérer leurs pouvoirs, ces derniers doivent en effet être activés à l'aide d'une énergie surnaturelle. Si vous trouvez un de ces objets, vous devrez réduire de 1 point votre total de **MAGIE**. Sitôt après, vous pourrez utiliser ledit objet selon les indications fournies. Si vous ne disposez d'aucun point de **MAGIE**, **VOUS** pouvez tout de même garder l'objet découvert jusqu'à ce que vous puissiez vous en servir (n'oubliez pas, dans ce cas, de noter ses propriétés sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous aurez sans doute l'occasion de regagner un ou plusieurs points de **MAGIE** au fur et à mesure de vos déplacements (notamment grâce aux Anneaux Magiques). Par ailleurs, certains objets magiques ne peuvent pas être utilisés par n'importe qui. Le cas échéant, la description de l'objet vous permettra de savoir si vous pouvez vous en servir ou non. En revanche, tous les aventuriers peuvent avoir recours à la Magie pour prononcer la formule des sortilèges inscrits sur les parchemins magiques qu'ils trouveront au cours de leurs aventures. Là encore, il vous en coûtera 1 point de **MAGIE** pour jeter le sort. Cependant, seul Sallazar connaît et peut utiliser un certain nombre de sortilèges parmi tous ceux que comporte le Grimoire Amarillien communiqué plus loin (à condition, bien sûr, d'avoir suffisamment de points de **MAGIE**). Toutes les indications nécessaires vous seront données pour vous faire connaître les effets de chaque sortilège ainsi que où et quand les

utiliser. Si vous optez pour le personnage de Sallazar, nous vous conseillons de faire une photocopie du Grimoire Amarillien afin de pouvoir le consulter plus facilement tout au long de votre aventure. Les aventuriers autres que Sallazar pourront toutefois jeter des sorts en suivant les instructions des parchemins magiques qu'ils auront trouvés en chemin. Si tel est le cas, référez-vous au Grimoire Amarillien pour en connaître les effets.



Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance, votre Chance et votre Magie

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 et Provisions Votre total **d'ENDURANCE** 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 commencez

cette aventure avec un sac à dos contenant suffisamment de Provisions pour 12 Repas. Vous pourrez faire une pause afin de vous restaurer à n'importe quel moment, sauf pendant un combat. Chaque Repas pris vous fera récupérer 4 points d'ENDURANCE (n'oubliez pas, alors, de réduire vos Provisions de 1 point et d'augmenter votre total d'ENDURANCE de 4 points). Sur votre *Feuille d'Aventure*, une case Provisions permet de consigner toutes ces modifications. Étant donné la longue route qui vous attend, ne gaspillez pas vos réserves ! Par ailleurs, sachez que votre total d'ENDURANCE ne devra jamais excéder le *total de départ*, sauf en certaines circonstances qui seront alors spécifiées. De temps à autre, on vous dira que vous *devez* prendre un Repas. Dans ce cas, vous ne regagnerez aucun point d'ENDURANCE, mais il faudra tout de même déduire 1 point de vos Provisions. Si vous devez absolument vous restaurer alors que vous ne possédez plus assez de Provisions, vous perdrez 2 points d'ENDURANCE ! Heureusement, vous aurez l'occasion de vous procurer des Provisions supplémentaires au cours de vos tribulations, ce qui vous permettra de maintenir votre total d'ENDURANCE à un niveau raisonnable. Mais rappelez-vous que vous ne pourrez jamais emporter plus de 12 Repas à la fois !

Chance

Votre total de CHANCE diminuera régulièrement au fur et à mesure que vous la tenterez, mais la fortune vous sourira parfois et vous aurez alors l'occasion de regagner des points de CHANCE (les détails nécessaires seront donnés lorsque le cas se présentera). Comme pour l'HABILETÉ et l'ENDURANCE, votre total de CHANCE ne pourra jamais dépasser le *total de départ*, sauf instructions contraires. Outre la possibilité de *tenter votre Chance*, on vous proposera parfois de « dépenser » des points de CHANCE. A vous de savoir, dans ce cas, si vous voulez réduire votre total de CHANCE de 1 point afin de favoriser la réussite d'une entreprise. Par exemple, si l'on vous dit de lancer un dé, vous pouvez en modifier le résultat en dépensant un point de CHANCE (évidemment, il faut prendre votre décision avant de lancer le dé). Vos points de CHANCE sont très précieux : utilisez-

les avec parcimonie ! Mais il est essentiel de Savoir faire le bon choix au bon moment. Le succès de votre mission dépendra peut-être de votre discernement en ce domaine.

Points de Magie le nombre de vos points de **MAGIE** diminuera au fur et à mesure que vous libérerez les pouvoirs des objets magiques découverts en cours de route, ou chaque fois que vous lancerez un sort. Cependant, vos pas vous mèneront assurément en certains endroits qui vous permettront de régénérer votre total de **MAGIE**, soit par le biais d'un objet magique, soit par l'atmosphère propre à ces lieux. Sauf instructions contraires, le nombre de vos points de **MAGIE** ne devra jamais excéder le *total de départ*. tout comme les points de **CHANCE**, les points de **MAGIE** sont d'autant plus précieux qu'ils sont rares. Sachez les utiliser au mieux !



Équipement

Vous commencerez votre aventure avec un simple équipement de base, ainsi que quelques pièces d'or| en poche pour pouvoir acquérir du matériel supplémentaire en cours de route. Au départ, tous les aventuriers sont munis d'une légère cuirasse en peau et d'une lanterne. Pour tout bagage, un sac à dos contenant les objets suivants: des Provisions équivalant à 12 Repas et un petit couteau (vous serez peut-être content de l'avoir sous la main si jamais vous avez le malheur de perdre votre arme, mais si vous l'utilisez contre un ennemi, il perdra seulement 1 point d'**ENDURANCE** en cas de blessure. Si vous êtes Braxus, vous possédez également une épée ; si vous êtes Anvar ou Rablaix, vous êtes armé d'une hache de combat ; si vous êtes Sallazar, d'une solide matraque en bois. Pour savoir combien il y a de Pièces d'Or dans votre bourse de cuir, lancez trois dés et ajoutez

2 au total obtenu (le résultat sera donc compris entre 5 et 20 Pièces d'Or). Si vous êtes Rablaix, vous pouvez ajouter 5 pièces de plus à votre fortune, car les Nains sont réputés pour être fort économes ! Vous serez peut-être amené à découvrir des trésors, soit en Pièces d'Or, soit sous la forme d'objets de valeur. Dans ce cas, notez soigneusement vos trouvailles sur votre *Feuille d'Aventure*. Mais vous devrez parfois vous séparer de certains biens en échange d'un renseignement, d'un objet particulier ou d'une aide quelconque, aussi n'oubliez pas de faire les modifications qui s'imposent sur votre *Feuille d'Aventure* !

Avantages

Chaque aventurier - Anvar, Braxus, Rablaix et Sallazar - a sa propre personnalité et des qualités qui l'avantageront en certaines occasions. Anvar possède un sixième sens qui le prévient des dangers imminents. Vous serez souvent amené à rencontrer une créature - ou un piège - qui vous prendra par surprise et vous infligera une blessure avant même que vous ne puissiez réagir. Si vous êtes Anvar, vous saurez déjouer ces pièges et ces mauvaises rencontres à temps, aussi ne tenez pas compte des points d'**ENDURANCE** perdus que l'on vous signalera au paragraphe concerné. Le principal atout de Braxus réside dans la variété de ses talents. Contrairement aux autres aventuriers, les armes n'ont pas de secrets pour lui, ce qui lui permet d'échapper à certains dangers (voir la liste des inconvénients un peu plus loin). Rablaix a une parfaite connaissance de la faune souterraine. Sachant les points faibles de certains monstres qui hantent le sous-sol, il les combat d'autant plus facilement. Si vous choisissez ce personnage, vous pourrez augmenter votre *Force d'Attaque* de 2 points lorsque vous affronterez un adversaire dont le nom comportera le mot « pierre » (comme Statue de pierre ou Golem de pierre).

Sallazar se distingue par sa finesse et sa perspicacité. Lorsqu'il doit *tester son Habileté de localisation*, il peut diminuer de 2 points le résultat obtenu aux dés. Sallazar est également capable

de déchiffrer certaines runes et de consulter des ouvrages magiques auxquels les autres ne comprennent rien.

Inconvénients

Chaque aventurier présente également des points faibles, des défauts et des lacunes qui seront autant de handicaps lors de son expédition. Anvar se sent trop engoncé dans une armure de plates. Il ne tolère, à la rigueur, qu'une légère cote de mailles, mais le fait d'en porter une ne lui permettra pas d'augmenter sa *Force d'Attaque* dans les combats. Par ailleurs, s'il est capable de se servir d'un arc, Anvar se révèle maladroit avec une arbalète. Par conséquent, si vous décidez d'être ce personnage, vous devrez réduire votre *Force d'Attaque* de 2 points quand vous utiliserez une telle arme. Sallazar est encore plus mal loti : il ne peut porter aucune armure (il croulerait immédiatement sous le poids !). De plus, il ne peut manier ni l'arc, ni l'arbalète, ni l'épée à deux mains (car il lui en faut toujours une pour pouvoir jeter un sortilège). Rablaix, lui non plus, ne peut utiliser l'épée à deux mains (c'est une arme bien trop grande pour lui), et un arc ne lui sera d'aucune utilité car il n'a pas assez d'envergure pour le bander. Il peut porter une cote de mailles mais pas d'armure de plates (à moins qu'elle n'ait été faite sur mesure, à la taille d'un Nain (si ce détail n'est pas explicitement précisé, Rablaix ne pourra pas s'en revêtir). Braxus est un personnage tellement complet que nous ne lui connaissons pas de point faible ! Quel que soit le personnage que vous ayez choisi, n'oubliez pas de consigner ses caractéristiques sur votre *Feuille d'Aventure*.

Trésors particuliers

Pendant votre mission, vous serez amené à trouver divers trésors. Certains se présenteront sous la forme d'un coffret pyramidal en bois dont la serrure est piégée: ce sont les Coffres-Tourelles. Si vous en trouvez un en parcourant les méandres du Château d'Argent et que vous souhaitez l'ouvrir (ceci n'est pas obligatoire), vous devrez *tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, le Coffre-Tourelle s'ouvrira sans problème. Si vous

êtes Malchanceux, le piège dissimulé dans le couvercle se refermera sur vos doigts et vous perdrez 3 points d'**ENDURANCE**. Cependant, si vous voulez ouvrir le coffret sans courir de risque, vous pourrez neutraliser le dispositif de protection en prononçant un sortilège d'Ouverture (à condition d'en être capable). Chaque fois que vous trouverez un Coffre-Tourelle, lancez un dé après l'avoir ouvert. Si vous obtenez un chiffre impair, l'objet enfermé dans le coffret est un Talisman d'Or. Si vous obtenez un chiffre pair, il s'agit d'une Dague d'Argent. Chacun d'eux vous apportera 1 point de **CHANCE**. N'oubliez surtout pas de comptabiliser le nombre de Talismans et de Dagues que vous aurez trouvés sur votre *Feuille d'Aventure*; ces objets vous seront fort précieux pour la bataille finale !

Si la chance est de votre côté, vous trouverez peut-être des Anneaux Magiques. Dans ce cas, vous gagnerez alors 1 point de **MAGIE** par Anneau (et il est évident que vous n'aurez pas à dépenser de point de **MAGIE** pour l'utiliser). Si votre total de **MAGIE** est à son maximum, ne vous débarrassez pas pour autant d'un Anneau Magique - il vous servira ultérieurement, lorsque votre total de **MAGIE** aura diminué. En

aucun cas vous ne pourrez dépasser votre *total de départ* de **MAGIE** grâce à des Anneaux Magiques. Si vous venez à découvrir d'autres objets magiques au cours de votre aventure, inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure* en précisant leurs propriétés. La réussite de votre entreprise dépendra peut-être de votre talent à utiliser l'objet adéquat au bon moment !

Incidents de parcours

Parmi tous les périls auxquels vous serez confronté, la peste et les poisons ne sont pas des moindres ! La peste se transmet par les morsures de rats, de chauves-souris ou autres créatures nuisibles. Si vous avez la malchance de contracter la peste sous une forme ou une autre, les effets du bacille et ses conséquences seront donnés en détail au paragraphe concerné. Si le malheur veut que vous attrapiez deux types de bacilles de peste différents,

leurs effets s'additionneront ! Inutile donc de vous recommander la plus grande prudence afin de vous prémunir contre cette épouvantable maladie. En cas de contamination, cherchez de l'aide en toute urgence !

Certains de vos adversaires n'hésiteront pas à recourir aux plus viles manœuvres pour s'assurer la victoire, notamment en utilisant des armes empoisonnées. En cas de blessure, vous serez alors doublement atteint : par la lame elle-même et par le poison ou le venin dont on l'a enduite. Inscrivez les dommages infligés sur votre *Feuille d'Aventure* ; ces deux éléments vous feront perdre des points d'ENDURANCE, mais les effets du poison pourront être neutralisés par des antidotes appropriés. Bien entendu, ces remèdes ne seront d'aucune utilité sur les blessures « normales ».

Conseils de route

Votre expédition sera parsemée d'embûches de toutes sortes et il vous faudra peut-être plusieurs tentatives avant d'atteindre la victoire. Nous vous conseillons de prendre des notes et de dresser un plan des lieux au fur et à mesure de vos déplacements, ce qui vous permettra de progresser plus facilement et plus rapidement. De plus, l'itinéraire risque d'être long et compliqué : vous devrez souvent revenir sur vos pas pour mieux inspecter un secteur particulier ou vous engager dans une voie que vous aviez négligée auparavant. Plus vous explorerez les lieux à fond, plus vos chances de réussite seront grandes. Sans un plan précis, il vous sera difficile de vous y retrouver ! Vous ne trouverez pas des trésors ou des indices dans toutes les pièces. Certains endroits sont piégés, d'autres abritent des créatures qui vous attireront à coup sûr des ennuis ! D'autre part, vous vous engagerez parfois dans la mauvaise direction, mais quels que soient les détours et les contours, les périls et les rencontres fortuites, nul doute que vous parviendrez au but un jour ou l'autre. Réfléchissez bien avant de *tenter votre Chance* (sauf, bien sûr, si l'on vous dit de le faire). Avant le début d'un combat, ne *tentez votre Chance* que si le coup de votre adversaire risque de vous être fatal. D'autre part,

il sera bon de *tenter votre Chance* pour pouvoir infliger des dommages supplémentaires à votre ennemi juré, lors de l'ultime affrontement (si toutefois vous possédez encore assez de points de CHANCE à ce moment-là !). Mais n'essayez pas de *tenter votre Chance* pour vaincre n'importe quel adversaire. Vos points de CHANCE sont précieux : ne les gaspillez pas.

Au cours de votre expédition, tâchez de réunir le plus grand nombre possible de Talismans d'Or et de Dagues d'Argent. Malheureusement, il faut pour cela de longues et périlleuses recherches à travers le dédale du château. A vous de savoir si le jeu en vaut la chandelle ! Si vous estimez qu'il vaut mieux éviter certains dangers, quitte à se priver d'autres avantages, libre à vous de choisir... Par ailleurs, lorsque vos ressources commenceront à diminuer sérieusement, si vous ne trouvez pas le moyen de vous ravitailler, aller droit au but sera sans doute la meilleure solution.

N'hésitez pas à troquer certains objets de valeur contre du matériel, de l'aide ou certains renseignements. Les Pièces d'Or ne vous seront pas d'une grande utilité au cours de vos aventures : vous ne pouvez ni les manger ni les utiliser pour combattre ou jeter un sort. En revanche, elles vous permettront d'acheter des vivres, des armes, et même des objets magiques - à condition de tomber sur la personne qu'il faut !

Vous savez sûrement qu'il ne sert à rien de lire les paragraphes dans l'ordre ! Pour le bon déroulement du jeu, il est capital de consulter uniquement les paragraphes indiqués ou choisis par vous-même. Résistez à la tentation de lire les autres paragraphes entre-temps, cela fera durer le suspens ! La seule façon de réussir consiste à minimiser les risques. Même en démarrant avec des totaux assez faibles (les dés ne sont pas toujours favorables), un aventurier avisé devrait être capable de triompher de tous les obstacles qui le séparent de la victoire finale.

Grimoire Amarillien

Sauf instruction contraire, il vous en coûtera **1** point de **MAGIE** pour jeter un des sorts répertoriés ci-dessous, de même si vous trouvez un Parchemin comportant la formule d'un sortilège. En ce qui concerne les sortilèges qui peuvent être lancés juste avant le début d'un combat, vous ne pouvez faire qu'une tentative. (Impossible, par exemple, de jeter un sortilège d'Habilité et de Main Vive à la fois ; vous n'avez le droit qu'à un seul sort !)

Ravitaillement : Ce sortilège permet de se procurer un supplément de vivres. Si vous dépensez 1 point de **MAGIE** pour le lancer, vous accroîtrez vos Provisions de 1 point. Si vous dépensez 2 points de **MAGIE**, vous gagnerez 3 points de Provisions ; si vous en dépensez 3, vous augmenterez vos rations de 5 points. On ne peut pas lancer ce sort durant un combat.

Saut : Le sortilège de Saut permet de franchir, sans difficulté aucune, une distance de six mètres maximum. Si vous êtes confronté à un obstacle (puits, couloir piégé, fosse) qui fait moins de six mètres, vous pourrez donc avoir recours à ce sortilège en toute sécurité (impossible, cependant, de l'utiliser lors d'un combat).

lumière: Si vous perdez votre lanterne, ou si celle-ci ne fonctionne plus, le sortilège de Lumière générera une petite sphère lumineuse qui éclairera votre chemin en cas de besoin, mais vous ne pourrez vous en servir qu'une fois (s'il vous faut de la lumière à un autre moment, vous devrez alors lancer un second sortilège de Lumière). Vous ne pouvez pas lancer ce sortilège durant un combat.

Chance : Ce sortilège augmente de 1 point votre total de **CHANCE**. Celui-ci ne pourra jamais excéder son *total de départ*. Comme pour les précédents, vous ne pouvez pas utiliser le sortilège de Chance en plein combat.

Habilité : Ce sortilège accélère la rapidité de vos réflexes en vous gratifiant provisoirement de 1 point d'**HABILITÉ** supplémentaire.

Vous pouvez le lancer avant le début d'un combat (mais pas pendant) afin d'augmenter votre résistance, ou bien juste avant de *tester votre Habileté*, pour vous garantir de plus grandes chances de succès. Les effets de ce sortilège s'annuleront dès la fin du combat, ou une fois que vous aurez effectivement *testé votre Habileté*.

Main Vive (coût : 2 points de **MAGIE**) : Vous pouvez lancer ce sortilège juste avant un combat, mais pas pendant. Lors des trois premiers Assauts, il vous sera permis de lancer les dés à deux reprises pour calculer votre *Force d'Attaque*. Vous garderez bien sûr le total le plus avantageux des deux.

Boule de Feu (coût : 2 points de **MAGIE**) : Ce sortilège peut être utilisé lors d'un combat, au début de n'importe quel Assaut, pour remplacer une arme. Jetez-le avant de lancer les dés pour calculer votre *Force d'Attaque* ainsi que celle de votre adversaire. Si c'est vous qui avez la *Force d'Attaque* la plus grande, la Boule de Feu embrasera le corps de votre ennemi et lui fera perdre 5 points d'**ENDURANCE**. Si votre *Force d'Attaque* est inférieure à celle de votre adversaire, la Boule de Feu ratera sa cible. Non seulement vous aurez jeté le sort pour rien, mais c'est vous qui essuiez le coup porté par l'ennemi.

Écran Magique (coût : 2 points de **MAGIE**) : Vous pouvez recourir à ce sortilège à n'importe quel moment, sauf pendant un combat. Une fois que vous aurez prononcé la formule de l'Écran Magique, vous serez protégé contre le sort que pourrait vous jeter un éventuel adversaire, mais cela ne marchera qu'une fois (autrement dit, votre Écran Magique ne vous garantira pas contre un second sort dirigé contre vous).

Mort (coût : 3 points de **MAGIE**) : Vous pouvez lancer ce sortilège pendant le déroulement d'un combat, au début d'un Assaut. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de votre ennemi, ce dernier périra sur-le-champ, à condition que son total d'**HABILETÉ** soit inférieur ou égal à 9. Néanmoins, le sortilège de

Mort restera sans effet sur les Morts Vivants et sur Zagor lui-même.

Foudre (coût : 3 points de **MAGIE**) : Vous pourrez utiliser ce sortilège dans les mêmes conditions que le sortilège de Boule de Feu mais, en cas de succès, votre adversaire - frappé de plein fouet par une décharge électrique d'une extrême violence -perdra alors 7 points d'**ENDURANCE** !

Téléportation (coût : 4 points de **MAGIE**) : Ce sortilège vous permettra de passer instantanément d'un endroit à un autre, même si la distance est grande. Vous éviterez ainsi bon nombre d'embûches. Cependant, vous ne pourrez avoir recours à ce sortilège que lorsque vous vous trouverez face à certains portails magiques ; le cas échéant, vous recevrez toutes les indications nécessaires pour le franchir.

Appropriation de trésor (coût : 5 points de **MAGIE**) : Si vous le lancez, ce sortilège vous fera automatiquement gagner un des Talismans d'Or ou une des Dagues d'Argent dissimulés dans le château (à vous de choisir quel type d'objet vous souhaitez vous approprier). N'oubliez pas, ensuite, de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. Néanmoins, vous ne pourrez avoir recours à ce sort qu'à deux reprises durant votre aventure, et vous ne gagnerez aucun point de **CHANCE** en vous procurant un Talisman ou une Dague de cette façon.



Le dernier défi

Cinq ans se sont écoulés depuis la défaite du Démon-Squelette. Cinq longues et pénibles années qui n'ont pas pu faire oublier le conflit dévastateur qui a secoué l'Amarillie tout entière. Des milliers d'Hommes, de Nains, d'Elfes et de Centaures ont trouvé la mort sous les coups des Zombies, des Orques et surtout des Dragons de Guerre qui avaient infesté tout le pays. Une fois le Démon pris au piège dans le cercueil des Ames, la victoire a enfin été remportée... mais à quel prix ! Aujourd'hui encore, des Zombies et autres individus de la pire espèce continuent à perpétrer le mal en toute impunité, car il ne reste pratiquement plus de guerriers capables de les anéantir. On dit que la cour d'Irian, l'enfant-roi, est le foyer de toutes sortes d'intrigues et de querelles minables. Les gens vivent terrés chez eux, volets clos et portes verrouillées. L'hospitalité envers les étrangers de passage, tel que vous, n'est plus qu'un souvenir. Après plusieurs jours de marche, vous arrivez à Kerpierre, capitale royale du Chaudron, l'île la plus lointaine de l'archipel du cap des Glaces. Lorsque vous demandez audience, on vous introduit auprès du roi. Vous êtes immédiatement frappé par l'apparence d'Irian : la plupart des gens l'appellent toujours « l'enfant-roi », mais c'est presque un adulte à présent et, s'il a encore beaucoup à apprendre en matière de gouvernement, sa voix est forte, autoritaire, et ses manières pleines d'assurance.

- Bienvenue à toi, dit-il tandis que vous vous agenouillez devant le trône. Mais, je t'en prie, redresse-toi ! Ceux qui m'entourent passent leur temps à s'aplatir devant moi, ne les imite pas ! Suis-moi. Sur ces mots, le jeune roi se lève, quitte la salle du trône et s'engage dans l'étroit corridor qui mène à ses appartements privés. Un peu étonné de ce manque de protocole, vous lui emboîtez le pas.

- Regarde bien, dit-il en désignant un gros bloc de cristal bleuté posé sur une table.

Il s'empare d'un carré de tissu noir brodé de runes d'or, en frotte doucement le cristal qui émet un léger bourdonnement. Puis une apparition fantomatique se dessine au milieu de la pièce : un vieillard chenu, entouré d'un indescriptible capharnaüm de papiers éparpillés, de parchemins en vrac, de cornues, de boules de cristal, d'ailes de chauves-souris, de bocaux d'herbes et de fioles diverses. Vous n'avez jamais vu pareil désordre ! Sentant votre présence, le vieil homme lève les yeux et demande d'une voix agacée :

- Eh bien ? Qu'y a-t-il ? Que voulez-vous ?

- Voici le héros dont je vous ai parlé, Gereth, explique Irian. Racontez-lui ce que vous m'avez dit

- et même plus, si vous en savez davantage depuis la dernière fois.

- Oh, oui, hum... je vois... Bon, je suppose que, de votre côté, vous lui avez déjà parlé du Trône du

Démon et des lois de la Résonance Fractale, ainsi que...

Le roi l'interrompt d'un geste.

- Le temps presse, Gereth. Vous saurez lui expliquer tout cela bien mieux que moi.

Le personnage spectral se tourne alors vers vous et vous inspecte d'un œil critique.

- Bff... Hmmm... Bon, d'accord, mais alors écoute-moi bien, jeune blanc-bec. J'ose espérer que tu as tout de même entendu parler du roi Kraal et de la défaite du Démon-Squelette au Puits Sans Fin. Vous frémissez imperceptiblement. Nul n'ignore en effet que les armées du Démon-Squelette ont finalement été vaincues et que le Démon lui-même a été emprisonné dans le Cercueil des Ames, puis transporté au milieu des grandes étendues des *plaines du Péril*, où le Puits Sans Fin continue à

bouillonner et à fumer de façon inquiétante depuis lors. Ces événements datent de plusieurs années, mais l'Amaril-lie en porte encore les cicatrices.

- Et le Cercueil des Ames, ça te dit quelque chose ? demande le vieillard bougon.

Comme vous acquiescez, il poursuit :

- Bien. Ce que tu ne sais peut-être pas, c'est que la Magie dont on s'est servi pour fabriquer ce cercueil avait pour but d'expédier le Démon dans un espace surdimensionnel. Malheureusement, il y a eu une petite imperfection. Et, si le puissant sortilège dont il était imprégné a permis d'expulser le Démon vers un autre monde, il en a résulté une résonance en retour qui a permis à une créature surnaturelle de pénétrer dans ce monde. Or, je crains, ajoute le spectre d'un ton docte et professoral, tout en ajustant de ridicules lorgnons sur le bout de son nez, je crains, dis-je, que ce soit exactement ce qui vient de se produire : un être surnaturel s'est infiltré dans votre monde ou, si tu préfères, s'est échappé du sien. A dire vrai, je ne suis pas fâché de nous voir débarrassés d'un individu de cette engeance ! Mais vous y perdrez ce que nous y gagnons. A moins, bien entendu, que tu puisses l'arrêter avant qu'il n'ait récupéré tous ses pouvoirs. Mais ce qui est pire encore, c'est qu'il est en train de se régénérer à l'endroit même où le Cercueil des Ames a été déposé après le bannissement du Démon. Je veux parler du Château d'Argent. Le vieillard vous laisse digérer toutes ces informations puis il reprend : Il s'appelle Zagor. C'est un grand sorcier, assurément l'un des plus puissants que Titanus ait connus. Titanus est le monde auquel j'appartiens. Je suppose que vos soi-disant savants y font parfois allusion, non? Le sombre port de Sable-Noir et son misérable gouverneur, le seigneur Azzur... les grandes civilisations de l'Ancien Monde, le chaos rampant de Khul... on t'a sans doute parlé de tout ça, n'est-ce pas ? Enfin, je ne tiens pas à m'étendre sur la description de mon pays, sinon je me connais, je vais devenir sentimental... Revenons plutôt à Zagor. Par deux fois nous l'avons cru anéanti mais il a ressuscité à deux reprises. Il ne restait plus de lui que

l'os du bras, mais cela a suffi pour qu'il reprenne du poil de la bête ! Lorsqu'il a réintégré votre monde, son être a fusionné avec le démon emprisonné dans le cercueil, et maintenant c'est une forme démoniaque de l'ancien Zagor qui est en train de croître en secret ! Il grandit de minute en minute et ses pouvoirs augmentent à mesure que je te parle. Il m'a été impossible de faire quoi que ce soit pour empêcher tout cela d'arriver mais, du fin fond de ma solitude, j'ai pu détecter le moment précis de l'intrusion de Zagor dans votre pays et j'ai dépêché quelques sortilèges à ses trousses : des Talismans d'Or et des Dagues d'Argent. Ces objets magiques sont dispersés à l'intérieur du repaire que Zagor a choisi pour se régénérer. Chacun d'eux a le pouvoir d'affaiblir ses forces. Un bon conseil : en arrivant là-bas, fais en sorte de t'en procurer le maximum avant d'affronter cette entité démoniaque !

Pour votre interlocuteur, il est évident que vous allez marcher d'un pas ferme et résolu vers les sinistres ruines du Château d'Argent. Pour vous, c'est déjà moins sûr... Plusieurs centaines de kilomètres à parcourir à travers les déserts de Givre et les mers glaciaires infestées de monstres : voilà une perspective peu réjouissante, même pour le plus valeureux des aventuriers ! Néanmoins, le spectre reprend la parole.

- Cette fois-ci, Zagor doit être définitivement exterminé. Mais il ne suffit pas de le tuer. Il faudra, t'assurer que son corps soit réduit en cendres dans les Entrailles de Feu qui se trouvent sous le Château d'Argent. C'est là que les Grands Magiciens de votre monde - depuis les points les plus reculés d'Amarillie - ont concentré tous les pouvoirs conju-rateurs du Grand Mur de Feu. Mais je suppose que tu es déjà au courant de tout ceci, n'est-ce pas ?

- Ne te méprends pas sur le sens de ces paroles, intervient le roi avec gravité. Je pensais qu'il s'agissait d'une légende ou d'une supercherie... jusqu'à ce que Gereth m'informe de certains changements survenus depuis peu au Château d'Argent. Mes

propres espions ont pu vérifier ses dires. Aussitôt, le regard du vieillard s'illumine :

- Ah ! oui, le château, parlons-en ! Il est justement en train de se métamorphoser sous l'influence maléfique de Zagor et de ses serviteurs. Zagor en tire toute la substance magique qui avait fait sa réputation. Mais les forces occultes n'ont pas encore complètement triomphé - peut-être même trouveras-tu de l'aide dans cet endroit, en plus des objets que j'y ai placés. En revanche, je crains fort que l'un des plus dangereux Dragons de Guerre du démon - un des rares survivants de l'ultime bataille

- ne soit pour quelque chose dans les changements radicaux qui sont en train de s'opérer à l'intérieur du château. Ce dragon, expert en magie noire, cherche à prendre sa revanche en s'alliant à Zagor pour semer la désolation sur l'Amarillie. Dans la folie qui l'anime, il compare sans doute Zagor à l'ancien Démon qu'il a jadis servi... Ce qui est d'ailleurs vrai dans une certaine mesure.

Tout à coup, l'apparition spectrale semble vaciller. De petites étincelles blanches se mettent à crépiter à la base du cristal. La voix du vieillard s'élève de nouveau, mais elle est empreinte d'un trouble évident.

- Attendez ! Il faut encore que je leur parle de... C'est alors que le cristal explose en un millier de fragments. Irian et vous contemplez avec stupeur les éclats fumants éparpillés dans toute la pièce. D'où proviennent les forces surnaturelles qui ont renvoyé le spectre dans sa propre dimension ? Vous l'ignorez, mais vous sentez planer la menace du mal autour de vous.

- Tu es notre unique salut, mon brave, dit le roi d'une voix presque implorante. Personne d'autre que toi ne peut mener à bien cette mission. Mes Magiciens font tout ce qu'ils peuvent pour maintenir le Mur de Feu qui protège l'Amarillie, et mes fidèles chevaliers luttent jour et nuit pour défendre le pays. Quant aux quelques nobles qui méritent encore ma confiance, ils s'attellent à maintenir un semblant d'ordre dans le royaume, ce

qui n'est pas une tâche de tout repos, crois-moi ! Aussi je t'en conjure, rends-toi au Château d'Argent ! Un vaisseau est prêt qui t'attend déjà avec son équipage. Si tu parviens à nous débarrasser une fois pour toutes du sorcier diabolique qui se prépare à anéantir notre pays, je puis t'assurer que ma reconnaissance ne sera pas un vain mot !

Le destin du monde est entre vos mains et, bien que cette mission vous paraisse un fardeau bien lourd pour un seul homme, vous ne pouvez pas décliner cette requête. Rendez-vous au [1](#).





1 *Votre vaisseau ira jusqu'à l'île de la Tour
où se dressent les ruines du Château d'Argent.*

1

On a gréé à votre intention un vaisseau qui fera cap vers l'ouest, jusqu'à l'île de la Tour où se dressent les ruines majestueuses mais sinistres du Château d'Argent. Si vous souhaitez lever l'ancre immédiatement, rendez-vous au [220](#). Si vous voulez dépenser quelques Pièces d'Or en ville pour vous procurer certains objets, rendez-vous au [56](#). Si vous estimez qu'il serait bon de gagner un peu plus d'argent pour acquérir du matériel supplémentaire, rendez-vous au [206](#). Si vous désirez consulter l'un des sages du roi Irian avant de mettre à la voile, rendez-vous au [154](#).



2

Vous devez prendre 1 Repas durant cet intermède. Une fois restauré, vous découvrez un Anneau Magique caché à l'intérieur d'un oreiller ! Sous le matelas, vous dénicher également un parchemin portant un sortilège d'Ouverture. Ces trouvailles vous rapportent 1 point de CHANCE. Rendez-vous au [33](#).

3

Vous voici à l'extrémité d'un long couloir orienté vers l'ouest. Trois portes sont encastrées dans la paroi sud. En face de la première et de la deuxième, vous apercevez l'entrée d'un passage partant vers le nord. Il y a également une porte dans la paroi nord, vis-à-vis de la troisième porte côté sud. Face à vous, vous distinguez une autre porte, tout au bout du couloir, juste avant que celui-ci oblique vers le nord. Vous êtes à peu près certain que ce couloir vous mènera dans les profondeurs du Château d'Argent. Si vous choisissez :

La première porte côté sud	Rendez-vous au 320
La deuxième porte côté sud	Rendez-vous au 144
Le passage vers le nord	Rendez-vous au 218
La troisième porte côté sud	Rendez-vous au 378
La porte côté nord	Rendez-vous au 196
L'extrémité du couloir ouest	Rendez-vous au 357

4

Pendant que le monstre se reconstitue, vous pouvez entreprendre deux actions avant de livrer bataille : jeter un sort, prendre un Repas (mais un seul), boire une Potion, etc. Après chacune de ces actions, vous pourrez lancer librement une attaque ; cela vous permettra donc, chaque fois, d'ôter directement 2 points d'ENDURANCE à votre adversaire.

DRAGON-SQUELETTE HABILITÉ: 10 ENDURANCE : 20

Si vous sortez vainqueur du combat, vous découvrez, en fouillant les lieux, un véritable trésor : un Coffre-Tourelle, une cassette contenant 7 Pièces d'Or et une longue baguette en bois d'ébène incrusté de runes argentées. Cette baguette ne pourra vous servir que si vous êtes le Magicien Sal-lazar ; si tel est le cas, rendez-vous au [25](#). Sinon, il est temps d'aller voir ailleurs. Rendez-vous au [51](#).

5

Vous vous arrêtez à mi-chemin dans la galerie des Faucons. Côté sud, vous repérez la porte par laquelle vous êtes entré dans le château. A l'est, il y a une porte verte encastrée dans la paroi sud, puis un croisement au-delà duquel le passage continue tout droit, sans autre issue. A l'ouest, il y a une petite porte blanche dans la paroi sud, puis un long couloir obliquant vers le sud ; enfin,

quelques mètres avant la fin de ce passage, une autre porte scellée dans le mur sud, qui fait face à un passage partant plein nord. Il faut choisir un secteur que vous n'avez pas encore exploré. Si vous choisissez :

De partir vers le sud Rendez-vous au [399](#)

La porte verte, à l'est Rendez-vous au [287](#)

Le croisement à l'est Rendez-vous au [92](#)

La porte blanche côté ouest Rendez-vous au [224](#)

La deuxième porte côté ouest Rendez-vous au [275](#)

De partir vers l'ouest, puis emprunter le passage sud Rendez-vous au [72](#)

De partir vers l'ouest, puis emprunter le passage nord Rendez-vous au [385](#)



6

Testez votre Habileté et ajoutez 2 au nombre obtenu, car les portes sont extrêmement lourdes. En cas de succès, vous ouvrez les battants d'une vigoureuse poussée. En cas d'échec, vous parvenez quand même à les ouvrir, mais l'effort fourni est tel que vous vous froissez un muscle. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. A présent, *tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [103](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [265](#).

7

Une fois de retour dans la galerie des Bronzes, vous en parcourez la moitié, puis vous faites halte pour vous orienter et choisir votre prochaine direction. Rendez-vous au [41](#).

8

Les portes de cristal situées sous l'escalier en bois se sont entièrement fissurées ; vous constatez d'ailleurs que toutes les portes s'ouvrent devant vous au fur et à mesure que vous progressez, tandis que se déchaînent les tourbillons ravageurs et les hurlements démoniaques. Pris au cœur de ce chaos infernal, vous avez l'impression de vivre un véritable cauchemar. C'est tout juste si vous savez encore qui vous êtes et où vous allez. Seuls l'instinct, la détermination... et un cœur bien accroché guident vos pas ! Vous traversez en courant la salle du Trône de Thulu et, ignorant le carnage dont elle a été le théâtre, vous vous ruez vers le sud, en direction du pont de pierre. Cela vous prend encore 100 secondes. Quand vous vous engagez sur le pont, vous devez prendre une décision rapide et cruciale : plus vous dépenserez de points de **CHANCE**, plus vous irez vite et mieux vous esquiverez les embûches qui pourraient se dresser en cours de route. Mais cela signifie, en revanche, qu'il sera de plus en plus risqué, par la suite, de *tenter votre Chance* ! A vous de choisir combien de points de **CHANCE** vous souhaitez dépenser (avec un maximum de 5 points), puis rendez-vous au [222](#).

9

- En effet, dit-il, je suis Elranel, seigneur des voleurs. Le Château d'Argent est un de mes lieux de prédilection. Si tu savais toutes les charmantes babioles que j'ai pu dénicher ici ! Impossible d'en faire le compte ! Hélas, il ne reste plus grand-chose d'intéressant à présent. Les Orques ont pratiquement tout pillé, et le peu qui restait, ces vandales l'ont saccagé ! C'est sans doute la dernière fois que je viens ici. J'ai hâte de rentrer chez moi... A moins que tu ne veuilles m'acheter une bricole ? Ou bien une information ?

Que dirais-tu par exemple d'un flacon de P.S.O. ? C'est un poison spécial pour Orque que j'ai fabriqué moi-même, il est de première qualité ! Après quelques minutes de marchandage, l'Elfe accepte de se conformer à un tarif précis. Si vous voulez examiner les objets qu'il a à vendre, rendez-vous au [66](#). Si vous préférez lui demander des renseignements, rendez-vous au [22](#).

10

En pénétrant dans la sombre grotte, vous captez le reflet doré d'une mare d'eau légèrement laiteuse, calme et peu profonde, qui s'étale à quelques mètres de vous, au milieu de stalagmites et de stalactites séculaires. La légende de la Mare d'Or du Château d'Argent vous revient en mémoire : elle serait l'œuvre d'un alchimiste, mort depuis des lustres, qui aurait soi-disant importé le métal précieux en Amarillie, à une époque où celui-ci était encore totalement inconnu. Incapable de résister à la tentation, vous entrez dans l'eau pour recueillir l'or qu'elle renferme. Mais, pendant que vous avancez, ce que vous aviez pris pour un simple rocher commence à se dresser sur deux pattes cylindriques et noueuses ! L'étrange créature tente de vous repousser. Si vous tenez absolument à cet or, il va falloir le mériter ! Si vous préférez vous enfuir, ou bien abandonner le combat à un moment donné, la créature de pierre vous poursuivra jusqu'à l'entrée de la caverne principale, mais pas plus loin (rendez-vous dans ce cas au [186](#)).

GARDIEN DE PIERRE HABILITÉ : 8 ENDURANCE: 14

Si vous l'emportez sur votre adversaire, lancez un dé et ajoutez 2 au chiffre obtenu : le résultat vous donnera le nombre de pépites d'or que vous retirez de la mare (chacune vaut 1 Pièce d'Or). Vous trouvez également une fiole en cristal remplie d'une Huile incolore ; elle vous sera utile en cas de combat, si vous ne possédez pas d'arme magique (n'oubliez pas que certains monstres ne sont vulnérables qu'aux armes ensorcelées). Si vous enduisez votre arme de cette Huile, elle aura instantanément des pouvoirs magiques, mais pour la durée d'un seul combat (et votre

Force d'Attaque n'en sera pas accrue pour autant). A présent, si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez explorer le passage latéral situé près de la sortie (rendez-vous au [208](#)) ou vous diriger vers la caverne principale en empruntant le pont de corde (rendez-vous au [186](#)).

11

Malheureusement pour vous, les gardes qui surveillent ce secteur sont particulièrement vigilants. L'un d'eux vous prend au dépourvu et vous assène un coup de fouet qui vous fait tomber à genoux. Non seulement vous perdez 2 points d'ENDURANCE, mais vous devrez réduire votre *Force d'Attaque* de 2 points lors du premier Assaut. Comble d'infortune, les adversaires que vous allez affronter ici sont particulièrement coriaces ! Les Cornus d'Enfer - puisqu'il s'agit d'eux - viennent d'un espace surdimensionnel où règne le chaos. C'est Zagor qui les a ramenés de là-bas. Bien que robustes et musclés, ils présentent les stigmates des plus viles maladies. Des lambeaux de chair en décomposition pendouillent de leur face squelettique et des cornes redoutables - auxquelles ils doivent leur nom - pointent au sommet de leur crâne. Ils n'hésiteront pas à s'en servir pour vous embrocher comme un vulgaire poulet, ni à utiliser les longs fouets qui arment leurs monstrueuses pattes griffues. Rendez-vous au [174](#) pour les combattre tous les deux ensemble.

12

Il faudra un certain temps pour inspecter toutes les chambrées, aussi devrez-vous prendre 2 Repas afin de vous restaurer convenablement. Heureusement, vous découvrirez, dans une boîte en étain scellée, soigneusement cachée derrière un bouclier, deux flasques de Liqueur d'Herbes dont chacune vous permettra de regagner 4 points d'ENDURANCE (vous pourrez en consommer n'importe quand, sauf pendant un combat). Vous trouvez également trois grosses galettes d'avoine en parfait état de conservation. Ces rations de survie, destinées autrefois aux soldats du château, sont hautement caloriques et équivalent

chacune à 1 Repas complet. Comme elles sont très légères, inutile de les comptabiliser dans vos Provisions, même si vous avez déjà le maximum autorisé. Ces trouvailles vous rapportent 1 point de **CHANCE**. Malheureusement, votre présence prolongée en ces lieux n'a pas échappé à la vigilance d'un effroyable rôdeur... Au moment où vous vous disposez à partir, vous voyez surgir un individu cadavérique, dont le corps rongé par une abominable maladie attire une nuée de mouches. Impossible de fuir. Et cette créature, vous le pressentez, est extrêmement dangereuse !

PESTIFÉRÉ HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 4

Si votre adversaire vous frappe, ne serait-ce qu'une seule fois, rendez-vous au 45. Si vous sortez vainqueur du combat sans avoir été touché, vous pouvez ouvrir l'une des portes de couleur (à moins que ce ne soit déjà fait) et choisir par conséquent entre la porte bleue (rendez-vous au [327](#)) et la porte jaune (rendez-vous au [205](#)). Si vous préférez quitter le quartier des casernes pour explorer un autre secteur, rendez-vous au [64](#).

13

C'est une simple porte en bois, légèrement craquelée et gauchie, mais elle est fermée à clé. En essayant de la forcer, vous vous faites traîtreusement coincer le bras par une barre d'acier dentelée qui s'abat comme un couperet. Vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Hurlant de douleur, vous vous préparez néanmoins à affronter les créatures qui se trouvent derrière cette porte piégée. Quelle n'est pas votre surprise en découvrant trois jeunes hommes en haillons, visiblement affamés, dont l'un est encore adolescent. Vous enregistrez d'un bref coup d'oeil le décor de la pièce : des lits qui tombent en ruine, une table branlante, quelques chaises boiteuses et un coffre en bois, le tout éclairé par une torche magique qui répand une lumière bleutée. Les trois personnages reculent devant vous, tout en serrant de longs poignards d'une main crispée. De toute évidence, vous leur faites



13 *Les trois hommes reculent devant vous, tout en serrant de longs poignards d'une main crispée.*

peur et ils ne prendront pas l'initiative de vous agresser. Si vous voulez les attaquer, rendez-vous au [59](#). Si vous préférez leur parler, rendez-vous au [100](#).

14

Tandis que vous traversez les salles de garde pour gagner le couloir sud, le vacarme déchaîné par les phénomènes surnaturels qui secouent le Château d'Argent se fait de plus en plus insoutenable. Des illusions cauchemardesques et fantasmagoriques s'agitent devant vos yeux. Vous essayez tant bien que mal de les ignorer, mais il vous faut tout de même 30 secondes pour parcourir le passage d'un bout à l'autre (une potion d'Envol n'écourtera pas cette durée, mais si vous possédez une Bague de Clairvoyance, vous pouvez réduire ce temps à 10 secondes). D'une vigoureuse poussée, vous ouvrez la porte menant au gouffre des Entrailles de Feu et vous vous précipitez jusqu'au bord. S'il vous reste au moins 4 points d'ENDURANCE, rendez-vous au [400](#). Sinon, rendez-vous au [310](#).

15

Tout à coup, il vous vient une idée ingénieuse : parmi tous les cosmétiques encore utilisables, il y a un gros pot de Poudre très pâle ; en la mélangeant avec une Crème de soins, vous en tirerez un fond de teint blafard dont vous pourrez vous enduire le visage et les mains. Grâce à ce subterfuge, vous passerez pour un Zombie plus vrai que nature ! Les Zombies et leurs congénères étant d'une intelligence médiocre - pour ne pas dire complètement crétins -, il ne vous sera certainement pas difficile de les duper. Prenez autant de Crème et de Poudre que nécessaire, si vous désirez user de ce stratagème (attention : on vous demandera plus tard si vous avez choisi de vous maquiller ou non). A présent, vous pouvez continuer à longer le couloir nord, en l'ace de vous (rendez-vous au [385](#)) ou bien rebrousser chemin vers l'est, en direction de la galerie des Faucons (rendez-vous au [111](#)).

Le marchand vous propose quatre Flèches Magiques à 1 Pièce d'Or l'unité. Elles ne pourront servir qu'une fois et équivalent aux flèches ou aux carreaux tirés avec un arc ou une arbalète. Le commerçant possède aussi deux articles fort utiles et d'une grande rareté. Le premier est un flacon de cristal bleuâtre, cacheté à la cire, qui contient une pincée de Poussière Sépulcrale. Lors d'un combat, si vous jetez cette poudre sur un Mort Vivant (vous serez informé dès que vous serez en présence d'une telle créature), vous lui infligerez une blessure égale à la moitié de son **ENDURANCE**. Ce précieux flacon coûte 8 Pièces d'Or. Le second article est une Lampe Magique renfermant un Génie. Vous pourrez l'appeler au secours, mais une seule et unique fois durant un combat. Grâce à ses pouvoirs, le Génie paralysera votre adversaire et la victoire vous sera automatiquement assurée (malheureusement, le Génie ne pourra rien contre un Mort Vivant, un Dragon, un Golem ou une armure animée, et encore moins contre Zagor lui-même). Cette Lampe coûte 10 Pièces d'Or. Comme les deux articles sont un peu chers pour votre bourse, le marchand se déclare prêt à en négocier le prix en contrepartie de votre aide. En effet, certains des objets magiques qu'il garde en stock ont besoin d'être réactivés. Si vous acceptez de consacrer quelques-uns de vos points de **MAGIE** à leur régénération, il vous ristournera 1 Pièce d'Or pour chaque point de **MAGIE** dépensé à cet effet. Si vous voulez acquérir l'un des deux articles que le marchand vient de vous vanter, n'oubliez pas de modifier votre *Feuille d'Aventure* en conséquence. Si vous souhaitez lui acheter autre chose, rendez-vous au [168](#). Si vous préférez poursuivre votre route, rendez-vous au [218](#).

Le long du mur exposé à l'est, vous décelez un petit panneau coulissant qui, vous le sentez, risque fort d'être piégé. Si vous décidez de l'ouvrir quand même, rendez-vous au [34](#). Si vous jugez plus prudent de vous abstenir, partez et ouvrez l'une des

portes de la salle du Trône. Parmi celles que vous n'avez pas encore testées, si vous choisissez la porte :

Encastrée dans le mur ouest Rendez-vous au [390](#)

Centrale du mur nord Rendez-vous au [91](#)

La plus à l'ouest du mur nord Rendez-vous au [282](#)

18

Les cruelles morsures de Chauves-Souris Vampires ont provoqué une hémorragie que vous avez grand mal à stopper. Lancez un dé. Le résultat représente le nombre de points que vous devez déduire de votre **ENDURANCE** à la fin de ce combat, en raison de tout le sang que vous aurez perdu entre-temps.

(Vous ne pouvez pas prendre de Repas mais vous pouvez boire une potion, une liqueur ou un fortifiant pour empêcher ce dommage supplémentaire de vous tuer.) Mais le pire est encore à venir : vous avez contracté la peste vampirique ! Chaque fois que vous serez en présence d'un Mort Vivant (Zombie, Squelette, Spectre ou toute autre créature signalée comme telle), vous devrez réduire votre *total de départ* d'**ENDURANCE** et votre total d'**ENDURANCE** du moment de 2 points, car la peste vous affaiblira particulièrement à ces moments-là. Pour inverser le processus et recouvrer pleinement votre *total de départ* d'**ENDURANCE**, vous devrez entrer en contact avec un Guérisseur disposé à vous aider, ou bien vous procurer un Antidote contre la peste. Maintenant, vous pouvez vous diriger vers la fontaine (rendez-vous au [47](#)) ou quitter les lieux si vous craignez de tomber sur d'autres agresseurs (rendez-vous au [3](#)).



19

Votre ruse marche : les monstres ne réagissent pas à votre présence (mais ils le feront dès que vous passerez à l'attaque). En attendant, vous pouvez entreprendre une action librement : jeter un sort, lancer une Épée Magique spéciale ou une Sphère de Lave (si vous avez l'une ou l'autre), ou tout simplement frapper l'un de vos ennemis (n'oubliez pas de soustraire, au moment voulu, le nombre de points approprié du total d'ENDURANCE du premier ennemi que vous affronterez dans la salle du Trône). Une fois votre décision prise, rendez-vous au [39](#) pour le début du combat.



20

Vous voici dans le quartier des casernes où étaient jadis logés les valeureux soldats du Château d'Argent, avant que le roi Kraal et ses partisans ne tombent sous le joug du Démon-Squelette et ses Dragons de Guerre. L'atmosphère est confinée, le sol couvert de poussière. De toute évidence, il y a longtemps que personne n'est venu ici. Si vous voulez inspecter les lieux plus soigneusement, rendez-vous au [53](#). Si vous préférez ressortir pour aller ouvrir la porte d'en face (si ce n'est déjà fait), rendez-vous au [318](#). Si vous optez plutôt pour la porte à double battant qui se trouve à l'extrémité du hall d'entrée, rendez-vous au [376](#).

21

Vous avez été trop lent ! Les griffes acérées du Démon Zagor s'enfoncent profondément dans votre chair et transpercent des organes vitaux. Vous tombez à genoux, livré à l'impitoyable cruauté du monstre qui se délecte à l'avance de vous mettre en pièce. Votre aventure se termine ici, à quelques pas de la victoire. Quel dommage...

- Mes renseignements ne sont pas donnés, tu sais, dit Elrael avec un sourire malin. Si vous voulez aborder l'un des sujets suivants, il vous en coûtera 2 Pièces d'Or (mais si vous avez déjà offert de l'argent à l'Elfe pour l'inciter à parler, il vous offrira gratuitement un renseignement). Si vous êtes intéressé par :

Les armes magiques du Château d'Argent Rendez-vous au 81

Les Coffres-Tourelles Rendez-vous au [108](#)

La Guérison (ou l'Antidote contre la peste) Rendez-vous au [176](#)

Ce niveau-ci du château Rendez-vous au [392](#)

Le moyen de pénétrer dans la Grande Tour où se tient Zagor Rendez-vous au [351](#)

22

Après avoir payé son dû à Elrael, rendez-vous au paragraphe correspondant au sujet choisi. N'oubliez pas, bien sûr, de déduire vos dépenses sur votre *Feuille d'Aventure* (l'Elfe accepte les Pièces d'Or ainsi que tout objet de valeur que vous aurez pu trouver dans le château - à l'exception des armures, dont il n'a que faire). Elrael peut également vous vendre certains articles ; si vous voulez en acheter, rendez-vous au [66](#). Si vous n'avez plus d'affaires à traiter avec lui, rendez-vous au [239](#). Si vous décidez de l'attaquer pour mettre la main sur tous ces trésors qui excitent votre convoitise, rendez-vous au [157](#).

23

Ces ruines sont étrangement déformées... En réalité, elles recèlent un traquenard contre les tentatives d'intrusion magique ! Vous vous félicitez de n'avoir pas jeté un sortilège d'Ouverture, car cela aurait inévitablement déclenché le piège en question. Avec la perspicacité qui vous caractérise, vous en déduisez que celui qui se cache derrière cette porte craint particulièrement les Magiciens ! Si vous décidez d'ouvrir la porte normalement, rendez-vous au [339](#). Si vous préférez passer votre chemin et continuer vos recherches ailleurs, rendez-vous au [376](#).



24

Si vous avez choisi Rabellan ou Reindrech, vous n'obtenez aucune réponse ; rendez-vous au [36](#) pour poursuivre vos investigations. Si vous avez tenté de communiquer avec Chanquin, rendez-vous au [323](#). Si vous vous êtes adressé à Dorrick, rendez-vous au [308](#).

25

Vous tenez en main la Baguette du Faucon qui a jadis appartenu au plus grand Magicien de la cour des rois d'Argent ! Grâce à cette Baguette, vous portez votre *total de départ* de **MAGIE** et votre total actuel à 9. Vous gagnez également 1 point **D'HABIL.ÉTÉ** sur le *total de départ* et sur le total achevé. Qui plus est, la Baguette accroît sensiblement vos réflexes et pourra conférer des pouvoirs magiques à votre arme de poing, si vous l'en effleurez (ceci est très appréciable, car certaines créatures ne

sont vulnérables qu'aux armes magiques). Par ailleurs, une fois que vous aurez franchi l'escalier de bois qui mène à la Grande Tour, vous pourrez augmenter votre *Force d'Attaque* de 2 points ! Enfin, vous pourrez recourir à la puissance extraordinaire de cette Baguette pour porter votre total de **MAGIE** ou votre total d'**ENDURANCE** au *total de départ*. Notez cependant que vous ne pourrez pas profiter de cet avantage pendant un combat, et faites-en bon usage car ce pouvoir ne vous sera accordé qu'une seule et unique fois pour votre aventure en ce château ! Cette fabuleuse trouvaille vous rapporte 2 points de **CHANCE**. Rendez-vous maintenant au **51** pour la suite de votre exploration.

26

Maintenant que le puits est derrière vous, vous allez pouvoir continuer tranquillement vers le sud. Enfin... c'est ce que vous pensiez, mais vous vous êtes réjoui un peu trop vite : un second puits vient de s'ouvrir le long du passage sud, condamnant l'accès à la galerie des Faucons ! Vous voici donc coincé entre les deux fosses. Impossible de rebrousser chemin - à moins de trouver la commande de la trappe qui referme le premier puits - et impossible d'aller de l'avant car le vide est trop grand pour que vous puissiez le franchir d'un bond, même à l'aide d'un sortilège de Saut. Heureusement, il vous reste quelques issues de secours : une porte en bois, à droite ; une autre sur la gauche, ornée d'une plaque de céramique avec une couronne d'argent dessus et, quelques mètres plus loin, l'embranchement d'un couloir orienté est-ouest. Si vous décidez d'emprunter :

La porte de droite Rendez-vous au **55**

La porte de gauche Rendez-vous au **112**

Le couloir est-ouest Rendez-vous au **43**



Il n'y a partout que des sacs de farine et de céréales moisies, des débris de vaisselle et des restes de nourriture avariée. Par bonheur, vous dénîchez tout de même quelques bocaux de fruits intacts, ainsi que des conserves de garva, une racine comestible très nutritive que l'on cultive dans la lointaine île du Crabe. Ajoutez 4 points à vos Provisions et 1 point à votre total de **CHANCE**. Hélas ! la joie d'avoir fait ces trouvailles est immédiatement gâchée par l'écho d'un ignoble reniflement qui vous fait frémir de la tête aux pieds. D'après la direction du bruit, une créature semble se frayer un chemin jusqu'à vous, vous barrant le passage vers la sortie. Autant en avoir le cœur net et aller voir de quoi il s'agit ! Ce qui apparaît alors vous glace le sang et vous soulève le cœur de dégoût : une espèce de grand Léopard blanc de deux mètres de long, à la peau couverte de pustules jaunes cernées d'auréoles rosâtres. Mais le pire, c'est que cette horreur rampante semble être faite de plusieurs morceaux de créatures différentes (y compris un ou deux humains, à en juger par les mains qui terminent les pattes avant). Tout à coup, le monstre pousse un sifflement rauque et crache un jet de bave infecte ! *Tîestez votre habileté*. En cas de succès, vous évitez le flux immonde ; en cas d'échec, vous le recevez en pleine figure. Suffocant et blême, à moitié aveuglé, vous devez réduire votre *Force d'Attaque* de 2 points pour la durée du combat qui s'annonce.

HÉTÉROLÉZARD HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 9

Si vous sortez vainqueur, vous remarquez que le Léopard a laissé une traînée d'humeur visqueuse. Si vous voulez suivre cette trace pour voir d'où il vient, rendez-vous au [116](#). Si vous jugez plus prudent de poursuivre vos recherches d'un autre côté, rendez-vous au [376](#).

28

La porte s'ouvre sur une salle gardée par deux individus de taille impressionnante. Dès qu'ils vous aperçoivent, ils abandonnent leur posture pour avancer d'une démarche saccadée. Ce sont des Zombies - mais pas n'importe lesquels ! Outre leur cotte de mailles noircie et leur longue épée, ils portent autour du front une mince couronne noire comme de l'ébène. Vous pouvez les attaquer de la façon habituelle, ou tenter de les frapper à la tête. Si vous choisissez la seconde solution à un moment ou à un autre, déduisez 3 points de votre *Force d'Attaque*, car il n'est pas facile de viser une cible aussi petite. Cependant, si vous parvenez à l'atteindre, vous ferez du même coup tomber la couronne qui ceint la tête de votre adversaire et il perdra instantanément 2 points **D'HABILETÉ** et 6 points **D'ENDURANCE**. Comme vous êtes adossé à la porte, vous pouvez combattre ces monstres l'un après l'autre.

Premier GRAND ZOMBIE COURONNÉ **HABILETÉ: 8**
ENDURANCE: 12

Second GRAND ZOMBIE COURONNÉ **HABILETÉ : 8**
ENDURANCE: 12

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, vous pouvez tenter d'ouvrir la porte en face de vous, côté ouest (rendez-vous au [234](#)) ou sortir de la pièce pour ouvrir la porte avec le judas (rendez-vous au [51](#)). Si vous préférez remonter le couloir vers le nord afin d'explorer une autre partie du château, rendez-vous au [357](#).

29

Le chevalier luttera jusqu'au bout, sans faiblir. Il ne vous fera pas de cadeau et ne s'attend pas non plus à ce que vous lui en fassiez. Il va donc falloir déployer tous vos talents de guerrier pour le vaincre !

SEIGNEUR DAVIAN HABILETÉ : 12 ENDURANCE : 16

Si vous l'emportez, vous ouvrez le coffre en bois, mais il ne contient que de vieux vêtements, une seule Pièce d'Or et une lampe à huile pratiquement vide, donc sans intérêt. Cependant, la bague qui luit à l'index du chevalier est magique. Il faudra dépenser 1 point de **MAGIE** pour l'utiliser, mais cela vous permettra de survivre sans boire ni manger. Par conséquent, si l'on vous demande de vous restaurer à un moment donné, vous n'aurez pas à en tenir compte (mais si vous prenez quand même un Repas, vous augmenterez bien sûr votre **ENDURANCE**). Si vous êtes Braxus, vous pouvez prendre l'armure magique du chevalier et l'activer moyennant 1 point de **MAGIE**. Grâce à cette cuirasse, vous augmenterez votre *Force d'Attaque* de 2 points lors d'un combat. Maintenant, poursuivez votre chemin. Si vous décidez de vous diriger vers le sud, puis l'est, rendez-vous au [399](#). Si vous préférez partir droit vers le nord, en direction de la galerie des Faucons, rendez-vous au [111](#).

30

En observant attentivement la paroi ouest de ce couloir orienté vers le nord, vous remarquez plusieurs briques légèrement décalées. Une rapide inspection confirme qu'elles sont descellées. Après en avoir ôté une bonne partie, vous dégagez l'entrée d'un passage très étroit et très bas, débouchant quelques mètres plus loin sur une pièce en cul-de-sac où vous entrapercevez une sorte d'objet en bois. Le seul problème, c'est qu'il ne va pas être facile de se faufiler dans ce boyau (sauf pour Rablaix !). Si vous décidez de vous y engager, rendez-vous au [86](#). Si vous préférez continuer vers le nord, rendez-vous au [271](#).

31

Zagor devient littéralement livide et semble sur le point de libérer des forces magiques qui ne présagent rien de bon. Tenez-vous à carreau face à ce redoutable personnage ! Si vous restez à bonne distance de Zagor, vous pouvez vous servir d'un lance-pierre. Rendez-vous au [349](#), dans ce cas. Si vous avez déjà eu recours à cette arme, vous pouvez tenter de vous rapprocher de

Zagor en utilisant une potion d'Envol - si vous en avez une - (rendez-vous au [383](#)) ou en montant l'escalier qui mène à lui (rendez-vous au [207](#)). Si vous estimez plus prudent de dégainer une arme magique avant de vous lancer à l'assaut des marches, rendez-vous au [133](#).

32

Un bon conseil : restez sur vos gardes et tenez vos partenaires à l'œil si vous comptez vous faire de l'argent au jeu. En effet, les tavernes du coin sont réputées pour être le royaume des tricheurs de tout poil, des cartes marquées et des dés pipés ! A propos de dés, lancez-en un. Sauf si vous êtes Anvar, ajoutez 1 au résultat. Vous pouvez ajouter encore 1 en dépensant 1 point de CHANCE. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 3, vous perdez 2 Pièces d'Or. Si ce résultat est 4, vous vous en sortez sans gain ni perte. S'il est supérieur ou égal à 5, vous gagnez 4 Pièces d'Or au jeu. A présent, le temps presse ; rendez-vous au [173](#).

33

En sortant de la chambre d'hôtes, vous décidez de retourner vers l'ouest. *Testez votre habileté de localisation*. En cas de succès, rendez-vous au [141](#). En cas d'échec, rendez-vous au [376](#).

34

Testez votre habileté. En cas de succès, le panneau coulisse sans problème. En cas d'échec, une lame empoisonnée vous transperce le poignet et vous perdez 4 points d'ENDURANCE : 2 à cause de la blessure et 2 en raison du poison. Déduisez également 1 point d'HABILETÉ (déduction qui s'applique aussi à votre *total de départ* d'HABILETÉ), car il s'agit malheureusement du bras dont vous vous servez pour manier votre arme ! En plus, vous vous êtes donné tout ce mal pour rien, car le compartiment secret caché derrière le panneau coulissant est absolument vide ! Il a peut-être contenu quelque chose d'important mais, quelqu'un d'autre l'a trouvé avant vous. A



36

Posté au centre de la longue galerie qui traverse l'aile ouest du château, vous constatez que le plan des lieux est parfaitement symétrique. A l'extrémité nord de l'aile, il y a une porte sans rien écrit dessus et, plus à l'ouest, une autre porte ornée d'un blason noir sur lequel brille un soleil éclatant. L'extrémité sud de l'aile est également terminée par une porte sans aucun signe distinctif et, du côté ouest, par une autre porte ornée d'une couronne d'argent. Vers l'est, une porte à double battant conduit au grand passage surnommé galerie des Bronzes. A l'ouest, les reliefs d'une double porte s'ouvrent sur une tour en ruine mais, apparemment, il n'y a rien d'intéressant de ce côté-là. Vous devez choisir une porte que vous n'avez pas encore essayée (excepté les deux battants donnant sur la galerie des Bronzes, que vous pouvez ouvrir quand bon vous semble). Si vous choisissez la porte :

A deux battants, à l'est	Rendez-vous au 7
Du fond, au nord	Rendez-vous au 274
Avec le blason, au nord	Rendez-vous au 124
Du fond, au sud	Rendez-vous au 185
Avec la couronne, au sud	Rendez-vous au 152

37

Les runes gravées sur la plaque d'onyx trahissent la présence d'une force surnaturelle ayant rapport avec les Élémentaux. Cela ne vous dit rien qui vaille et vous savez qu'il faudra faire preuve de tous vos talents en matière de sorcellerie si vous pénétrez dans cette pièce. D'autre part, les Élémentaux n'étant vulnérables qu'aux armes magiques, il vous sera difficile - voire impossible - de les vaincre si vous ne possédez pas une telle arme. Si vous décidez d'ouvrir la porte d'onyx, rendez-vous au [78](#). Si vous préférez ouvrir la porte ornée du blason, rendez-vous au [259](#).

38

En contemplant la grande cheminée du mur nord avec ses crémaillères, ses chaudrons et ses broches à rôtir, vous comprenez que vous vous trouvez dans les anciennes cuisines de la partie basse du château. Sur votre gauche, le mur est percé de quelques passe-plats à travers lesquels vous apercevez une très vaste salle à manger ; il devrait être possible d'y accéder par la double porte donnant dans le couloir qui longe les cuisines. Pour l'instant, vous n'arrivez pas à distinguer nettement ce qu'il y a dans cette pièce, car elle est plongée dans la pénombre. Si vous voulez - et si vous pouvez - utiliser un sortilège de Lumière pour y voir plus clair, rendez-vous au [279](#). A part une bouteille vide, vous ne trouvez rien d'intéressant dans ces cuisines. A tout hasard, vous ouvrez la porte du mur ouest. Elle donne sur un petit passage desservant deux minuscules débarras et un grand cellier garni de placards. Il y a peu de chances d'y trouver quelque chose de comestible après toutes ces années, mais si vous voulez quand < même vous en assurer, rendez-vous au [27](#). Sinon, 1 rebroussez chemin jusqu'au hall d'entrée du château pour choisir une autre direction. Rendez-vous au [376](#).



39

Thulu reste assis sur son trône, mais les autres monstres se ruent à l'attaque. Affrontez-les deux par deux, et dans l'ordre donné ci-dessous. Vous n'aurez pas le temps de vous reposer ni de rien entreprendre (comme absorber une Potion ou un Repas) entre deux combats.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE	6	5
Second ORQUE	6	5
Premier GRAND ORQUE	7	6
Deuxième GRAND ORQUE	7	6
Troisième GRAND ORQUE	7	6
Quatrième GRAND ORQUE	7	6
Premier ORQUE MUTANT	7	8
Second ORQUE MUTANT	7	8
Premier GRAND ZOMBIE COURONNÉ 8		12
Second GRAND ZOMBIE COURONNÉ 8		12

Lorsque vous en viendrez à vous battre contre les Grands Zombies Couronnés, vous pourrez tenter de les frapper à la tête pour faire tomber leur couronne. Si vous adoptez cette tactique, il faudra réduire votre *Force d'Attaque* de 3 points, mais si vous réussissez votre coup, votre adversaire perdra automatiquement 2 points d'**HABILETÉ** et 6 points d'**ENDURANCE** ! Si vous triomphez de ces nombreux et féroces ennemis, rendez-vous au [82](#).



40 *Des flammes étincelantes dansent au bout
des doigts du Magicien.*

40

Dès que vous pénétrez dans le triangle, vous recevez des décharges électromagnétiques qui vous paralysent de froid et vous coûtent 5 points d'ENDURANCE ! Soudain, un cri retentit au fond de la caverne et vous voyez se dessiner la silhouette fantomatique d'un Magicien au visage sillonné de rides tourmentées. Des flammes étincelantes dansent au bout de ses doigts. Si vous voulez l'attaquer, rendez-vous au [114](#). Si vous préférez lui adresser la parole et si vous croyez connaître son nom, convertissez les lettres de ce nom selon le code A= 1, B = 2, C = 3, etc., puis additionnez-les, multipliez le résultat par deux et rendez-vous au paragraphe correspondant (si le deuxième mot du paragraphe n'est pas le nom en question, c'est que vous êtes trompé. Revenez ici et choisissez une autre option). Si vous pensez pouvoir ramener le Magicien à de meilleurs sentiments en lui offrant de l'or ou un objet quelconque, rendez-vous au [371](#). Si vous jugez plus sage de prendre la fuite, rendez-vous au [335](#).

41

Vous voici dans le grand couloir du château connu sous le nom de galerie des Bronzes. Les murs sont en effet couverts de plaques de bronze à l'effigie des plus illustres héros de l'histoire d'Amarillie. Au sud, il y a une porte impossible à ouvrir ; au nord, une autre porte en laque noire, ornée de gravures dorées. Juste à côté se trouve une troisième porte où apparaissent quatre petites cavités. Tout à fait à l'est, vous apercevez une porte à deux battants donnant accès à l'aile est du château. Symétriquement, une porte de même type, à l'extrémité ouest de la galerie, communique avec l'aile ouest du château.

Vous pouvez essayer une issue que vous n'avez pas encore testée. Si vous choisissez la porte :

Noire aux dessins dorés	Rendez-vous au 332
Aux quatre cavités	Rendez-vous au 216
A deux battants côté est	Rendez-vous au 361
A deux battants côté ouest	Rendez-vous au 248

42

Lancez un dé. Si le nombre tiré est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [388](#) ; s'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [203](#).

43

Vous voici au beau milieu d'un passage orienté est-ouest. La puanteur caractéristique des Orques est frappante ! En vous tournant vers l'est, vous apercevez deux portes ; l'une à gauche, l'autre, un peu plus loin, sur la droite. Il y a fort à parier que la porte de gauche mène aux quartiers des Orques, car l'odeur qui émane est particulièrement forte. En vous tournant vers l'ouest, vous constatez que le passage fait un virage vers le nord. Parmi les directions encore inexplorées si vous choisissez :

La porte de gauche	Rendez-vous au 204
La porte de droite	Rendez-vous au 67
Le passage ouest	Rendez-vous au 368

44

Après plusieurs jours de traversée, votre vaisseau arrive à cinq kilomètres de l'île de la Tour. Malgré la distance, vous distinguez l'imposante masse du Château d'Argent qui se découpe sous les cieux plombés, non loin du littoral. Comme le bateau ne peut pas s'aventurer dans les eaux peu profondes de la baie, vous remerciez l'équipage qui vous a conduit jusqu'ici et, après avoir ramassé votre équipement, vous descendez dans la chaloupe que

l'on vient de mettre à la mer. Le capitaine Carannas vous donne une vigoureuse poignée de main en disant :

- Nous allons maintenant faire route vers l'embouchure du fleuve Geld. Je compte en effet rejoindre mon peuple - ou du moins ce qu'il en reste - dans les terres qui se trouvent en amont. Nous reviendrons vous chercher à la nouvelle lune, en espérant vous retrouver sain et sauf... et porteur de bonnes nouvelles. Si vous n'êtes pas au rendez-vous, nous reviendrons nous poster dans les parages à la prochaine lune. Sachez que nous sommes de tout cœur avec vous !

Après avoir pris congé de Carannas, vous empoignez les rames et vous vous dirigez vers la côte. Rendez-vous au [75](#).

45

L'immonde créature vient de vous inoculer le bacille de la peste. Vous voilà condamné à errer jusqu'à la fin de vos jours dans les méandres du royaume de Zagor. Les malheureux qui croiseront votre chemin seront, à leur tour, instantanément contaminés à votre contact... Quelle triste perspective pour un sauveur de l'humanité ! Ceci marque la fin de votre aventure.

46

Le Chevalier Noir possède un superbe glaive magique que vous pouvez prendre et utiliser à votre gré. Cette arme augmentera votre *Force d'Attaque* de 1 point dans tous les combats à venir. Si vous vous en servez contre un Dragon - ou contre Zagor en personne - votre *Force d'Attaque* sera alors majorée de 2 points ! En outre, cette précieuse trouvaille vous rapporte 2 points de **CHANCE**. A présent, quittez la pièce et partez vers le nord, en direction des portes de cristal ; rendez-vous au [135](#).



47

Tandis que vous avancez vers la fontaine, une haie projette soudain des branches épineuses pour vous barrer la route ! Si vous portez une armure (une cotte de mailles ou une armure de plates), vous en sortez indemne. Si vous n'avez pas de cuirasse, vous perdez 2 points d'ENDURANCE en raison des éraflures et des entailles infligées par les piquants. Si vous êtes toujours en vie, vous parvenez à vous frayer un chemin jusqu'à la fontaine. Son eau claire et pure vous fait aussitôt récupérer 4 points d'ENDURANCE ! Si vous avez une ou plusieurs bouteilles vides, vous pouvez les remplir ; chacune vous donnera 4 points d'ENDURANCE lorsque vous la boirez, excepté lors d'un combat. Cependant, les pouvoirs magiques et curatifs de cette eau s'annuleront dès que vous emprunterez un escalier. Par ailleurs, la source qui alimente la fontaine se tarira dès que vous franchirez le seuil de cet endroit. Inutile de revenir ici ultérieurement pour profiter de ses bienfaits... Alors que vous vous disposez à partir, vous remarquez une porte située au nord ; si vous ne l'avez pas encore ouverte et que vous désirez le faire, rendez-vous au [196](#). Si vous préférez quitter les lieux et poursuivre votre chemin vers l'ouest pour aller jusqu'au bout du couloir, rendez-vous au [357](#). Si vous décidez d'orienter vos recherches vers un autre secteur, rendez-vous au [3](#).

48

Le Mutant est vaincu, mais il n'a pas dit son dernier mot. Son ventre ballonné s'agite convulsivement et des tentacules s'en échappent en fouettant rageusement l'air. Dans le même temps, le monstre émet un grondement sourd et menaçant. Si vous décidez de partir en courant, rendez-vous au [76](#). Si vous voulez entreprendre une action quelconque (boire une Potion, etc.), rendez-vous au [101](#). Mais si vous préférez continuer à frapper le monstre à l'aide de votre arme, rendez-vous au [156](#).

49

Testez votre Habileté. En cas de succès, vous parvenez à enrouler la corde autour de l'arche en forme de mâchoire. En tirant vigoureusement dessus, vous vous assurez qu'elle supportera votre poids ; rendez-vous au [63](#). En cas d'échec, la corde n'est pas arrimée assez solidement. Ce serait pure folie que de vous y fier ! Rendez-vous au [180](#) pour choisir un autre moyen d'atteindre la plate-forme.

50

Vous feriez mieux de vous débarrasser prestement de ce Zombie car, s'il vous frappe, vous contracterez à coup sûr une abominable maladie !

ZOMBIE PESTIFÉRÉ HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous l'emportez sur votre ennemi, vous pouvez vous emparer de sa Chevalière en Argent. Il s'agit d'une bague de Clairvoyance qui vous permettra de ne pas vous laisser leurrer par certaines illusions (notez le numéro de ce paragraphe sur votre *Feuille d'Aventure*). Mais attention : si le Zombie vous a blessé, ne serait-ce qu'une seule fois, il vous a inoculé le bacille de la peste des Revenants. Cela signifie que vous allez peut-être vous métamorphoser, à votre tour, en Mort Vivant ! Dès que vous entrerez dans une pièce inconnue, vous devrez lancer 2 dés. Si leur somme est égale à 11 ou 12, l'odieuse transformation s'accomplira : le sort qui vous sera alors réservé sera plus terrible encore que la mort, ce qui mettra un point final à votre aventure... Pour échapper à cette terrible échéance, seul un Guérisseur ou un Antidote contre la peste peut vous tirer d'affaire. Pour l'instant, vous pouvez sortir de cette pièce ou bien ouvrir l'un des cercueils que vous n'avez pas encore inspectés. Si vous décidez de sortir explorer un autre secteur du château, rendez-vous au [399](#). Si vous le voulez vous pouvez ouvrir le cercueil qui contient :

La Baguette d'Argent Rendez-vous au [309](#)

L'Écrin de Bois Rendez-vous au [80](#)

51

Vous vous engagez dans un escalier qui plonge dans les profondeurs noires et humides des cachots. En raison de l'obscurité environnante, vous devrez réduire votre *Force d'Attaque* de 2 points lors de chaque combat mené à ce niveau-ci du château, sauf si vous possédez une Lanterne ou un sortilège de Lumière. Attention aussi de ne pas tomber dans l'un des pièges que recèlent ces traîtres lieux. Si vous ne souhaitez pas vous hasarder dans les méandres des geôles (ou si vous estimez les avoir suffisamment explorées), vous retournez vers le sud, à l'extrémité du passage afin de poursuivre ailleurs vos recherches. Rendez-vous au [357](#) dans ce cas. Sinon, vous descendez les marches et vous découvrez trois portes sur la droite et deux sur la gauche, le long d'un souterrain interminable. Si vous choisissez d'ouvrir :

La première à droite Rendez-vous au [158](#)

La deuxième à droite Rendez-vous au [184](#)

La troisième à droite Rendez-vous au [281](#)

L'une des deux à gauche Rendez-vous au [118](#)

52

Vous voici au milieu du couloir principal de l'aile est, et vous avez le choix entre six portes. Les deux grandes portes, de part et d'autre du couloir, dans le mur nord, sont ornées chacune d'une tête de Dragon et ne semblent pas dater de l'origine du château. A l'ouest, une porte à double battant communique avec la galerie des Bronzes. Au sud, il y a deux portes dont l'une possède une inscription maladroitement badigeonnée à la peinture : « Entrée interdite ! » Enfin, à l'extrême est, une dernière porte ferme le

couloir. Choisissez une issue que vous n'avez pas encore essayée (à moins que vous ne décidiez de retourner dans la galerie des Bronzes par la porte ouest à deux battants, que vous pouvez ouvrir quand bon vous semble). Si vous optez pour la porte :

Ouest	Rendez-vous au 7
Nord gauche	Rendez-vous au 95
Nord droite	Rendez-vous au 345
Sud avec l'inscription	Rendez-vous au 221
Sud sans inscription	Rendez-vous au 137
Est	Rendez-vous au 166

53

Vous devez prendre un Repas durant le temps que nécessitent vos recherches à travers les chambrées et les enfilades de cellules individuelles. En définitive, vous n'y trouvez rien d'intéressant, mais vous devez *tester votre Habileté*. En cas de succès, rendez-vous au [132](#). En cas d'échec, rendez-vous au [227](#).

54

Dans un crescendo assourdissant, des forces surnaturelles envahissent la salle du Trône ! Pris au cœur de ce tourbillon magique, vous regagnez 5 points d'ENDURANCE. Derrière le trône de Zagor, vous apercevez un coffre aux trésors. Si vous désirez l'ouvrir, rendez-vous au [340](#). Si cela ne vous dit rien, rendez-vous au [148](#).

55

Au moment de pousser cette porte en bois, vous remarquez qu'elle est légèrement entrouverte. Des braillements d'Orques s'en échappent, ainsi qu'un grognement sourd que vous n'arrivez pas à identifier. En risquant un œil par l'entrebâillement, vous

voyez alors un Orque en train de maltraiter une créature enfermée dans une cage. Vous n'avez encore jamais vu pareil animal : une espèce de gros cochon caparaçonné de plaques métalliques ! L'Orque semble prendre un plaisir sadique à lui piquer le groin (qu'il a rose et fort long) avec un long pieu de bois. La malheureuse bête grogne de douleur et tremble de tous ses membres devant son bourreau. Si vous voulez aller à son secours, rendez-vous au [88](#). Si vous préférez ne pas intervenir, rendez-vous au [280](#).

56

On trouve de tout sur les marchés et dans les boutiques de la ville. En ce qui vous concerne, vos achats porteront essentiellement sur les articles suivants :

Cotte de mailles	7 Pièces d'Or
Arc et flèches	4 Pièces d'Or
Arbalète et carreaux	4 Pièces d'Or
Potion d'Endurance	7 Pièces d'Or
Anneau Magique	5 Pièces d'Or
Antidote contre la peste	6 Pièces d'Or
Bouteille vide	1 Pièce d'Or
Rouleau de corde (10 m)	1 Pièce d'Or
Flacon de Liqueur d'Herbes	3 Pièces d'Or
Potion de Résistance au Feu	5 Pièces d'Or

La cotte de mailles n'augmentera pas votre *Force d'Attaque* lors d'un combat mais elle vous protégera contre certains mauvais coups que vous ne manquerez pas d'essayer tout au long de votre périlleuse aventure. Quant à l'arc et à l'arbalète, vous serez

informé en temps voulu sur la façon de les utiliser. La potion d'Endurance vous permettra de récupérer un nombre de points d'ENDURANCE équivalant à la moitié de votre *total de départ* (arrondi au chiffre supérieur). L'Anneau Magique vous donnera 1 point de MAGIE. L'Antidote contre la peste vous guérira de cette épouvantable maladie, mais il n'agit que sur un type de bacille à la fois ; si, par malheur, vous contractiez la peste sous plusieurs formes lorsque vous serez au Château d'Argent - où l'atmosphère, comme vous le savez, n'est pas des plus saines - il vous faudrait donc plusieurs flacons d'Antidote pour chaque type de microbe. En cas de guérison, vous récupérerez alors votre *total de départ* d'ENDURANCE que la peste vous aura fait perdre, mais pas vos points d'ENDURANCE à ce moment-là. La Liqueur d'Herbes est un puissant cordial qui vous procurera une agréable sensation de vigueur et vous donnera 4 points d'ENDURANCE. Il est possible de boire une potion d'Endurance, de Résistance au Feu ou la Liqueur d'Herbes à n'importe quel moment, sauf pendant un combat. Après absorption, les effets de la potion de Résistance au Feu dureront jusqu'au prochain combat où le feu entre en ligne de compte (si vous êtes attaqué, par exemple, par un Dragon ou si l'on vous jette un sortilège de Boule de Feu). Dans cet intervalle, vous pourrez alors diviser par deux tous les points d'ENDURANCE perdus (en arrondissant au chiffre supérieur). Une fois que vous aurez fait vos emplettes, inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure* en faisant les modifications nécessaires. A présent, vous pouvez aller consulter l'un des Sages du roi (rendez-vous au [154](#)), tenter de gagner quelques Pièces d'Or supplémentaires, si ce n'est déjà fait (rendez-vous au [206](#)) ou bien quitter Kerpierre à bord de votre vaisseau (rendez-vous au [220](#)).

57

L'ombre de Remstar se dissipe dans un profond soupir de soulagement et de sérénité. Après tant d'années de réclusion, le Magicien est enfin délivré de ses tourments ! En fouillant la caverne, vous découvrez un Coffre-Tourelle et, dans une bourse de cuir, 5 Pièces d'Or ainsi que deux cartes à jouer portant de

curieux dessins sur l'envers ; un serpent rouge qui se mord la queue, sur fond noir. Si vous voulez retourner la première carte, rendez-vous au [175](#). Si vous optez pour la seconde, rendez-vous au [245](#). Si vous préférez ne pas toucher à ces cartes, vous pouvez explorer la grotte qui se trouve au bout du passage, à moins que vous ne l'ayez déjà fait. Rendez-vous au [10](#) dans ce cas. Vous pouvez aussi, si vous préférez, retourner dans la caverne principale : rendez-vous au [186](#).

58

Non seulement vous ne découvrez rien d'intéressant malgré des recherches approfondies (vous devez prendre un Repas pendant ce temps), mais vous trouvez le moyen de vous entailler la main sur du verre brisé ! Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Et maintenant, qu'allez-vous faire ? Ouvrir la porte sud (rendez-vous au [365](#)) ou vous diriger vers le couloir principal (rendez-vous au [280](#)) ?

59

Vous avancez, l'arme au poing. Vous devez combattre vos adversaires deux par deux. Dès que vous aurez éliminé le premier ou le second, le troisième prendra sa place.

HABILETÉ : ENDURANCE :

Premier VOLEUR	7	6
Deuxième VOLEUR	7	6
Troisième VOLEUR	8	6

Si vous l'emportez sur vos ennemis, vous prenez les clés que vous trouvez sur l'une des dépouilles afin d'ouvrir le coffre. Il contient 2 Pièces d'Or, un morceau de fromage au poivre enveloppé dans des feuilles vert pâle (ajoutez 2 points à vos Provisions), ainsi qu'une espèce de Crochet qui vous servira à ouvrir les Coffres-Tourelles. Lorsque l'occasion se présentera, vous pourrez *tester*

vosre Habileté pour tenter de déjouer le piège qui protège chacun de ces Coffres (cela vous permettra d'économiser des points de **CHANCE**, ce qui n'est pas négligeable !). Vous pouvez aussi emporter la Torche magique des Voleurs, mais il vous faudra dépenser 1 point de **MAGIE** pour l'utiliser ; tout comme une Lanterne, cette Torche éclairera votre chemin en diffusant une lumière constante. En quittant la pièce, vous pouvez vous engager dans l'étroit boyau qui part vers l'ouest, puis le nord (rendez-vous au **355**) ou bien retourner dans le corps de bâtiment principal du château (rendez-vous au **3**).

60

Vous titubez et vous tombez à la renverse. Dans votre chute, votre tête heurte une pierre et vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours de ce monde, vous ramassez le corps de Zagor et vous continuez à avancer tant bien que mal. Lancez deux dés, multipliez le résultat par 10 et ajoutez-le au nombre de secondes déjà écoulées (une potion d'Envol ne réduira pas cette durée). Désormais, vous êtes tout près du but, mais peut-être est-il encore un peu tôt pour crier victoire... Rendez-vous au **14**.

61

Autour de la table siègent les nobles et les gens de la cour du roi Kraal - ou du moins ce qu'il en reste, car ils ne sont plus que l'ombre d'eux-mêmes : squelettes raides et silencieux, vêtus de loques et de pourpoints mangés aux mites. Par les passe-plats aménagés dans le mur nord de cette vaste et sombre salle, vous apercevez les cuisines. On y accède probablement par l'extérieur, en empruntant la première porte du couloir qui longe la salle vers le nord. Sur la table, toute l'argenterie a disparu (les pillards sont évidemment passés par-là depuis belle lurette). Vous remarquez toutefois deux bols en faïence finement ouvragés qui ont sûrement une certaine valeur et vous les prenez. Étant donné les dimensions de la pièce, il faudra un bon moment pour en examiner tous les recoins, vous devez donc prendre un Repas

pendant ce temps. Une atmosphère étrange et troublante se dégage de ces lieux empreints de mort. Vous avez l'impression que l'esprit des disparus plane encore autour de la table. Si vous voulez dépenser 1 point de **MAGIE** pour entrer en contact avec les mânes des anciens nobles, rendez-vous au [162](#). Si vous préférez aller faire un tour du côté des cuisines (à moins que ce ne soit déjà fait), rendez-vous au [38](#). Sinon, sortez de la pièce afin de poursuivre ailleurs vos recherches : rendez-vous au [376](#).

62

Vous placez les pierres précieuses une à une dans les anfractuosités. Aussitôt après la porte de la salle de Méditation s'ouvre en coulissant silencieusement. A l'intérieur, un grand fauteuil sculpté, garni de gros coussins moelleux, semble vous inviter à la détente. Pendant toute cette aventure, vous ne bénéficierez qu'une seule et unique fois de l'influence magique qui se dégage de la salle de Méditation. Vous pouvez le faire maintenant ou plus tard, lorsque vous retournerez dans la galerie des Bronzes (quand vous reviendrez, par exemple, au paragraphe [41](#) pour faire un nouveau choix). Une fois installé confortablement dans le fauteuil, vous vous reposerez pendant une heure et vous prendrez un Repas et votre total d'**ENDURANCE** retrouvera son *total de départ* ! Ensuite, frais et dispos, vous vous rendrez de nouveau au [41](#) afin d'explorer une autre partie du château.

63

Vous êtes parvenu à mi-chemin, lorsqu'une violente bourrasque vous secoue comme une feuille ! *Testez votre Habileté*, ajoutez 1 au résultat obtenu si vous portez une cotte de mailles, 2 si vous portez une armure de plates. En cas de succès, vous réussissez à vous agripper de toutes vos forces à la corde. En cas d'échec, vous dégringolez comme une pierre et vous perdez 10 points d'**ENDURANCE** ! Si vous êtes toujours en vie, c'est pour constater avec dépit que votre corde a cassé. Il faut donc trouver un autre moyen d'escalade. Si vous avez une potion d'Envol et si vous

voulez l'utiliser, rendez-vous au [364](#). Sinon, vous pouvez grimper à l'une des échelles de corde (rendez-vous au [272](#)) ou plonger au cœur de la tornade, en espérant monter grâce à elle (rendez-vous au [334](#)). Mais rien ne vous empêche de renoncer à monter et lancer un défi au Dragon, de l'endroit où vous vous trouvez. Rendez-vous au [346](#).



64

Laissant les casernes derrière vous, vous remontez le couloir vers le sud. A gauche, il y a une porte incrustée d'onyx. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez l'ouvrir en vous rendant au [78](#). Le couloir dans lequel vous vous trouvez aboutit à la galerie des Faucons, où s'ouvre une porte située juste en face de vous. Si vous souhaitez l'ouvrir, rendez-vous au [275](#). Sinon, obliquez vers l'est une fois que vous serez à l'extrémité du couloir et arrêtez-vous dans la galerie des Faucons pour choisir un nouvel itinéraire. Rendez-vous au [5](#).

65

La porte est ornée d'une vieille plaque de cuivre sur laquelle on discerne encore les mots : « Prière de frapper avant d'entrer ». En dessous, il y a un heurtoir, en cuivre également, représentant une tête de Pégase, et un fer à cheval cloué à même le bois, sans doute en guise de porte-bonheur. Vous ne savez pas trop que penser de cette mise en scène... Et s'il s'agissait d'un piège ? Qui vous dit qu'il n'y a pas des gardes armés jusqu'aux dents derrière cette porte, ou une flopée de monstres animés des pires intentions ? Si vous décidez malgré tout de frapper, rendez-vous au [384](#). Si vous voulez entrer sans frapper, rendez-vous au [90](#). Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au [218](#).

Elranel vous propose les articles suivants :

Potion d'Endurance	8 Pièces d'or
Potion de Chance	5 Pièces d'or
Flacon de P.S.D.	5 Pièces d'or
Sortilège de Main Vive	4 Pièces d'or
Sortilège de Boule de Feu	7 Pièces d'or
Anneau Magique	5 Pièces d'or

- Je te fais une fleur, tu sais, dit l'Elfe en soupirant. A ce tarif-là, je n'arriverai jamais à nourrir ma femme et mes enfants. Enfin, je suis trop bon, c'est toujours ce que je me dis... Ma bonté me perdra. La potion d'Endurance, sitôt absorbée, vous permettra de regagner les points d'ENDURANCE que vous aurez perdus, jusqu'à concurrence de la moitié de votre *total de départ* d'ENDURANCE (arrondi au chiffre supérieur). La potion de Chance vous redonnera entre 1 et 3 points de CHANCE (lancez un dé et divisez le résultat obtenu par 2, en arrondissant au chiffre supérieur). Vous pourrez boire ces potions n'importe quand, sauf pendant un combat. Si vous enduisez une arme tranchante (hache, épée ou dague) de P.S.D. avant d'attaquer des Orques, chaque blessure infligée à vos adversaires leur fera perdre 4 points d'ENDURANCE au lieu de 2 pendant les six premiers Assauts (ceci est valable pour les Orques de toute espèce, y compris leurs chefs, et même les Orques Mutants !). Si vous achetez quelque chose à Elranel, modifiez votre *Feuille d'Aventure* en conséquence. Vous pourrez le payer en Pièces d'Or ou avec certains objets de valeur trouvés dans le Château d'Argent (à l'exception des armures, dont il n'a que faire). Après cela, si vous souhaitez lui demander des renseignements, rendez-vous au [22](#). Si vous n'avez plus d'affaires à traiter avec Elranel, rendez-vous au [239](#). Enfin, si l'étalage de tous ces trésors excite

vos convoitise au point de vouloir l'attaquer pour les prendre sans bourse délier, rendez-vous au [157](#).

67

Vous venez de pénétrer dans le quartier des Chevaliers d'Argent, l'élite du corps défensif du château. Malgré leur grand nombre, toutes les pièces, sans exception, ont été saccagées par les Orques. Pourtant, la plupart des armoiries ornant les portes, ainsi que les noms des Chevaliers qui y sont gravés, sont intacts. Si vous êtes Sallazar, rendez-vous au [395](#). Si vous connaissez le nom d'un Chevalier en particulier et que vous souhaitez trouver la porte de sa chambre, rendez-vous au [117](#). Dans le cas contraire, vous risquez de perdre un temps fou à explorer cette enfilade de pièces mais si vous êtes quand même décidé à le faire, rendez-vous au [159](#). Sinon, rendez-vous au [43](#) pour poursuivre ailleurs vos investigations.

68

Derrière la porte, vous découvrez un étroit réduit où se trouve une vieille femme toute ratatinée. Elle est assise derrière un rouet et file d'un air absent une laine aux reflets argentés. Elle est vêtue de haillons noirs, poussiéreux et crasseux. Ses cheveux sont pleins de toiles d'araignées et ses yeux opaques sont voilés par la cataracte, mais vous êtes certain qu'elle peut vous voir. Le chat noir qui semble être son seul compagnon se met à cracher en vous apercevant. La pièce est dans un désordre indescriptible, véritable bric-à-brac de débris divers, d'ordures et d'objets de toutes sortes que vous distinguez vaguement dans la pénombre. En vous voyant hésiter sur le seuil, la vieille sorcière vous apostrophe d'une voix grinçante : - Eh bien, mon chou, qu'est-ce qui t'amène ici ? Tu veux demander quelque chose à la vieille Grizzelle, hein ? Eh bien quoi ? Tu as perdu ta langue ? Parle ! Si vous voulez attaquer cette femme, rendez-vous au [290](#). Si vous préférez lui parler, rendez-vous au [109](#). Si vous jugez inutile de vous attarder ici, rebroussez chemin, dirigez-vous vers la porte en fer et rendez-vous au [233](#).



68 *Une vieille femme assise derrière un rouet file d'un air absent une laine aux reflets argentés.*

69

La sombre brute effleure la Bague de sa main gauche et disparaît instantanément... pour reparaître, un quart de seconde plus tard, au sommet de la tour ! Solidement campé sur le palier en bois, bandant muscles et tendons, le monstre s'apprête à diriger sur vous le tir de sa baliste - sorte d'énorme engin projetant des lances. Si cette arme redoutable fait mouche, les blessures infligées seront graves-simes, voire mortelles ! Si vous prenez la fuite, Grool cherchera à vous atteindre avec une pierre ; rendez-vous dans ce cas au [377](#). Si vous continuez à vous battre, vous pouvez vous servir d'un arc ou d'un lance-pierres contre votre adversaire, ou bien lui jeter un sort ; rendez-vous alors au 96, quelle que soit l'option choisie. Si vous préférez grimper les marches pour accéder au palier, rendez-vous au [123](#). Enfin, si vous souhaitez parvenir jusqu'à Grool grâce à une potion d'Envol (à condition d'en avoir une), rendez-vous au [172](#).

70

Grâce aux clés que vous avez trouvées, vous pénétrez dans la première partie des prisons du château. De part et d'autre d'un interminable couloir s'alignent des dizaines et des dizaines de cellules aux portes verrouillées. Si vous voulez essayer d'en ouvrir quelques-unes au hasard, dans l'espoir d'y trouver quelque chose d'intéressant, rendez-vous au [380](#). Si vous décidez de les inspecter toutes rendez-vous au [342](#). Si vous jugez inutile de perdre votre temps ici, dirigez-vous vers un autre secteur de la prison en vous rendant au [210](#). Si vous préférez poursuivre ailleurs vos recherches, rendez-vous au [51](#).

71

Vous savez que les trois éléments fondamentaux qui régissent les serrures magiques sont la toile d'araignée (élément de fermeture), le cercle (symbole de protection) et le triangle (représentant un piège lié à la porte). Le dessin fort complexe que vous avez sous les yeux laisse à penser qu'il s'agit de l'œuvre

d'un puissant Magicien. Si vous décidez de forcer cette porte, rendez-vous au [253](#). Si vous préférez lancer un sortilège d'Ouverture, rendez-vous au [89](#). Si vous ne voulez pas courir le risque de tomber dans un piège, rendez-vous au [3](#) pour faire un autre choix.

72

En vous tournant vers le sud, vous apercevez une porte à l'ouest, juste avant que le passage n'oblique vers l'est, c'est-à-dire vers la salle que vous avez visitée en premier lorsque vous êtes entré à ce niveau-ci du château. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez aller ouvrir cette porte (rendez-vous au [343](#)) ou rebrousser chemin le long du couloir que vous venez d'emprunter et prendre un autre itinéraire (rendez-vous dans ce cas au [399](#)). Si vous décidez de continuer vers l'est pour regagner la galerie des Faucons en son point central, rendez-vous au [5](#). Si vous partez à l'ouest, vous pourrez ouvrir une porte exposée au sud (rendez-vous au [275](#)) ou bien vous engager dans le couloir qui lui fait face et part vers le nord (rendez-vous au [385](#)).

73

Après avoir démoli la porte en bois massif à grands coups de hache, vous pénétrez dans l'ancienne salle des Nains qui étaient jadis l'élite des Nains guerriers au service des rois. Là encore, le vandalisme des Orques a fait rage. De plus, à en juger par les ossements éparpillés sur le sol et les squelettes qui pendent aux poutres du plafond, il est facile d'imaginer ce qui a pu arriver aux Nains qui fréquentaient cet endroit. *Testez votre Habileté de localisation* (si vous êtes Rablaix, ajoutez 1 au résultat obtenu ; bouleversé par le massacre de vos frères, vous avez du mal à vous concentrer). En cas de succès, rendez-vous au [122](#). En cas d'échec, quittez cette pièce et, une fois dans le couloir, vous pouvez partir vers l'ouest (rendez-vous au [399](#)) ou vers le nord (rendez-vous au [139](#)).

Vous voici confronté au plus grand péril que l'Amarillie ait jamais connu ! Entre vous et cet innommable Démon de Zagor, il n'y aura pas de quartier, pas de pitié, pas de reddition. Ce sera lui ou vous. En outre, les forces surnaturelles qui tourbillonnent rageusement à l'intérieur de la Grande Tour dissipent automatiquement les Écrans Magiques (aussi bien les vôtres que ceux de votre adversaire). A chaque Assaut, déterminez votre plan d'attaque (avec une arme, à l'aide de sortilèges ou d'acide - si vous en avez). Vous ne pourrez ni manger ni boire de potion pendant toute la durée du combat (mais vous pourrez vous lancer à vous-même un sortilège de Guérison, si toutefois vous avez été initié à cette pratique). Ensuite, calculez votre *Force d'Attaque* et celle de Zagor à chaque Assaut. **L'ENDURANCE** de Zagor inscrite ci-dessous représente son total de départ d'**ENDURANCE** ; modifiez-la selon le nombre de Dagues d'Argent que vous possédez et, le cas échéant, selon les blessures que vous lui avez infligées à distance (grâce à de l'acide, etc.). N'oubliez pas non plus de prendre en compte les points d'**ENDURANCE** que Zagor aura pu gagner lorsque vous grimpez les marches.

ZAGOR HABILITÉ : 16 ENDURANCE : 20

Enfin, consultez le tableau ci-dessous pour connaître les formes d'attaque choisies par votre adversaire et l'effet qu'elles auront sur vous si, par malheur, vous êtes touché.

ASSAUT	FORME D'ATTAQUE	ENDURANCE PERDUE
1 ^{er}	Sortilège de Foudre	7 points
2 ^e	Sortilège de Boule de Feu	5 points
3 ^e	Sortilège de Succion Vitale	2 points + 1 d'HABILITÉ
4 ^e et 5 ^e	Dagues empoisonnées	1 point + 2 (poison)
6 ^e et suivants	Poings et griffes	2 points

Si vous réussissez à réduire l'ENDURANCE de Zagor à 2 (ou moins) sans le tuer, rendez-vous au [264](#). Si vous remportez une victoire totale, rendez-vous au [54](#).

75

Vous mettez enfin pied à terre sur l'île de la Tour. Devant vous une longue voie dallée de pierres mène directement aux portes du Château d'Argent, paysage sinistre s'il en est : la route est jalonnée d'habitations que les Orques et les Zombies ont réduites à l'état de pitoyables ruines, au cours de la guerre qui a opposé le pays aux forces du Démon-Squelette. Après le massacre qui a eu lieu ici, il y a peu de chances de trouver quoi que ce soit d'intéressant. En revanche, il n'est pas impossible que quelques anciens membres de l'armée du Démon traînent encore dans les parages. Si vous souhaitez malgré tout examiner ces ruines de plus près, libre à vous ! Vous pouvez le faire en vous dirigeant vers l'ouest (rendez-vous au [369](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [331](#)). Mais vous pouvez marcher droit sur le Château d'Argent. Rendez-vous au [192](#) dans ce cas.

76

Soudain, le corps de l'énorme créature explose comme un ballon trop gonflé et vous asperge d'acide tandis que vous courez comme un dératé vers la sortie. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours de ce monde, vous trouvez le courage de jeter un coup d'œil derrière vous : la pièce que vous venez de quitter est couverte d'un abominable dépôt visqueux qui est en train de ronger tout ce qui s'y trouve. Simultanément, une fumée âcre envahit les lieux. Mieux vaut ne pas vous attarder ici ! Vous vous dirigez en hâte vers le passage principal pour poursuivre vos recherches dans un secteur moins malsain. Rendez-vous au [280](#).

Après avoir forcé la porte, vous vous engagez dans un tunnel éclairé par la lueur incertaine de flammes dont les reflets rougeoyants miroitent dans le lointain. Au bout d'une cinquantaine de mètres, vous arrivez au bord d'un énorme gouffre au fond duquel rugit un feu d'enfer : ce sont les Entrailles de Feu, source de puissantes énergies que les Magiciens du Château d'Argent utilisaient jadis. De l'autre côté du gouffre, vous apercevez une grande caverne au plafond bas, jonchée d'éboulis de roches. Pour y accéder, on a tendu une corde à laquelle une nacelle en bois munie d'une poulie est suspendue. De toute évidence, ce dispositif de va-et-vient est ignifugé, sinon il n'aurait pas résisté à la chaleur intense qui se dégage du gouffre. Malheureusement, la poulie, rongée par la rouille, est coincée. Si vous voulez lancer un sortilège de Saut (à condition d'en avoir les moyens) pour franchir le gouffre, rendez-vous au [295](#). Vous pouvez également graisser la poulie à l'aide de l'huile contenue dans votre Lampe ; cela vous permettra d'utiliser la nacelle pour atteindre la caverne (mais, dans ce cas, votre Lampe à huile sera vide et vous ne pourrez plus vous en servir en cas de besoin, à moins de pouvoir la recharger ultérieurement). Si vous choisissez cette solution, rendez-vous également au [295](#). Si vous tenez absolument à jouer les héros, prenez du recul, élanchez-vous au-dessus du vide (en tenant compte du fait qu'il y a au bas mot six mètres d'écart entre les deux bords !) et rendez-vous au [136](#). Enfin, si vous ne voulez pas traverser ce gouffre, rendez-vous au [357](#) pour prendre une autre direction.

En entrant dans la pièce, vous êtes immédiatement frappé par les cercles imbriqués les uns dans les autres qui sont dessinés sur le sol, ainsi que par les nombreuses tentures bleues et jaunes qui ornent les murs. Vous remarquez également deux grandes urnes de laiton à chaque coin du mur orienté à l'est.

Au nord, dans le coin gauche, il y a une porte. L'atmosphère qui règne dans la pièce est chargée d'un parfum entêtant et musqué. Soudain, au centre des cercles tracés par terre, vous voyez se matérialiser une forme étrangement chatoyante. Petit à petit, elle se précise, se condense et s'élève, pour se muer en un tourbillon de plusieurs mètres de haut. Si vous voulez fuir sur-le-champ, rendez-vous au [97](#). Si vous décidez de rester sur place, vous pouvez entreprendre deux actions (entre autres, boire une potion, jeter un sort, prendre un Repas, etc.) avant que la chose n'ait atteint sa forme complète et définitive. A présent, prenez une décision. Si l'une des deux actions choisies consiste à ouvrir la porte nord, rendez-vous au [143](#). Sinon, tenez-vous prêt à vous battre et rendez-vous au [190](#).

79

L'ouverture de la porte déclenchera automatiquement un dispositif meurtrier qui risque de vous faire perdre la tête au sens le plus strict du terme ! Néanmoins, il est possible de déjouer ce piège à condition d'avoir un Crochet (ou un Passe-partout), de pouvoir lancer un sortilège d'Ouverture, ou encore d'être accompagné d'un Voleur soumis à vos ordres. Si vous avez l'un de ces trois moyens à votre disposition, vous pénétrez sans encombre dans la pièce qui se trouve derrière la porte (rendez-vous au [307](#)). Sinon, vous pouvez tenter d'ouvrir la porte à vos risques et périls (rendez-vous au [146](#)) ou alors passez votre chemin (rendez-vous au [52](#)).

80

Vous ouvrez lentement le cercueil en priant pour que le prêtre reste figé dans le repos serein de la mort, puis vous vous emparez de l'Écrin en Bois qu'il tient entre ses mains. Instantanément, vous éprouvez une merveilleuse sensation de bien-être. Vous gagnez 2 points d'ENDURANCE et 1 point de CHANCE. Vous comprenez d'instinct que cet écrin recèle des objets bénéfiques, aussi l'ouvrez-vous sans la moindre hésitation. Vous y trouvez quatre pierres précieuses : un saphir, une topaze, une éme-raude

et un rubis. Vous pouvez maintenant partir et poursuivre ailleurs vos recherches. Rendez-vous au [399](#) dans ce cas. Si vous voulez ouvrir le cercueil qui contient :

La Baguette d'Argent Rendez-vous au [309](#)

La Chevalière d'Argent Rendez-vous au [285](#)

81

- Il y a dans les parages une épée qu'un des Chevaliers utilisait pour anéantir les Orques. A mon avis, elle ne doit pas être bien loin... peut-être dans la pièce d'à côté, ou celle d'après. Désormais, n'importe qui peut s'en servir, je suppose. Si vous êtes Anvar, rendez-vous au [257](#). Si vous êtes Braxus, rendez-vous au [311](#). Sinon, rendez-vous au [22](#).

82

Thulu parvient péniblement à arracher son vilain corps ballonné du trône. Il vous toise d'un air incrédule, puis se met à pousser des cris de rage tout en vous abreuvant d'injures. L'écume aux lèvres, il commence à faire tourner sa grande hache au-dessus de sa tête, mais il n'arrive pas à maîtriser le tremblement convulsif qui agite ses membres. En attendant qu'il reprenne le contrôle de lui-même et passe à l'attaque, vous avez le temps d'entreprendre librement trois actions, comme boire une potion ou une Liqueur d'Herbes, jeter un sort, etc. (mais il vous est impossible d'affronter directement Thulu au moyen d'une arme ou d'un sortilège, car il riposterait alors immédiatement). Une fois que vous aurez choisi vos trois actions, tenez-vous prêt à vous battre.

THULU HABILITÉ : 9 ENDURANCE: 17

Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [125](#).

A cause de son incompetence, le geôlier Mungus avait jadis été livré en pâture aux Dragons de Guerre. Un Sorcier insensé s'était ensuite emparé de sa dépouille pour fabriquer un monstre hétéroclite composé de morceaux de diverses créatures toutes plus viles les unes que les autres. Le résultat est abominable : une espèce de demi-ogre culminant à plus de deux mètres, presque aussi large que haut, à la peau blafarde parcourue de cicatrices violacées. Dans les battoirs qui lui tiennent lieu de mains, le monstre Mort Vivant brandit un énorme maillet. Il n'a sans doute pas des réflexes très vifs, ni une grande agilité, mais sa force et sa capacité à donner et encaisser les coups font de lui un adversaire dur à vaincre. S'il vous frappe, vous perdrez 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 points habituels.

MUNGUS HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 19

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, vous trouvez, en fouillant la chambre du geôlier, un coffret en bois contenant 6 Pièces d'Or ainsi qu'une cote de mailles magique ! Lorsque vous la revêtirez, elle augmentera de 1 point votre *Force d'Attaque*. Cette heureuse trouvaille vous fait également gagner 1 point de CHANCE (sauf si vous êtes Sallazar, car vous ne pouvez pas porter cette armure dans ce cas). Si vous souhaitez revendre la cote de mailles à un marchand (si l'occasion se présente), vous en tirerez 12 Pièces d'Or. Vous dénicher aussi 6 grands Fers de Lance qui pourraient être utiles. A présent, quittez la prison si vous le désirez et dirigez-vous vers le sud (rendez-vous au [357](#)). Vous pouvez décider de procéder à une fouille plus approfondie de ces lieux. Si vous voulez ouvrir la porte :

De droite	Rendez-vous au 281
De gauche	Rendez-vous au 158
L'une des deux en face	Rendez-vous au 118

84

Dans le lointain, vous entendez des grognements d'Orques qui semblent se rapprocher dangereusement ! Comment diable vous sortir de ce piège ? S'il vous reste encore au moins 1 point de **MAGIE**, utilisez-le sans hésiter pour trouver une échappatoire et rendez-vous au [305](#). Si vous n'avez plus de points de **MAGIE**, rendez-vous au [366](#).

85

Notez bien que, lorsque vous aurez mis 500 secondes ou plus pour accomplir une partie du trajet, vous devrez inscrire dans un coin le numéro du paragraphe où vous serez et vous rendre immédiatement au [219](#). Pour l'instant, vous traînez le corps de Zagor en bas des marches et vous passez sous l'arche pour atteindre le rayon de lumière qui vous amène directement à la plate-forme du Dragon. Cela vous prend en tout 50 secondes. Rendez-vous au [161](#).

86

Tandis que vous progressez à quatre pattes le long du boyau, deux portes latérales s'ouvrent soudain sur votre passage et une petite créature semblable à un Diablotin surgit de chaque côté pour vous piquer à l'aide d'une longue épingle d'acier ! Comme il est impossible de rebrousser chemin, vous devez vous tenir prêt à combattre. Si vous êtes Anvar, réduisez votre *Force d'Attaque* de 4 points (vu l'exiguïté de l'endroit, votre imposante corpulence est un handicap). De même, réduisez votre *Force d'Attaque* de 3 points si vous êtes Braxus, et de 2 points si vous êtes Sallazar. En revanche, si vous êtes Rablaix, votre *Force d'Attaque* demeure évidemment intacte. Enfin, si vous portez une armure de plates, vous devrez diminuer votre *Force d'Attaque* de 1 point supplémentaire, car vous serez gêné aux entournures. Les sortilèges de Boule de Feu et de Foudre ne peuvent pas être utilisés dans un endroit aussi confiné. Affrontez ces deux Diablotins en même temps. Cependant, comme ils sont

petits, vous perdrez 1 seul point d'ENDURANCE si vous êtes touché.

Premier DIABLOTIN HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 4

Second DIABLOTIN HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 4

En cas de victoire, vous parvenez à atteindre la salle dans laquelle le boyau débouche. A l'intérieur se trouve un Coffre-Tourelle ! Après en avoir pris le contenu, vous empruntez le passage secret principal et vous poursuivez votre route vers le nord. Rendez-vous au [271](#).

87

- C'est Elrael Capeflou ! s'écrie votre compagnon. Çui qui a chipé toutes les jeunes pousses, dans l'ar-boretum du Chancelier !

L'Elfe sourit modestement en enchaînant :

- De très jolies petites plantes aux vertus magiques, surtout. Inutile de dire que j'en ai tiré une petite fortune ! Mais qu'est-ce qui t'amène ici ? Veux-tu qu'on discute un peu, tous les deux ?

Si vous souhaitez engager la conversation avec ce curieux Elfe, rendez-vous au [9](#) (sauf si vous êtes Rablaix, auquel cas vous devez vous rendre au [315](#)). Si vous décidez plutôt de l'attaquer (après tout, il doit avoir pas mal d'objets intéressants dans son sac), rendez-vous au [157](#).

88

L'Orque fait volte-face au moment où vous vous apprêtez à le frapper. Comme sa pique de bois est une piètre arme, vous perdez seulement 1 point d'ENDURANCE s'il vous atteint.

ORQUE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si vous l'emportez sur votre adversaire, vous ouvrez la cage pour libérer l'infortunée créature qui s'y trouve. La drôle de bête se met aussitôt à frotter son groin contre vous en ronronnant à la manière d'un gros chat. Puis elle commence à pousser des cris aigus qui vous alarment : à ce train-là, d'autres Orques ne tarderont pas à se pointer et vous n'arriverez peut-être pas à vous en débarrasser aussi facilement que du premier. Mais plus vous essayez de calmer l'animal, plus il fait de bruit ! Sans doute a-t-il faim ? Vous lui proposez quelques-unes de vos provisions, mais il ne veut pas y toucher. Si vous possédez des Fers de Lance, rendez-vous au [374](#). Si vous n'en avez pas, rendez-vous au [358](#).

89

Dans le cas présent, un sortilège d'Ouverture ne neutralisera qu'un des trois symboles magiques. Pour en annuler deux, il faudra donc utiliser deux sortilèges, et trois pour désarmer le dispositif entier. Choisissez dès à présent le ou les éléments que vous souhaitez supprimer, puis rendez-vous au [182](#).

90

- On ne vous a jamais dit qu'il était très mal poli d'entrer sans frapper? aboie l'occupant des lieux. Il s'agit d'un vieil homme aux cheveux blancs. Il porte la longue robe brun et ocre des habitants de la plaine de Cabaal et il est entouré d'un véritable trésor : armures, vivres, armes, plus tout un tas d'objets de valeur ! Si vous décidez de l'attaquer, rendez-vous au [267](#). Si vous voulez lui demander ce qu'il a à vendre, rendez-vous au [194](#), mais rappelez-vous qu'en raison de votre impolitesse, le vieillard vous

fera payer 1 Pièce d'Or de plus pour chaque article dont le prix dépassera 4 Pièces d'Or.

91

Vous pénétrez dans un petit vestibule dénué de toute décoration et ne comportant qu'une seule porte à l'extrémité nord. Vous vous dirigez vers elle et vous l'ouvrez à la volée, découvrant un large couloir qui paraît interminable. Soudain, la porte se referme brusquement derrière vous ! Ni la force ni la magie ne vous permettront de l'ouvrir à nouveau. Rendez-vous au [41](#).

92

Vous vous arrêtez à l'embranchement pour examiner la disposition des lieux : il n'y a aucune porte le long du passage partant vers l'est ; au nord, deux portes s'ouvrent de part et d'autre du couloir qui se termine par un passage orienté est-ouest. Vers le sud, il y a deux portes encastrées dans la paroi est du couloir qui tourne ensuite vers l'ouest, c'est-à-dire du côté où vous êtes entré dans le château. Si vous souhaitez suivre cet itinéraire (vers le sud, puis l'ouest, pour revenir au point de départ, à ce niveau-ci du château) rendez-vous au [399](#). A l'ouest, la galerie des Faucons s'étend encore sur une bonne distance ; si vous voulez partir par là, rendez-vous au [5](#). Sinon, vous pouvez ouvrir une porte que vous n'avez pas encore essayée. Si vous choisissez :

L'une des deux au nord	Rendez-vous au 389
La première au sud	Rendez-vous au 363
La seconde au sud	Rendez-vous au 73

93

Calculez les *Forces d'Attaque* comme à l'accoutumée. Si vous avez l'avantage, Zagor perd 2 points d'**ENDURANCE**. Si c'est lui qui a une *Force d'Attaque* supérieure à la vôtre, son sortilège vous enlève 1 point d'**HABILITÉ** et 2 points d'**ENDURANCE**, et votre Flèche le manque. Rendez-vous au [299](#) pour la suite du programme.

94

- Remstar, je veux simplement vous parler... commencez-vous.

A ces mots, la haine et la crainte se peignent sur le visage de l'Elfe Noir.

- Ainsi donc, vous êtes un allié de Remstar ? s'écrie-t-il sans pouvoir contenir sa colère. J'ai réussi à tenir son ombre à distance, mais il a dépêché un assassin pour me tuer ! Sur ce, l'Elfe Noir prononce une formule qui a pour effet de faire fuser une Boule de Feu dans votre direction. Il est trop tard pour l'esquiver ; vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore de ce monde, vous pouvez choisir la lutte (rendez-vous au [258](#)) ou la fuite (rendez-vous au [198](#)).

95

Derrière la porte ornée du symbole du Dragon, on a visiblement abattu toutes les cloisons pour former une seule et immense pièce. Elle est remplie de gros objets ovoïdes desséchés et racornis. Vous vous en approchez avec prudence et vous voyez, en transparence, qu'ils renferment des fœtus de Dragons tout ratatinés. Cela ne fait aucun doute : vous êtes dans l'ancienne salle d'incubation des Dragons de Guerre du Démon-Squelette ! Apparemment, il y a fort longtemps que tout ce qui se trouvait dans cette pièce a été laissé à l'abandon. Si vous souhaitez malgré tout examiner cet endroit de plus près, rendez-vous au [325](#). Si vous jugez préférable de poursuivre vos recherches ailleurs, dans l'aile est, rendez-vous au [52](#).



96

Vous devez achever Grool en deux Assauts si vous voulez échapper au tir de sa baliste. Profitez du temps qu'il perd à la mettre en action pour mener ces deux attaques librement. Si vous réussissez à anéantir l'Ogre, rendez-vous au [252](#). Si vous échouez, votre adversaire vous décochera une lance de cinq mètres de long. *Testez l'Habilité* de Grool ; en cas de succès, la lance vous atteint de plein fouet et vous perdez 10 points d'**ENDURANCE** ! En cas d'échec, la lance vous manque de justesse. Vous pouvez alors fuir (rendez-vous au [377](#)), bondir dans l'escalier de pierre (rendez-vous au [123](#)) ou bien utiliser une potion d'Envol - si vous en avez une - pour arriver jusqu'à Grool (rendez-vous au [172](#)).

97

Une fois dans le couloir, vous avez le choix entre deux possibilités : ouvrir une porte inconnue ou retourner vers le sud. puis l'est, jusqu'au milieu de la galerie des Faucons. Si vous choisissez de rebrousser chemin vers cette galerie, rendez-vous au 5. Si vous préférez ouvrir une porte, vous pouvez prendre celle qui est :

Incrustée d'onyx

Rendez-vous au [78](#)

Ornée d'un blason

Rendez-vous au [259](#)

Au sud, face au couloir où vous vous trouvez Rendez-vous au [275](#)

Peu après le lever du jour, vous allez prendre l'air sur le pont du bateau. Soudain, vous remarquez que les flots s'agitent tumultueusement à tribord. Vous tirez instinctivement votre arme tout en inspectant les remous, mais c'est par en haut qu'arrive le danger ! A travers l'épaisse brume qui voile le ciel

surgit un immense reptile ailé de plusieurs mètres de long. La gueule grande ouverte sur des crocs à faire frémir, les pattes dotées de puissantes serres, la queue hérissée d'écaillés acérées, cette créature d'enfer possède apparemment tout ce qu'il faut pour vous mettre en pièces ! D'un vigoureux coup de griffes, le monstre vous prend par surprise et vous fait perdre d'emblée 3 points d'ENDURANCE. Il va falloir défendre chèrement votre peau.

VARAN DES BRUMES HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 16

Si vous triomphez de ce redoutable ennemi, le capitaine et son équipage accourent pour vous remettre sur pied. Après vous être restauré et avoir avalé un bouillon d'herbes tonique, vous récupérez votre *total de départ* d'ENDURANCE. Pendant ce temps, les membres de l'équipage s'efforcent de faire passer la carcasse de l'énorme reptile par-dessus bord. Carannas l'examine avec inquiétude. - Ce n'est pas un monstre ordinaire, explique-t-il. Je connais bien ces Varans. Regardez cette queue, malformée, ces mâchoires meurtrières et cette épine dorsale en saillie : il y a de la magie noire dans tout cela.

L'air sombre, le Centaure se joint à ses marins pour les aider à se débarrasser du cadavre du Varan. Quant à vous, rendez-vous au [44](#).

La salle de garde des Cornus d'Enfer n'est qu'un abominable et pestilentiel abattoir jonché d'os rongés et de morceaux de charogne. Surmontant à grand-peine votre dégoût, vous fouillez l'endroit à la recherche d'un objet de valeur. Votre persévérance est enfin récompensée : vous trouvez dans un coin une petite urne en cuivre dont le socle recèle un tiroir secret. A l'intérieur : 2 Anneaux Magiques ! Vous gagnez 1 point de CHANCE. A part cela, il n'y a rien d'intéressant ici. Vous remarquez cependant une porte encastrée dans l'angle ouest du mur exposé au nord ; elle ne comporte aucune inscription et paraît tout à fait normale, mais qui sait quelle créature dégénérée peut cohabiter avec les Cornus d'Enfer. Si vous voulez ouvrir cette porte, rendez-vous au [68](#). Si vous jugez plus sage de repartir en direction de la grande porte en fer forgé qui se trouve au nord, rendez-vous au [197](#).

Ces Voleurs dépenaillés sont visiblement soulagés de constater que vous ne cherchez pas la bagarre. Ils ont déjà suffisamment de mal à survivre au milieu des Orques et des Zombies qui infestent le château ! Souhaitant vous faire profiter de leur expérience, ils vous mettent en garde contre les Diablotins du Château d'Argent qui ont leur repaire juste à l'ouest du leur. Vous apprenez également qu'à l'étage du dessus, les cuisines attenant à la grande salle à manger s'étendent à l'ouest de la porte à double battant qui ferme le hall d'entrée. Au nord de cet endroit, il y a une forge et une armurerie. A l'ouest de la bibliothèque se trouvent les appartements des Sorciers, ainsi qu'un étrange patio avec une petite fontaine magique. Au bout du couloir dirigé au nord, à l'opposé des appartements des Sorciers, vit un marchand fou surnommé Cohsturre. Les Voleurs lui achètent parfois des vivres en échange d'objets dérobés çà et là. Au nord du patio, il y a un temple gardé par des Morts Vivants. Pour accéder au niveau supérieur, il faut passer par la bibliothèque, puis obliquer vers l'ouest, ensuite vers le nord, jusqu'à une salle de garde munie de deux portes : l'une à l'ouest, la seconde au nord. Cette dernière

mène directement aux oubliettes (à ce mot, les Voleurs frémissent d'horreur). Le plus jeune des Voleurs, qui n'a pas froid aux yeux, se propose de vous escorter pendant quelque temps à travers le dédale du château. Sans doute espère-t-il obtenir ainsi quelques provisions de plus ou un peu de matériel pour améliorer le quotidien. Si vous acceptez de louer ses services, rendez-vous au [160](#). Si vous préférez partir seul, vous pouvez emprunter l'étroit boyau partant vers l'ouest (à moins que vous ne l'ayez déjà fait) en vous rendant au [355](#), ou bien retourner dans la partie principale du château ; rendez-vous dans ce cas au [3](#).

101

Soudain, le corps de la créature explose comme un ballon trop gonflé et vous asperge d'acide. Vous perdez 6 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours en vie, vous constatez que la pièce est entièrement couverte d'un abominable dépôt visqueux qui est en train de ronger tout ce qui s'y trouve. Inutile de préciser que vous ne trouverez plus rien d'intéressant ici... Vous vous dirigez en hâte vers le passage principal afin de poursuivre vos recherches dans un secteur moins malsain. Rendez-vous au [280](#).

102

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, vous perdez 1 seul point d'**ENDURANCE** dans votre chute ; les dieux sont sûrement de votre côté ! Vous gagnez par conséquent 2 points de **CHANCE**. Si vous êtes Malchanceux, vous perdez 6 points d'**ENDURANCE** - mais c'est un moindre mal ; vous vous attendiez à pire ! Ajoutez donc 1 point à votre total de **CHANCE**. Il vous faut 30 secondes pour traverser la salle du Dragon. Rendez-vous ensuite au [286](#).

103

On a tendu un fil piégé derrière la porte mais, heureusement, vous l'apercevez à temps et vous l'enjambez avec précaution. Vous voici maintenant dans le grand hall d'entrée du Château

d'Argent. Les murs sont ornés de bannières et de blasons correspondant aux diverses provinces d'Amarillie, mais beaucoup sont barbouillés, déchirés ou jetés à terre. Les torches accrochées çà et là procurent un faible éclairage ; on y voit à peine, mais cela prouve que le château est habité et qu'il faut donc que vous soyez sur vos gardes. Il y a une porte de chaque côté de l'entrée. Derrière l'une, vous entendez des grognements et des sons rauques, inarticulés. Une chose est sûre : il y a des Orques dans les parages ! Ce sont certainement de simples gardes qui ne possèdent ni or ni objets de valeur. Inutile donc de perdre votre temps et votre énergie avec eux. Vous avancez aussi silencieusement que possible. Au bout de plusieurs mètres, vous découvrez une petite porte sur la gauche, une autre sur la droite, et une grande porte à double battant, juste en face de vous. Si vous ouvrez la porte :

De droite	Rendez-vous au 20
De gauche	Rendez-vous au 318
En face	Rendez-vous au 376

104

Testez votre Habileté et ajoutez 3 au résultat obtenu (car l'animal est extrêmement vif). En cas de succès, rendez-vous au [193](#). En cas d'échec, rendez-vous au [163](#).

105

Tentez votre Chance pendant que vous essayez de forcer la serrure. Si vous êtes Chanceux, vous ouvrez la porte sans problème. Si vous êtes Malchanceux, vous déclenchez une lame empoisonnée qui vous fait perdre 4 points d'**ENDURANCE**. La pièce dans laquelle vous pénétrez est austère et chichement meublée. C'est là qu'habitait l'ancien maître armurier du château. C'est probablement lui qui a installé le dispositif piégé sur la porte afin de dissuader les Orques d'entrer dans son domaine. Vous trouvez une cotte de mailles en parfait état ; elle

n'augmentera pas votre *Force d'Attaque* en cas de combat, mais peut-être serez-vous bien content de l'avoir en certaines occasions ! Vous quittez ensuite la pièce pour vous diriger vers la seconde porte à gauche dans le couloir. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez l'ouvrir (rendez-vous au [269](#)) ou bien rebrousser chemin vers le sud pour explorer un autre secteur (rendez-vous au [376](#)).

106

Vous récoltez 15 Pièces d'Or... ce qui ne vous sera pas d'une grande utilité au moment d'affronter Zagor ! Rendez-vous au [262](#).

107

La porte branlante, couverte de graffiti d'Orques, s'ouvre sur un sinistre spectacle. La pièce - qui a sans doute été une agréable chambre d'amis - a été saccagée et barbouillée de sang séché et de souillures. Dans un coin gisent les squelettes désarticulés de deux Nains. Vous trouvez près d'eux une bourse en cuir renfermant un petit morceau de parchemin que vous dépliez avec précaution. Le message est en langage nain : vous ne pourrez le comprendre que si vous êtes Rablaix ou Sallazar (mais Sallazar devra dépenser 1 point de **MAGIE** pour le décoder). Si vous êtes incapable de déchiffrer ce texte, poursuivez ailleurs vos investigations et rendez-vous au [218](#). Si vous pouvez lire ce qui est écrit sur le parchemin des Nains, rendez-vous au [333](#).

108

- Eh bien, à vrai dire, cela ne fait pas si longtemps qu'on connaît leur existence. Pour ma part, je n'en ai trouvé qu'un seul.

Sur ce, Elranel exhibe fièrement une Dague d'Argent ; il est prêt à vous la céder contre 6 Pièces d'Or. Puis il continue :

- Quelque chose me dit qu'il y a un Coffre-Tourelle dans la trésorerie, derrière la salle du Trône. Et je suis prêt à parier que Grool, l'Ogre qui habite dans l'aile est, en possède un également.

Côté ouest, il y a de fortes chances qu'il y en ait un autre, mais il est sauvagement gardé par le plus grand des Cornus d'Enfer - quelle sale engeance que ces créatures ! Méfie-toi de leur fouet et de leur poison ! Rendez-vous au [22](#).

109

La vieille Sorcière ne semble absolument pas disposée à bavarder avec vous. La seule chose qui l'intéresse, c'est de savoir si vous avez des potions. Elle s'en sert pour lubrifier son rouet et se livrer à des expériences de magie noire. Si vous êtes prêt à lui céder certaines de vos potions, elle vous propose en échange les objets suivants (un pour chaque potion) : un Anneau Magique, un flacon d'Antidote contre la peste ou un parchemin portant un sortilège d'Écran Magique. Si l'un de ces articles vous tente, modifiez votre *Feuille d'Aventure* en conséquence, puis abandonnez la vieille à son rouet et dirigez-vous vers la grande porte en fer qui se trouve au nord ; rendez-vous au [197](#). Si vous ne souhaitez pas faire de commerce avec cette Sorcière - ou si vous n'avez aucune potion à troquer - rendez-vous au [233](#).

110

Hélas ! ces runes sont destinées à réagir contre toute espèce de sortilège. Elles explosent brusquement, libérant un arc d'électricité incandescent. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE - ou même 6 points si vous portez une armure métallique car, comme vous venez d'en avoir la preuve, le métal est un excellent conducteur ! Derrière la porte, vous percevez des bruits confus : grattements, grognements et cris. Vous n'avez pas le temps de prendre un Repas ou de boire une potion pour reprendre des forces. Étant donné votre faiblesse, il serait peut-être prudent de vous esquiver et de retourner au [376](#). Si vous préférez en avoir le cœur net et affronter le danger qui se trouve derrière cette porte, ouvrez-la et rendez-vous au [339](#).



112 *Un Elfe réagit aussitôt à votre intrusion en brandissant un long poignard.*

111

Parcourant des yeux la galerie des Faucons qui s'étend d'est en ouest sur des dizaines de mètres, vous dénombrez plusieurs portes et plusieurs entrées de couloirs latéraux. Puis vous décidez d'avancer jusqu'au milieu de la galerie en prenant soin d'enregistrer tous les détails. Rendez-vous au [5](#).

112

Vous débouchez dans une pièce entièrement dévastée. Une autre porte est encastrée dans le mur ouest mais, entre elle et vous se dresse un Elfe vêtu d'une cape de cuir sous laquelle il cache un grand sac. Il réagit aussitôt à votre intrusion en brandissant un long poignard enduit d'un épais liquide vert. Le sourire torve qu'il vous adresse fait onduler la cicatrice livide qui court sur sa joue droite. Sa cape grise miroite étrangement dans la pénombre. On dirait qu'il se déplace dans un champ de vision imprécis. Si vous êtes escorté d'un Voleur, rendez-vous au [87](#). Si vous êtes seul face à l'Elfe, rendez-vous au [140](#).

113

Si vous avez déjà ouvert la porte donnant à l'est, inutile bien sûr de recommencer ; dirigez-vous plutôt plein nord, vers les portes de cristal, et rendez-vous au [135](#). Si vous n'avez encore jamais ouvert la porte est, rendez-vous au [165](#).

114

Pendant les deux premiers Assauts, le Magicien Fantôme vous lancera un sort du bout de ses doigts ardents. Si sa *Force d'Attaque* est supérieure à la vôtre, la puissance de ce sort vous fera perdre 4 points d'ENDURANCE. Si c'est vous qui avez l'avantage de la *Force d'Attaque*, vous parviendrez à dévier l'influx maléfique et vous vous en sortirez indemne. Par la suite, votre adversaire vous attaquera en essayant de vous toucher de ses mains devenues glaciales. S'il vous atteint, vous perdrez alors 2 points d'ENDURANCE chaque fois.

MAGICIEN FANTÔME **HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 10**

En cas de victoire, vous commencez à fouiller l'étrange caverne. Ce faisant, vous découvrez un Coffre-Tourelle et, dans une bourse en cuir, 5 Pièces d'Or ainsi que deux cartes à jouer portant de curieux dessins sur l'envers : un serpent rouge qui se mord la queue, sur fond noir. Si vous voulez retourner la première carte, rendez-vous au [147](#). Si vous optez pour la seconde, rendez-vous au [245](#). Si vous préférez ne pas toucher à ces cartes, vous pouvez aller explorer la grotte qui se trouve au bout du passage - à moins que vous ne l'ayez déjà fait. Rendez-vous au [10](#) dans ce cas. Si vous retournez dans la caverne principale, rendez-vous au [186](#).

115

Avez-vous lancé un sortilège d'Écran Magique avant d'entrer dans la Tour de Zagor ? Dans le cas contraire, le sort jeté par Zagor vous ôte 1 point d'**HABILETÉ** et 2 points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous au [299](#) pour choisir la stratégie du prochain Assaut. Si vous avez pensé à vous protéger d'un Écran Magique avant d'entrer, votre sortilège et celui de Zagor s'annulent l'un l'autre. Rendez-vous au [31](#).

116

La trace visqueuse laissée par l'Hétérolézard vous conduit hors des cuisines. Une fois sorti, vous la suivez vers le nord, jusqu'à l'endroit où le couloir tourne vers l'est. Il n'y a qu'une seule porte sur la gauche, mais la trace, elle, continue tout droit... puis s'arrête au pied du mur ! Tout porte à croire qu'il y a donc une porte dérobée dans les parages. Effectivement, vous en découvrez une, parfaitement dissimulée dans la paroi. Comme les Lézards n'ont pas l'habitude de refermer les portes derrière eux, vous en déduisez qu'un être doué d'intelligence a déclenché l'ouverture de la porte et l'a ensuite refermée à sa place. Si vous décidez d'ouvrir cette porte secrète, au risque de tomber sur un individu rusé et probablement malveillant, rendez-vous au [171](#).

Si vous préférez poursuivre ailleurs vos recherches, rebroussez chemin vers l'ouest et le sud, puis rendez-vous au [376](#).



117

Convertissez les lettres formant le nom du chevalier selon le code : A = 1, B = 2, C = 3, etc. Additionnez les nombres obtenus, multipliez le total par 6, puis rendez-vous au paragraphe portant ce numéro (si le quatrième mot qui apparaît n'est pas le nom du chevalier en question, vous vous êtes trompé ; rendez-vous alors au [159](#)).

118

Ces deux portes, bardées de fer et munies d'énormes verrous, sont particulièrement robustes. Impossible de les enfoncer, ni même de lancer un sortilège d'Ouverture : elles sont protégées contre tout risque d'effraction, magique ou non. Vous ne pourrez les ouvrir qu'à l'aide d'un trousseau de geôlier. Si vous en possédez un, vous connaissez évidemment le nombre de clés qu'il contient. Si vous souhaitez ouvrir la première des deux portes, rendez-vous au paragraphe ayant pour numéro le nombre de ces clés. Si vous préférez ouvrir la seconde porte, multipliez ce nombre par trois, puis rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous n'avez pas les clés du geôlier, rendez-vous au [51](#).

119

Si vous dépensez 1 point de **MAGIE**, vous pourrez utiliser ce fluide pour fabriquer une potion de Résistance au Feu qui, une fois absorbée, vous protégera pour la durée d'un combat. Toutes les blessures infligées par le feu (souffle de Dragon, sortilège de

Boule de Feu, etc.) n'auront alors que la moitié de leur effet (vous diviserez les points d'ENDURANCE perdus par 2, en arrondissant au chiffre supérieur). A présent, rendez-vous au [52](#) si vous souhaitez continuer à explorer l'aile est. Si vous préférez retourner dans la galerie des Bronzes, rendez-vous au [7](#).

120

Du Bâton Magique s'échappe soudain une myriade de chevrons qui partent en fusant vers le Champion, telles des pointes de flèches meurtrières. Transpercé en de multiples endroits, votre adversaire perd 8 points d'ENDURANCE ! Après avoir rectifié son total d'ENDURANCE, retournez au [223](#) pour la suite du combat.

121

De là où vous êtes, il n'y a qu'une façon d'arriver jusqu'à Zagor : en pénétrant dans le faisceau de -lumière blanche. Aussitôt vous vous sentez soulevé dans les airs et vous atterrissez sur une plateforme circulaire, face à une porte marquée d'un grand Z. Si vous possédez une Bague de Clairvoyance, vous savez à quel paragraphe vous l'avez trouvée ; multipliez ce chiffre par sept, puis rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous n'avez pas l'anneau en question, il ne vous reste plus qu'à pousser la porte. Mais attention : pensez à vous prémunir contre tous les dangers possibles et imaginables avant d'entrer ! N'hésitez pas à faire usage de tout ce qui vous reste, étant donné que vous n'avez plus qu'un seul ennemi à affronter. Si vous voulez utiliser un sortilège d'Ouverture pour franchir la porte qui se trouve devant vous, rendez-vous au [321](#). Si vous préférez entrer normalement, rendez-vous au [304](#).

122

Le long de la paroi est, vous décelez un panneau qui n'est pas tout à fait dans l'alignement : une porte secrète ! Si vous voulez l'ouvrir, rendez-vous au [164](#). Si vous préférez vous en abstenir, sortez de la pièce et choisissez entre le couloir ouest (rendez-vous au [399](#)) et le passage nord (rendez-vous au [139](#)).

123

Tant que vous serez dans l'escalier, vous serez hors du champ de tir de la baliste. Néanmoins, l'Ogre a d'autres tours dans son sac : il va essayer de vous bombarder avec des pierres (il en a une bonne réserve à côté de lui !). Vous n'atteindrez pas la plateforme avant 3 Assauts (et même 4 si vous êtes Rablaix). A chaque Assaut, *testez l'Habilité* de Grool. En cas de succès, son projectile fait mouche et vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. En cas d'échec, le projectile rate sa cible (en l'occurrence, votre tête) et vous êtes indemne. A présent, il ne vous reste plus qu'à escalader les marches de pierre. Si vous arrivez en haut vivant, rendez-vous au [172](#).

124

Ce Blason Noir n'a rien d'engageant malgré le soleil éclatant dont il est décoré. Une fois la porte ouverte, vous vous trouvez nez à nez avec un ennemi d'aspect redoutable. Cette créature, caparaçonnée d'une armure de plates noire avec le même soleil d'or sur le plastron, fut jadis un Grand Templier du roi. Mais la magie noire s'est emparée de lui et de son esprit... Soumis aux forces maléfiques du Démon, cet ancien Templier est devenu un Champion du Chaos. Vous ne pouvez malheureusement pas battre en retraite. Il ne vous reste plus qu'à vous battre. Chaque fois que le Champion du Chaos remportera un Assaut, vous devrez lancer un dé : si le résultat est 6, la hache démesurée de votre ennemi vous infligera une grave blessure et, en plus des 2 points d'**ENDURANCE** perdus, vous devrez subir d'autres pertes. Pour savoir combien et leur nature, lancez le dé à nouveau, si vous obtenez :



124 Soumis aux forces maléfiques du Démon, cet ancien Templier est devenu Champion du Chaos.

DOMMAGE INFLIGÉ

- 1 OU 2 1 point d'ENDURANCE
- 3 1 point du *total de départ* d'ENDURANCE
- 4 1 point du *total de départ* d'HABILETÉ
- 5 1 point du *total de départ* de MAGIE
- 6 Panique

En cas de Panique, le Champion du Chaos perd 3 points d'ENDURANCE. Quant à vous, lancez deux dés, le résultat obtenu représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez. Et maintenant, il faut combattre.

CHAMPION DU CHAOS HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 15

Si vous sortez vainqueur de ce duel sans merci, rendez-vous au [372](#).

125

Le corps hideux de Thulu gît à vos pieds. Cette victoire vous rapporte 1 point de CHANCE. De plus, vous allez sans doute trouver la récompense de tous vos efforts, elle n'est sûrement pas loin... mais où ? En attendant, vous ramassez quelques victuailles sur la table du banquet ; elles ne sont pas de la première fraîcheur mais il ne faut pas se montrer trop exigeant (augmentez vos Provisions de 3 points). Ignorant les serviteurs de Thulu qui, plongés dans l'hébétude, ne représentent aucune menace pour vous, vous examinez les quatre issues que comporte la pièce : il y a trois portes encastrées dans le mur nord et une à l'ouest. Si vous choisissez la porte :

Du mur ouest

Rendez-vous au [390](#)

De gauche, au nord

Rendez-vous au [282](#)

Du milieu, au nord

Rendez-vous au [91](#)

De droite, au nord

Rendez-vous au [244](#)



126

Le Colosse de Pierre fait tournoyer sa massue. S'il parvient à vous frapper, lancez un dé ; si vous obtenez 5 ou 6, vous perdez 3 points d'**ENDURANCE** au lieu de 2. Par ailleurs, si vous obtenez un total de 11 ou 12 en calculant la *Force d'Attaque* de votre adversaire, rendez-vous immédiatement au [170](#).

COLOSSE DE PIERRE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 18

Si vous l'emportez, rendez-vous au [293](#).

127

- Ah ! vous devez être le fameux Triple-Œil ! Je connais votre réputation de marchand hors pair, vous savez ! déclarez-vous en offrant une poignée de main cordiale au vieil homme.

A ces mots, le visage de votre interlocuteur s'illumine.

- Vous avez entendu parler de moi, c'est vrai ? Les gens de Cabaai se souviennent donc encore de moi ?

Vous n'en avez pas la moindre idée, mais vous confortez le vieillard dans ses illusions, lui affirmant tout le bien qu'on pense de lui au-delà des frontières et combien vous êtes content de faire sa connaissance. Buvant vos paroles comme du petit-lait, le marchand se déclare prêt à traiter avec vous. Si vous dépensez au moins 8 Pièces d'Or chez lui, il vous offrira un pendentif représentant une petite Clé de Cristal Vert.

- Je ne sais pas exactement à quoi ça sert, mais je suis sûr que cette clé ouvre quelque chose, dit-il.

A présent, rendez-vous au [194](#) pour voir ce que le marchand peut vous vendre.

128

Un liquide sirupeux s'échappe soudain de l'anfractuosit  ; d'un coup de couteau malencontreux, vous venez de briser le flacon qui le contenait. Pas de chance ! A pr sent, si vous connaissez le nom d'un Chevalier dont vous recherchez l' p e, rendez-vous au [117](#). Sinon, rendez-vous au [43](#) pour poursuivre ailleurs vos recherches.

129

Vous d cidez de prendre le risque de vous confier   cet homme et vous lui annoncez que vous  tes venu dans le but d'an tantir les forces mal fiques qui r gissent le ch teau. Il para t tout d'abord d concert  par cette r v lation, puis il vous dit d'un air sombre :

- C'est l  une mission d esp r e,  tranger, et je sais de quoi je parle. Je m'appelle Davian ; je suis le dernier survivant des Chevaliers d'Argent. Depuis de longues ann es, je vis reclus ici, dans la terreur la plus abjecte. Les Dragons de Guerre, qui ont assailli le ch teau des ann es durant, ont r ussi   me communiquer une peur panique par le biais de la magie noire qu'ils exer aient. A pr sent, je me cache, tentant de tenir les Orques   distance et de repousser comme je peux l'heure de mon

trépas. Si vous êtes Braxus, rendez-vous au [178](#). Si vous êtes l'un des autres personnages, rendez-vous au [250](#).

130

Cet endroit, ancien laboratoire des alchimistes du Château d'Argent, est devenu un véritable musée des horreurs. Au milieu des cornues et des éprouvettes, vous découvrez tout un attirail d'appareils complexes et inquiétants, ainsi qu'une multitude de bocaux où flottent des organes de mutants et des morceaux de monstres de tout acabit. Tout respire le mal dans cette pièce ! Le silence pesant n'est troublé que par un bruit cadencé provenant d'une salle attenante, du côté sud. Avec un frisson d'appréhension, vous vous approchez de la porte qui y conduit. Si vous voulez inspecter ce laboratoire plus attentivement, rendez-vous au [58](#). Si vous choisissez d'ouvrir la porte côté sud, rendez-vous au [365](#). Mais il est peut-être plus prudent de quitter ces lieux pour rejoindre le couloir. Rendez-vous au [280](#), dans ce cas.

131

En bas des marches, le passage secret continue vers l'est sur une longue distance, puis il oblique vers le nord. *Testez votre Habileté de localisation* si vous possédez une Lanterne ou un sortilège de Lumière (si vous n'avez ni l'une ni l'autre, rendez-vous au [271](#)). En cas de succès, rendez-vous au [30](#). En cas d'échec, rendez-vous au [271](#).

132

Debout au milieu d'une grande pièce, vous réfléchissez à ce que vous allez faire, lorsque vous entendez soudain des voix étouffées qui proviennent du sous-sol. Vous vous agenouillez et, collant l'oreille contre les dalles de pierre, vous parvenez à saisir quelques mots : « Au bout du boyau... un trésor... à coup sûr... coffre... attention... piège. » Vous examinez soigneusement le sol pour voir s'il n'y aurait pas une dalle descellée, mais en vain. Vous ne saurez jamais qui habite les sous-sols du château...

Pourtant, c'étaient des voix humaines, vous en êtes presque certain. Maintenant, rendez-vous au [227](#).

133

Vous frappez la base de l'escalier du plat de votre arme magique. Aussitôt, un craquement sonore se répercute à travers la salle du Trône. Soudain, un éclair bleuté d'énergie surnaturelle part vers le sommet des marches, jusqu'aux pieds de Zagor. Votre arme a perdu une partie de ses pouvoirs magiques, mais ce n'est que temporaire : déduisez 1 point de votre *Force d'Attaque* pour les 2 prochains Assauts. Tandis que Zagor, complètement stupéfié, lutte pour garder l'équilibre, vous vous ruez dans l'escalier pour le rejoindre et le combattre face à face ! Rendez-vous au [74](#).



134

A mi-chemin de ce passage dirigé plein nord, vous remarquez qu'il ne comporte qu'une seule issue à l'ouest. Il rejoint ensuite la longue galerie des Faucons, orientée est-ouest. Si vous décidez de rebrousser chemin vers le sud afin d'explorer un secteur inconnu, rendez-vous au [399](#). Si vous voulez ouvrir la porte (à moins que vous ne l'ayez déjà fait), rendez-vous au [343](#). Si vous préférez continuer jusqu'à la galerie des Faucons, rendez-vous au [111](#).

135

On ne peut ouvrir ces portes qu'à l'aide des deux trousseaux de Clés en Os de Dragon. Si vous les possédez, vous savez combien de clés ils comportent ; rendez-vous alors au paragraphe portant ce numéro. Si vous n'avez pas ces trousseaux de clés, vous devez retourner à la galerie des Bronzes pour les chercher. Vous pouvez de nouveau entrer dans l'aile est ou l'aile ouest du château, même

si vous l'avez fait auparavant mais, d'un côté comme de l'autre, vous ne pourrez pas ouvrir une porte que vous avez déjà utilisée. A présent, rendez-vous au [41](#) pour choisir votre itinéraire.

136

Ce que vous allez faire est extrêmement risqué ! *Testez votre Habileté* et ajoutez 2 au résultat. Augmentez ce résultat de 1 si vous portez une cotte de mailles et de 2 si vous avez une armure de plates. Si vous êtes Rablaix, ajoutez 2 au nombre obtenu aux dés. En cas d'échec, vous tombez comme une pierre au fond du gouffre et vous périssez par les flammes. Si cela peut vous consoler, vous n'aurez même pas le temps de souffrir... En cas de succès, vous atterrissez de justesse de l'autre côté, mais vous vous cognez violemment contre un rocher et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Mais l'important, c'est d'y être arrivé ! Rendez-vous au [295](#).

137

La porte s'ouvre sur une pièce déserte mais, tandis que vous vous glissez dans l'entrebâillement, vous sentez des petites mains s'agripper à votre sac à dos pour vous dérober quelque chose ! Calculez votre *Force d'Attaque* et celle du Diablotin qui vient de vous agresser (son **HABILETÉ** s'élève à 9). Si c'est vous qui avez l'avantage, vous envoyez bouler votre adversaire d'un simple revers de la main. Si votre *Force d'Attaque* est inférieure à la sienne, il vous volera un objet magique et s'enfuira sans que vous puissiez le rattraper, car il est vif comme l'éclair. Le Diablotin choisira de préférence un Anneau Magique, si vous en avez un. Dans le cas contraire, il s'emparera d'une potion ou, en dernier recours, d'un parchemin. Si vous possédez plusieurs potions ou parchemins, il en prendra un au hasard (à vous de choisir ce que vous perdez). S'il n'y a ni Anneau Magique, ni potion, ni parchemin dans votre sac à dos, le Diablotin s'en ira, dépité, mais non sans vous avoir maudit auparavant. Vous devrez alors soustraire 1 point de votre *Force d'Attaque* durant les trois prochains combats ! A présent, rendez-vous au [52](#).

138

Comme vous le soupçonniez, les gardiens du temple sont des Zombies qui portent une étrange couronne autour du crâne et paraissent nettement plus dangereux que leurs congénères. Vous pouvez les attaquer de la façon habituelle ou bien essayer de les viser à la tête. Si tel est votre choix, vous devrez réduire votre *Force d'Attaque* de 3 points. Cependant, si vous réussissez à les frapper, vous ferez du même coup tomber leur couronne et ils perdront instantanément 2 points d'**HABILITÉ** et 4 points d'**ENDURANCE**. Combattez ces deux Zombies Couronnés en même temps :

Premier ZOMBIE COURONNÉ **HABILITÉ** : 8 **ENDURANCE**: 10
Second ZOMBIE COURONNÉ **HABILITÉ** : 8 **ENDURANCE**: 10

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, vous entendez soudain des éclats de voix derrière les portes que les Zombies gardaient. Ce sont, à n'en pas douter, des braillements d'Orques, mais vous distinguez également les cris d'un homme terrifié. Les Orques ont été alertés par le bruit de votre bataille et ils sont certainement sur le qui-vive.

Vous avez trois possibilités : ouvrir l'une des portes et vous lancer à l'attaque immédiatement (rendez-vous au [283](#)) ; accomplir une action avant de livrer bataille (avalier un Repas, une Potion, etc.) et vous rendre au [362](#) ; enfin, si vous estimez que deux combats consécutifs sont un peu trop pour un seul homme, vous pouvez tourner les talons et avancer jusqu'au bout du couloir ; dans ce cas, rendez-vous au [3](#).

139

En vous tournant face au nord, vous apercevez une porte à votre droite, quelques mètres avant que le couloir débouche sur un croisement. A cet embranchement, le passage orienté vers l'est ne comporte aucune issue. En revanche, il y a plusieurs portes le long des passages partant vers le nord et vers l'ouest. Vous devez choisir un secteur que vous n'avez pas encore exploré. Si vous

décidez d'ouvrir la porte de droite, juste avant l'embranchement, rendez-vous au [363](#). Si vous préférez continuer droit vers le nord, jusqu'à l'embranchement, rendez-vous au [92](#). Mais vous pouvez rebrousser chemin vers le sud et l'ouest, pour regagner l'endroit par où vous êtes entré dans le château. Rendez-vous au [399](#) dans ce cas.

140

L'Elfe vous dévisage de la tête aux pieds. De toute évidence, vous ne lui faites pas peur ! Si vous souhaitez engager la conversation, rendez-vous au [315](#). Si vous voulez l'attaquer sans crier gare pour vous emparer du sac bien garni qu'il camoufle sous sa cape, rendez-vous au [157](#).

141

Au bout du couloir, vous repérez une porte dérobée habilement dissimulée dans la paroi ouest. Si vous souhaitez l'ouvrir (à condition de ne pas l'avoir fait auparavant), rendez-vous au [171](#). Si vous préférez vous abstenir, vous revenez sur vos pas pour inspecter une autre partie du château : rendez-vous au [376](#).

142

A l'intérieur du petit compartiment secret, vous trouvez une boule toute lisse, d'un noir de jais, et pas plus grosse qu'un œuf d'oie. Vous tenez en main le Globe du Templier ! Les pouvoirs de cet objet magique peuvent être activés à tout moment par un simple effort de concentration. Lorsque vous l'utiliserez, vous aurez la possibilité d'augmenter vos points d'HABiLETÉ mais ils ne pourront pas dépasser votre *total de départ* d'HABiLETÉ en vertu de la puissance libérée par le Globe. Au total, vous pourrez gagner 3 points d'HABiLETÉ supplémentaires (à vous de les utiliser tout d'un coup, ou bien en plusieurs fois). Ce bonus d'HABiLETÉ ne durera que pendant un seul combat, mais il vous sera aussi utile si vous devez *tester votre Habileté* lors d'un combat particulièrement long. Cette heureuse trouvaille vous rapporte 1 point de CHANCE. A présent, vous pouvez aller

explorer une autre partie de l'aile ouest (rendez-vous au [36](#)) ou vous diriger vers la galerie des Bronzes (rendez-vous au [7](#)).

143

Dès que vous posez la main sur la poignée, le cercle le plus rapproché de la porte se met à briller intensément et vous recevez une violente décharge électrique. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE ! En plus, la porte est toujours close. Il vous reste une action à tenter avant de vous lancer dans la bataille. Si vous optez pour cette solution, rendez-vous au [190](#). Si vous jugez préférable de prendre la fuite, rendez-vous au [97](#).

144

Il n'y a ni serrure ni verrou sur cette porte ornée d'une simple rune. Si vous voulez, et si vous pouvez lancer un sortilège d'Ouverture, rendez-vous au [203](#). Si vous enfoncez la porte, rendez-vous au [42](#). Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au [3](#).

145

La petite créature se rue hors de la pièce. Inutile de vous lancer à sa poursuite, elle est bien trop rapide pour vous. Si ce n'est déjà fait, allez-vous ouvrir la porte ornée d'une plaque de céramique (rendez-vous au [112](#)) ou bien marcher jusqu'au bout du passage nord (rendez-vous au [43](#)) ?

146

A l'instant même où vous poussez la porte, deux barres d'acier jaillissent de l'encadrement : l'une à hauteur du genou, l'autre au niveau de la nuque. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE (si vous êtes Rablaix, vous ne perdez que 2 points d'ENDURANCE car, dans ce cas, la barre supérieure vous passe nettement au-dessus de la tête). Si vous survivez à ce traquenard, vous pénétrez dans l'Exploratorium de Moranès. Ce fameux armurier s'est distingué par toutes sortes d'inventions originales : armes extraordinaires,

machines de guerre et engins balistiques fort en avance sur leur temps. Certains projets n'ont jamais vu le jour, mais les croquis et les maquettes de catapultes géantes et autres balistes qui encombrant la pièce vous font réaliser que cet inventeur de génie a dû être d'un grand secours pour défendre le Château d'Argent à l'époque des rois. A en juger par la façon dont il a protégé la porte de son atelier, il se pourrait bien que d'autres pièges soient dissimulés çà et là. Si vous souhaitez néanmoins examiner de plus près les prototypes et les plans de Moranès, rendez-vous au [307](#). Si vous pensez que cette curiosité pourrait vous coûter très cher, rendez-vous au [52](#) afin de poursuivre ailleurs vos recherches.

147

Cette carte faisait partie du jeu de cartes magiques de Zagor. Il a dû la perdre en arrivant ici ! Elle est ornée, côté face, d'un dessin représentant une dague argentée. Lorsque viendra l'heure d'affronter Zagor, vous pourrez utiliser cette carte pour l'affaiblir, car elle possède les mêmes pouvoirs qu'une véritable Dague d'Argent. Cette trouvaille vous rapporte 1 point de **CHANCE**. A présent, si vous voulez retourner la seconde carte, rendez-vous au 245. Si cela ne vous dit rien, vous pouvez vous rendre au 10 pour explorer la grotte qui se trouve au bout du passage (à moins que vous ne l'ayez déjà fait). Si vous préférez retourner dans la caverne principale, rendez-vous au [186](#).

148

Vous avez bien fait de ne pas vous attarder : votre mission est d'anéantir Zagor, pas de vous enrichir ! Ajoutez 1 point à votre total de **CHANCE**, puis rendez-vous au [235](#).

149

- Zuqurulm ? Comment pouvez-vous savoir ça ? Seul mon acolyte connaissait mon véritable nom ! s'écrie-t-il avec étonnement.

Vous lui expliquez alors que vous avez sauvé son compagnon des Grands Orques, dans les sous-sols du château. A ces mots, Zuqurulm laisse exploser sa joie.

- Je le croyais mort depuis longtemps ! reprend-il. Ainsi, vous nous avez sauvé la vie à tous les deux, étranger. J'ai donc une double dette envers vous. Puisque vous nous avez également débarrassés des odieux serviteurs du mal, nous avons un peu de temps devant nous. Je vais vous apprendre un sortilège spécial qui vous aidera, je l'espère de tout cœur, à remporter la victoire finale.

Après un instant de repos et de méditation, Zuqurulm vous révèle les secrets du sortilège d'**ENDURANCE**. Il vous faudra dépenser 1 point de **MAGIE** pour l'utiliser, mais vous pourrez récupérer ainsi la moitié de votre *total de départ* d'**ENDURANCE** (arrondi au chiffre supérieur). Vous pourrez lancer ce sortilège à n'importe quel moment, sauf pendant un combat. A présent, si vous êtes Braxus ou Sallazar, rendez-vous au [232](#). Si vous êtes Anvar ou Rablaix, rendez-vous au [211](#).

150

Il y a quatre symboles gravés sur ce Bâton d'Onyx : un Lion, un Chevron, une Coupe et une Étoile. Si vous avez dépensé un point de **MAGIE** pour activer le Bâton (ou si vous le faites maintenant), vous réussirez peut-être à porter un coup fatal au Champion des Cornus de l'Enfer. Si vous connaissez le symbole capable de le vaincre et si vous avez déjà vu le même symbole sur un coffre, vous savez par conséquent combien il y avait de dessins héraldiques sur ce coffre, et de quelle couleur ils étaient. Convertissez les lettres de cette couleur selon le code A = 1, B = 2, C = 3, etc. Additionnez-les, puis multipliez le résultat par le nombre de symboles qui se trouvaient sur le coffre. (Par

exemple, si vous pensez que c'est l'Étoile qui vous permettra de venir à bout du Champion, et si vous avez vu cinq étoiles blanches sur un coffre, vous auriez rendez-vous au [160](#). En effet, BLANC = 2+12+1 + 14+3 = 32; 32x 5= 160.) A présent, faites vos calculs et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si le paragraphe ne commence pas par les mots « Du bâton magique... » vous vous êtes trompé ; rendez-vous au [223](#) pour continuer la lutte. De même, rendez-vous au [223](#) si vous ignorez le symbole qui peut anéantir le Champion.



151

Tandis que vous contemplez le tableau, le visage du magicien se transforme radicalement ! Ses traits doux et sereins se déforment peu à peu et vous voyez se dessiner le faciès hideux d'un Démon digne de figurer dans les pires cauchemars. Il s'agit de Zagor en personne ! Soudain, son regard inquisiteur croise le vôtre et une grimace de haine absolue déforme encore plus ses traits. Vous sentez des mots pénétrer de force dans votre esprit ; ce monstre est en train de vous hurler un message télépathique. « Comment osez-vous venir me défier jusqu'ici? » Vous perdez 1 point de CHANCE. La peur au ventre, vous sortez en courant de la pièce et vous poursuivez à la hâte vers le nord. Rendez-vous au [92](#).

152

La porte s'ouvre sur une superbe salle d'apparat où se dresse une grande table ronde autour de laquelle sont disposés des trônes. Il doit y en avoir une bonne cinquantaine. Le centre de la table est occupé par un dôme de cristal qui irradie une faible lueur verte. Vous distinguez vaguement les contours d'une forme miroitante sous ce dôme, mais vous ne sauriez dire de quoi - ou de qui - il s'agit... d'autant qu'entre vous et lui se trouve un reptile de vingt

mètres de long ! Il est assoupi sur le plateau de la table et tient un trésor entre ses pattes avant. Cette créature est un bébé Dragon mais, comme vous le savez, tous les Dragons sont de redoutables ennemis, quel que soit leur âge. Cependant, à en juger par ses écailles ternes, celui-ci n'a pas l'air en grande forme. Si vous décidez de l'attaquer, vous pouvez mener librement une action avant son réveil (le frapper avec votre arme, jeter un sort, décocher une flèche, etc.) ; après avoir noté les points à déduire de L'ENDURANCE du Dragon, rendez-vous au [276](#) pour le début du combat. Si vous préférez laisser cette créature en paix, rendez-vous au [36](#) pour choisir une nouvelle direction.

153

Un faciès de Dragon luminescent apparaît sur la carte ! Cette malédiction vous coûte 1 point de CHANCE. Vous devez également réduire votre *Force d'Attaque* d'un point avant de vous lancer dans la lutte ; rendez-vous au [299](#).

154

Comme bon nombre de ports, Kerpierre regorge de diseurs de bonne aventure, de tireurs de cartes et charlatans de tout acabit mais, en tant que Sage du roi, Yondell bénéficie d'une solide réputation de voyant, aussi décidez-vous d'aller lui rendre visite. A votre arrivée, vous trouvez le vieil homme en pleine discussion avec un marchand qui tient sous le bras un coffre en bois.

- Que voulez-vous ? demande-t-il d'un air bougon. Vous commencez à lui expliquer que vous aimeriez quelques conseils, mais il vous interrompt d'un geste autoritaire et reprend :

- Ce misérable me demande 5 Pièces d'Or en échange d'une poignée de queues de Luminolézards de Barrabangie, vous vous rendez compte ? Quelle honte de pratiquer de tels prix ! Payez-le à ma place et je verrai ce que je peux faire pour vous.

Si vous acceptez de dépenser 5 Pièces d'Or, rendez-vous au [382](#). Si vous ne voulez pas payer une telle somme (ou si vous n'en avez

pas les moyens), rendez-vous au [206](#) pour tenter de vous faire un peu plus d'argent. Si vous préférez aller acheter du matériel supplémentaire, rendez-vous au [56](#). Enfin, si vous estimez qu'il est temps de rejoindre le bateau, rendez-vous au [220](#).

155

Juste avant que le couloir oblique vers l'est, il y a une porte en face de vous, dans le mur nord. Par ailleurs, il y a aussi une petite porte dans le passage est, toujours côté nord. Si vous voulez ouvrir la première porte, rendez-vous au [105](#). Si vous optez pour la seconde, rendez-vous au [269](#).

156

Subitement, le monstre explose et vous inonde d'une humeur acide et terriblement corrosive. Vous perdez 12 points d'ENDURANCE. Qui plus est, l'énorme carcasse se tortille encore, agitée de soubresauts convulsifs ! Si vous voulez ramasser le Coffre en Bois, *testez votre Habileté*. En cas de succès, rendez-vous au [199](#). En cas d'échec, rendez-vous au [387](#). Si vous préférez quitter les lieux immédiatement, sans toucher à ce coffre, rendez-vous au [280](#).

157

Elranel est un redoutable adversaire. A moins de posséder une Bague de Clairvoyance, vous devez réduire votre *Force d'Attaque* de 1 point, car sa Cape Magique le rend difficile à cerner. De plus, son arme est empoisonnée. S'il parvient à vous frapper, vous perdez 1 point d'ENDURANCE, plus 2 autres points d'ENDURANCE à cause de la substance venimeuse. Cependant, il ne restera plus de poison sur sa lame après les 6 premiers Assauts. Par la suite, vous perdrez donc seulement 1 point d'ENDURANCE à chaque blessure. Si vous êtes en compagnie d'un apprenti Voleur, ce dernier ne vous est d'aucune aide pendant le combat, bien au contraire ; il prend ses jambes à son cou sans demander son reste !

ELRANEL LE VOLEUR HABILITÉ: 12 ENDURANCE: 13

Si vous parvenez à réduire l'ENDURANCE de votre ennemi à 4 points (ou moins) sans le tuer, rendez-vous au [239](#). Si Elranel succombe sous vos coups, rendez-vous au [195](#).

158

Vous voici maintenant dans l'antichambre du geôlier. Il n'y a rien, excepté une grande statue de pierre représentant un Démon ailé et cornu. Ses mains sont prolongées d'immenses griffes et son échine est hérissée de pointes sur toute la longueur. Soudain, la statue s'anime et tente de vous agripper au passage ! Le combat s'annonce difficile, car l'adversaire en question est un gros morceau. De plus, impossible de fuir. Seul avantage pour vous : contrairement à beaucoup de ses congénères, ce Golem est vulnérable à toutes les armes ; vous pourrez donc l'affronter normalement.

GOLEM DE PIERRE HABILITÉ : 9 ENDURANCE: 16

Si vous réussissez à neutraliser ce monstre, vous trouvez un Trousseau de Clés dans un coin de la pièce. Ce sont les clés du geôlier ; il y en a 70 ! Vous quittez la pièce en les emportant, tout en réfléchissant à ce que vous allez faire maintenant. Si vous voulez ouvrir une porte et si vous choisissez :

- | | |
|-------------------------|------------------------------------|
| La première à droite | Rendez-vous au 184 |
| La dernière à droite | Rendez-vous au 281 |
| L'une des deux à gauche | Rendez-vous au 118 |

159

Vous devez prendre un Repas pendant que vous inspectez les chambres des Chevaliers d'Argent. Ensuite *testez votre Habileté de localisation*. En cas de succès, rendez-vous au [237](#). En cas d'échec, vous ne trouvez rien d'intéressant, aussi rendez-vous au [43](#) pour poursuivre ailleurs vos recherches.

160

Si vous embauchez ce jeune Voleur, vous devrez le payer 4 Pièces d'Or. En contrepartie, il vous aidera de différentes façons. Premièrement, il sait crocheter toutes les serrures et déjouer les pièges qui protègent certaines portes, aussi n'aurez-vous rien à craindre de ce côté-là. En revanche, vous devrez ouvrir vous-même les Coffres-Tourelles et votre compagnon ne pourra rien contre les portes munies de serrures magiques ou ornées de runes. En second lieu, il vous prêtera main-forte pendant les combats et vous pourrez aussi augmenter de 2 points votre *Force d'Attaque*. Mais ceci n'est valable que pour trois combats ; ce garnement ne tient pas à risquer sa peau au-delà de certaines limites et il vous quittera une fois son contrat rempli (n'oubliez pas de comptabiliser le nombre de ses interventions). A vous de choisir pour quels combats son aide vous semblera particulièrement précieuse (ce ne seront pas forcément les trois premiers). Par ailleurs, le jeune Voleur ne combattra aucun Dragon et il refusera de pénétrer dans la salle du Trône et de franchir les escaliers en bois. A présent, prenez une décision : si vous voulez louer ses services, prenez note de vous rendre au [316](#) après qu'il aura combattu 3 fois à vos côtés. Vous vous dirigez maintenant vers le corps principal du château, vous gardant bien d'affronter les vilains Diablotins qui hantent la partie ouest. Rendez-vous au [3](#).

161

Si vous avez absorbé une potion d'Envol, vous descendez en piqué en moins d'une seconde ; rendez-vous au [286](#). Sinon, vous êtes devant l'alternative suivante ; emprunter l'une des échelles de corde accrochées à la plate-forme (rendez-vous au [326](#)) ou sauter dans le vide (25 mètres !) en implorant la protection de tous les dieux et de toutes les déesses d'Amarillie (rendez-vous au [102](#)).

162

Sous l'influence de l'énergie magique que vous venez de libérer, l'atmosphère de la salle se trouble pendant une fraction de seconde, puis vous voyez se dessiner la silhouette fantomatique d'un jeune Chevalier. Il vous observe avec méfiance mais, lorsque vous lui révélez le but de votre mission, il se déclare prêt à vous parler. - Vous obtiendrez sans doute de l'aide dans le temple qui se trouve à l'ouest d'ici. En face, vous trouverez une fontaine magique dont les eaux ont des pouvoirs curatifs - même s'il existe une forme de pouvoir bien plus puissante au-dessus. A l'étage supérieur, méfiez-vous du grand chef des Orques qui a élu domicile dans la salle du Trône. Il répond au nom de Thulu et règne sur toute une population de monstres Morts Vivants, de mutants et d'Orques de la pire espèce. Cet ignoble personnage possède cependant une épée magique de grande valeur ! On accède à la salle du Trône par de grandes portes en fer forgé, vous ne pourrez pas les rater. Je vous conseille de ne pas aller dans les oubliettes du château ; elles sont gardées par un redoutable Golem. Néanmoins, les anciens Magiciens qui y ont été enfermés ont certainement laissé des trésors de magie. En revanche, il serait bon d'essayer de rencontrer Triple-Œil, un marchand surnommé ainsi parce qu'il ne se sépare jamais de son monocle de verre. C'est un vieux fou, mais il fait le commerce de tout un tas d'objets intéressants, y compris certains articles magiques. Aussi incroyable que cela puisse paraître, il s'est barricadé dans un coin du château et a réussi à survivre durant toutes ces années. Si vous pénétrez dans les ailes ouest et est,

faites bien attention... ajoute le jeune Chevalier tandis que son image s'estompe petit à petit. Et aussi, prenez bien garde à Groot, gardien de... Mais le fantôme a disparu. Il est temps de vous remettre en route, car déjà d'autres rats se rapprochent. Rendez-vous au [376](#).

163

Le petit animal vous saute dessus et se met à attaquer votre armure avec ses griffes et ses dents. En un rien de temps, il a littéralement dévoré tout le métal que vous aviez sur le dos ! (Heureusement, l'armure de cuir que vous portez en dessous reste intacte.) Tandis que vous luttez pour vous débarrasser de lui, vous constatez que les plaques qui recouvrent son échine et ses pattes se sont curieusement raffermies. Enfin repu, ce cochon hors du commun vous laisse tranquille et s'enfuit à toutes jambes. Rendez-vous au [145](#).

164

La porte s'ouvre sur une petite pièce dérobée d'où se dégage une infecte odeur de moisi. Mais elle renferme des objets intéressants, notamment une cotte de mailles de très petite taille. Seul un Nain pourra la revêtir (par conséquent, si vous êtes Rablaix, vous augmenterez votre *Force d'Attaque* de 1 point quand vous la porterez au combat). Un peu plus loin, vous découvrez un écrin en cuir contenant un objet ovoïdal et grumeleux d'environ vingt centimètres de long. Il s'agit d'une des fameuses Sphères de Lave fabriquées par les Nains de Grundie ! Si vous lancez ce projectile contre vos adversaires pendant un combat, il se transformera en une redoutable boule de flammes qui leur infligera de cuisantes blessures. Lancez un dé pour chaque ennemi afin de déterminer le nombre de points d'**ENDURANCE** perdus (cette arme est malheureusement sans effet contre Zagor ou toute autre créature pouvant cracher du feu). Vous devrez dépenser 1 point de **MAGIE** pour activer la Sphère de Lave, mais cette trouvaille vous rapporte 1 point de **CHANCE**. Vous apercevez une porte encastrée dans le mur nord ;

si vous voulez l'ouvrir, rendez-vous au [363](#). Sinon, vous quittez la pièce par où vous êtes entré et vous empruntez le passage orienté vers l'ouest (rendez-vous au [399](#)) ou vers le nord (rendez-vous au [139](#)).

165

Une intuition subite vous incite à penser qu'il y a une puissante arme magique derrière cette porte. Il vous la faut absolument ! Rendez-vous au [314](#).

166

Vous voici au rez-de-chaussée de la tour orientale qui s'élève à plusieurs dizaines de mètres. Une volée de marches en pierre mène à un palier où vous apercevez une énorme machine de guerre. Juste à côté, vous reconnaissez la forme caractéristique d'un Coffre-Tourelle. L'ennui, c'est qu'il est jalousement gardé par une créature d'aspect peu engageant ! Grool - puisqu'il s'agit de lui - est un Ogre cyclopéen colossal. Il tient dans ses grosses pattes une massue aussi grande que vous et se met à grogner de fureur en vous voyant. Si vous voulez vous emparer de son trésor, inutile de préciser que ce ne sera pas chose aisée ! Si vous jugez plus prudent de renoncer au coffre et de vous esquiver sur-le-champ, rendez-vous au [377](#). Dans le cas contraire : faites de votre mieux pour exterminer cette brute épaisse ! Si vous possédez un Bâton d'Onyx, et si vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous immédiatement au [246](#).

GROOL HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 22

Si vous réduisez l'ENDURANCE de Grool à moins de 8, prenez note de ses points d'HABILITÉ et d'ENDURANCE, puis rendez-vous au [69](#). Si vous réussissez à occire votre adversaire, rendez-vous au [252](#). Si vous devez prendre la fuite (ce que vous pouvez faire à n'importe quel moment), rendez-vous au [377](#).



166 *Grool – un ogre cyclopéen colossal – se met à grogner de fureur en vous voyant.*

167

Cet Ogre du Chaos est un mutant de la plus redoutable espèce. A chaque Assaut, lancez un dé. Si vous obtenez 6, le monstre crachera sur vous un jet d'acide corrosif qui vous coûtera 6 points d'ENDURANCE, quelle que soit votre *Force d'Attaque*, et cela en plus des points d'ENDURANCE perdus si vous avez été touché. Un bon conseil : tuez-le au plus vite !

OGRE DU CHAOS HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 14

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [48](#).

168

Si vous pensez connaître le nom du marchand, convertissez toutes les lettres selon le code : A = 1, B = 2, C = 3, etc. Additionnez-les, puis ajoutez le nombre de lettres qui composent la première partie de ce nom. Le résultat vous donnera le numéro du paragraphe où vous devez vous rendre. Si ce paragraphe ne commence pas par les mots : « Ah ! vous devez être... » c'est que vous avez fait erreur ; rendez-vous dans ce cas au [194](#). Si vous ignorez le nom du marchand, vous lui demandez comment il s'est débrouillé pour survivre en ces lieux. - Bah ! je sais me protéger des Orques et de leurs compères grâce à certaines astuces. La magie, entre autres. Une fois, j'en ai surpris deux en train d'essayer de cambrioler mon magasin. Je les ai étendus raides ! Depuis ce jour, ils me fichent la paix. Il y en a même qui viennent m'acheter de la nourriture de temps en temps. Mais il devient de plus en plus difficile de s'approvisionner. Les gens du château - enfin, ceux qui se sont enfuis pour se réfugier dans le vieux village - m'apportent ce qu'ils peuvent mais... le service laisse à désirer, de nos jours, vous dit-il en hochant tristement la tête. Même s'il paraît un peu fou, ce vieillard a cependant plusieurs objets intéressants en stock. Rendez-vous au [194](#).

169

Il est difficile de lancer un flacon d'acide aussi loin. Cette action diminue votre *Force d'Attaque* de 2 points (sauf si vous possédez un lance-pierres ou si vous décidez, après réflexion d'utiliser l'acide de la façon habituelle, en combat rapproché). Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de Zagor, vous réussissez à l'atteindre. Si c'est lui qui a la plus grande *Force d'Attaque*, son sortilège vous coûte 1 point d'HABILETÉ et 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [299](#) afin de choisir votre stratégie pour le prochain Assaut.



170

Le Colosse vous assène également un grand coup de fouet, lequel est en cuir de Basilic ensorcelé ! Vous devrez dépenser 1 point de **MAGIE** pour en neutraliser les effets magiques. S'il vous reste donc au moins 1 point de **MAGIE**, rendez-vous au [126](#) afin de poursuivre le combat. Si vous n'avez plus de point de **MAGIE**, vous vous transformez en statue de pierre et votre aventure se termine ici.

171

Derrière la porte secrète, vous découvrez un escalier descendant vers le nord. Les marches sont taillées dans le roc et couvertes d'un limon visqueux, aussi devez-vous prendre garde de ne pas glisser. Étant donné qu'il fait noir comme dans un four, une Lanterne (ou un sortilège de Lumière) est indispensable pour éclairer votre chemin. Si vous n'en avez pas, vous trébuchez, vous tombez et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. L'escalier se termine face à une porte qui ne semble pas très solide. Elle n'a

pas de serrure mais elle est ornée d'un motif scintillant où s'entrecroisent des runes magiques. Si vous êtes Sallazar, vous pouvez les décrypter ; rendez-vous au [386](#). Sinon, vous pouvez tout simplement pousser cette porte (rendez-vous au [339](#)), utiliser un sortilège d'Ouverture (rendez-vous au [110](#)), ou encore rebrousser chemin pour prendre un autre itinéraire (rendez-vous au [376](#)).

172

A l'instant même où vous atteignez le palier, vous voyez Grool porter un flacon à ses lèvres. Ce monstre vient d'avaler une potion revitalisante ! Lancez un dé et ajoutez 1 au résultat : vous obtiendrez le nombre de points d'ENDURANCE récupérés par votre adversaire. Frais comme un gardon, l'Ogre brandit sa massue dans la ferme intention de vous réduire en miettes. Si vous l'emportez, rendez-vous au [252](#).

173

Voici des heures que vous traînez dans les quartiers louches de la ville, où voleurs à la tire et coupe-jarrets opèrent en toute impunité. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous réussissez à préserver tous vos biens. Si vous êtes Malchanceux, un Voleur vous a pris la moitié de l'or que vous aviez en poche (arrondissez au chiffre supérieur). A présent, si vous décidez d'acheter du matériel d'équipement, rendez-vous au [56](#). Si vous préférez consulter l'un des sages du roi, rendez-vous au [154](#). Si vous jugez plus sage de regagner le vaisseau qui doit vous conduire à l'île de la Tour, rendez-vous au [220](#).

Les Cornus d'Enfer sont d'implacables adversaires. Estimez-vous heureux si vous échappez aux coups de boutoir de leurs cornes et au feu cuisant de leur fouet !

Premier CORNU D'ENFER **HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 10**

Second CORNU D'ENFER **HABILETÉ : 9 ENDURANCE: 10**

Si vous êtes touché, lancez un dé puis consultez le tableau ci-dessous pour connaître l'étendue des dommages :

COUP PORTÉ PERTE INFLIGÉE

- 1 Le fouet effleure 1 point d'ENDURANCE
- 2 ou 3 Coup de fouet 2 points d'ENDURANCE
- 4 Coup de corne 2 points d'ENDURANCE
- 5 Double coup de 2 points d'ENDURANCE fouet et 1 point d'HABILETÉ
- 6 Coup de corne 4 points d'ENDURANCE spécial (2 normaux et 2 pour le poison)

Tous les points d'HABiLETÉ que vous coûtent les doubles coups de fouet ne sont que temporairement perdus : vous les récupérez à la fin du combat. Si vous vous en sortez vivant, vous pénétrez dans la salle de garde des Cornus d'Enfer en empruntant la porte ouest. Rendez-vous au [99](#).

Cette carte faisait partie du jeu de cartes magiques de Zagor. Il a dû la perdre en arrivant ici ! Elle est ornée, côté face, d'un dessin représentant une dague argentée. Lorsque viendra l'heure d'affronter Zagor, vous pourrez utiliser cette carte pour l'affaiblir, car elle possède les mêmes pouvoirs qu'une véritable Dague

d'Argent. Cette trouvaille vous rapporte **1** point de **CHANCE**. **VOUS** prenez la seconde carte en main, mais quelque chose vous dit qu'elle pourrait bien vous être néfaste. Si vous souhaitez la retourner malgré tout, rendez-vous au **245**. Si cela ne vous dit rien qui vaille, vous pouvez vous rendre au **10** pour explorer la grotte qui se trouve au bout du passage (à moins que vous ne l'ayez déjà fait). Si vous préférez retourner dans la caverne principale, rendez-vous au **186**.

176

- Thulu, le grand chef des Orques qui a élu domicile dans la salle du Trône, retient prisonnier un grand Guérisseur. Il est enfermé dans une pièce qui se trouve derrière le mur ouest. Lui seul pourra te guérir de la peste si par malheur tu viens à l'attraper. A moins que tu ne t'adresses à la vieille... mais elle pratique des prix exorbitants ! C'est une des anciennes Sorcières Blanches du roi, mais elle a été corrompue par le démon il y a de nombreuses années. Pour parvenir jusqu'à elle, il te faudra affronter les Cornus d'Enfer qui gardent l'entrée de la salle du Trône (à mon avis, c'est quand même beaucoup plus facile que de traverser la salle du Trône). Mais prends garde à son chat - il est extrêmement dangereux ! Rendez-vous au **22**.

177

Si le premier Orque est invisible, vous devez déduire 2 points de votre *Force d'Attaque* pendant que vous luttez contre lui. Au moment d'affronter le deuxième Orque, vous le voyez tirer son épée, abandonnant le vieil homme à son triste sort.

Premier

GRAND ORQUE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7 Second

GRAND ORQUE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous sortez vainqueur du combat, vous prenez la Pièce d'Or et la nourriture que vous trouvez sur l'un des Orques (ajoutez 1 point à vos Provisions).

Le vieillard vous explique ensuite qu'il est Guérisseur et qu'on le retient prisonnier depuis une éternité afin de soigner les Orques blessés ou malades. Il vous est tellement reconnaissant de l'avoir-sauvé qu'il se déclare prêt à exercer tous ses talents pour vous venir en aide. Vous recouvrez ainsi votre *total de départ* d'ENDURANCE. Il peut également neutraliser n'importe quel bacille de la peste (mais uniquement un), si toutefois vous avez contracté cette terrible maladie. Il vous apprend aussi que son mentor, le grand guérisseur Zuqurulm, est retenu prisonnier à l'étage au-dessus, par Thulu, le chef des Orques. Ce dernier a su s'entourer d'une garde puissante : des Zombies Couronnés et des Orques mutants de la pire espèce. Si vous parveniez à les vaincre, Zuqurulm vous serait assurément d'une grande aide ! A présent, rendez-vous immédiatement au [201](#) si vous êtes Braxus. Sinon, le vieil homme vous fait part de son souhait : quitter le Château d'Argent au plus vite afin de porter secours aux malheureux qui subissent les assauts incessants des Orques sur tout le territoire de l'île de la Tour. Vous prenez donc congé de lui et vous partez de votre côté, quittant le temple pour aller jusqu'au bout du passage ouest, avant de vous diriger plein nord. Rendez-vous au [357](#).

178

Le Chevalier est visiblement déprimé, incapable de reprendre courage. Que reste-t-il du fier et valeureux guerrier qu'il a été ? Pas grand-chose, si ce n'est la superbe armure qu'il revêt encore. Justement, cette armure vous plaît beaucoup ! - Messire Chevalier, déclarez-vous avec audace, si vous ne pouvez plus combattre, vous pouvez néanmoins m'aider. Comme je vous l'ai dit, je suis venu ici pour anéantir les forces du mal qui ont causé votre perte et je crois que je pourrais faire bon usage de l'armure que vous portez. Puisque vous ne pouvez pas lutter à mes côtés, voudriez-vous me la donner ?

Après quelques secondes de réflexion, l'homme accepte de se séparer de sa fidèle armure de plates, bien que ce ne soit pas de gaieté de cœur. Il vous faudra dépenser **1** point de **MAGIE** pour activer cette cuirasse magique mais, en contrepartie, vous pourrez augmenter votre *Force d'Attaque* de 2 points pour tous les combats à venir ! Vous gagnez également **1** point de **CHANCE**. A présent, même si ce n'est pas très délicat de votre part, vous pouvez demander à Davian de vous parler du Chevalier à l'épée magique dont vous avez vu le portrait ; rendez-vous au [202](#). Si vous préférez partir tout de suite, vous pouvez vous diriger vers le sud, puis vers l'est (rendez-vous au [399](#)), plein nord, vers la galerie des Faucons (rendez-vous au [111](#)).

179

L'entrée de la pièce qui se trouve tout en haut de la Grande Tour a été condamnée. Bientôt, le Démon Zagor commencera à se régénérer et il ne tardera pas à vous rattraper. Quand bien même vous parviendriez à le vaincre de nouveau, vous ne pourrez jamais l'exterminer radicalement. Vous êtes perdu ! Votre mission se termine par un échec et votre aventure se termine tout court.

180

L'ampleur de la salle centrale de la Grande Tour vous coupe le souffle. Environ vingt-cinq mètres au-dessus de vous, il y a une grande plate-forme en pierre qui paraît suspendue dans les airs, comme par enchantement. Elle est surmontée d'une arche figurant une énorme mâchoire de dragon. Un violent tourbillon d'air s'élève du sol jusqu'à la plate-forme, entraînant dans sa spirale une quantité de poussière et de débris. Par ailleurs, quatre échelles de corde à moitié délabrées, accrochées à la base de la plate-forme, descendent jusqu'à terre. Du sommet de l'arche, un rayon de lumière laiteuse s'élève à une hauteur vertigineuse, vers une coupole blanche, presque à la cime de la tour. Mais ce n'est pas tout : il y a aussi le Dragon de Guerre ! Le monstre est assoupi en travers de la plate-forme et, à en juger

par le volume qu'il occupe, il doit bien mesurer quarante mètres de la tête à la queue. Dire qu'il va vous falloir l'affronter !... Réfléchissez calmement à la tactique que vous souhaitez adopter avant de vous lancer à l'assaut de la plate-forme. Si vous possédez une Baguette en Onyx, rendez-vous directement au [260](#). De toutes les créatures qui hantent le Château d'Argent, il n'y a pas plus redoutable ennemi que ce Dragon. Par conséquent, n'hésitez pas à mettre les chances de votre côté avant de l'affronter. Il y a plusieurs façons d'accéder à la plate-forme. Si vous avez au moins trente mètres de corde et un arc (ou une Flèche Magique), vous pouvez tenter de l'arrimer à la plate-forme puis d'y grimper (rendez-vous au [49](#)). Sinon, vous pouvez utiliser une potion d'Envol (à condition d'en avoir une). Rendez-vous au [364](#) dans ce cas. Vous pouvez aussi escalader une des échelles de corde (rendez-vous au [272](#)) ou pénétrer au cœur du tourbillon, dans l'espoir d'être propulsé vers le haut (rendez-vous au [334](#)). Et puis, il vaut peut-être mieux renoncer à monter et défier le Dragon de là où vous êtes. Rendez-vous au [346](#).

181

Vous récoltez des pierres précieuses d'une valeur totale de 15 Pièces d'Or... mais à quoi bon? Ce n'est sûrement pas ce qui va vous aider à vaincre Zagor, n'est-ce pas ? Rendez-vous au [262](#).

182

Si vous avez décidé de neutraliser la toile uniquement, ou bien la toile et le cercle, vous pouvez ouvrir la porte mais le symbole explose, libérant une flamme orangée qui vous fait perdre 6 points d'ENDURANCE. Rendez-vous ensuite au [229](#). Si vous n'avez enlevé que le cercle, rendez-vous au [253](#). Si vous n'avez ôté que le triangle, ou bien le triangle et le cercle, la porte vous résiste, mais vous n'éprouvez aucun dommage : rendez-vous au [397](#). Enfin, si vous avez choisi d'éliminer le triangle et la toile, ou encore les trois éléments qui composaient le symbole, rendez-vous au [229](#).

183

A quoi pourra vous servir le liquide que vous venez de prélever sur cet œuf de Dragon ? Vous l'ignorez, mais on ne sait jamais... Rendez-vous au 52 si vous souhaitez poursuivre vos recherches dans l'aile est. Rendez-vous au [7](#) si vous préférez retourner dans la galerie des Bronzes.

184

On a cloué sur cette porte une plaque de laiton sur laquelle est gravé le nom peu engageant de « Mun-gus ». La porte est verrouillée. Si vous avez un sortilège d'Ouverture, ou si vous êtes escorté par un jeune Voleur, vous pouvez l'ouvrir. Si vous possédez un Crochet, *testez votre Habileté*. En cas de succès, la porte s'ouvre. En cas d'échec, elle demeure hermétiquement close. Si vous arrivez à ouvrir la porte grâce à l'un des moyens mentionnés ci-dessus, rendez-vous au [83](#). Si la porte vous résiste, vous pouvez tenter de l'enfoncer (rendez-vous au [263](#)) ou bien poursuivre ailleurs vos investigations dans le quartier des prisons (rendez-vous au [51](#)).



185

La puanteur qui règne ici ne laisse aucun doute : il y a sûrement un Cornu d'Enfer derrière cette porte ! Étant donné le danger considérable que représente un ennemi de cet acabit, réfléchissez bien avant de pousser la porte. Si vous êtes décidé à le faire, rendez-vous au [223](#). Si vous jugez plus prudent de vous abstenir, rendez-vous au [36](#).

186

Une fois revenu à la caverne principale, vous constatez qu'en bricolant un peu la poulie qui se trouve de ce côté-ci, vous pouvez actionner le va-et-vient de la nacelle et traverser le gouffre en toute sécurité. Rendez-vous au [357](#) pour poursuivre vos recherches à travers l'autre partie du château.

187

Pour connaître la carte que vous venez d'attraper au vol, il va falloir lancer un dé. Si vous souhaitez dépenser 1 point de **MAGIE** pour pouvoir ajouter 1 au résultat obtenu, faites-le, mais avant de lancer le dé ! Si le résultat est inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [153](#). Si vous obtenez 3 ou 4, rendez-vous au [230](#). S'il s'agit de 5 ou 6, rendez-vous au [273](#).

188

- Magicien Remstar, je viens ici en paix !

Le fantôme n'a pas l'air convaincu de vos paroles.

- Je ne vous veux aucun mal, reprenez-vous. Je suis venu pour combattre les forces du mal qui se sont emparées de ce château.

L'espace d'une seconde, les traits du vieillard reflètent une infinie tristesse. Puis il murmure :

- Délivrez-moi de mes tourments, je suis devenu l'esclave du Démon ! J'ai été jeté au cachot, torturé par le monstre Mungus, puis mis à mort dans des conditions atroces. Je suis condamné à hanter ces lieux jusqu'à ce qu'une âme pure me libère. Si vous acceptez de venir en aide à Remstar, il vous faudra dépenser 1 point de **MAGIE**, d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** ou de **CHANCE** (à déduire de votre *total de départ*). En recevant une partie de votre énergie vitale, le fantôme pourra se libérer du joug qui le soumet au Démon et retrouver enfin la paix du salut éternel. Si vous êtes décidé à le faire, rendez-vous au [57](#). Si vous refusez, le fantôme

en prendra ombrage et vous devrez le combattre : rendez-vous au [114](#).

189

Les lions sont le fléau du Chevalier Noir. Vous brandissez le Bâton et vous vous concentrez sur le symbole du Lion. Aussitôt, un fauve rugissant jaillit de la pointe en se levant, toutes griffes dehors, sur votre adversaire. Le Chevalier perdra automatiquement 2 points d'ENDURANCE à chaque Assaut, et vous pouvez également ôter 2 points à sa *Force d'Attaque* puisqu'il doit non seulement se défendre contre le Lion Magique, mais aussi contre vous ! Retournez au [314](#) pour la suite du combat.

190

L'Élémental de l'Air qui est en train de se former n'est pas aussi puissant que certaines entités du même genre, mais c'est tout de même un ennemi redoutable. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, l'Élémental vous prend dans sa spirale et vous fait tomber à terre. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE et vous devrez déduire 1 point de votre *Force d'Attaque* pendant le premier Assaut.

ÉLÉMENTAL DE L'AIR HABILITÉ: 12 ENDURANCE: 15

Si vous remportez le premier Assaut, une question d'importance se pose : avez-vous une arme magique ? Comme vous le savez, les Élémentaux sont invulnérables aux armes ordinaires. Par conséquent, si vous ne possédez pas d'arme magique, mieux vaut fuir : rendez-vous au [97](#) pour y poursuivre ailleurs vos recherches. Si vous en avez une, combattez de la manière habituelle ; tous les coups portés à l'Élémental lui feront perdre le nombre normal de points d'ENDURANCE. Si votre arme n'est pas magique, mais si vous avez le moyen de la rendre magique pour la durée de ce combat, faites l'opération nécessaire lors d'un Assaut (mais dans ce cas, l'Élémental en profitera pour vous frapper et vous perdrez d'emblée 2 points d'ENDURANCE). Enfin,

vous devrez recommencer à *tenter votre Chance* tous les 3 Assauts ! Si vous êtes Chanceux, poursuivez le combat ; si vous êtes Malchanceux, l'Élémental réussit à vous sonner sérieusement ; à moitié groggy, vous perdez 1 point d'ENDURANCE et vous devrez ôter 1 point à votre *Force d'Attaque* pour l'Assaut suivant. Si vous sortez vainqueur de cet affrontement exténuant, rendez-vous au [217](#).

191

Dans votre chute, vous vous empalez sur les cruelles pointes de métal et vous perdez 8 points d'ENDURANCE (si vous portez une cotte de mailles, vous ne perdez que 6 points ; si vous êtes protégé par une armure de plates, vous ne perdez que 4 points). Si vous êtes toujours en vie, il va falloir sortir de ce puits mais cela ne sera pas facile : *testez votre Habileté* à deux reprises. Chaque fois, ajoutez 3 au chiffre tiré (ou bien 5, si vous êtes Rablaix). Cependant, si vous possédez au moins 20 mètres de corde, vous pouvez réduire le total de 1. Si vous êtes Chanceux à l'une de ces deux tentatives, rendez-vous au [26](#). Si vous êtes Malchanceux à deux reprises, rendez-vous au [84](#).

192

Vous voyez devant vous la silhouette massive et imposante du Château d'Argent. Au bout de la route, les énormes portes bardées de fer qui en marquent l'entrée sont situées nettement en contrebas. C'est donc par des salles souterraines qu'on pénètre dans ces lieux, car il est impossible d'escalader les hautes murailles de pierre pour accéder aux étages supérieurs. Le château se compose d'un corps de bâtiment central flanqué, à l'est et à l'ouest, de deux grandes ailes. Au nord culmine une Grande Tour harcelée par les mouettes. Tout en haut se trouve la salle d'Intronisation où plusieurs générations de rois ont dû se soumettre au Rituel de l'Épée avant de pouvoir gouverner Pamarillie à partir de cette puissante forteresse. Votre infallible instinct vous dit que c'est là que Zagor est en train de rassembler ses forces maléfiques. Mais il n'y a pas de temps à perdre : vous

vous dirigez d'un pas résolu vers la citadelle abandonnée. Arrivé au pied des portes de fer dont les panneaux sont souillés de gribouillages grossiers (vous y reconnaissez la patte des Orques), une première difficulté se présente : ces portes sont fermées. Si vous voulez utiliser un sortilège d'Ouverture, rendez-vous au [103](#). Sinon, il ne vous reste plus qu'à essayer d'entrer de force. Rendez-vous au [6](#).



193

L'animal s'acharne à vouloir vous sauter dessus, enfonçant ses griffes dans votre armure. Il n'y a qu'un moyen de vous débarrasser de cet entêté : par la lutte.

FERROCOCHON HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 4

Si le Ferrocochon remporte ne serait-ce qu'un Assaut, rendez-vous au [163](#). Sinon, rendez-vous au [214](#).

194

Le marchand vous propose les articles suivants :

Provisions (1 repas)	1 Pièce d'Or
1 bouteille d'huile à lanterne	1 Pièce d'Or
10 mètres de corde	1 Pièce d'Or
Arc et flèches	5 Pièces d'Or
Armure de plates	12 Pièces d'Or
Anneau Magique	6 Pièces d'Or

Potion de Chance	5 Pièces d'Or
Antidote contre la peste	6 Pièces d'Or
Flacon d'Antivenin	3 Pièces d'Or

Si vous achetez un arc, vous saurez comment l'utiliser au moment voulu. L'armure de plates vous permettra d'ajouter 1 point à votre *Force d'Attaque* (mais le commerçant n'a que la taille correspondant à un homme de stature normale). La potion de Chance peut être absorbée n'importe quand, sauf pendant un combat ; elle vous fera gagner entre 1 et 3 points de CHANCE (pour le savoir, lancez un dé, puis divisez le résultat par deux, en arrondissant au chiffre supérieur). L'Antidote contre la peste vous guérira de cette terrible maladie (mais une fois seulement), si par malheur vous l'attrapez au cours de votre aventure ; dans ce cas, vous retrouverez votre *total de départ* d'ENDURANCE (mais pas vos points d'ENDURANCE du moment). Quant au liquide Antivenin, vous pourrez le boire à n'importe quel moment (sauf pendant un combat) ; vous serez ensuite immunisé (en cas de morsure ou de blessure par arme empoisonnée) pendant les trois combats suivants. Le commerçant a aussi quelques marchandises de derrière les fagots, mais il s'agit d'articles magiques, relativement coûteux. Si vous voulez lui demander de vous les montrer, rendez-vous au 16. Vous pouvez également vendre certains de vos objets personnels ; le marchand vous les rachètera 1 Pièce d'Or de moins que le tarif affiché. A présent, achetez ou vendez ce que vous désirez, puis modifiez votre *Feuille d'Aventure* en conséquence. Notez que vous pourrez revenir à ce paragraphe si vous souhaitez acquérir d'autres biens, tant que vous resterez à cet étage-ci du château (dès que vous franchirez un escalier, cela ne sera plus possible). Maintenant, il est temps de repartir ; rendez-vous au [218](#).

195

Votre adversaire tombe raide mort et son sac disparaît aussitôt, comme par enchantement - ce qui est effectivement le cas, car l'Elfe l'avait ensorcelé de façon qu'il échappe à son meurtrier, si toutefois il lui arrivait malheur. Vous pouvez cependant prendre son étrange Cape : si vous la revêtez lors d'un combat (à condition de ne pas porter d'armure métallique en même temps), vous déduirez alors 1 point de la *Force d'Attaque* de votre ennemi, puisqu'il sera difficile de vous distinguer avec précision (malheureusement, la Cape sera sans effet vis-à-vis de Zagor ou de n'importe quel Dragon). Pour activer cette Cape, vous devrez dépenser 1 point de **MAGIE**. A présent, vous pouvez ouvrir la porte située à l'ouest (rendez-vous au [130](#)), sortir de cette pièce et pousser la porte d'en face, à moins de l'avoir déjà fait (rendez-vous au [55](#)) ou bien vous diriger plein nord pour gagner le passage orienté est-ouest (rendez-vous au [43](#)).

196

Sur cette porte, il y a un portrait de Shandalla, déesse amarillienne de la guérison, de la miséricorde et de la bonté. En jetant un coup d'œil par l'entrebâillement, vous apercevez un temple. Hélas ! comme toutes les merveilles qui faisaient la fierté du Château d'Argent, les tableaux, les soieries et les tapisseries qui l'ornaient ont été sauvagement saccagés. Dans la pénombre, vous distinguez deux silhouettes vaguement humaines, de chaque côté d'une porte à double battant située au-delà de l'autel. Elles sont parfaitement immobiles mais armées de longues hallebardes barbelées. Une odeur de mort plane sur ces lieux. Si vous possédez un arc, vous pouvez décocher une flèche ; l'un des deux individus perdra automatiquement 2 points d'**ENDURANCE** mais, après, vous devrez vous battre. Si vous décidez d'adopter cette stratégie, rendez-vous au [138](#). Sinon, vous devez renoncer à entrer dans le temple. Vous continuez à longer le couloir vers l'ouest, jusqu'à ce qu'il bifurque vers le nord et s'enfonce plus avant dans les profondeurs du château. Rendez-vous au [357](#).

197

Vous savez d'avance qu'une épreuve de taille vous attend derrière cette porte. A en juger par l'ampleur du vacarme, l'endroit doit être plein de monstres. Notez précisément toutes les précautions que vous souhaitez prendre et la tactique que vous allez adopter avant d'entrer. Lorsque vous serez prêt, rendez-vous au [300](#). Si vous estimez que vous n'êtes pas mûr pour relever ce défi, rebroussez chemin vers le sud et l'est pour explorer un secteur inconnu et rendez-vous au [43](#).

198

Alors que vous remontez l'escalier quatre à quatre, l'Elfe Noir lance un poignard dans votre direction.

Testez votre Habileté et ajoutez 1 au résultat. En cas de succès, vous esquivez l'attaque. En cas d'échec, la lame se plante dans votre dos et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [376](#) pour poursuivre ailleurs vos investigations.

199

Vous vous emparez du coffre et vous l'emportez hors de la pièce pour inspecter son contenu ; une malheureuse Pièce d'Or et quelques bouts de verre brisé ! Maudissant votre malchance, vous poursuivez votre route ; rendez-vous au [280](#).

200

Une immense coupe étincelante surgit de la pointe du Bâton ! Vous la voyez s'élever au-dessus de Grool et lui verser sur la tête un torrent d'acide brûlant. L'Ogre hurle de douleur et perd 12 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [166](#) pour la suite du combat.

201

- Dans la partie nord du château, ajoute le vieillard, se cache une grande épée magique - une arme redoutable, surtout si elle tombe entre vos mains ! Tâchez donc de la trouver ! Pour cela, il faudra longer la galerie des Bronzes qui part de la salle du Trône, puis ouvrir la porte nord. A présent, il faut que je vous quitte. Je dois voler au secours des malheureux qui ont fui le château lors de la grande débâcle et qui s'efforcent de survivre tant bien que mal sur l'île de la Tour, devenue si hostile. Ce précieux renseignement vous rapporte 1 point de **CHANCE**. Après avoir remercié le vieil homme, vous prenez congé de lui et vous longez le couloir vers l'ouest, jusqu'à ce qu'il oblique vers le nord ; rendez-vous au [357](#).

202

- Messire Bethel était mon ami. C'était un valeureux guerrier. Il possédait une épée magique, capable de combattre à distance. Elle filait à travers les airs et taillait les Orques en pièces comme de vulgaires jambons ! Hélas ! Bethel a péri pendant la dernière guerre. Si vous voulez trouver sa chambre, dirigez-vous vers le nord en sortant d'ici, puis suivez la galerie des Faucons vers l'est. Lorsque vous parviendrez à un embranchement, partez vers le nord et, une fois au bout du couloir, obliquez vers l'est. C'est là que se trouvent les appartements des Chevaliers d'Argent.

Après avoir vivement remercié Davian, vous le quittez pour poursuivre votre route. Si vous décidez d'aller vers le sud, puis vers l'est, rendez-vous au [399](#). Si vous préférez vous diriger plein nord, rendez-vous au [111](#).



203

Une fois encore, vous pénétrez dans une pièce entièrement mise à sac : meubles fracassés, tableaux lacérés, murs gribouillés d'inscriptions grossières -sans compter d'innombrables souillures et vomissures laissées là par les Orques. A quoi pouvait servir cette pièce auparavant ? Étant donné l'état dans lequel elle est, vous ne sauriez le dire... Vous constatez qu'il y a une autre porte, en face de celle par laquelle vous êtes entré. Elle est ornée d'un réseau de lignes magiques évoquant une toile d'araignée ; ces lignes s'inscrivent à l'intérieur d'un cercle, lui-même encadré d'un triangle. Cela sent le piège! Si vous êtes Sallazar, rendez-vous au [71](#). Sinon, vous pouvez défoncer cette porte (rendez-vous au [253](#)) ou bien utiliser un sortilège d'Ouverture (rendez-vous au [89](#)). Si vous estimez plus prudent d'orienter vos recherches ailleurs, retournez au [3](#).

204

Le quartier des Orques est très étendu. Il est composé d'un grand nombre de chambrées et de postes de garde. Juste à côté de l'entrée, il y a une petite salle d'où vous parviennent des éclats de voix rauques et des ricanements criards. En jetant un coup d'œil prudent par la porte entrebâillée, vous apercevez deux Gobelins en train de jouer aux dés. Comme jetons, ils utilisent des rognures d'ongles de pied ! L'un d'eux vient justement d'en gagner quatre et il s'empresse de les mâchonner avec délice. « Bois donc un petit coup de goblifière pour faire passer ça ! » dit son congénère en lui versant une rasade de ce breuvage infect. Sans hésiter, vous faites irruption dans la pièce et vous passez à l'attaque. Ces misérables créatures à la solde des Orques ne font pas le poids face à vous ; combattez-les ensemble.

Premier GOBELIN HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 5
Second GOBELIN HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 5

Si vous sortez vainqueur de la bataille, vous examinez le plan de la caserne accroché au mur. Bien qu'il soit relativement

sommaire, vous arrivez à repérer la chambre du commandant de la garde des Orques. Si vous tenez à rester dans ce secteur, allez-y directement, car c'est probablement là que vous trouverez des choses intéressantes (rendez-vous au [352](#)). Si vous ne voulez pas perdre votre temps à parcourir le dédale des casernes, rendez-vous au [43](#).

205

Vous constatez avec joie que la porte jaune donne sur une pièce qui contient un Coffre-Tourelle. Ce qui est moins emballant, en revanche, ce sont les créatures qui en ont la garde : deux Armures en airain laqué de jaune, tenant dans leur gantelet une grande lance acérée ! Elles réagissent instantanément à votre présence et vous attaquent de front. Si vous décidez de prendre la fuite, elles vous poursuivront à travers toute la caserne, jusqu'à ce que vous trouviez la sortie. Si tel est votre choix, rendez-vous au [64](#). Si vous voulez livrer bataille, placez-vous dos au mur et combattez ces créatures magiques une par une.

HABILETÉ : ENDURANCE :

Première ARMURE ANIMÉE 8 10

Seconde ARMURE ANIMÉE 8 10

Si vous sortez vainqueur, vous vous emparez du Coffre-Tourelle. Sur le couvercle est gravé un petit bouclier vert orné de six étoiles jaunes. Après l'avoir ouvert, vous quittez la pièce. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez maintenant ouvrir la porte bleue (rendez-vous au [327](#)), explorer systématiquement les nombreuses chambrées du casernement (rendez-vous au [12](#)) ou bien abandonner ce secteur et partir vers le sud (rendez-vous au [64](#)).

206

Vous disposez de quelques heures avant que le bateau lève l'ancre à la prochaine marée. Si vous souhaitez gagner de l'argent, vous pouvez le faire à la sueur de votre front, en vous enrôlant comme manutentionnaire sur les docks (rendez-vous au [256](#)) ou bien en tentant votre chance au jeu, dans l'une des nombreuses tavernes du port (rendez-vous au [32](#)). Si cela ne vous dit rien, vous pouvez :

Faire quelques achats	Rendez-vous au 56
Consulter un Sage du roi	Rendez-vous au 154
Attendre le départ du bateau	Rendez-vous au 220

207

Tandis que vous grimpez l'escalier, vous avez subitement l'impression de vous mouvoir au ralenti : Zagor vous a jeté un sort ! Non content de ce vilain tour, il appelle à la rescousse un de ses misérables Larbins Mutants - en l'occurrence, une espèce de crapaud, gros comme un Nain, pourvu de tentacules à la place des pattes avant. L'ignoble chose sautille maladroitement vers vous et essaie de vous prendre dans ses tentacules, tout en dardant une longue langue fourchue. Si elle vous atteint, vous perdrez **1** point d'ENDURANCE, plus **1** autre point à cause de la bave venimeuse.

LARBIN MUTANT HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 5

Comptabilisez le nombre d'Assauts qu'il vous faut pour venir à bout de votre adversaire, car chacun rapportera **1** point d'ENDURANCE à Zagor ! Dès la **fin** du combat, vous vous précipitez vers le trône pour attaquer Zagor. Rendez-vous au [74](#).

208

Vous débouchez sur une grotte dont les parois cristallines irradient une légère phosphorescence. La voûte est ornée d'une frange de stalactites finement ciselées. L'aura de magie qui se dégage de cet endroit est presque palpable. Vous continuez d'avancer avec précaution vers cette grotte, quand soudain apparaît un triangle d'énergie bleutée qui vient bloquer l'entrée ! Si vous êtes Sallazar, vous pouvez utiliser un point de **MAGIE** pour déjouer cet artifice (dans ce cas, rendez-vous au [40](#) mais ne tenez pas compte des instructions concernant les points d'**ENDURANCE**). Sinon, il n'y a pas besoin d'être sorcier pour deviner que ce triangle est un piège qui vient de se déclencher à votre approche. Si vous décidez de le franchir, quelles que soient les conséquences, rendez-vous au [40](#). Si vous ne voulez pas prendre ce risque, vous pouvez alors explorer la grotte à l'autre bout du passage (si vous ne l'avez pas encore fait), rendez-vous au [10](#) dans ce cas, ou bien regagner la caverne principale : rendez-vous au [186](#).



209

Hélas pour vous, la Sorcière s'est protégée par un Écran Magique et votre sortilège tombe à l'eau. Elle en profite aussitôt pour vous attaquer librement (avec un sortilège de Boule de Feu s'il s'agit du premier ou du deuxième Assaut ; avec un poignard empoisonné pour les Assauts suivants) et, comble de malchance, son chat vous mord ! Vous perdez donc 1 point d'**ENDURANCE** supplémentaire ! Si vous le voulez, vous pouvez jeter un second sort à cette vieille chouette car les effets de son Écran Magique se sont dissipés. Ensuite, rendez-vous au [290](#) pour la suite de l'affrontement.

210

Ce secteur comporte une quarantaine de cellules individuelles, de part et d'autre d'un long couloir terminé par une grande porte très différente des autres. Son panneau est en bois vernis et enchâssé d'un dragon en fer forgé noir. Après plusieurs tentatives, vous réussissez à trouver la clé qui convient : la plus grande du trousseau. Vous la faites tourner lentement dans la serrure mais le spectacle qui s'offre alors à vos yeux vous fait frémir d'horreur ! Des centaines d'ossements jaunis jonchent le sol et, tandis que vous en jugez la grandeur exceptionnelle, ils se mettent subitement à s'entrechoquer de façon anarchique. Puis, peu à peu, cette danse macabre semble s'organiser d'elle-même pour former une silhouette de Dragon. Vu la taille du monstre, on ne vous en voudra pas si vous prenez vos jambes à votre cou ! Si telle est votre décision, vous quittez le secteur des cachots et vous poursuivez ailleurs vos recherches : rendez-vous au [357](#). Si vous êtes prêt à affronter ce péril, vous disposez de quelques minutes pour entreprendre certaines actions avant que le Dragon-Squelette ne soit entièrement reconstitué, ce qui vous laisse tout de même un avantage, si maigre soit-il. Rendez-vous dans ce cas au [4](#).

211

Le Guérisseur concentre tous ses pouvoirs sur son Anneau Magique... et disparaît dans un nuage de fumée ! A présent, vous devez partir et choisir une porte que vous n'avez pas encore ouverte parmi toutes celles qui sont exposées au nord dans la salle du Trône. Si vous poussez la porte :

De gauche

Rendez-vous au [282](#)

Du milieu

Rendez-vous au [91](#)

De droite

Rendez-vous au [244](#)

212

L'une des bibliothèques est légèrement décalée par rapport au mur sud. En l'examinant de plus près, vous constatez qu'on peut la faire pivoter en la poussant. Derrière, vous découvrez un escalier secret qui s'enfonce vers l'est. Si vous décidez de vous y aventurer, vous devrez provisoirement diminuer votre **HABILETÉ** de 2 points à cause de l'obscurité totale qui y règne (cela ne s'applique pas, bien entendu, si vous possédez une Lanterne ou un sortilège de Lumière). Si vous voulez explorer ce passage secret, rendez-vous au [131](#). Si vous préférez diriger vos recherches vers un autre secteur, rendez-vous au [3](#), et rappelez-vous que vous pourrez revenir à ce paragraphe ultérieurement, tant que vous demeurerez à cet étage-ci du château (dès que vous aurez franchi un escalier, cela ne sera plus possible).

213

Cette poussière provient de la tombe d'un des plus grands Enchanteurs que l'Amarillie ait connu depuis des siècles. Grâce au pouvoir extrêmement puissant qu'elle recèle, vos points d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE** reviennent à leur *total de départ*. Retournez au [262](#).

214

Vous n'aviez pas l'intention de tuer cet animal mais vous ne pouviez pas non plus vous permettre de perdre votre armure ! Puisqu'il n'y a apparemment rien d'intéressant dans cet endroit, allez-vous ouvrir la porte d'en face - celle qui est ornée d'une plaque de céramique (rendez-vous au [112](#)) ou bien aller jusqu'au bout du couloir nord (rendez-vous au [43](#)) ?

215

La vermine se jette sur vous comme un seul homme !

HORDE DE RATS HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

En cas de victoire de votre part, les Rats ont-ils réussi à remporter ne serait-ce qu'un Assaut ? Si tel est le cas, vous avez été contaminé par une redoutable maladie : la peste bubonique ! Dès à présent, comptez le nombre de pièces, de salles ou de grottes que vous visiterez après avoir quitté la salle à manger. Au bout de la cinquième, les effets de la peste commenceront à se faire sentir : vous perdrez 2 points d'ENDURANCE, et votre *total de départ* d'ENDURANCE sera diminué de 2 points à chaque nouvelle pièce (salle ou caverne) explorée. Si votre *total de départ* d'ENDURANCE tombe à zéro, la peste aura eu raison de vous et vous mourrez ! La seule façon d'arrêter ce processus sera de trouver un Guérisseur ou bien un Antidote contre la peste (mais peut-être en possédez-vous déjà un ?). Dans ce cas, vous retrouverez votre *total de départ* d'ENDURANCE, mais pas vos points d'ENDURANCE qui seront bloqués au total que vous aviez au moment d'être guéri. En attendant, c'est une course contre la montre qui s'engage, d'autant plus que d'autres Rats sont déjà en train de se rapprocher... vous les entendez couiner avec voracité de l'autre côté de la cloison ! Si vous souhaitez fouiller la salle à manger, rendez-vous au [61](#). Si vous jugez plus prudent de quitter les lieux, regagnez la porte qui mène au hall d'entrée et rendez-vous au [376](#).

216

Au-dessus des anfractuosités creusées dans le panneau de la porte, il y a une petite plaque portant l'inscription : « Chambre de Méditation ». Si vous possédez un Écrin en Bois contenant quatre pierres précieuses, convertissez l'initiale du nom de ces quatre pierres selon le code A = 1, B = 2, C = 3, etc., puis additionnez les chiffres obtenus et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous n'avez pas les pierres en question,

impossible d'ouvrir la porte ! Rendez-vous au [41](#) pour poursuivre vos recherches ailleurs.

217

Peu à peu, l'intensité de la lumière dégagée par les cercles diminue, de même que leur pouvoir magique. La pièce étant pratiquement nue, vous décidez de pousser la porte nord, tout en vous demandant ce que vous allez trouver au-delà (on n'aurait sûrement pas chargé un Élémental de garder quelque chose qui n'en vaudrait pas la peine). Effectivement, à l'intérieur d'une petite alcôve, vous dénicher un Coffre-Tourelle ! Il y a également un Bâton en Onyx sur lequel sont gravés plusieurs symboles : un lion, une coupe, une étoile et un chevron. Ces deux trouvailles vous rapportent 1 point de **CHANCE**. Vous ne connaissez pas l'usage de ce bâton pour l'instant mais si vous souhaitez l'activer, le cas échéant, il vous en coûtera 1 point de **MAGIE**. A présent, rendez-vous au [97](#) pour explorer une autre partie du château.

218

Après avoir parcouru le couloir latéral partant vers le nord, vous faites une pause à l'endroit où il rejoint un passage orienté est-ouest. A la lueur des torches, vous distinguez trois portes : une tout près de vous, du côté ouest ; une autre un peu plus loin, et la dernière au bout du passage, côté nord. Si vous voulez rebrousser chemin vers l'extrémité est du passage principal suivant l'axe est-ouest, rendez-vous au [3](#). Si vous souhaitez gagner l'extrémité ouest de ce même passage, rendez-vous au [357](#). Sinon, il vous reste à ouvrir l'une des trois portes donnant sur le couloir nord. Si vous choisissez :

La première à gauche

Rendez-vous au [398](#)

La seconde à gauche

Rendez-vous au [107](#)

Celle du fond

Rendez-vous au [65](#)

219

Soudain, le Démon Zagor ouvre grands les yeux et vous enserme la taille de ses mains griffues. Difficile de progresser dans ces conditions-là ! Par conséquent, vous devrez multiplier par deux le temps qu'il vous faudra, à partir de maintenant.

pour atteindre les Entrailles de Feu. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que, si cette durée excède 800 secondes, vous devrez vous rendre immédiatement au [21](#). A présent, retournez au paragraphe d'où vous venez.

220

La *Gloire d'Amarillie* est un vaisseau de guerre superbement gréé. Mais quelle n'est pas votre surprise en découvrant que le capitaine est un Centaure du Barrabang ! Les Centaures ne sont pas réputés pour être des navigateurs de premier ordre. Cependant, celui-ci possède des fers magiques à ses sabots, qui lui permettent de marcher sur l'eau. Il s'empresse d'ailleurs de vous en faire la démonstration tandis que vous montez à bord. - Les vents sont favorables, dit le capitaine Carannas en humant l'air. Nous devrions atteindre l'archipel du cap des Glaces sans être embêtés par le brouillard. A part ça, il n'y a plus qu'à espérer que nous n'irons pas embrasser un iceberg et que les créatures des abysses nous laisseront en paix, pas vrai ?

Le voyage commence donc sous les meilleurs auspices. Le bateau fend les flots à bonne allure, contourne sans encombre le courant chaud des Zéphirs et, quelques jours plus tard, poursuit sa course vers le sud-ouest, après avoir longé les côtes des déserts de Glace. Malheureusement, le brouillard se lève aux abords des courants chauds qui passent au large de l'île de la Tour. Pourvu que les monstres des grandes profondeurs ne décèlent pas la présence de votre vaisseau ! Si vous voulez dépenser 1 point de CHANCE pour éviter une fâcheuse rencontre, rendez-vous au [44](#). Sinon, rendez-vous au [98](#).

221

Testez votre Habileté de localisation. En cas de succès, rendez-vous au [79](#). En cas d'échec, rendez-vous au [146](#).



222

Il vous faut **120** secondes pour traverser le pont, moins **15** secondes par point de **CHANCE** dépensé (si vous avez décidé d'utiliser une potion d'Envol, ramenez les 120 secondes de base à 60 secondes mais, quel que soit le nombre de points de **CHANCE** que vous avez choisi de consacrer à cet effet, la durée de la traversée ne pourra pas être inférieure à 10 secondes). Une fois arrivé au bout du pont, *tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [14](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [60](#).

223

Vous venez braver le Champion des Cornus d'Enfer dans sa propre tanière ! En plus, vous le dérangez en plein dîner : il est en train de ronger un tibia d'Orque, au milieu d'un amoncellement d'objets divers, pour la plupart dans un triste état. Votre intrusion n'a pas l'air de lui faire plaisir : en vous voyant, le monstre se redresse de toute sa hauteur (trois mètres, au bas mot !) et se met à faire claquer son fouet avec fureur. Une haleine brûlante et fétide s'échappe de sa gueule énorme, où pointent plusieurs rangées de crocs jaunâtres. Ce souffle empoisonné vous soulève le cœur et vous fait vaciller ; à moins d'avoir absorbé un Antivenin auparavant, déduisez 1 point de votre *Force d'Attaque* pour toute la durée du combat. Si vous possédez un Bâton en Onyx, rendez-vous immédiatement au [150](#). Sinon, préparez-vous, la lutte sera dure !

CHAMPION DES CORNUS D'ENFER HABILITÉ: 10
ENDURANCE: 16

Si vous êtes touché, lancez un dé puis consultez le tableau ci-dessous pour connaître l'étendue des dommages. Si vous obtenez :

COUP PORTÉ PERTE INFLIGÉE

- 1 Le fouet vous effleure 1 point D'ENDURANCE
- 2 ou 3 Coup de fouet 2 points d'ENDURANCE
- 4 Coup de corne 2 points d'ENDURANCE
- 5 Double coup de 2 points d'ENDURANCE fouet et 1 point d'HABILITÉ
- 6 Coup de corne 4 points d'ENDURANCE (2 normaux et 2 pour le poison)

Tous les points d'HABILITÉ que vous coûtent les doubles coups de fouet ne sont que temporairement perdus ; vous les récupérez à la fin du combat. Si vous sortez vivant de cet affrontement terrifiant, rendez-vous au **353**.

224

La porte laquée de blanc s'ouvre sur une grande chambre qui, à votre grande joie, contient un Coffre-Tourelle. Néanmoins, de là où vous êtes, vous n'arrivez pas à distinguer les détails du symbole héraldique gravé sur son couvercle. Et, pour l'instant, impossible de vous en approcher car il est gardé par deux Armures métalliques, laquées de blanc également ! Dès qu'elles vous aperçoivent, elles se mettent en action, faisant claquer leur heaume et pointant leur hallebarde dans votre direction. Si vous jugez plus prudent de prendre la fuite, rendez-vous au **5**. Sinon, préparez-vous à combattre ces adversaires un par un :

HABILETÉ : ENDURANCE :

Première ARMURE ANIMÉE	8	10
Seconde ARMURE ANIMÉE	8	10

Si vous sortez vainqueur, vous vous empressez d'examiner le couvercle du Coffre-Tourelle : trois chevrons bleus sur fond blanc. Ensuite, quittez cette pièce pour aller explorer un secteur inconnu, le long de la galerie des Faucons. Si vous allez vers :

L'est, au milieu de la galerie des Faucons	Rendez-vous au 5
L'ouest et le passage sud	Rendez-vous au 72
L'ouest et le passage nord	Rendez-vous au 385
La porte à l'ouest	Rendez-vous au 275

225

Vous voici dans un passage faiblement éclairé par des torches disposées de loin en loin. Après avoir longé les murs de pierres apparentes pendant plusieurs mètres, vous vous arrêtez près de la première porte que vous croisez. Soudain, une main surgit des ténèbres et vous étreint de ses doigts froids comme la mort ! Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous venez d'être agressé par une Ombre Furtive, un Mort Vivant d'une espèce particulièrement vicieuse et malfaisante. Défendez-vous contre ce serviteur du mal :

OMBRE FURTIVE HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 7

Si vous l'emportez, vous poussez la porte mais vous constatez avec dépit qu'elle s'ouvre sur une pièce entièrement vide. Vous passez donc votre chemin et vous allez jusqu'au bout du passage qui se termine par deux issues. Si vous décidez d'ouvrir la porte en bois, rendez-vous au [28](#) ; si vous optez pour la grille qui se trouve à côté, rendez-vous au [51](#).

226

Le commandant des Orques empoigne son marteau d'une main ferme et saute de son siège en hurlant : « J'vais t'casser la tête, pauv'nabot ! » Avant qu'il vous rejoigne, vous avez le temps d'accomplir une action (lancer un sort, boire une Potion, etc., mais vous ne pouvez pas prendre de Repas, ce serait trop long). Une fois que vous aurez fait votre choix, préparez-vous à défendre chèrement votre peau. De plus, si vous êtes Rablaix, ajoutez 1 point à la *Force d'Attaque* de votre ennemi, car ce dernier déteste les Nains, et cela décuplera sa rage !

COMMANDANT DES ORQUES HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 11

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, vous vous emparez du trésor que votre ennemi a dissimulé sous son trône : 4 Pièces d'Or, un Anneau Magique et un parchemin comportant un sortilège d'Habilité que les Orques sont incapables d'utiliser à leur profit. En revanche, vous ne pourrez pas vous servir du marteau de votre adversaire, car seuls les Orques peuvent manier ce genre d'arme. Laissez le quartier des casernes derrière vous et rendez-vous au [43](#) pour inspecter une autre partie du château.

227

Une fois sorti des casernes, vous pouvez ouvrir la porte en face de vous si vous ne l'avez pas encore fait (rendez-vous au [318](#)) ou bien vous diriger vers la grande porte à deux battants qui se trouve au fond du hall d'entrée (rendez-vous au [376](#)).

228

Si vous voulez aller immédiatement dans les appartements du Templier, rendez-vous au [124](#). Si vous préférez inspecter un autre endroit au préalable, rendez-vous au [36](#). En tout cas, notez bien que si vous réussissez à vaincre le Grand Templier dans ses appartements, vous devrez vous rendre au [348](#) pour y chercher le compartiment secret dont Dorrick vous a parlé.

Les Orques et les Zombies, créatures sans cervelle, n'ont jamais pu pénétrer dans cette pièce à cause de la barrière magique qui la protégeait. La chambre du Magicien est donc intacte. Comme vous allez passer un certain temps dans cet endroit, vous devez prendre un Repas. Après avoir exploré les moindres recoins, vous découvrez 2 Pièces d'Or, un parchemin portant un sortilège de Main Vive, une flasque de Liqueur d'Herbes (ce cordial vous fera gagner 4 points d'ENDURANCE quand vous le boirez, ce que vous pouvez faire n'importe quand, sauf pendant un combat), un Anneau Magique et... un Coffre-Tourelle ! Ces précieuses trouvailles vous rapportent 1 point de CHANCE. Mais ce n'est pas tout : vous ramassez également un bout de papier où sont griffonnées quelques lignes - peut-être de la main d'un apprenti-sorcier mort depuis des lustres - laissant supposer que le Magicien craignait d'être jeté en prison et qu'il comptait emporter avec lui son « précieux ébène ». Vous remarquez enfin un grand miroir bleuté accroché au mur. Il est beaucoup trop lourd pour être déplacé, mais si vous êtes Sallazar, vous réalisez qu'il s'agit d'un portail de téléportation. Si vous voulez l'utiliser dès maintenant, placez-vous face au miroir et prononcez le sortilège de Téléportation qui vous permettra de le franchir, puis rendez-vous au [298](#). Si vous préférez attendre plus tard pour utiliser ce miroir magique, notez le numéro de ce paragraphe ; vous pourrez y revenir à votre guise, où que vous soyez, mais tant que vous demeurerez à cet étage-ci du château (dès que vous aurez franchi un escalier, ce sera impossible). Si vous souhaitez retourner dans le couloir principal qui longe les appartements des Magiciens vers l'ouest, rendez-vous au [3](#).

C'est une carte entièrement blanche... Serait-ce un joker? Quoi qu'il en soit, elle n'a apparemment aucun effet, ni sur vous ni sur Zagor. Rendez-vous au [299](#).

231

L'Elfe Noir ne paraît nullement disposé à bavarder avec vous, bien au contraire ! Il vous ordonne de sortir sur-le-champ, tout en prenant soin de se caler, dos au mur. Il n'a pas l'air de vouloir prendre l'initiative de vous attaquer mais il n'hésitera sans doute pas à vous jeter un sort si c'est vous qui l'agressez. Si vous décidez de vous retirer calmement pour aller explorer un autre endroit, rendez-vous au [376](#). Si vous voulez passer à l'attaque, ren-dez-vous au [258](#).

232

Zuqurulm vous enseigne à présent l'art d'une forme spéciale de sortilège d'Endurance. Il faut 3 points de **MAGIE** pour le lancer, mais on peut le faire pendant le déroulement d'un combat, au début de chaque Assaut (à condition, bien sûr, d'avoir assez de points de **MAGIE** pour cela). Si c'est vous qui avez la plus grande *Force d'Attaque*, vous regagnerez un nombre de points d'**ENDURANCE** égal à la moitié de votre *total de départ d'ENDURANCE* (arrondi au chiffre supérieur). Si votre *Force d'Attaque* est plus faible que celle de votre adversaire, le sort ne servira strictement à rien : aucun point d'**ENDURANCE** en plus, et votre ennemi vous infligera une blessure. Dernière précision : vous devrez évidemment décider d'utiliser ce sortilège spécial ou non avant de lancer les dés pour déterminer les *Forces d'Attaque* ! A présent, rendez-vous au [211](#).

233

- Eh ! vous n'allez tout de même pas me laisser croupir ici avec mon pauvre Chafouin ! s'écrie la vieille en vous voyant tourner les talons. Il y a une certaine menace dans sa voix. Mine de rien, elle joue avec un poignard en argent terni, et son chat se lèche les babines comme le font tous les chats lorsqu'ils préparent un mauvais coup. Pour que cette vieille toupie vous laisse en paix, il faudra lui donner 4 Pièces d'Or ou une potion quelconque. Si vous acceptez de payer ce prix, vous vous dirigez ensuite vers la

porte en fer forgé que vous avez croisée auparavant dans le couloir (rendez-vous au [197](#)). Si vous n'avez pas les moyens - ou l'intention - de graisser la patte à cette sorcière, il va falloir la combattre ; rendez-vous au [290](#).

234

Vous venez de vous débarrasser des derniers gardiens de l'entrée du corps principal du château. Prenant soin de rester dos à la porte, vous observez les lieux : à l'autre bout de la pièce, un grand escalier en pierre conduit à un palier surélevé, après avoir enjambé un gouffre ardent. Heureusement pour vous, il n'y a ici que des Guerriers-Squelettes qui montent la garde. Combattez-les un par un :

HABILETÉ : ENDURANCE :

Premier GUERRIER-SQUELETTE	8	8
Second GUERRIER-SQUELETTE	8	8

Si vous l'emportez sur vos adversaires, vous pouvez monter l'escalier (rendez-vous au [298](#)) ou bien, si vous le préférez, visiter certaines parties basses du château avant de remonter au niveau supérieur. Dans ce cas, reprenez le couloir qui longe cette pièce vers le sud et allez jusqu'au bout (rendez-vous au [357](#)).

235

Vous avez vaincu Zagor, certes, mais vous n'êtes pas au bout de vos peines : maintenant il va falloir l'exterminer une bonne fois pour toutes ! Vous devez savoir comment et où accomplir ce dernier exploit, n'est-ce pas ? Dans ce cas, vous connaissez sans doute le matériau dont est constitué le pont qui enjambe le gouffre. Convertissez les lettres de ce mot selon le code A = 1, B = 2, C = 3, etc., additionnez-les, multipliez le total par 7 et ajoutez 9 au résultat. Ensuite, rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous ignorez le nom du matériau, rendez-vous au [179](#).

236

Dans l'espèce de cellule humide et froide qui se trouve derrière le panneau coulissant, vous apercevez un homme brun, d'âge moyen, assis sur une paille, la tête entre les mains. A la lueur d'une lampe à huile posée sur une petite table, vous voyez dépasser du lit un coffre en bois. L'homme est revêtu d'une armure de plates et réagit promptement à votre intrusion. A en juger par son attitude, il doit savoir manier parfaitement la grande épée qu'il tient dans la main gauche. A l'index de la main droite, il porte une bague en or curieusement ouvragée. Sans ménagement, l'homme vous ordonne de sortir de chez lui. Si vous estimez que ce manque d'hospitalité mérite une leçon, rendez-vous au [29](#). Si vous voulez engager la conversation avec cet inconnu, rendez-vous au [129](#). Si vous préférez obtempérer, revenez sur vos pas en prenant la direction du sud, puis de l'est (rendez-vous au [399](#)) ou bien partez vers le nord pour rejoindre la galerie des Faucons (rendez-vous au [111](#)).

237

En déplaçant un des matelas, vous remarquez qu'il y a un trou dans le mur, juste derrière le pied du lit. Mais vous percevez également de drôles de petits bruits à l'intérieur. Qu'est-ce qui peut se cacher là-dedans ? Si votre curiosité l'emporte sur la prudence, mettez la main dans ce trou et rendez-vous au [266](#). Si vous préférez ne pas vous y risquer, sortez de la pièce et retournez dans le couloir principal afin de poursuivre ailleurs vos recherches : rendez-vous au [43](#).

238

Testez votre Habilité à ouvrir cette porte. En cas de succès, rendez-vous au [329](#). En cas d'échec, rendez-vous au [251](#).

239

L'Elfe effleure l'Anneau de sa main gauche et disparaît comme par enchantement ! Il s'est télétransporté hors du Château d'Argent, lui et son butin. Il ne vous reste plus qu'à ouvrir la porte située à l'ouest (rendez-vous au [130](#)) ou à ressortir de cette pièce par où vous êtes entré et aller ouvrir la porte d'en face (rendez-vous au [55](#)). Si vous avez déjà essayé ces deux issues, repartez vers le nord pour rejoindre le passage orienté est-ouest et rendez-vous au [43](#).

240

Dès que votre Pièce d'Or touche le fond du puits, l'eau se met à bouillonner puis redevient parfaitement calme. C'est alors qu'apparaît le visage d'une vieille femme à la surface, et le message suivant s'impose à votre esprit : « Méfie-toi du magicien Remstar, derrière les Entrailles de Feu... c'est un traître ! » Sur ce, la vision s'évanouit aussi vite qu'elle s'était formée. A présent, si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez aller explorer les ruines qui se trouvent à l'ouest (rendez-vous au [369](#)) ou bien vous diriger droit sur le château (rendez-vous au [192](#)).

241

Il y a quatre symboles gravés sur ce Bâton d'Onyx : un lion, un chevron, une coupe et une étoile. Si vous avez dépensé **1** point de **MAGIE** pour activer le bâton (ou si vous le faites dès à présent), vous réussirez peut-être à porter un coup fatal au Chevalier Noir. Si vous connaissez le symbole capable de le vaincre et si vous avez déjà vu le même symbole sur un coffre, vous savez par conséquent combien il y avait de dessins héraldiques sur ce coffre, et de quelle couleur ils étaient. Convertissez les lettres de cette couleur selon le code A = 1, B = 2, C = 3, etc. ; additionnez-les, puis multipliez le résultat par le nombre de symboles qui se trouvaient sur le coffre et retranchez 9 du total. (Par exemple, si vous pensez que c'est l'étoile qui vous permettra de venir à bout du Chevalier Noir, et si vous avez vu cinq étoiles blanches sur un

coffre, vous auriez rendez-vous au [151](#). En effet, BLANC = $2+12+1 + 14 + 3 = 32$; $32 \times 5 = 160 - 9 = 151$.) A présent, faites vos calculs et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si le deuxième mot qui apparaît dans ce paragraphe n'est pas le nom du symbole choisi, vous vous êtes trompé ; rendez-vous alors au [314](#) pour continuer la lutte. Rendez-vous également au [314](#) si vous ignorez le symbole qui peut anéantir le Chevalier Noir.



242

Étant donné l'exiguïté de l'endroit, vous devez réduire votre *Force d'Attaque* de 4 points si vous êtes Anvar, de 2 points si vous êtes Braxus et de 1 point si vous êtes Sallazar (Rablaix, lui, peut combattre normalement ; il y a parfois des avantages à être petit !). En outre, si vous portez une armure, déduisez 1 point de plus. Toujours en raison de l'étroitesse des lieux, il est impossible de jeter un sortilège de Boule de Feu ou de Foudre, même pour Sallazar. Pendant les deux premiers Assauts, les Diablotins continueront à vous verser de l'huile bouillante et vous perdrez 3 points d'ENDURANCE à chaque Assaut, mais lancez tout de même les dés pour calculer les *Forces d'Attaque* respectives et savoir si vos adversaires subissent des pertes de leur côté. Par la suite, les Diablotins vous combattront à l'aide de longues aiguilles qui vous feront perdre 1 point d'ENDURANCE en cas de dommage. Affrontez-les ensemble :

HABILETÉ ! ENDURANCE :

Premier DIABLOTIN DU CHÂTEAU	5	4
Second DIABLOTIN DU CHÂTEAU	5	4

Si vous sortez vainqueur, vous pénétrez à l'intérieur du repaire des Diablotins et vous vous emparez de leurs biens. Mais le butin

est maigre : 1 Pièce d'Or ainsi qu'une poignée de noix et quelques tubercules (ajoutez 1 point à vos Provisions). Après avoir rebroussé chemin vers le sud, vous pouvez ouvrir la porte donnant à l'est, si ce n'est déjà fait (rendez-vous au [13](#)) ou retourner dans le corps de bâtiment principal (rendez-vous au [3](#)).

243

Cette flèche est ensorcelée ! Déduisez 1 point de votre *total de Départ* d'**HABILITÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE**, puis retournez au [262](#).

244

Vous voici rendu dans la Chancellerie, autrement dit la salle où les rois d'Amarillie gardaient leurs trésors ! Évidemment, les pillards sont passés par là, mais un Coffre-Tourelle a échappé à la rapine. Quelle aubaine pour vous ! Après l'avoir ouvert, *testez votre Habileté de localisation*. En cas de succès, rendez-vous au 17. En cas d'échec, sortez de cette pièce et retournez dans la salle du Trône afin d'ouvrir une nouvelle porte. Si vous choisissez la porte :

Encastrée dans le mur ouest	Rendez-vous au 390
Du milieu, dans le mur nord	Rendez-vous au 91
A l'ouest, dans le mur nord	Rendez-vous au 282

245

Un visage d'homme est dessiné sur cette carte, mais il est horrible, grimaçant et sanguinolent. Tandis que vous observez cette illustration avec dégoût, les yeux fous du personnage se mettent à briller d'une lueur meurtrière et ses traits se tordent, comme s'il s'efforçait de s'extirper de l'image pour se jeter sur vous ! Vous lâchez immédiatement la carte en poussant un cri d'effroi. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous

parvenez à retraverser le pont de corde qui surplombe les Entrailles de Feu et vous regagnez le corps de bâtiment principal. Rendez-vous au [357](#) pour explorer une autre partie du château. Si vous êtes Malchanceux, vous tombez au fond du gouffre ardent et votre aventure, hélas ! se termine ici.

246

Il y a quatre symboles gravés sur ce Bâton d'Onyx : un Lion, un Chevron, une Coupe et une Étoile. Si vous avez dépensé 1 point de **MAGIE** pour activer le bâton (ou si vous le faites maintenant), vous réussirez peut-être à porter un coup fatal à Grool. Si vous connaissez le symbole capable de le vaincre et si vous avez déjà vu le même symbole sur un coffre, vous savez par conséquent combien il y avait de dessins héraldiques sur ce coffre, et de quelle couleur ils étaient. Convertissez les lettres de cette couleur selon le code A = 1, B = 2, C = 3, etc. ; additionnez-les, multipliez le résultat par le nombre de symboles qui se trouvaient sur le coffre et ajoutez 8 au total. (Par exemple, si vous pensez que c'est l'étoile qui vous permettra de venir à bout de l'Ogre, et si vous avez vu cinq étoiles blanches sur un coffre, vous auriez rendez-vous au [168](#). En effet, BLANC = 2 + 12 + 1 + 14 + 3 = 32 ; 32 x 5 = 160 + 8 = 168.) A présent, faites vos calculs et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si le troisième mot qui apparaît dans ce paragraphe n'est pas le nom du symbole choisi, vous vous êtes trompé ; rendez-vous alors au [166](#) pour continuer la lutte. Rendez-vous également au [166](#) si vous ignorez le symbole qui peut anéantir Grool.

247

Tentez votre Chance. Si vous êtes Sallazar, retranchez 2 du total obtenu ; si vous êtes Rablaix, ajoutez 1 à ce total ; si vous êtes Anvar, ajoutez 2. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [270](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [360](#).

248

Vous poussez les battants de la porte donnant sur l'aile ouest du château et vous découvrez un très, très long couloir... dans lequel vous attend un Mort Vivant d'aspect peu engageant ! Il s'agit d'un ancien Chevalier du château, mais il a été si sauvagement torturé par les serviteurs du mal qu'il a perdu la raison et vous prend pour l'un de ses bourreaux. Vous ne pouvez pas fuir : où que vous alliez, le Spectre vous poursuivra sans trêve. Si vous ne possédez pas d'arme magique pour le combattre, ou si vous n'avez aucun moyen de le vaincre grâce à la magie, vous êtes perdu d'avance et votre aventure se termine ici. Sinon, affrontez ce Mort Vivant :

SPECTRE HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 14

Si vous sortez vainqueur après avoir été touché, ne serait-ce qu'une fois par le Spectre, lancez un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, vous devez déduire 1 point de votre *total de départ* d'**HABILITÉ** et de vos points d'**HABILITÉ** du moment car votre adversaire vous a pris une partie de votre énergie vitale. Si vous obtenez 6, vous vous en sortez indemne. Après avoir longé le couloir sur une cinquantaine de mètres, vous faites une pause à mi-chemin pour mieux vous orienter : rendez-vous au [36](#).

249

Malheureusement, votre flèche ne cause pas la moindre égratignure à Zagor qui est invulnérable aux armes normales. En revanche, le sort qu'il vous a jeté vous fait perdre 1 point d'**HABILITÉ** et 2 points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous au [299](#) et choisissez une autre stratégie pour le prochain Assaut.

250

Ce malheureux Chevalier est dans un tel état de déprime qu'il ne vous sera d'aucune aide. Si vous voulez néanmoins l'interroger au sujet du Chevalier à l'épée volante dont vous avez vu le portrait, rendez-vous au [202](#). Sinon, il ne vous reste plus qu'à

partir. Si vous décidez de vous diriger vers le sud, puis l'est, rendez-vous au [399](#) ; si vous préférez retourner dans la galerie des Faucons, au nord, rendez-vous au [111](#).

251

Vous tombez sur deux gardes Orques en train de faire une petite sieste. Comme vous les prenez au dépourvu, le premier Assaut que vous lancerez sera forcément gagnant. Après quoi, vos ennemis sauteront sur leurs armes pour riposter, mais vous avez pris soin de vous placer dos au mur et vous les combattez tous les deux à la fois.

Premier ORQUE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 3

Second ORQUE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 5

Si vous l'emportez sur vos adversaires, vous négligez leurs armes et leur armure qui sont de piètre qualité, mais vous trouvez quelques vivres dans un garde-manger (ajoutez 2 points à vos Provisions) ainsi qu'une Lanterne que vous pouvez emporter si cela vous semble utile. Ensuite, vous quittez les lieux et vous vous dirigez vers l'est (rendez-vous au [399](#)) ou vers l'ouest, jusqu'à l'endroit où le passage fait un coude vers la droite (rendez-vous au [134](#)).

252

Outre la satisfaction d'avoir terrassé Grool, vous trouvez un Coffre-Tourelle ainsi qu'un véritable festin dressé sur une table derrière la baliste (ajoutez 5 points à vos Provisions). Il y a également un énorme trousseau de clés en Os de Dragon qui contient [116](#) clés en tout, dont une nettement plus grande que les autres. Si vous êtes Anvar ou Braxus, rendez-vous au [393](#). Sinon, vous redescendez l'escalier de pierre avec précaution, puis vous regagnez le passage principal afin d'explorer une autre partie du château. Rendez-vous au [52](#).



253

Dans une forte déflagration, le triangle devient subitement orange vif et libère une pluie de flammes ! Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Cependant, si vous êtes Sallazar, vous pouvez *tester votre Habileté* ; en cas de succès, vous détournez une bonne partie de ce feu magique et vous ne perdez que 2 points d'ENDURANCE. Mais en attendant, la porte est toujours fermée... Rendez-vous au [397](#).

254

Vous introduisez la clé dans la serrure et la porte s'ouvre sans un bruit sur une salle tout en longueur, où sont alignés des cercueils de cristal abritant des corps embaumés. De toute évidence, il s'agit d'anciens prêtres du château. Des tentures de soie et de velours sont accrochées aux murs, et les symboles des dieux d'Amarillie sont inscrits un peu partout.

Après avoir doucement refermé la porte derrière vous, vous vous approchez des défunts. L'un d'eux tient dans la main une Baguette d'Argent terminée par une petite sphère dorée ; à la main droite du suivant brille une Chevalière en argent sertie d'une améthyste ; le troisième a les doigts croisés sur un Écrin de Bois muni d'un fermoir en nacre. Ces trois objets sont d'une valeur inestimable... mais oseriez-vous dépouiller un mort ? Si vous ne souhaitez pas tenter l'expérience, sortez de cette pièce et rendez-vous au [399](#). Dans le cas contraire, si vous choisissez le cercueil qui contient :

La Baguette d'Argent

Rendez-vous au [309](#)

La Chevalière

Rendez-vous au [285](#)

L'Écrin en Bois

Rendez-vous au [80](#)

255

Les tourbillons infernaux qui se déchaînent autour du Château d'Argent vous affectent gravement. Si vous buvez une potion, elle n'aura que peu d'effet : seulement 1 point de CHANCE de gagné pour une potion de CHANCE, et quelques points de plus pour une potion d'endurance (pour savoir combien, lancez un dé ; le maximum de points récupérés ne peut pas excéder la moitié de votre *total de départ*. Par ailleurs, si vous jetez un sort, il faudra *tenter votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux le sort est sans effet ; si vous êtes Chanceux, il provoque l'effet voulu. A présent, retournez au paragraphe d'où vous venez.

256

Si vous êtes Sallazar, vous n'arrivez pas à vous faire embaucher ; les Magiciens sont soi-disant trop malingres pour faire de bons dockers ! Si vous voulez tenter de gagner de l'argent au jeu, rendez-vous au [32](#) ; si cela ne vous dit rien, rendez-vous au [173](#). Si vous êtes l'un des trois autres héros, on vous engage pour décharger un vaisseau et, au bout de deux heures de travail éreintant, on vous paie royalement 2 Pièces d'Or ! Rendez-vous au [173](#).

257

- Dans l'aile est, tu risques de tomber sur Grool et sa hache barbare. C'est une véritable brute, ce type ! Si encore il était bête... mais non ; il est rusé comme un renard et mauvais jusqu'au bout des ongles ! Mais, si tu veux devenir une figure de légende dans ton pays, débrouille-toi pour lui chiper sa hache, tu verras l'effet qu'elle produira sur tes compatriotes. Succès garanti ! Il y a aussi l'ancienne salle d'Incubation des œufs de Dragon

dans l'aile est, mais ce n'est pas la peine d'y aller, tu n'y trouveras rien d'intéressant. Rendez-vous au [22](#).

258

Entre vous et l'Elfe Noir, c'est un combat acharné qui s'engage. Lors du premier Assaut, il vous jettera un sortilège de Boule de Feu ; si sa *Force d'Attaque* est supérieure à la vôtre, vous perdez 4 points d'ENDURANCE à cause des flammes dévorantes qui vous enveloppent de la tête aux pieds. Si c'est vous qui avez la plus grande *Force d'Attaque*, vous parvenez à le frapper tout en déjouant son sort. Par la suite, l'Elfe Noir vous attaquera avec un poignard. Si vous décidez de fuir à un moment donné, rendez-vous au [198](#).

ELFE NOIR HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 10

Si vous triomphez de votre ennemi, vous commencez à fouiller la pièce. Cela vous prendra un certain temps car elle est très encombrée. Profitez-en pour prendre un Repas. En fin de compte, vous trouvez 3 Pièces d'Or, une tapisserie en soie estimée à 4 Pièces d'Or (si vous arrivez à la revendre à quelqu'un), un parchemin portant un sortilège d'Ouverture, et un Anneau Magique. Ce butin vous rapporte 1 point de CHANCE. Dans un coin, vous dénicher également un journal où sont consignées les notes personnelles de l'Elfe Noir. Vous apprenez, en le lisant, qu'il était à la solde du Démon-Squelette - dont les armées ont décimé le Château d'Argent - mais qu'il redoutait particulièrement les pouvoirs d'un certain Remstar, Magicien Fantôme tapi derrière les Entrailles de Feu. L'Elfe Noir fait aussi état des expériences de nécromancie qu'il pratiquait dans la salle d'Argent. Il se vante d'avoir donné vie à d'innombrables monstres mutants dont la description ne vous dit rien qui vaille. Maintenant, il est l'heure de poursuivre ailleurs vos recherches : rendez-vous au [376](#).



259

Derrière la porte au blason, vous découvrez une enfilade de petites chambres et de dortoirs desservis par un long couloir au bout duquel se trouve un passage orienté est-ouest et qui n'a que deux issues : une porte laquée de bleu et une autre, laquée de jaune. Si vous décidez :

D'inspecter les pièces

Rendez-vous au [12](#)

D'ouvrir la porte bleue

Rendez-vous au [327](#)

D'ouvrir la porte jaune

Rendez-vous au [205](#)

De quitter les lieux

Rendez-vous au [64](#)

260

Il y a quatre symboles gravés sur ce Bâton d'Onyx : un Lion, un Chevron, une Coupe et une Étoile. Si vous avez dépensé 1 point de **MAGIE** pour activer le bâton (ou si vous le faites maintenant), vous réussirez peut-être à porter un coup fatal au Dragon. Si vous connaissez le symbole capable de le vaincre et si vous avez déjà vu le même symbole sur un coffre, vous savez par conséquent combien il y avait de dessins héraldiques sur ce coffre, et de quelle couleur ils étaient. Convertissez les lettres de cette couleur selon le code **A = 1**, **B = 2**, **C = 3**, etc. ; additionnez-les, puis multipliez le résultat par le nombre de symboles qui se trouvaient sur le coffre et retranchez 14 du total obtenu. (Par exemple, si vous pensez que c'est l'étoile qui vous permettra de

venir à bout du Dragon, et si vous avez vu cinq étoiles blanches sur un coffre, vous auriez rendez-vous au [146](#). En effet, Blanc = $1 + 12 + 1 + 14 + 3 = 32$; $32 \times 5 = 160 - 10 = 146$.) A présent, faites vos calculs et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si le deuxième mot qui apparaît à ce paragraphe n'est pas le nom du symbole choisi, vous vous êtes trompé ; rendez-vous alors au [180](#) pour continuer la lutte. De même, rendez-vous au [180](#) si vous ignorez le symbole qui peut anéantir le Dragon.

261

Vous avez l'impression d'avoir mis une éternité à parcourir la moitié de ce corridor. Tandis que vous scrutez la pénombre, vous voyez soudain surgir une silhouette enveloppée de bandages en lambeaux. Vous voici face au plus dangereux Mort Vivant du château : la Grande Momie des ténèbres ! Elle fera tout pour vous faire rendre l'âme. Si vous voulez -et si vous pouvez lui jeter un sortilège de Boule de Feu, rendez-vous au [356](#). Si vous préférez lui lancer une Lanterne à la figure (à condition d'en avoir une), rendez-vous au [379](#). Sinon, rendez-vous au [288](#).

262

A vous seul, vous avez réussi à terrasser le Dragon. Peu d'hommes pourraient s'enorgueillir d'un tel exploit ! De plus, il est bien connu que les Dragons possèdent des trésors légendaires. Pourtant, vous n'apercevez pas la moindre Pièce d'Or ni la plus petite pierre précieuse dans les parages... Après avoir examiné l'endroit dans tous ses recoins, vous finissez par faire une étrange découverte dans l'angle nord-est de la plateforme : une sorte de roue gravée dans le sol. Elle émet une lueur miroitante et commence à tourner tandis que vous l'observez. Malgré sa vitesse de rotation croissante, vous parvenez à distinguer six fractions égales, ornées chacune d'un dessin différent. Le Dragon a dû cacher son trésor dans quelque espace extra-planétaire et, maintenant qu'il est mort, le pouvoir magique qui en assurait le lien avec ici-bas est en train de s'annuler. Avant que cette roue ne disparaisse à jamais, vous avez

le temps de choisir deux des six images représentées, ou bien trois si vous décidez de dépenser 1 point de **CHANCE** à cet effet. En revanche, vous ne pouvez pas récupérer de points d'**ENDURANCE** en buvant une potion ou en prenant un Repas, etc. Si vous choisissez :

L'or	Rendez-vous au 106
Les pierres précieuses	Rendez-vous au 181
Le coffre en bois	Rendez-vous au 291
La potion	Rendez-vous au 328
La flèche brillante	Rendez-vous au 243
La poignée de poussière	Rendez-vous au 213

Lorsque vous aurez choisi et pris les deux - ou trois - objets en question, rendez-vous au [121](#).

263

En forçant cette porte, vous déclenchez un piège : une lance à ressort habilement camouflée dans le mur qui se trouve juste derrière vous. La pointe d'acier fend l'air en sifflant et vous atteint en plein dos ; vous perdez 4 points d'**ENDURANCE** mais, au moins, la porte est enfin ouverte. Rendez-vous au [83](#).

264

Le Démon Zagor est subitement pris d'une véritable frénésie ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, votre implacable ennemi finit par s'effondrer en gesticulant vainement ; rendez-vous au 54. Si vous êtes Malchanceux, Zagor vous heurte violemment en se débattant et vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [54](#).

Vous frôlez par mégarde un fil tendu en travers du passage et vous tombez à terre. Par les deux portes qui vous encadrent, vous entendez aussitôt s'élever des cris d'alarme. Vous avez à peine le temps de vous remettre sur pieds qu'un Grand Orque surgit de chaque côté. Mais ce n'est pas tout : dans chaque pièce, vous apercevez une autre créature en train de passer une armure. Ce n'est donc pas à deux, mais à quatre adversaires qu'il va falloir faire face ! Combattez-les deux par deux ; lorsque vous en aurez terminé avec les deux premiers, les deux suivants seront fin prêts à vous accueillir.

HABILETÉ : ENDURANCE :

Premier GRAND ORQUE	7	6
Deuxième GRAND ORQUE	7	6
Troisième GRAND ORQUE	7	6
Quatrième GRAND ORQUE	7	6

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, vous fouillez à la hâte les salles de garde de part et d'autre du couloir. A part des restes de nourriture avariée et des vêtements puant l'Orque à quinze pas, vous trouvez 1 seule Pièce d'Or. Ensuite, vous continuez d'avancer dans le hall d'entrée. En face de vous, il y a une petite porte à gauche, une autre à droite et, entre les deux, une large porte à deux battants. Si vous ouvrez :

Celle de droite	Rendez-vous au 20
Celle de gauche	Rendez-vous au 318
Celle du milieu	Rendez-vous au 376

266

A peine avez-vous mis les doigts dans le trou qu'une douleur cuisante se fait ressentir. Vous venez de vous faire mordre par un Rat ! (Vous perdez 1 point d'ENDURANCE.) Le diamètre du trou est trop petit pour que vous puissiez y enfoncer une arme, mais vous pouvez tenter de déloger le Rat avec un couteau (dans ce cas, l'animal ne se privera pas d'essayer de vous mordre à nouveau). Comme vous ne voyez pas ce que vous faites, vous devez déduire 2 points de votre *Force d'Attaque*. Chaque coup porté fera perdre 1 point d'ENDURANCE à la victime, d'un côté comme de l'autre.

RAT HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 2

Une fois le Rat vaincu, *testez votre Habileté*. En cas de succès, rendez-vous au [330](#). En cas d'échec, rendez-vous au [128](#).

267

Alors que vous brandissez votre arme pour l'abattre sur le vieil homme, ce dernier ramasse une Lampe dorée et l'effleure rapidement de la main. Sous vos yeux ébahis, un génie en surgit ! D'un simple geste du doigt, il vous rive au sol et vous vous retrouvez littéralement paralysé. Vous réalisez, maintenant, pourquoi le marchand a toujours pu résister aux Orques du château. Hélas ! c'est un peu tard pour le comprendre... Votre aventure se termine ici.

268

Vous atterrissez sur une trappe piégée ! Le sol se dérobe sous vos pieds et vous voyez apparaître un puits tapissé de pointes acérées. Il n'y a pas une seconde à perdre ; élanchez-vous en avant, sinon la chute sera rude ! Pour cela, *testez votre Habileté* (en ajoutant 2 au chiffre tiré si vous êtes Rablaix). En cas de succès, rendez-vous au [26](#). En cas d'échec, rendez-vous au [191](#).

269

La porte est entrouverte. Vous la poussez doucement et vous découvrez une vaste pièce - probablement une chambre d'invité, à en juger par la richesse du mobilier et des tapis. Mais, ici comme ailleurs, les Orques s'en sont donné à cœur joie : ils ont gravé leurs noms sur la table et les fauteuils en bois de rose, et tellement sauté sur le lit qu'il est complètement défoncé. Si vous souhaitez approfondir vos recherches dans cette pièce, rendez-vous au [2](#). Sinon, rendez-vous au [33](#).

270

Une fois installé sur la chaise de la Sorcière, vous commencez à actionner le rouet mais, au bout de quelques secondes, le fuseau se met à pivoter de plus en plus vite, à tel point que vous avez le tournis. Subitement, la machine s'arrête net. Elle vient de tisser un vêtement magique ! Mais lequel ? Lancez un dé. Si le résultat obtenu est :

- De 1 à 4 Écharpe Porte-Bonheur
- 5 Écharpe d'Invisibilité
- 6 Écharpe de Sorcellerie

L'Écharpe Porte-Bonheur vous permet d'ajouter 1 point à vos points de **CHANCE** et à votre *total de départ* de **CHANCE** (néanmoins, le *total de départ* ne doit pas excéder 12 points). L'Écharpe d'Invisibilité peut servir deux fois ; ses effets durent pendant un combat entier. Comme vos adversaires auront du mal à vous cerner, vous déduirez alors 2 points de leur *Force d'Attaque* (malheureusement, cela ne marche pas avec Zagor et les Dragons). L'Écharpe de Sorcellerie vous fait gagner 1 point de **CHANCE** car elle vous permettra de recouvrer votre *total de départ* de **MAGIE**. **VOUS** pouvez la mettre à n'importe quel moment, sauf pendant un combat (mais vous ne pourrez vous en servir qu'une fois). A présent, il est temps de vous remettre en

route. Dirigez-vous vers la grande porte en fer forgé et rendez-vous au [197](#).



271

Le couloir aboutit à un croisement. Vers l'est, un petit corridor conduit à une porte. Vers l'ouest, un étroit passage oblique en serpentant vers le nord, puis devient une sorte de boyau après quelques mètres. Si vous décidez d'aller ouvrir la porte, rendez-vous au 13. Si vous voulez vous diriger vers l'ouest, puis le nord - ce qui vous obligera à marcher à quatre pattes - rendez-vous au [355](#). Si vous préférez retourner dans la bibliothèque pour emprunter l'autre couloir, rendez-vous au [3](#).

272

Vous devrez *tenter votre Chance* à deux reprises durant votre ascension. Si vous êtes Malchanceux, le Dragon se réveillera et crachera un puissant jet de feu dans votre direction. Si vous êtes Malchanceux dès le premier coup, le Dragon vous soufflera dessus deux fois et vous perdrez 6 points d'ENDURANCE à chaque attaque ! Si vous êtes Chanceux la première fois et Malchanceux au second coup, vous ne perdrez que 3 points d'ENDURANCE (ce qui est déjà pas mal). Si vous êtes toujours de ce monde après cela, vous réussissez enfin à atteindre la plateforme ; rendez-vous au [313](#).

273

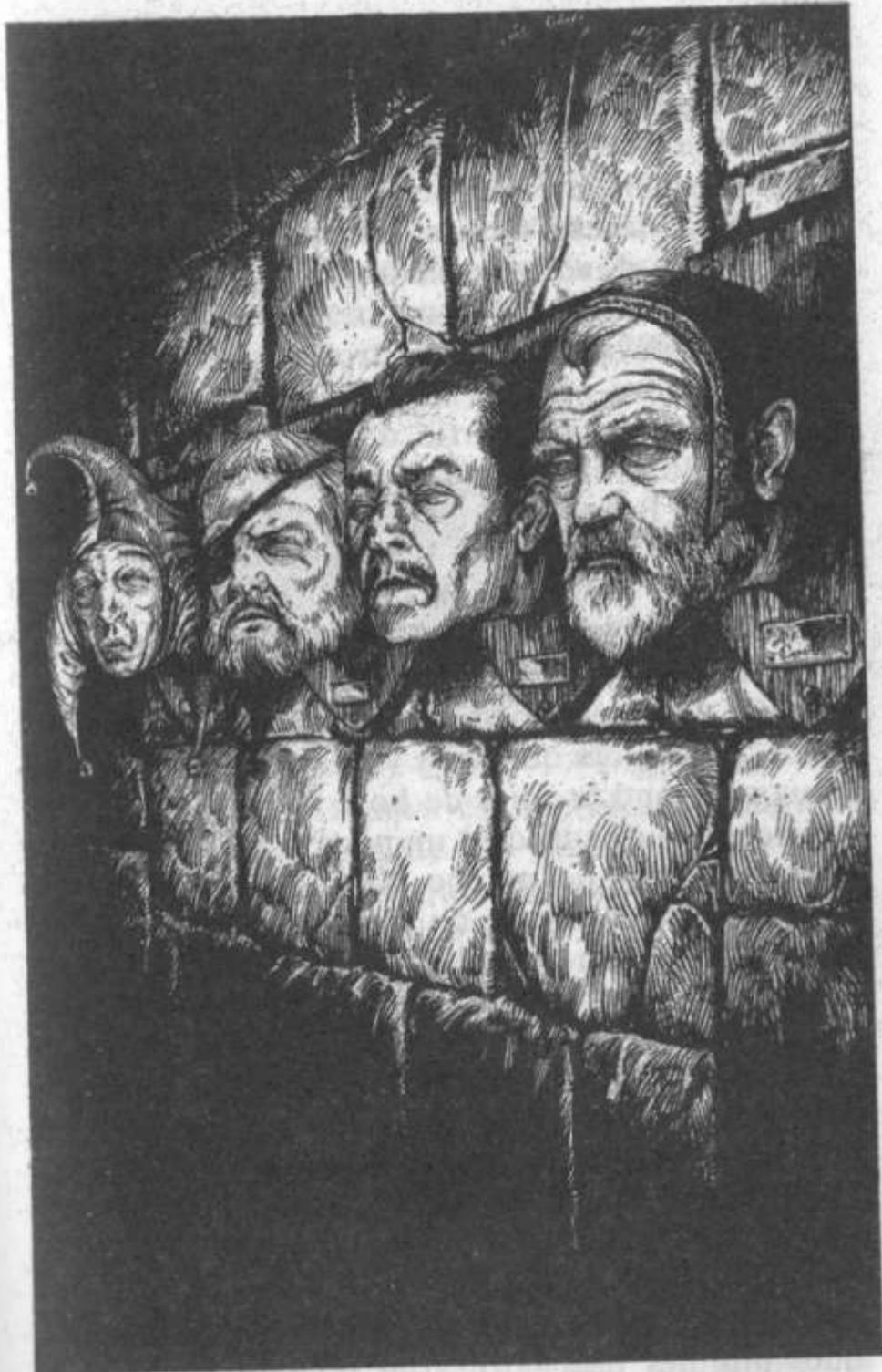
Bonne pioche ! La carte représente un Géant. Le temps de l'observer, l'espace d'une seconde, et vous sentez se communiquer à votre corps une partie de la force et de la puissance des Géants. Vous gagnez 4 points d'**ENDURANCE** (dans ce cas précis, celle-ci peut dépasser votre *total de départ d'ENDURANCE*) et 1 point de **CHANCE**. Rendez-vous au [299](#).

274

Un spectacle macabre vous attend derrière cette porte : des centaines de têtes coupées sont accrochées aux murs, tels des trophées. Ce sont tous les prisonniers qui ont été décapités par les serviteurs du Démon-Squelette et l'un des passe-temps favoris de Mungus-le-Geôlier consistait à embaumer et réduire ces têtes. Parmi ces malheureux, quatre semblent avoir bénéficié d'un traitement de faveur, car leur tête a été montée sur une plaque de bois qui porte leur nom : Chanquin, bouffon du roi ; le maréchal Rabellan ; le comte Reindrech de Cabaal et le chancelier Dorrick. Si vous désirez utiliser 1 point de **MAGIE** pour entrer en contact avec l'un de ces quatre « privilégiés », choisissez lequel, puis rendez-vous au [24](#). Si cela ne vous dit rien - ou si vous n'en avez pas les moyens -, rendez-vous au [36](#) pour explorer une autre partie de l'aile ouest. Si vous voulez rejoindre la galerie des Bronzes, rendez-vous au [7](#).

275

Vous voici dans l'ancien salon de beauté des dames du Château d'Argent. Les précieux miroirs ont été fracassés, les flacons de parfum renversés, les écrins à bijoux pillés et les produits de maquillage éparpillés sur les étagères de marbre. Si vous êtes Anvar ou Rablaix, il ne sert à rien de vous attarder ici. A moins que vous ne l'ayez déjà fait, vous pouvez longer le couloir partant vers le nord (rendez-vous au [385](#)) ou bien retourner vers l'est, dans la galerie des Faucons (rendez-vous au [111](#)). Si vous êtes Braxus ou Sallazar, rendez-vous au [15](#).



274 *Des centaines de têtes coupées sont accrochées aux murs, tels des trophées.*

Ce jeune Dragon n'a pas atteint toute sa maturité et la puissance de ses flammes est encore relativement faible, mais il n'en demeure pas moins un redoutable adversaire ! A chaque Assaut, si c'est lui qui a la plus grande *Force d'Attaque*, lancez un dé. Si le résultat est compris entre 1 et 4, le Dragon vous assaille à coups de griffes et de crocs, et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si le résultat est 5 ou 6, il crache un jet de feu qui vous coûte 4 points d'ENDURANCE !

JEUNE DRAGON DE GUERRE HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 16

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, vous entendez un formidable rugissement venant de très loin - probablement de la Grande Tour - juste au moment où votre ennemi s'écroule à vos pieds.

Exactement le bruit que ferait un Dragon en colère... mais très, très en colère. Vous ne pouvez vous empêcher de frémir ! Après quoi, vous vous emparez du trésor accumulé par le jeune Dragon : 6 Pièces d'Or, une poignée de pierres de lune estimées à 10 Pièces d'Or, un Anneau Magique et, dans un cylindre d'ivoire scellé à la cire, un parchemin portant le sortilège d'**HABILITÉ**. Si vous voulez inspecter de plus près ce qui se trouve sous le dôme de cristal, rendez-vous au [338](#). Si vous préférez aller explorer une autre partie de l'aile ouest, rendez-vous au [36](#). Enfin, si vous décidez de rejoindre la galerie des Bronzes, rendez-vous au [7](#).

Vous introduisez les deux plus grandes clés de votre trousseau dans les serrures de la porte de cristal et, aussitôt, les deux battants s'écartent silencieusement. C'est alors que vous voyez se dresser devant vous un grand escalier de bois, qui monte en une gracieuse courbe jusqu'à un porche. Celui-ci mérite bien son nom de porche d'Enfer. On dirait une monstrueuse mâchoire de reptile, impressionnante par sa taille, son aspect agressif et

macabre, et sa couleur - d'un jaune lépreux. Maîtrisant votre appréhension, vous avancez de quelques pas. Derrière vous, les deux battants se referment brusquement et l'écho d'un ricanement moqueur se répercute d'une paroi à l'autre : tout en haut de la voûte, Zagor vous attend ! Inutile de dire qu'il ne vous laissera pas sortir d'ici vivant, à moins que ce ne soit vous qui le supprimiez. Vous commencez à grimper les marches en serrant les dents et, quelques minutes plus tard, vous poussez les grandes portes qui mènent au porche d'Enfer. Au-delà, vous découvrez un passage d'une vingtaine de mètres de long ; les parois en sont incrustées de crânes, mais on dirait que ceux-ci ont été comme liquéfiés, puis recongelés, ce qui leur donne un étrange aspect. Malgré vous, vous sentez la panique vous gagner. Vous grelottez de peur, votre front se couvre de sueur. De toute évidence, vous êtes sous l'emprise de forces surnaturelles néfastes ! Si vous pouvez (et si vous le voulez) jeter un sortilège de Saut, rendez-vous au [261](#). Sinon, rendez-vous au [296](#).



278

Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de votre adversaire lors de cet Assaut, rendez-vous au [319](#). Si c'est Zagor qui a la plus grande Force d'Attaque, rendez-vous au [115](#).

279

Votre sortilège de Lumière vous permet d'assister à un repoussant spectacle dans la salle à manger : la table et les sièges sont couverts de gros Rats noirs ! Mieux vaut ne pas se risquer à entrer là-dedans. Vous décidez donc de *tenter votre Chance* d'un autre côté et d'aller ouvrir la porte du mur ouest de la cuisine. Elle donne sur un étroit passage desservant deux cellules - sans

doute les anciennes chambres des domestiques - ainsi qu'un cellier garni de grands placards à provisions. Il est peu probable d'y trouver quoi que ce soit de comestible après tant d'années mais, après tout, pourquoi pas ? Si vous souhaitez vous en assurer, rendez-vous au [27](#). Si vous préférez ressortir pour aller explorer une autre partie du château, rendez-vous au [376](#).

280

Vous vous arrêtez au milieu d'un couloir qui se dirige plein nord. A gauche, il y a une porte avec une plaque en céramique ornée d'une couronne d'argent. A droite, une autre porte en bois toute simple. En face de vous, le couloir débouche sur un passage orienté est-ouest. Si vous choisissez :

La porte de gauche	Rendez-vous au 112
La porte de droite	Rendez-vous au 55
Le bout du couloir	Rendez-vous au 43

281

Vous pénétrez dans un endroit à mi-chemin entre la salle de torture et le laboratoire d'un sorcier fou. Le sol est jonché d'os de toutes tailles. Des dizaines de bocaux s'alignent sur des étagères fixées aux murs. A l'intérieur, des organes et des morceaux de membres divers baignent dans un liquide glauque. Vous vous empressez de détourner le regard de ces abominations. Si vous décidez malgré tout d'examiner cet endroit dans les moindres recoins, rendez-vous au [303](#). Si vous préférez ressortir en vitesse et aller voir ailleurs, rendez-vous au [51](#).

282

Vous voici dans la chambre à coucher des rois d'Amarillie. Ici comme ailleurs, tout a été mis à sac. A part 1 malheureuse Pièce d'Or qui a échappé aux pillards, vous ne trouvez rien d'intéressant. Vous quittez donc cette pièce pour explorer un

autre secteur. Dans la salle du Trône, parmi celles que vous n'avez pas encore ouvertes, si vous choisissez la porte :

Du mur ouest	Rendez-vous au 390
Centrale du mur nord	Rendez-vous au 91
La plus à l'est du mur nord	Rendez-vous au 244

283

Après avoir forcé l'une des portes du temple, vous êtes accueilli par deux Orques en armure. Tandis que l'un d'eux vous fait face immédiatement, l'arme au poing, l'autre se penche au-dessus d'un homme d'un certain âge qui gît au sol, visiblement terrifié, et laisse tomber le flacon de cristal qu'il s'apprêtait à boire. Il va falloir vous battre, mais rappelez-vous que, si vous gagnez, vous pourrez ramasser ce flacon - il s'agit d'une potion d'Invisibilité qui fera effet durant tout un combat ; vous pourrez alors soustraire 2 points de la *Force d'Attaque* de votre adversaire (malheureusement, cela ne marche pas avec Zagor ou un Dragon). A présent, si vous souhaitez vous attaquer au premier Orque, rendez-vous au [35](#). Si vous préférez vous occuper du second, près de l'homme étendu à terre, sachez que le premier en profitera pour vous porter un coup et que vous perdrez d'emblée 2 points d'ENDURANCE. Si tel est cependant votre choix, rendez-vous au [177](#).

284

Votre tentative est vaine, vous n'irez pas loin : les braillements du commandant des Orques ont attiré ses congénères qui arrivent de tous les côtés. En quelques secondes, ils fondent sur vous comme la misère sur le pauvre monde et vous finissez dans leur assiette, sous forme d'un appétissant rôti. Pour des Orques habitués à se contenter de rat grillé, vous êtes un mets de choix ! Votre aventure se termine ici.



285

Dès l'ouverture du cercueil, un vent pestilentiel se met à tourbillonner dans la pièce. Vous venez de libérer la magie infernale de Zagor qui était contenue dans le corps du prêtre ! En quelques secondes, vous le voyez se décomposer atrocement et se couvrir d'asticots. Mais, qui plus est, il se dresse subitement sur son séant, vous fixe de ses yeux blancs, puis tend ses mains squelettiques pour vous étrangler ! Si vous voulez prendre la fuite, *testez votre Habileté*. En cas de succès, vous réussissez à sortir de la pièce indemne (rendez-vous au [399](#) pour explorer une autre partie du château). En cas d'échec - ou si vous décidez de passer à l'attaque - rendez-vous au [50](#).

286

Le redoutable corridor de la Peur s'étend devant vous sur toute sa longueur. Votre volonté sera-t-elle assez forte pour supporter les terrifiantes apparitions qui le hantent ? Pour le savoir, *tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous réussissez à traverser le corridor en **50** secondes. Si vous êtes malchanceux, cela vous prendra 100 secondes (une potion d'Envol n'y change rien). Rendez-vous au [8](#) pour la suite de ce parcours éreintant.

287

La porte en laque verte s'ouvre sur un étrange domaine envahi par une végétation morte. Dans le lointain, vous apercevez un coffre en bois, à moitié enfoui sous des racines. Pendant que vous vous approchez, vous voyez soudain se dresser une silhouette vaguement humaine, mais entièrement composée de lianes et de vrilles tentaculaires. Si vous décidez de fuir immédiatement, rendez-vous au **5**. Si vous êtes prêt à affronter ce Golem Végétal, tâchez d'en venir à bout le plus vite possible. En effet, pour

chaque Assaut remporté par votre adversaire, vous devrez *tester votre Habileté*. En cas d'échec, il vous bloquera les bras ou les jambes à l'aide de ses membres ligneux et vous aurez de plus en plus de mal à vous défendre (chaque fois, déduisez 1 point de votre *Force d'Attaque*).

GOLEM VÉGÉTAL HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 13

Si vous l'emportez sur cette créature, vous pouvez enfin aller inspecter le coffre en bois. A votre grande déception, il ne s'agit pas d'un Coffre-Tourelle. Néanmoins, vous constatez qu'il y a un symbole héraldique peint sur le couvercle : trois lions rouges sur fond vert. A l'intérieur, vous trouvez 4 Pièces d'Or et une potion d'ENDURANCE qui vous permettra de récupérer un nombre de points d'ENDURANCE équivalent à la moitié de votre *total de départ* d'ENDURANCE (arrondi au chiffre supérieur) ; vous pourrez la boire n'importe quand, sauf pendant un combat. A présent, vous quittez cet endroit pour regagner la galerie des Faucons. Si vous décidez de partir vers l'ouest, rendez-vous au [5](#). Si vous préférez vous diriger vers le croisement qui se trouve à l'est, rendez-vous au [92](#).

288

Si vous venez d'attaquer la Momie par le feu, n'oubliez pas de lui ôter les points d'ENDURANCE adéquats.

GRANDE MOMIE HABILITÉ: 10 ENDURANCE : 22

Si vous triomphez de votre adversaire, vous continuez à suivre cet effroyable corridor en direction d'une grande salle voûtée mais, au fur et à mesure que vous en approchez, des éclairs de lumière vive se déclenchent par intermittence, à tel point que vous êtes obligé de cligner des yeux pour pouvoir examiner l'endroit. Rendez-vous au [180](#).

289

Tentez votre Chance pendant que vous essayez de parlementer avec l'Elfe Noir. Si vous êtes Chanceux, il se laisse convaincre et ne vous attaque pas : rendez-vous au [231](#). Si vous êtes Malchanceux, il profère quelques paroles magiques qui concentrent sur votre personne un éclair de feu : vous perdez 4 points d'ENDURANCE ! Il ne vous reste plus qu'à choisir entre la lutte (rendez-vous au [258](#)) et la fuite (rendez-vous au [198](#)).

290

Vous allez devoir combattre de front la Sorcière et son animal, Chafouin. Durant les deux premiers Assauts, la vieille toupie vous jettera un sort de Boule de Feu (si sa *Force d'Attaque* est supérieure à la vôtre, vous perdrez alors 5 points d'ENDURANCE). Par la suite, elle vous attaquera avec un poignard empoisonné qui vous coûtera 2 points d'ENDURANCE en cas de blessure : 1 à cause de la lame, 1 à cause du poison. Quant au chat, il essayera de vous mordre. S'il y parvient, vous perdrez 1 point d'ENDURANCE, mais si sa *Force d'Attaque* s'élève à 11 ou 12, vous devrez vous rendre immédiatement au [336](#). Si vous décidez de jeter un sort à la vieille femme à un moment ou à un autre, rendez-vous au [209](#).

SORCIÈRE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

CHAFOUIN HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 4

Si vous l'emportez sur ces deux adversaires, rendez-vous au [375](#).

291

C'est un Coffre-Tourelle ! Si vous réussissez à l'ouvrir sans déclencher de piège, vous gagnez 1 point de CHANCE. Retournez au [262](#).

292

Un tourbillon d'étoiles jaunes jaillira, sur commande, du Bâton en Onyx. Elles encercleront la tête du Dragon et s'y planteront une par une, à chaque Assaut, provoquant chez lui une douleur intense (ceci jusqu'à épuisement des six étoiles, si le combat dure jusque-là). Chaque étoile fera perdre 2 points d'ENDURANCE au Dragon ; après la première, vous pourrez déduire 3 points de sa *Force d'Attaque* en raison de l'effet de surprise. Si vous avez dépensé 1 point de MAGIE pour activer le bâton, vous pourrez en libérer les effets dès que vous poserez le pied sur la plate-forme du Dragon. En attendant, comment allez-vous atteindre cette plate-forme ? Si vous choisissez :

Une potion d'Envol (si vous en possédez une) Rendez-vous au [364](#) Une échelle de corde Rendez-vous au [272](#)

Le tourbillon pour être aspiré jusqu'en haut Rendez-vous au [334](#)

293

Abandonnant le corps de votre victime, vous titubez, ivre de fatigue, jusqu'au coffre en bois. Son couvercle est orné d'un petit bouclier avec six coupes blanches sur fond bleu. A l'intérieur, vous trouvez 3 Pièces d'Or, un Anneau Magique et un parchemin portant le sortilège d'HABILETÉ. Ceci vous rapporte 1 point de CHANCE ! Maintenant, il est temps d'aller voir ailleurs. Si vous n'avez pas encore exploré à fond le quartier des casernes, vous pouvez ouvrir la porte jaune (rendez-vous au [205](#)) ou bien inspecter les dortoirs (rendez-vous au [12](#)). Si vous estimez qu'il est inutile de passer plus de temps ici, quittez les lieux et rendez-vous au [64](#).

294

Cet endroit était la chambre secrète des plus vaillants défenseurs du Château d'Argent. Ils s'y rassemblaient afin de puiser les forces nécessaires avant les grandes batailles. Étant donné l'aura de magie exceptionnelle qui se dégage de ces lieux, vous pouvez sacrifier 1 point de **CHANCE** (y compris sur votre *total de départ* de **CHANCE**) ; en contrepartie, vous pourrez augmenter, au choix, vos points d'**HABILETÉ** (y compris votre *total de départ* d'**HABILETÉ**) de 1 point, ou vos points d'**ENDURANCE** (y compris votre *total de départ* d'**ENDURANCE**) de 2 points. Néanmoins, rien ne vous oblige à le faire. Une fois votre décision prise, assurez-vous que vous avez pris toutes les précautions indispensables avant d'affronter votre ultime ennemi, puis rendez-vous au [304](#) si vous voulez pénétrer dans l'antre de Zagor de façon normale. Si vous préférez utiliser un sortilège d'Ouverture à cette fin, rendez-vous au [321](#).

295

Prenez un Repas pendant que vous inspectez la caverne. Finalement, vous découvrez une issue derrière un bloc de rocher que vous parvenez à déplacer au prix d'un immense effort. Il fait noir comme dans un four à l'intérieur de ce passage ! Si vous n'avez ni Lanterne, ni sortilège de Lumière, vous trébuchez et votre chute vous coûte 2 points d'**ENDURANCE**. De plus, vous devrez diminuer votre *Force d'Attaque* de 2 points en cas de combat (et ce, jusqu'à ce que vous franchissiez le pont de corde). Scrutant le tunnel qui part en serpentant dans l'obscurité, vous discernez un petit passage latéral sur votre droite. Quelques mètres plus loin, le tunnel débouche sur une grotte où brille une faible lueur dorée. Si vous voulez vous engager dans le passage latéral, rendez-vous au [208](#). Si vous préférez aller jusqu'au bout du tunnel pour gagner la grotte, rendez-vous au [10](#).

296

Ce couloir n'en finit pas ! Vous en avez parcouru la moitié, et encore !... Vous avez l'impression d'avoir des semelles de plomb, des genoux en bois et des mollets en guimauve. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous continuez à avancer péniblement. Si vous êtes Malchanceux, vous perdez 1 point d'HABiLETÉ tant que vous resterez dans cet endroit. Et ce n'est pas tout : il faut encore *tenter votre Chance* ! Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [261](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [317](#).

297

Vous disposez d'un certain temps pour parvenir jusqu'aux Entrailles de Feu. Vous ne savez pas combien, mais à partir de maintenant, comptabilisez rigoureusement toutes les secondes que prendra cette expédition. Si vous avez empoché des Zagor d'Or, vous avez déjà 100 secondes à votre charge. Chaque Repas absorbé vous aura pris 80 secondes, chaque potion avalée ou sortilège lancé, 20 secondes. Cependant, si vous avez pris une potion d'Envol, vous irez plus vite et, sauf avis contraire, vous pourrez diminuer de moitié la durée de votre déplacement (on vous précisera le nombre de secondes correspondant à chaque distance parcourue dans les paragraphes suivants). Vous pouvez vous arrêter à n'importe quel moment pour accomplir de nouveau l'une des actions mentionnées ci-dessus mais, n'oubliez pas d'additionner le temps écoulé pour le faire, ni de noter le numéro du paragraphe où vous vous trouvez avant de vous rendre au [255](#) pour le faire. Pour l'instant, ramassez le corps de Zagor et rendez-vous au [85](#).

298

Devant vous se dresse un grand escalier de pierre. Il conduit à l'étage supérieur du bâtiment principal du château et vous rapproche, par conséquent, de la Grande Tour où Zagor se tapit ! Au fur et à mesure que vous gravissez les marches, vous ressentez l'influence bénéfique des courants d'énergie surnaturelle qui traversent la cage d'escalier. Ceci vous rapporte 4 points d'**ENDURANCE**, 1 point de **CHANCE** et 1 point de **MAGIE** ! Une fois en haut, tout revigoré et ragailardi, vous ouvrez la porte palière et vous débouchez sur une salle complètement déserte. Vous la traversez pour aller ouvrir la seule porte qui se trouve au fond. Rendez-vous au [399](#).



299

Le Démon Zagor laisse libre cours à sa fureur. - Comment oses-tu te présenter devant moi, misérable avorton ? crache-t-il en écumant de rage. Crois-tu que j'ai quitté le monde auquel j'appartiens pour me mesurer à un manant de ton espèce ? Le début de la bataille est imminent. Du haut des marches de son trône, Zagor se prépare à jeter un sort meurtrier. Son **HABILETÉ** est de 16 (moins les points que vous pouvez retrancher si vous possédez des Talismans d'Or). Basez-vous sur ce total pour calculer les *Forces d'Attaque* et gardez une trace des blessures que vous lui infligerez, le cas échéant, car vous pourrez soustraire les points qu'il aura perdus de son total d'**ENDURANCE** lorsque vous en viendrez à lutter au corps à corps avec lui. Pour l'instant, vous pouvez tenter de vous rapprocher de lui ou bien l'attaquer à distance. Si vous optez pour la première solution et si vous utilisez une potion d'Envol (à condition d'en avoir une) rendez-vous au [383](#). Si vous montez les marches en courant, rendez-

vous au [207](#). Si vous craignez que les marches soient piégées et si vous possédez une arme magique, vous pouvez vous servir de ses pouvoirs pour vous frayer un passage jusqu'au trône ; rendez-vous au [133](#) dans ce cas. Mais il est peut-être plus prudent de rester sur place et de lancer une attaque à distance. Si vous choisissez :

Un lance-pierres	Rendez-vous au 349
Un sortilège	Rendez-vous au 278
Un arc	Rendez-vous au 249
Une flèche magique	Rendez-vous au 93
De l'acide	Rendez-vous au 169

300

« Charivari » serait un doux euphémisme pour décrire l'ambiance qui règne dans la salle du Trône que vous découvrez en poussant la lourde porte. L'endroit est bondé d'une abominable faune composée de créatures baveuses, grimaçantes, hystériques et glapissantes. Dans un coin, un individu maigre, s'apparentant de loin à un Elfe, grattouille un instrument à cordes en braillant un refrain horripilant. Un peu plus loin, un Ogre bouffi s'acharne à frapper sur des timbales, histoire d'ajouter au tohu-bohu, tandis que des Gobelins ahuris s'époumonent dans des conques dissonantes. Mais parmi tous ces dégénérés, il y a tout de même quelques spécimens avisés et dangereux, tels les deux Orques en armure, à quelques mètres de vous, et les quatre Grands Orques qui se tiennent à l'écart, sans compter les deux Orques Mutants accompagnés de deux Zombies portant sur la tête une étrange couronne noire comme de l'ébène. Enfin, tout au fond de la pièce, dominant ce ramassis de monstres, vous apercevez Thulu, Grand Chef des Orques. Il est vautré sur son trône, dans un état semi-comateux, affublé d'une couronne grotesque faite d'un morbide assemblage d'ossements divers. Si vous avez pris la précaution de vous déguiser en

Zombie ou de boire une potion d'Invisibilité avant de pénétrer dans cette pièce, rendez-vous au [19](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [39](#).

301

La créature tapie au fond de cette pièce nauséabonde bondit subitement et vous agresse sans crier gare ! Cette Araignée Géante dégage une telle puanteur que vous sentez votre estomac se révolter et vos jambes fléchir. Vous serez donc obligé de réduire votre *Force d'Attaque* de 1 point pendant toute la durée du combat (sauf Rablaix, qui est indifférent à ce genre de désagrément). Mais le monstrueux animal ouvre déjà ses mandibules dégoulinantes et déploie ses pattes poilues !

ARAIGNÉE GÉANTE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si, malgré votre victoire, l'Araignée Géante vous a blessé, ne serait-ce qu'une fois, vous avez été contaminé par sa bave venimeuse et le mucus infect qui couvrait son corps. Conclusion : vous avez attrapé la peste sanguine ! Si vous n'y remédiez pas, le mal fera lentement mais sûrement son chemin, et vous perdrez 1 point d'**ENDURANCE**, y compris sur votre *total de départ*, chaque fois que vous entrerez dans une pièce où se trouve un monstre. Si votre *total de départ* d'**ENDURANCE** tombe à zéro, vous mourrez. Un bon conseil : dirigez-vous alors avec discernement et tâchez de trouver de l'aide rapidement ! Seul un Guérisseur ou un Antidote contre la peste pourra vous sauver. Dans ce cas, vous récupérerez votre *total de départ* d'**ENDURANCE**. De toute évidence, vous ne trouverez rien d'intéressant dans cette pièce, pour la bonne et simple raison qu'il s'agit des cabinets du château qu'utilisent fréquemment les Orques ! Rendez-vous au [218](#), l'air y sera sûrement plus pur.

302

Au moment où vous tournez les talons, vous entendez s'élever un inquiétant borborygme et, dans la seconde qui suit, un jet d'acide corrosif vous atteint en plein dos. Vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore en vie, vous détalez pour atteindre le bout du couloir, en priant pour ne plus jamais revenir dans ces lieux de cauchemar ! Rendez-vous au [43](#).

303

Vous finissez par trouver deux flacons d'acide très corrosif. Au cours d'un combat, vous pourrez les projeter sur votre adversaire au lieu de vous servir de votre arme ; si c'est vous qui avez la plus grande *Force d'Attaque*, cet acide fera perdre 4 points d'**ENDURANCE** à votre ennemi. Mais ces flacons pourront aussi vous être utiles en d'autres occasions. A présent, rendez-vous au [51](#) pour poursuivre vos recherches ailleurs.

304

Avant d'affronter l'épreuve finale, assurez-vous de deux choses. Premièrement, récapitulez tous les points supplémentaires que vous avez acquis pour calculer correctement votre *Force d'Attaque*, et vérifiez toutes les formes de magie que vous pourrez utiliser contre votre adversaire (n'oubliez pas, par exemple, qu'une potion d'Invisibilité ne sert à rien dans ce cas précis). En second lieu, comptez tous les Talismans d'Or et les Dagues d'Argent trouvés dans les Coffres-Tourelles que vous avez pu ouvrir. Chaque Talisman d'Or diminuera de 1 point l'**HABILETÉ** de Zagor (celle-ci vous sera donnée ultérieurement, ainsi que son **ENDURANCE**). Chaque Dague d'Argent lui coûtera 2 points d'**ENDURANCE**. Avant le début du combat, donc, rappelez-vous de faire les rectifications qui s'imposent. A présent, vous voici dans la salle d'Intronisation. Votre ennemi vous attend de pied ferme ! Rendez-vous au [391](#).

305

Vous découvrez *in extremis* un panneau coulissant dissimulé dans la paroi ouest du puits ! Vous parvenez à l'ouvrir en le forçant, puis vous vous glissez à l'intérieur du renforcement. Au-dessus de vous, les voix des Orques retentissent de colère. « Ce maudit chien nous a encore filé entre les pattes ! Va dire à Dubutor de remettre la trappe en place ! » Mieux vaut attendre patiemment que les Orques soient loin avant de sortir de votre cachette. Dans l'intervalle, vous devez prendre un Repas. Finalement, plutôt que de retourner dans le puits pour tenter de l'escalader, vous décidez de suivre le boyau où vous vous êtes abrité. Il aboutit à une volée de marches en pierre menant à une autre porte dérobée. Lorsque vous en émergez, vous vous retrouvez, à votre grande surprise, à l'extrémité orientale de la galerie des Faucons. Après avoir parcouru quelques mètres vers l'ouest, vous arrivez à un croisement. Vers le nord, vous constatez que la trappe a effectivement été remise en place ; si vous souhaitez retourner dans cette direction, rendez-vous au [389](#). Si vous jugez préférable de poursuivre votre chemin vers l'ouest pour explorer un secteur inconnu, rendez-vous au [5](#).

306

Il est évident que ces cercles magiques constituent un système de protection : l'occupant de ces lieux doit redouter plus que tout les attaques de sorcellerie, et il est peu probable qu'il accepte de discuter avec vous. Si vous tenez à utiliser vos pouvoirs magiques dans le combat qui s'annonce, il faudra diminuer votre *Force d'Attaque* de 2 points à cause des cercles défensifs que l'Elfe Noir a disposés à l'entrée de son repaire. Mais que voulez-vous faire au juste ? Passer à l'attaque (rendez-vous au [258](#)) ou tourner les talons (rendez-vous au [198](#)) ?

307

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, vous trouvez un lance-pierres assorti d'une petite bourse en cuir renfermant une pierre noire et brillante. Vous pourrez utiliser cette arme à distance, à la façon d'une fronde, et si vous réussissez à toucher votre adversaire, ce dernier perdra 6 points d'**ENDURANCE** à cause du projectile ensorcelé. Néanmoins, cette arme ne vous servira qu'une seule fois et, si vous êtes Rablaix ou Sallazar, vous devrez réduire votre **HABILETÉ** de 1 point car vous n'êtes guère habitué à son maniement. Si vous êtes Malchanceux, vous ne trouvez pas cette fronde. A présent, rendez-vous au [52](#) pour explorer une autre partie de l'aile est du château. Si vous préférez rejoindre la galerie des Bronzes, rendez-vous au [7](#).

308

Grand et majestueux, le fantôme de Dorrick se matérialise sous vos yeux. Cet homme s'est passé une épée au travers du corps pour échapper aux abominables tortures du Démon. Il en est resté profondément troublé mais, contrairement à beaucoup d'autres spectres du château, il n'a pas perdu l'esprit. Après avoir écouté les exploits que vous avez accomplis et compris le but de votre mission, Dorrick paraît très impressionné mais il hoche la tête d'un air navré en disant :

- Vous n'avez pas idée de la puissance maléfique qui se trouve dans la Grande Tour ! Au-delà des portes de Cristal, vous serez non seulement confronté au monstre le plus démoniaque qui soit -et qui grandit de minute en minute, à l'heure même où nous parlons - mais à un Dragon de Guerre qui n'a pas son égal en férocité. Vaincre l'un ou l'autre constituerait déjà un exploit légendaire en soi mais, vaincre les deux, c'est inimaginable, même pour un héros de votre trempe !

Dorrick s'interrompt un instant, puis il reprend :

- Cependant, il y a le Globe du Templier... cela pourrait peut-être vous aider... Écoutez-moi bien : le Grand Templier de la Cour est

toujours en vie. Il se terre dans ses appartements, juste à côté d'ici. Il est devenu complètement fou, son cœur et sa volonté ayant été ravagés par la magie noire, mais sa force est demeurée intacte. Si vous examinez la cheminée qui se trouve chez lui, vous découvrirez un compartiment secret au fond du foyer. C'est là que le Grand Templier cache le Globe dont il tirait son invincibilité. Il se peut que ce Globe recèle encore certains pouvoirs... qui sait? Voilà tout ce que je puis vous dire.

Sur ce, le fantôme de Dorrick s'évanouit doucement. Si vous avez déjà visité les appartements du Templier, retournez-y et rendez-vous au [348](#). Si vous n'y êtes jamais allé, rendez-vous au [228](#).

309

Au moment précis où vous soulevez le couvercle du cercueil, le cadavre du prêtre se dresse sur son séant ! En proie à une fureur déchaînée, il pointe sa baguette sur vous et libère une décharge d'énergie foudroyante qui vous balaie littéralement hors de la pièce. Si vous êtes Sallazar, vous perdez 2 points d'ENDURANCE, rendez-vous au [399](#). Dans tous les autres cas, vous perdez 4 points d'ENDURANCE et vous vous faites téléporter dans une autre partie du château. Lancez un dé. Si vous obtenez :

1 ou 2 Rendez-vous au [399](#)

3 ou 4 Rendez-vous au [268](#)

5 ou 6 Rendez-vous au [78](#)

310

Vous vous agenouillez afin de précipiter le corps de Zagor dans les Entrailles de Feu mais, ce faisant, vous perdez l'équilibre et vous basculez à votre tour dans le gouffre ! Vous avez sauvé l'Amarillie et, de siècle en siècle, les bardes chanteront vos louanges et vos fabuleux exploits à travers tout le pays. Malheureusement, c'est un honneur posthume...

311

- J'ai aussi entendu parler d'une autre épée, poursuit Elrael. A mon avis, toi seul pourrais en faire bon usage. Elle appartenait également à un Chevalier, mais j'ignore ce qu'il a pu devenir. D'après ce que m'ont laissé voir mes maigres pouvoirs magiques, c'est une espèce de brute caparaçonnée de la tête aux pieds d'une armure noire hérissée de pointes. Si tu tiens à rencontrer ce sympathique personnage, va faire un tour dans la galerie des Bronzes, autrement dit le grand couloir qui se trouve au nord de la salle du Trône, et ouvre les portes encastrées dans le mur nord. Rendez-vous au [22](#).

312

Les appartements de Bethel ont été mis à sac, mais vous constatez avec étonnement qu'il reste une courte épée sur la table... et qu'il y a trois Orques étendus raides morts sur le plancher ! De plus, les taches de sang sont relativement fraîches. Alors que vous contemplez cette scène en réfléchissant, l'Épée s'adresse soudain à vous !

- Je suis une tueuse d'Orques, murmure-t-elle d'une voix nonchalante (ce qui paraît l'évidence même, étant donné les cadavres qui l'entourent). Si tu possèdes des pouvoirs magiques, alors je puis t'aider. J'adore tuer les Orques ! Mais je ne peux donner toute la mesure de mes capacités qu'en échange d'un peu de sorcellerie ! Si vous voulez prendre cette épée, il vous faudra dépenser des points de **MAGIE** afin de l'utiliser à bon escient. Lorsque vous affronterez un Orque, il vous en coûtera 1 point de **MAGIE** pour activer l'épée. Vous pourrez vous en servir parallèlement à une attaque normale, mais pas en plus d'un sortilège. Avant le début du combat, lancez un dé et ajoutez 2 au résultat. Le total représente le nombre d'Assauts pendant lesquels l'épée luttera à vos côtés. Elle s'élèvera alors dans les airs et, mue par sa propre volonté, elle pourfendra votre adversaire (qu'il soit simple Orque, Grand Orque ou Orque Mutant, mais pas s'il s'agit de Thulu, le Chef des Orques). S'il y a plusieurs

Orques, vous pouvez choisir celui que l'Épée Magique devra combattre. A chaque coup porté, sa victime perdra 3 points d'**ENDURANCE** ! Une fois écoulé le nombre d'Assauts déterminé par les dés, vous pourrez toujours dépenser 1 autre point de **MAGIE** pour appeler l'épée à votre secours. Si vous désirez examiner ce secteur plus en détail, rendez-vous au [159](#). Dans le cas contraire, regagnez le couloir afin de poursuivre vos recherches dans une autre direction et rendez-vous au [43](#).

313

Le Dragon de Guerre lutte avec toute la fureur et la puissance qui lui ont permis de décimer les défenseurs du Château d'Argent. Pourrez-vous survivre à un tel déploiement de force et de férocité ? Si vous ne possédez pas d'arme magique, il n'y a aucun espoir et vous périssez ici. Dans le cas contraire, tâchez de défendre chèrement votre peau !

DRAGON DE GUERRE HABILITÉ: 15 ENDURANCE : 20

Dès que votre ennemi remporte un Assaut, lancez un dé pour connaître l'étendue de vos blessures.

COUP PORTÉ PERTE INFLIGÉE

- | | |
|--------|--|
| 1 ou 2 | Coup de griffes 2 points d' ENDURANCE |
| 3 | Morsure 3 points d'ENDURANCE |
| 4 | Coup de queue 1 point d' ENDURANCE |
| 5 ou 6 | Jet de flammes 4 points d' ENDURANCE |

Si vous triomphez de cet adversaire de taille, rendez-vous au [262](#).



314 « Prépare-toi à mourir », lance-t-il d'une voix
où ne perce aucune émotion.

314

Derrière cette porte vous attend de pied ferme un personnage revêtu d'une armure de plates entièrement noire.

- Prépare-toi à mourir, lance-t-il d'une voix où ne perce aucune émotion.

Sur ce, il brandit un énorme glaive, prêt à vous embrocher. L'angoisse vous étreint : il va vous falloir combattre le Chevalier Noir du Château d'Argent ! Si vous possédez un Bâton en Onyx, rendez-vous au [241](#). Sinon, passez à l'attaque :

CHEVALIER NOIR HABILITÉ: 11 ENDURANCE: 17

Si vous l'emportez sur votre adversaire et si vous êtes Braxus, rendez-vous au [46](#). Si vous êtes un autre personnage, rendez-vous au [396](#).

315

L'Elfe est de nature capricieuse. Pour savoir s'il est disposé ou non à vous parler, lancez deux dés. Si vous êtes Rablaix, ajoutez 2 au résultat obtenu, car les Elfes ne portent pas les Nains dans leur cœur. Si vous êtes escorté d'un jeune Voleur, retranchez 1. Par ailleurs, si vous voulez tenter de lui délier la langue en lui offrant de l'argent, il vous en coûtera 4 Pièces d'Or (mais dans ce cas, vous pourrez diminuer de 3 le résultat des dés). En fin de compte, si le résultat obtenu est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [239](#). S'il est inférieur à 8, rendez-vous au [9](#).

316

Vous remerciez le jeune malandrin de son aide et, avant de vous quitter, il vous propose de vous vendre le Passe-Partout dont il se sert pour crocheter les serrures. Si vous acceptez de lui donner 2 Pièces d'Or en échange de cet objet, vous pourrez l'utiliser pour ouvrir les Coffres-Tourelles et, ce faisant, vous pourrez également *tester votre Habileté* afin de déjouer les pièges qu'ils

recèlent (ce qui vous permettra d'économiser des points de **CHANCE**, chose très appréciable par les temps qui courent !). Après avoir pris votre décision, retournez au paragraphe d'où vous venez.

317

Vous n'avez pas pu repérer à temps la chausse-trappe dissimulée au ras du sol. Vous dégringolez de plusieurs mètres et vous atterrissez brutalement sur une dalle de pierre. Cette chute vous coûte 3 points d'**ENDURANCE**. Vous parvenez à vous en sortir tant bien que mal, mais vous ne pouvez pas récupérer immédiatement des points d'**ENDURANCE** grâce à un Repas, une potion ou tout autre remède roboratif. Pour l'instant, une seule chose compte : sortir de ce corridor au plus vite ! Rendez-vous au [261](#).

318

Vous pénétrez dans une immense salle de manœuvres, très haute de plafond, ornée de bannières flamboyantes et de portraits d'illustres guerriers - ou du moins ce qu'il en reste, car les serviteurs du Démon en ont saccagé une bonne partie. Au fond de la pièce, vous apercevez un monceau d'étendards en loques, à moitié calcinés, et des armes brisées entassées en vrac. Si vous souhaitez aller fouiller cet amas de matériel, rendez-vous au [394](#), mais attention : l'écho de vos pas risque de se répercuter bruyamment ! Si vous jugez plus prudent de quitter cet endroit, vous pouvez ouvrir la porte d'en face (rendez-vous au [20](#)) ou bien vous diriger vers la porte à double battant qui se trouve à l'extrémité du hall d'entrée (rendez-vous au [376](#)).

319

Zagor avait pris le soin de se protéger par un Écran Magique avant votre arrivée, aussi votre sortilège n'a-t-il aucun effet sur lui. En revanche, le sort qu'il vient de vous jeter vous fait perdre 1 point d'**HABILETÉ** et 2 points d'**ENDURANCE** (sauf si vous aviez pris, vous aussi, la précaution de dresser votre propre Écran Magique). Cependant, Zagor ne bénéficie plus désormais de la protection de son Écran Magique, et vous pourrez lui jeter d'autres sortilèges lors des prochains Assauts. Rendez-vous au [31](#).

320

Quelqu'un a déjà fait sauter le verrou de cette porte, aussi vous suffit-il de la pousser simplement pour pénétrer dans ce qui fut la grande bibliothèque du château. Hélas ! les superbes livres reliés et les somptueux manuscrits enluminés ont été victimes d'un infâme vandalisme. La plupart des rayonnages sont vides ou bien sauvagement fracassés. Les Orques ont même été jusqu'à faire un feu de joie en plein milieu de la pièce ! Mais peut-être reste-t-il quelques indices intéressants parmi tous ces débris ? Si vous tenez à vous en assurer, prenez un Repas, car vous y passerez un certain temps, puis rendez-vous au [373](#). Si vous ne voulez pas vous lancer dans cette entreprise de longue haleine, rendez-vous au [3](#) pour poursuivre ailleurs vos recherches.

321

Sitôt prononcées les paroles du sortilège, la porte s'ouvre silencieusement mais vous entendez s'élever, au-delà, une voix menaçante : - Quelle idée de consacrer une partie de vos minables pouvoirs à ouvrir cette porte ! Pour ma part, je n'y aurais même pas songé. Mais je vous en prie, entrez donc ! Rendez-vous au [304](#).

322

Le dessin est maladroit, mais vous êtes convaincu qu'il représente une hache d'origine barbare. Vous avez en outre l'intuition qu'il s'agit-là d'une arme magique, donc redoutable si elle venait à tomber entre vos mains. Mais pour cela, il faudrait tout d'abord l'arracher à son propriétaire, le dénommé Grool (gardez bien ce nom en mémoire). A présent, vous pouvez aller explorer les cellules d'à côté (rendez-vous au [210](#)) ou une autre partie de la prison (rendez-vous au [51](#)). Si vous préférez quitter ces lieux pour retourner dans le bâtiment principal, rendez-vous au [357](#).

323

Le Spectre du Bouffon se dresse devant vous, auréolé d'une chevelure prématurément blanchie, sans doute à cause des innommables tortures qu'il a dû endurer. De toute évidence, Chanquin est devenu complètement fou : sans se soucier de savoir qui vous êtes et quelles sont vos intentions, il se précipite vers vous avec agressivité. Sachant le danger que représente sa démente conjuguée à ses redoutables pouvoirs de fantôme, vous battez rapidement en retraite. En effet, il suffirait qu'il vous effleure pour que vous perdiez instantanément l'esprit ! Vous rejoignez donc en courant la galerie des Bronzes, au grand dam de Chanquin qui s'en retourne hanter l'aile ouest (inutile de dire qu'il vaudra mieux éviter ce secteur désormais). Rendez-vous au [7](#).

324

Vous savez que vous devez aller jeter le corps de Zagor dans les Entrailles de Feu, mais vous ignorez le délai dont vous disposez pour le faire. Malgré cette inconnue, décidez dès maintenant des actions que vous voulez entreprendre avant d'entamer ce périlleux trajet. Vous pouvez en choisir autant que vous voulez : prendre un Repas, boire une potion, jeter un sort, etc. Une fois ces actions accomplies (n'oubliez pas d'en prendre note), mettez-

vous en route vers le but final... et bonne chance ! Rendez-vous au [297](#).

325

Il n'y a strictement rien d'intéressant dans cette salle où tout tombe en poussière. Étant donné le temps que vous avez déjà perdu, consacrez quelques minutes de plus à prendre un Repas, puis rendez-vous au [52](#) pour poursuivre ailleurs vos investigations.

326

Il vous faut [150](#) secondes pour descendre avec votre fardeau. Maintenant, rendez-vous au [286](#) !

327

La porte bleue s'ouvre sur la salle des Statues Royales. Des dizaines de statues à l'effigie des anciens rois d'Amarillie sont alignées le long des murs de marbre bleu. La plupart ont été détruites -sans doute par magie, car leurs débris sont criblés de taches noires. Cependant, il en reste une intacte : un guerrier de plusieurs mètres de hauteur, armé d'une massue en pierre hérissée de pointes avec, dans l'autre main, un long fouet. Dès votre entrée, il se met en mouvement. Il est clair qu'il s'agit-là d'un personnage redoutable qui défendra farouchement le coffre en bois que vous apercevez derrière lui - probablement un objet de valeur, étant donné le petit symbole héraldique qui en orne le couvercle. Si vous décidez d'attaquer cette créature, faites-le immédiatement et rendez-vous au [126](#). Sinon, quittez cet endroit sans attendre. Si vous voulez ouvrir la porte jaune (si ce n'est déjà fait), rendez-vous au [205](#). Si vous préférez inspecter les casernes à fond (si ce n'est déjà fait), rendez-vous au [12](#). Enfin, il vaut peut-être mieux quitter le quartier des casernes pour explorer une autre partie du château, rendez-vous au [64](#) dans ce cas.

328

Vous venez de gagner une potion de votre choix : potion de **CHANCE**, d'**ENDURANCE**, OU d'**ENVOL**. Vous pourrez la boire à n'importe quel moment - sauf pendant un combat. La potion de Chance vous permettra de récupérer entre 1 et 3 points de **CHANCE** (pour le savoir, lancez un dé et divisez le résultat par deux, en arrondissant au chiffre supérieur) ; la potion d'Endurance vous rapportera la moitié de votre *total de départ* d'**ENDURANCE** (arrondi également au chiffre supérieur) ; quant à la potion d'Envol, elle vous permettra tout bonnement de voler comme un oiseau. Retournez au [262](#).

329

Vous avez la chance de tomber sur deux gardes Orques peu consciencieux qui n'hésitent pas à faire la sieste pendant le service ! Après les avoir fait passer de vie à trépas sans le moindre problème, vous fouillez les lieux. Les armes et armures de vos victimes n'offrent aucun intérêt ; en revanche, vous trouvez un peu de nourriture (ajoutez 2 à vos Provisions) et une Lanterne qui pourrait peut-être vous être utile. Ces trouvailles vous rapportent 1 point de **CHANCE**. En sortant de cette pièce, vous pouvez retourner vers l'est (rendez-vous au [399](#)) ou bien vous diriger vers l'ouest, puis plein nord, après le virage du passage (rendez-vous au [134](#)).

330

Vous extirpez du trou un flacon de verre opaque, fermé d'un bouchon de cire que le Rat n'a heureusement pas grignoté entièrement. Il contient un liquide épais, sirupeux, qui n'est autre qu'une précieuse potion d'Envol (on vous dira comment l'utiliser, le cas échéant, si vous souhaitez conserver cet objet). Vous gagnez 1 point de **CHANCE**. A présent, si vous connaissez le nom d'un Chevalier dont vous cherchez l'épée, rendez-vous au [117](#). Sinon, rendez-vous au [43](#) pour explorer un autre secteur.



331

Vous ne trouverez rien d'intéressant dans les décombres de la partie orientale du village. Étant donné le temps que vous y avez passé, prenez un Repas pour vous restaurer. Au moment où vous repartez en direction de la route principale, vous découvrez en chemin un petit puits en pierre. Curieusement, il n'y a ni corde ni poulie permettant de puiser de l'eau avec un seau. C'est alors que vous vous souvenez d'une vague légende à propos d'un Puits de Voyance se trouvant aux alentours du Château d'Argent. Se pourrait-il que ce modeste ouvrage soit le fameux puits ? Si vous voulez y jeter 1 pièce d'or pour vous en assurer, tendez-vous au [240](#). Si vous ne tenez pas à faire l'expérience, vous pouvez aller visiter la partie occidentale du village en ruine (rendez-vous au [369](#)) ou bien vous rendre directement au château (rendez-vous au [192](#)).

332

Vous voici maintenant dans une antichambre déserte et nue. Il y a une porte à droite et, juste en face de vous, deux portes de cristal sur lesquelles sont gravées des silhouettes de Dragons de Guerre. Elles sont munies de curieuses serrures en os. Si vous êtes Braxus, rendez-vous directement au [113](#). Sinon, vous avez le choix entre ouvrir la porte de droite, si ce n'est déjà fait (rendez-vous au [314](#)) ou tenter d'ouvrir les portes de cristal (rendez-vous au [135](#)).

333

Ce parchemin vous apprend que les deux Nains en question étaient à la recherche du Marteau de Pierre, une fabuleuse arme magique fabriquée par les Tailleurs de Granit de Grundie, il y a plusieurs siècles. Selon les Nains, ce Marteau serait tombé aux mains d'un monstre surnommé « Champion des Cornus d'Enfer » - vous n'avez jamais entendu parler de cet énergumène - qui se cacherait quelque part dans l'aile ouest du château, dans les étages supérieurs. Malheureusement, les deux Nains ont péri sous les coups des Orques avant de pouvoir achever leur quête. Si vous êtes Rablaix, ces renseignements vous rapportent 1 point de **CHANCE**. A présent, vous vous remettez en route, espérant réussir là où les Nains ont échoué, car ce fameux Marteau de Pierre vous serait assurément d'une grande aide ! Rendez-vous au [218](#).

334

Vous êtes brusquement aspiré par le vortex et emporté vers les cimes à une vitesse vertigineuse, jusqu'à ce que vous heurtiez violemment le dessous de la plate-forme du Dragon ! Ce choc vous coûte 6 points d'**ENDURANCE**. Reste maintenant à vous hisser sur la plate-forme. *Testez votre Habileté* ; en cas de succès, le Dragon ne se réveille qu'à votre arrivée ; ajoutez 1 point à votre total de **CHANCE**, puis rendez-vous au [313](#). En cas d'échec, le Dragon, alerté par le bruit, vous attend de pied ferme : il vous donne un grand coup de patte avant que vous n'ayez pu vous rétablir et vous basculez dans le vide. Vous vous écrasez comme une crêpe, quelques dizaines de mètres plus bas, ce qui marque évidemment la fin de votre aventure.

335

Tandis que vous courez à toutes jambes vers la caverne pour rejoindre le pont de corde, vous voyez soudain se dresser devant vous un mur de flammes ! C'est le Fantôme du Magicien qui vient de déclencher cette embûche. Vous perdez 5 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours en vie, vous parvenez à gagner le pont de corde au prix d'un immense effort et, bravant le feu ardent qui rugit en dessous, vous atteignez l'autre bord au moment précis où le pont s'écroule. Vous l'avez échappé belle ! Vous gagnez 1 point de **CHANCE**, mais vous ne pourrez plus retourner dans la caverne. Rendez-vous au [357](#) pour poursuivre ailleurs vos recherches.

336

Chafouin vous enfonce profondément les crocs dans la jambe et sa salive venimeuse vous paralyse instantanément ! Vous terminez ici votre aventure, vaincu par un malheureux chat !

337

Cette porte est munie d'une petite serrure en cristal vert. On ne peut l'ouvrir qu'à l'aide d'une clé de la même matière. Si vous en possédez une, vous devez connaître le nom de celui qui vous l'a donnée. Convertissez les lettres de ce nom suivant le code A = 1, B = 2, C = 3, etc. puis additionnez-les, multipliez le résultat par 2 et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous n'avez pas de clé en cristal vert, passez votre chemin et rendez-vous au [399](#).

338

Sous ce dôme, vous discernez les contours, un peu flous, d'une couronne. Il s'agit de la Couronne des Rois, autrefois conservée dans la ville de Kerpierre. Grâce à ses vertus magiques, elle guérissait tous ceux qui venaient la contempler. Comme elle n'a pas entièrement perdu ses pouvoirs, vous regagnez 5 points d'**ENDURANCE** et vous guérissez instantanément de la peste (si toutefois vous avez contracté cette maladie au cours de vos

aventures). Cependant, ceci n'est valable que pour une seule forme de peste (bubonique, sanguine ou vampirique). Par ailleurs, on ne peut bénéficier des vertus curatives de la couronne qu'une seule et unique fois dans sa vie ; inutile, donc, de revenir ici pour recourir à son aide à plusieurs reprises ! A présent, rendez-vous au [36](#) si vous souhaitez poursuivre vos investigations dans l'aile ouest. Si vous préférez rejoindre la galerie des Bronzes, rendez-vous au [7](#).

339

Cette salle souterraine est encombrée d'un amoncellement de meubles et d'un invraisemblable bric-à-brac d'objets divers. Les murs sont couverts de symboles magiques et de signes cabalistiques. Soudain, vous repérez une créature recroquevillée dans un coin. C'est un Elfe Noir, sec comme un coup de trique. Il tient un long poignard dans la main droite et, dans l'autre, une poignée de cendres qui filent entre ses doigts. Nul doute qu'il se prépare à vous jeter un sort ! Si vous êtes Sallazar, vous comprenez la signification des dessins qui ornent les murs ; rendez-vous immédiatement au [306](#). Sinon, vous avez le choix entre plusieurs options. Si vous décidez d'attaquer l'Elfe Noir sur-le-champ, rendez-vous au [258](#). Si vous voulez tenter de parlementer avec lui, connaissez-vous son nom ? Si oui, convertissez les lettres de ce nom selon le code A = 1, B = 2, C = 3, etc., puis additionnez-les et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si le premier mot qui apparaît n'est pas le nom en question, vous vous êtes trompé et vous devez combattre (notez donc de vous rendre au [258](#) si tel est le cas). Si vous ignorez le nom de l'Elfe Noir mais que vous souhaitez néanmoins négocier avec lui, rendez-vous au [289](#). Si vous jugez préférable de prendre la fuite, rendez-vous au [198](#).



339 *L'Elfe Noir tient un poignard dans une main et, dans l'autre, une poignée de cendres.*

340

Vous découvrez une pile de Pièces d'Or frappées d'un Z sur l'avvers et d'un charmant portrait de Zagor de l'autre côté. Prenez-en autant que vous le désirez (il y a en tout 50 Zagors d'Or) et glissez-les dans votre sac à dos. Mais déjà se lève un vent rugissant qui commence à ébranler la Grande Tour ! Dépêchez-vous, rendez-vous au [235](#) !

341

Les adversaires que vous allez affronter ici sont particulièrement coriaces ! Il s'agit des Cornus d'Enfer venant d'un espace surdimensionnel où règne le chaos. C'est Zagor qui les a ramenés de là-bas. Bien que robustes et musclés, ils présentent les stigmates des plus viles maladies. Des lambeaux de chair en décomposition pendouillent de leur face squelettique et des cornes redoutables - auxquelles ils doivent leur nom - pointent au sommet de leur crâne. Ils n'hésiteront pas à s'en servir pour vous embrocher comme un vulgaire poulet, ni à utiliser les longs fouets qui arment leurs monstrueuses pattes griffues. Heureusement pour vous, l'un des deux Cornus d'Enfer était en train de sommeiller à votre arrivée, et il n'est pas encore sur le pied de guerre. Pendant les trois premiers Assauts, vous combattrez seul à seul contre l'autre ; ensuite, le second entrera dans la bataille. Rendez-vous au [174](#).

342

Comme la visite des cachots dure longtemps, vous devez prendre deux Repas. Cependant, parmi tous les graffiti barbouillés sur les murs, vous tirez des bribes de renseignements qui pourraient se révéler utiles: «Guérison... regarder couronne... aile ouest ». Un peu plus loin, on a dessiné une grande hache avec le nom de « Grool » inscrit en dessous. Si vous êtes Anvar, rendez-vous au [322](#). Sinon, vous pouvez continuer à fouiller les cellules d'à côté (rendez-vous au [210](#)), explorer une autre partie de la prison

(rendez-vous au [51](#)) ou quitter ces lieux afin de retourner dans le bâtiment principal du château (rendez-vous au [357](#)).

343

La porte s'ouvre sur la fameuse galerie des Héros, où sont représentés les plus grands Guerriers et les plus valeureux Chevaliers d'Amarillie. Curieusement, leurs portraits n'ont pas été dégradés. Vous contemplez tristement ces visages, pâles reflets de ceux qui, pour une bonne part, ont péri lors du terrible conflit contre le Démon-Squelette. L'une des peintures attire particulièrement votre attention : il s'agit d'un jeune Chevalier en armure combattant à lui seul un groupe d'Orques. Il a fière allure avec ses yeux verts et ses longs cheveux bruns et il semble mener la bataille d'une main de maître... d'autant plus qu'il est accompagné d'une épée volante qui pourfend les Orques de son propre chef! Malheureusement, on a arraché la petite plaque de cuivre qui portait le nom de ce preux Chevalier. *Testez votre Habileté de localisation* ; en cas de succès, rendez-vous au [381](#). En cas d'échec, vous ne découvrez rien de spécial, aussi quittez-vous cette salle pour aller ailleurs. Si vous choisissez le sud puis l'est, rendez-vous au [399](#). Si vous allez droit vers le nord pour rejoindre la galerie des Faucons, rendez-vous au [111](#).

344

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [107](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [301](#).

345

Vous pénétrez dans une immense salle. On a sans doute abattu les cloisons de plusieurs pièces pour lui donner ces dimensions impressionnantes. En réalité, il s'agit d'une ancienne salle d'Incubation, du temps où les serviteurs du Démon élevaient des Dragons de Guerre à grande échelle. Les installations sont intactes et des centaines d'œufs sont alignés dans les couveuses, mais ils sont- desséchés, fendus et rabougris. Il règne une atmosphère irréelle dans ce mausolée ! Si vous souhaitez

inspecter cet endroit de plus près, rendez-vous au [370](#). Si vous jugez qu'il n'est pas nécessaire de vous attarder, rendez-vous au [52](#).

346

Vos cris finissent par tirer le Dragon de son sommeil. Les yeux empourprés d'une fureur méprisante, il brandit une patte gigantesque pour refermer la porte d'entrée et vous emprisonner dans son repaire. Puis, sans se donner la peine de descendre de son piédestal, il se met à vous souffler son haleine brûlante en plein visage. En quelques secondes, vous êtes enveloppé par les flammes ! De là où vous êtes, vous ne pouvez rien faire pour vous défendre. Dans un instant, il ne restera plus qu'un petit tas de cendres du fier aventurier que vous fûtes...

347

Malgré le solide verrou qui protège l'entrée, vous parvenez à enfoncer la porte et vous pénétrez dans la forge du château. Une immense cheminée occupe le mur sud, mais il y a longtemps que le feu ne rugit plus dans l'âtre. De toute évidence, les Orques et leurs acolytes se sont emparés de toutes les armes et armures confectionnées par les forgerons, mais vous découvrez tout de même une espèce de pied de biche en acier. Si vous décidez de le garder, vous pourrez déduire 1 du nombre obtenu aux dés lorsque l'on vous demandera de *tester votre Habileté* avant d'ouvrir une porte ou de forcer une serrure. Ensuite, vous quittez les lieux et, scrutant le couloir qui part vers l'est, vous apercevez deux portes sur la gauche. La première, munie d'un énorme verrou, semble particulièrement robuste. Si vous voulez rebrousser chemin vers le sud, rendez-vous au [376](#). Si vous choisissez d'ouvrir :

La première porte Rendez-vous au [105](#)

La seconde porte Rendez-vous au [269](#)

348

Avant d'atteindre le fond de la cheminée, il faudra plonger la main dans le feu magique qui crépite de toutes ses flammes et *tester votre Habileté*. Vous commencez par perdre 3 points d'ENDURANCE à cause de la brûlure et, en cas d'échec, vous ne parvenez pas à trouver le compartiment dont Dorrick vous a parlé. Vous pouvez procéder de la sorte à plusieurs reprises mais, chaque fois, vous perdrez 3 points d'ENDURANCE. Dès que votre tentative sera couronnée de succès, rendez-vous au [142](#). Si vous renoncez à découvrir ce fameux compartiment secret, rendez-vous au [36](#) afin de poursuivre ailleurs vos investigations.

349

Calculez les *Forces d'Attaque* de la manière habituelle. Si vous utilisez un lance-pierres et un projectile magique et si votre *Force d'Attaque* est supérieure, vous infligez un dommage à Zagor. Si c'est lui qui a la plus grande *Force d'Attaque*, non seulement vous ratez votre cible, mais le sort que Zagor vient de vous jeter vous coûte 1 point d'HABILETÉ et 2 points d'ENDURANCE. Si vous avez déjà jeté un sort à Zagor sans avoir subi de dommage de votre côté, rendez-vous au [31](#). Sinon, rendez-vous au [299](#) afin de choisir votre stratégie pour le prochain Assaut (notez que vous ne pouvez plus vous servir du lance-pierres).

350

Une porte dérobée, très soigneusement dissimulée dans la paroi, s'ouvre sur une pièce de petites dimensions. Vous y décelez la présence d'une énergie surnaturelle mais vous ignorez s'il s'agit là d'un influx nocif ou bénéfique. Si vous décidez d'entrer malgré tout, rendez-vous au [294](#). Si vous ne tenez pas à courir ce risque, vous devez ouvrir l'autre porte, de façon normale (rendez-vous au [304](#)) ou par l'intermédiaire d'un sortilège d'Ouverture (rendez-vous au [321](#)).

351

L'Elfe tressaille en vous entendant parler de Zagor. - A ta place, dit-il, j'éviterais de prononcer ce nom. Ici les murs ont des oreilles, tu sais et, en plus, ils sont truffés de créatures prêtes à surgir, rien qu'à l'énoncé de ce maudit nom ! Enfin, si tu tiens tellement à rencontrer qui-tu-sais, tu le trouveras tout en haut de la Grande Tour. Il faudra d'abord franchir les portes du Dragon, au nord de la salle du Trône, le long de la galerie des Bronzes. Mais pour ça, tu devras te procurer les clés en Os de Dragon. Il y en a un trousseau dans l'aile est, et un autre dans l'aile ouest. A ce propos, je suis persuadé que Grool en possède un. Fort de ces renseignements, vous retournez au [22](#).

352

Vous vous dirigez vers la chambre du commandant, évitant de justesse des patrouilles d'Orques qui déambulent ici et là. Finalement, vous arrivez au but et, ouvrant la porte à la volée, vous tombez sur le commandant en personne, entouré de ses sbires. Ils sont en train d'engloutir un ragoût de rats, copieusement arrosé d'une bière noirâtre de leur fabrication. En vous voyant entrer, deux gardes viennent immédiatement s'interposer entre vous et leur chef. Avant d'en découdre avec ce dernier, il faudra donc leur passer sur le corps. Affrontez-les tous les deux à la fois :

Premier GARDE DU CORPS **HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 7**

Second GARDE DU CORPS **HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 7**

Pendant que vous luttez, le commandant des Orques décide de prêter main-forte à ses congénères, mais de loin : il vous lance à la tête un Marteau Magique qui, tel un boomerang, lui reviendra automatiquement après coup ! A chaque Assaut impair (1^{er}, 3^e, 5^e, etc.), vous devrez *tester son Habileté* (dont le total s'élève à 9). En cas de succès, le Marteau vous atteint et vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Cependant, si vous êtes Rablaix, vous pouvez ajouter 1 au résultat du lancer de dés, car étant donné votre

petite taille, vous êtes plus difficile à viser. Par ailleurs, si vous obtenez 11 ou 12, le marteau heurtera par mégarde un des gardes du corps de l'Orque ! Si vous voulez essayer de fuir à un moment donné, rendez-vous au [284](#). Si vous réussissez à occire vos deux adversaires, rendez-vous au [226](#).

353

Au cours de sa misérable existence, le Champion des Cornus d'Enfer a accumulé un petit trésor : 3 Pièces d'Or, quelques bijoux en or et argent d'une valeur approximative de 10 Pièces d'Or... et un Coffre-Tourelle ! Vous découvrez également un trousseau de clés en Os de Dragon. Il y en a **161** en tout, mais l'une est nettement plus grande que les autres. A côté du coffre, il y a aussi un Marteau de Pierre qui pourrait vous être utile, sauf si vous êtes Sallazar. Si vous êtes Anvar ou Braxus, cette arme n'augmentera pas votre *Force d'Attaque* mais elle compte pourtant pour une arme magique (ce qui est appréciable, si vous n'en avez point). Si vous êtes Rablaix, ce Marteau de Pierre vous permettra d'ajouter 1 point à votre *Force d'Attaque* pour tous les combats à venir, et même 2 points si vous êtes amené à lutter contre Zagor ou un Dragon, aussi cette précieuse trouvaille vous vaut-elle en outre 1 point de **CHANCE** ! A présent, rendez-vous au [36](#) pour poursuivre ailleurs vos recherches.



354

Vous ne vous laissez pas prendre au piège grossier constitué par les fils tendus en travers du chemin, mais il s'agit de leurres destinés à détourner l'attention d'une embûche nettement plus traître : une cordelette en boyau d'Orque, pratiquement transparente ! *Tentez votre Chance* (si un jeune Voleur vous accompagne, vous pouvez déduire 2 du nombre obtenu). Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à parcourir sans encombre la moitié du couloir piégé. Si vous êtes Malchanceux, vous recevez une volée de flèches à hauteur des épaules, aussi perdez-vous 6 points d'**ENDURANCE** (sauf si vous êtes Rablaix, auquel cas les traits passeront au-dessus de vous et vous ne perdrez que 2 points d'**ENDURANCE**). Ensuite, rendez-vous au [268](#).

355

Dans le lointain, vous distinguez l'entrée d'une petite pièce. Vous continuez donc à ramper vers elle lorsque, soudain, vous éprouvez une atroce sensation de brûlure dans le dos (vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**). En levant les yeux, vous apercevez deux créatures, semblables à des Diablotins, qui sont en train de vous verser de l'huile bouillante à travers des trous pratiqués dans le plafond ! Si vous voulez battre en retraite, il vous en coûtera 6 points d'**ENDURANCE**, car pendant tout le chemin, les Diablotins s'acharneront à vous ébouillanter. Si vous sortez vivant de ce boyau, vous pourrez alors vous diriger vers la porte qui se trouve à l'est - à moins que vous ne l'ayez déjà ouverte - (rendez-vous au [13](#)) ou retourner dans la partie principale du château (rendez-vous au [3](#)). En revanche, si vous êtes décidé à affronter sur place ces deux Diablotins agressifs, rendez-vous au [242](#).

356

Les Momies sont très vulnérables aux attaques incendiaires. Votre adversaire perd donc 8 points d'**ENDURANCE** et, comme ses bandelettes ont pris feu, il perdra 2 points d'**ENDURANCE** par Assaut ! Retournez au [288](#) pour la suite du combat.

357

Au bout du couloir, vous débouchez sur un autre passage orienté vers le nord. Juste au croisement, côté ouest, il y a une porte à travers laquelle se dégage une étrange chaleur. Un peu plus loin le long du passage nord, vous apercevez deux autres portes sur la gauche et, tout au bout, une troisième, très robuste, munie d'un judas. Tout laisse croire qu'il s'agit là de l'entrée des cachots. Vous pressentez obscurément que le passage nord vous rapprochera de votre but, aussi vous y engagez-vous. Si vous voulez tenter d'ouvrir la porte qui est :

Au croisement des deux couloirs	Rendez-vous au 77
La première à gauche	Rendez-vous au 225
La deuxième à gauche	Rendez-vous au 28
La troisième à gauche	Rendez-vous au 51

358

Si vous portez une cuirasse métallique (cotte de mailles ou armure de plates), rendez-vous au [104](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [145](#).

359

Après avoir poussé les deux battants, vous pénétrez dans une immense pièce faiblement éclairée. Grâce à votre Lanterne, vous avez un meilleur aperçu des lieux : il s'agit d'une salle à manger occupée en son centre par une très longue table autour de

laquelle sont assis de bien tristes convives : des squelettes en haillons, misérables loques de ce que furent jadis de superbes atours. Tandis que vous contemplez pensivement cette scène macabre, une horde de Rats en furie fait soudain irruption ! Si vous êtes prêt à les combattre, rendez-vous au [215](#). Si vous préférez prendre la fuite en refermant rapidement la porte derrière vous, il va falloir d'abord *tester votre Habileté*. En cas de succès, vous parvenez à vous échapper et vous retournez dans le hall d'entrée : rendez-vous au [376](#). En cas d'échec, les Rats vous prennent de vitesse et il faut leur faire face : rendez-vous au [215](#).

360

Le fuseau absorbe une partie de vos forces. Vous perdez un point de **MAGIE**, y compris sur votre *total de départ* (tout en conservant un total minimum de 1). Cependant, si vous êtes Anvar, vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**, y compris sur votre *total de départ*. Renversant d'un geste rageur ce maudit instrument, vous quittez la pièce et vous vous dirigez vers la porte en fer forgé qui se dresse au nord du passage. Rendez-vous au [197](#).

361

Derrière les portes menant à l'aile est, vous découvrez un très long couloir orienté plein est. Au bout d'une cinquantaine de mètres, vous faites une pause afin de prendre certains repères. Rendez-vous au [52](#).

362

Une fois la porte enfoncée, vous vous trouvez nez à nez avec deux Orques armés jusqu'aux dents. Celui qui est le plus proche de vous est pratiquement invisible ; on ne distingue de lui qu'une ombre miroitante et floue. Le second se tient debout près d'un vieil homme vêtu d'une longue robe blanche.

Ce dernier, affalé sur le sol, est visiblement terrorisé. Étant donné que l'affrontement est inévitable, vous pouvez vous jeter

sur l'Orque qui vous fait face (rendez-vous au [35](#)) ou bien attaquer le second. Mais, dans ce cas, le premier en profitera pour vous porter un coup dans le dos, et vous perdrez 2 points d'**ENDURANCE**. Si vous choisissez malgré tout cette seconde option, rendez-vous au [177](#).



363

Vous pénétrez dans le musée où les rois d'Argent conservaient leurs plus belles œuvres d'art. Mais, c'était à prévoir, tout y a été mis à sac. Le sol est jonché de fragments de porcelaine, de cristal et autres précieux matériaux ; toutes les statues ont été mutilées, et les Orques, dans leur fureur iconoclaste, ont barbouillé les portraits des reines et des princesses, leur ajoutant barbes et moustaches à grands coups de peinture noire. Quant aux toiles représentant les seigneurs Elfes qui dirigeaient les chasses royales, elles ont tout bonnement été lacérées de part en part. Seul rescapé du vandalisme : le portrait d'un Magicien aux cheveux gris, tout au bout de la galerie. Si vous souhaitez aller l'examiner de plus près, rendez-vous au [151](#). Sinon, vous sortez par la porte ouest et vous vous dirigez vers l'embranchement qui se trouve au nord. Rendez-vous au [92](#).

364

Vous vous envollez jusqu'à la plate-forme du Dragon et, le prenant au dépourvu, vous l'attaquez avec une arme ou un sortilège. Notez les dommages que vous lui infligez, puis rendez-vous au [313](#) pour le début de la bataille (n'oubliez pas de déduire, auparavant, le nombre de points d'ENDURANCE que vous avez fait perdre à votre ennemi).

365

Vous restez bouche bée devant la monstruosité qui vous apparaît. Vous ne sauriez dire de qui - ou plutôt de quoi - il s'agit. La « chose » s'apparente vaguement à un Ogre - du moins par la taille - mais on lui a greffé des mains et des pieds énormes, pourvus de griffes longues comme des poignards. Son ventre est ballonné, distendu à la manière d'une baudruche à moitié dégonflée. La créature a l'air aveugle, à moins que ses yeux ne soient dissimulés sous les replis de chair bouffie qui lui tiennent lieu de visage. A la base du cou, des points de suture violacés tranchent sur la peau livide et malsaine. Cet abominable corps est relié à des bonbonnes et des soufflets par plusieurs tuyaux tentaculaires qui lui insufflent diverses substances - d'où le gargouillement infernal qui emplit la pièce. Dans un coin, vous apercevez vaguement un coffre en bois, à demi enseveli sous un fatras de détritrus.

Mais déjà la créature avance sur vous à pas pesants, la bave aux lèvres ! Si vous décidez de faire front, rendez-vous au [167](#). Si vous ne tenez pas à faire plus ample connaissance avec cette horreur ambulante, prenez vos jambes à votre cou et rendez-vous au [302](#).



365 Mais déjà la créature avance sur vous à pas pesants, la bave aux lèvres !

366

- Hé, Goutrott, viens voir ici et jette un œil sur ce qu'on a attrapé ! ricane un Orque en se penchant au-dessus du puits.

Quelques secondes plus tard, ce n'est plus un, mais dix Orques qui se joignent à lui pour assister au spectacle. A vous voir, là, misérablement tapi au fond de votre trou, ils s'emparent de leurs arbalètes et ne peuvent résister à la tentation de vous prendre pour cible. Il est toujours bon de faire un peu d'exercice avant de manger, pas vrai ? Pour vous, hélas, l'aventure est terminée...

367

Vous pénétrez dans le bureau de l'ancien chancelier du Château d'Argent. L'endroit a été pillé, bien sûr, mais il reste quand même quelques papiers et quelques livres de comptes intacts parmi les déchets, notamment un rouleau de parchemin portant comme titre : « Inventaire des Objets Magiques détenus par les », mais la suite est déchirée. Le seul objet figurant sur la liste est une Épée Tueuse d'Orques, suivie d'un bref commentaire faisant état du caractère fantasque de l'arme et de ses curieuses exigences. « Propriétaire actuel : Seigneur Be », conclut le rapport. Si seulement vous parveniez à découvrir le nom complet de ce seigneur, vous feriez sans doute des miracles avec une telle épée au poing ! Mais il reste à la trouver... A présent, rendez-vous au [399](#) pour continuer vos recherches.

368

Sur la gauche, il y a une porte à l'endroit précis où le couloir oblique vers le nord. Quelques mètres plus loin, le couloir se termine par une grande porte noire bardée d'ornements en fer forgé ; il s'en échappe un vacarme de tous les diables ; braillements, chants discordants, musique cacophonique. Si vous voulez ouvrir la première porte à gauche, rendez-vous au [341](#). Si vous préférez continuer vers le nord, rendez-vous au [11](#).



369

Comme vous allez passer plusieurs heures à inspecter les maisons qui n'ont pas été entièrement détruites, vous devez vous accorder un instant pour prendre un Repas. En fin de compte, vous trouvez un rouleau de corde de dix mètres, une bouteille vide et une bourse en cuir dissimulée dans un trou (pour savoir combien elle contient de Pièces d'Or, lancez un dé). Malheureusement, vous tombez aussi sur une patrouille d'Orques en maraude au moment où vous rejoignez la grand-route ! Trois d'entre eux surgissent de derrière un muret de pierre et, si leurs armures sont dans un piètre état, les haches qu'ils brandissent sont, en revanche, bien affûtées. De plus, vous constatez qu'il s'agit de Grands Orques et, comble de malchance, le troisième est un Mutant doté d'une carrure d'athlète. Combattez-les tous ensemble :

HABILETÉ : ENDURANCE :

Premier GRAND ORQUE	7	6
Second GRAND ORQUE	7	6
ORQUE MUTANT	8	9

Si vous remportez la bataille, vous fouillez le corps de vos victimes mais vous ne trouvez rien d'intéressant sur eux... excepté des gibecières garnies de rats crevés, ce qui n'est guère appétissant ! A présent, si vous souhaitez inspecter les ruines qui se trouvent de l'autre côté de la route (à moins que vous ne l'ayez

déjà fait), rendez-vous au [331](#). Si vous préférez vous diriger droit sur le Château d'Argent, rendez-vous au [192](#).

370

Vous devez prendre un Repas pendant que vous examinez ces lieux. Au bout d'un moment, vous constatez qu'un liquide épais suinte à travers la coquille parcheminée d'un des œufs. Si vous possédez une bouteille vide, vous pouvez en recueillir une partie. Si vous êtes Sallazar, rendez-vous au [119](#). Sinon, rendez-vous au [183](#).

371

Le Fantôme ne vous laissera pas en paix à moins que vous ne lui donniez un Anneau Magique, un Talisman d'Or, une Dague d'Argent ou une potion.

Si vous acceptez ce marché, rayez l'objet concerné de votre *Feuille d'Aventure*. Vous pourrez ensuite explorer la grotte où vous avez aperçu la lueur dorée (sauf si vous y êtes déjà allé). Si vous choisissez de le faire, rendez-vous au [10](#). Si vous voulez retourner dans la caverne principale, rendez-vous au [186](#). Si vous ne voulez pas vous séparer d'un de vos précieux objets - ou si vous n'en avez pas les moyens - vous devez vous préparer à combattre (rendez-vous au [114](#)) ou prendre la fuite (rendez-vous au [335](#)).

372

Curieusement, les appartements du Grand Templier n'ont pas bougé depuis l'époque de la splendeur du Château d'Argent. Un grand feu brûle dans la cheminée, mais il ne dégage aucune fumée. Les murs sont ornés d'une multitude de trophées de chasse, et de riches vêtements de cérémonie pendent à des patères. Cependant, vous ne tenez pas à toucher quoi que ce soit dans cette pièce, pour le cas où ces objets seraient imprégnés de magie démoniaque - celle-là même qui a détruit le cerveau du Templier. Par conséquent, si vous souhaitez aller visiter une

autre partie de l'aile ouest, rendez-vous au [36](#). Si vous préférez vous diriger vers la galerie des Bronzes, rendez-vous au [7](#).

373

Testez votre Habileté de localisation. En cas de succès, rendez-vous au [212](#). En cas d'échec, vos recherches demeurent vaines et vous quittez ces lieux. Rendez-vous au 3 pour poursuivre ailleurs vos investigations.

374

Avec une agilité stupéfiante, l'animal vous saute sur le dos et commence à farfouiller dans votre sac avec ses griffes et son groin. Il en sort deux Fers de Lance, les renifle rapidement puis les engloutit avec un grognement de plaisir ! Une fois repu, il se laisse tomber à terre et vous remarquez que les plaques métalliques qui garnissent ses flancs et ses pattes sont devenues plus fermes et brillantes ! Cette étrange petite bête à la reconnaissance du ventre : elle s'attachera à vos pas et pourra vous être utile le cas échéant. Désormais, quand vous rencontrerez des créatures faites de métal ou portant des armures métalliques (par exemple les Grands Orques et les Chefs Orques, mais pas les Orques ordinaires, ni les Mutants, ni les Zombies), le Ferrocochon vous prêtera main-forte en s'attaquant au métal dont ils sont revêtus. Vous pourrez alors déduire 1 point de la *Force d'Attaque* de vos adversaires. Pour savoir combien de temps cet allié - pour le moins inhabituel - demeurera à vos côtés, lancez un dé et ajoutez 1 au résultat : vous obtiendrez le nombre de combats auquel il participera (ceci prend effet dès maintenant, mais vous ne pouvez pas choisir les combats pour lesquels vous souhaitez de l'aide, car le Ferrocochon attaque sans distinction tout ce qui porte du métal). Par ailleurs, il s'enfuira immédiatement s'il aperçoit un Dragon (et cela même si le quota de combats n'est pas atteint). A présent, vous vous remettez en chemin, escorté de votre étrange compagnon. Si vous décidez d'ouvrir la porte ornée de la plaque de céramique - à moins que

ce ne soit déjà fait - rendez-vous au [112](#). Si vous préférez aller jusqu'au bout du couloir, rendez-vous au [43](#).

375

La Sorcière a dissimulé quelques objets de valeur dans le double fond de sa chaise : un flacon d'Antidote contre la peste, un parchemin portant le sortilège d'Écran Magique et un Anneau Magique. Par ailleurs, son rouet vous intrigue ; il est certainement magique mais, ne sachant pas s'il vous sera bénéfique ou nuisible, vous hésitez à l'utiliser. Si vous décidez finalement de l'actionner, rendez-vous au [247](#). Si vous ne souhaitez pas en prendre le risque, vous sortez de cette pièce pour vous diriger vers la porte en fer forgé, au bout du couloir nord ; rendez-vous au [197](#).



376

Vous voici à l'extrémité du hall d'entrée, dos à la porte, tourné vers l'ouest. Face à vous, il y a une autre porte à double battant. Au nord, vous apercevez un couloir comportant deux issues sur la gauche et une troisième tout au bout, avant que le passage n'oblique vers l'est. Côté sud, le même couloir tourne vers l'ouest après quelques mètres. Vous devez choisir une direction que vous n'avez pas encore prise. Qu'allez-vous faire ? Si vous décidez d'aller au bout du couloir nord, rendez-vous au [155](#). Si vous prenez le couloir sud puis ouest, rendez-vous au [3](#). Mais si les portes vous intéressent, vous pouvez tenter d'ouvrir la porte :

A deux battants, face à vous

Rendez-vous au [359](#)

La première à gauche, couloir nord

Rendez-vous au [38](#)

La deuxième à gauche, couloir nord

Rendez-vous au [347](#)

377

Le projectile de Grool vous atteint en plein dos ; vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours de ce monde, vous refermez rapidement la porte derrière vous et vous retournez en courant à la galerie des Bronzes (rendez-vous au [7](#)). Si le cœur vous en dit, vous pourrez toujours revenir vous mesurer à Grool un peu plus tard ; notez cependant qu'il aura, entre-temps, récupéré la totalité de son **ENDURANCE** qui est de 22, grâce à ses pouvoirs magiques de guérison !

378

Vous poussez lentement la porte et vous restez béat devant le spectacle qui s'offre à vos yeux. Vous voici dans les anciens jardins intérieurs du roi ! Un grand nombre d'espèces rares et de plantes exotiques y étaient cultivées. Elles étaient confiées à la responsabilité de Jardiniers-Magiciens qui s'en occupaient avec le plus grand soin. Depuis cette époque, hélas, les Orques ne se sont pas privés d'abattre une grande quantité d'arbres et de piétiner sauvagement bon nombre de massifs, mais la nature a repris le dessus et la végétation a repoussé sous l'enchevêtrement des branches et les feuilles mortes qui jonchent le sol. Une certaine partie de la magie d'antan continue donc à s'exercer en cet endroit. Des bancs, des tables et des chaises de jardin sont disposés çà et là, au milieu de parterres fleuris et de buissons odorants : verveine, citronnelle, lavande et romarin. Le jardin est partagé par une grande allée centrale bordée de saules pleureurs au feuillage argenté. Tout au bout se dresse une ravissante fontaine où ruisselle encore une eau claire et pure. Mais, alors que vous vous dirigez vers elle, une nuée de Chauves-Souris s'abat sur vous dans un bruissement assourdissant ! Sous le choc, vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. En réalité, il ne s'agit pas de

simples Chauves-Souris : à en juger par leur grande envergure, leurs yeux injectés de sang et leurs longues canines recourbées, ce sont des Vampires à Cornes !

VAMPIRES A CORNES HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si, malgré votre victoire, vous avez été blessé ne serait-ce qu'une fois par un de ces belliqueux volatiles, rendez-vous au [18](#). Si vous êtes indemne, vous pouvez aller jusqu'à la fontaine (rendez-vous au [47](#)) ou bien quitter cet endroit, de peur de vous faire agresser par d'autres créatures embusquées dans la végétation (rendez-vous au [3](#)).

379

Tandis que la Momie se rapproche, vous devez *tester votre Habileté* en ajoutant 2 au résultat obtenu. En cas de succès, la Momie reçoit votre Lanterne de plein fouet et prend feu immédiatement, ce qui lui coûte 2 points d'ENDURANCE. De plus, elle continuera de perdre 2 points d'ENDURANCE par Assaut lors du combat à venir. En cas d'échec, vous ratez votre cible et la Lanterne se fracasse sur les dalles de pierre. Non seulement votre ennemi est indemne, mais vous n'avez plus de Lanterne ! La lutte est imminente ; rendez-vous au [288](#).

380

Au cours de vos investigations, vous devez prendre un Repas. Finalement, après avoir exploré une bonne douzaine de cachots pleins de salpêtre et fait la macabre découverte de quelques squelettes enchaînés au mur, vous vous rendez à l'évidence : il n'y a strictement rien d'intéressant ici. Si vous souhaitez néanmoins poursuivre vos recherches dans le bloc de cellules d'à côté, rendez-vous au [210](#). Si vous voulez vous diriger vers un autre secteur de la prison, rendez-vous au [51](#). Si vous préférez quitter ces lieux afin de retourner dans la partie principale du château, rendez-vous au [357](#).

381

Il y a un panneau secret habilement dissimulé derrière l'un des tableaux du mur ouest. Si vous souhaitez l'ouvrir, rendez-vous au [236](#). Sinon, sortez d'ici pour pousser vos recherches un peu plus loin. Vous pouvez vous diriger vers le sud, puis l'est (rendez-vous au [399](#)) ou bien plein nord, vers la galerie des Faucons (rendez-vous au [111](#)).

382

Après avoir reçu son dû, le marchand remet le coffret au vieil homme qui le lance négligemment sur un plateau de bronze, puis il se tourne vers vous. - Alors comme ça, vous avez l'intention d'aller au Château d'Argent ? Hmmm !

Cette déclaration vous laisse quelque peu ébahi. Ce vieillard posséderait-il vraiment le don de double vue ?

- Non, avoue-t-il, c'est le roi qui m'a révélé le but de votre mission. Cependant, le Château d'Argent m'est apparu en rêve, l'autre nuit. Voyons... où ai-je bien pu fourrer mes notes... ? Ah oui !

Sur ce, le vieux sage se dirige vers une échelle branlante et, avec une agilité surprenante pour un homme de son âge, il va prendre un registre poussiéreux, tout en haut de la bibliothèque. Il en feuillette quelques pages puis, d'un air triomphant, il se met à déclamer les vers suivants :

Le Chevalier sera détruit par le rouge et les lions ; Le Champion des Cornus d'Enfer trouvera la mort par le bleu et les chevrons ; Le Dragon de Guerre périra par les étoiles jaunes du firmament ; Les coupes et le blanc causeront la perte de l'Ogre Mutant ; Le Bâton d'Onyx vous donnera la victoire, si vous l'utilisez à bon escient.

- Et voilà, conclut le sage. J'ignore ce que cela signifie, mais je suis sûr qu'il s'agit là d'un message important.

Quant à vous, ces paroles vous laissent pour le moins perplexe...

Après avoir pris congé du vieil homme, qu'allez-vous faire maintenant ? Si vous voulez acheter du matériel, rendez-vous au [56](#). Si vous préférez tenter de gagner un peu plus d'argent (à moins que ce ne soit déjà fait), rendez-vous au [206](#). Mais vous pouvez aussi attendre tranquillement le départ du bateau qui vous mènera à l'île de la Tour. Rendez-vous au [220](#) dans ce cas.

383

Malheureusement, Zagor s'attendait à ce que vous utilisiez une potion d'Envol. Vous vous élevez rapidement dans les airs, mais vous allez heurter de plein fouet un mur d'énergie magique et vous retombez brutalement au sol, plusieurs mètres plus bas. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Encore chancelant, vous vous dirigez vers l'escalier de pierre. Rendez-vous au [207](#).

384

- Mais oui ! Entrez ! s'écrie quelqu'un avec agacement.

Vous vous exécutez donc et vous découvrez, non sans surprise, un vieil homme à l'air morose, portant une tunique bleue et une calotte brune sur la tête. Un monocle est attaché à son front au moyen d'une lanière - sans doute pour pouvoir examiner certains objets de plus près. Tout porte à croire qu'il s'agit là d'un citoyen des plaines de Cabaal qui sont connues pour leurs trafiquants véreux et leurs commerçants intraitables en affaires. L'homme se tient debout au milieu d'un amoncellement d'articles de grande valeur : armes et armures de toutes sortes, denrées diverses, etc. Si vous décidez de l'attaquer sur-le-champ pour vous emparer de certains objets, rendez-vous au [267](#). Si vous préférez lui demander ce qu'il peut vous vendre, rendez-vous au [168](#).

385

En vous tournant face au nord, vous apercevez deux portes en vis-à-vis, environ à mi-chemin, et une troisième, tout au bout du couloir. Vous vous dirigez tout d'abord vers la porte de gauche. Celle-ci s'ouvre sans résistance sur une vaste chambre qui a sans doute été occupée, jadis, par une dame de la cour. Bien entendu, l'endroit a été entièrement mis à sac et ne contient plus rien qui vaille la peine d'être emporté. La porte en face est ornée d'une plaque d'onyx où sont gravées d'étranges runes magiques. Sur la porte du fond, il y a un blason sur lequel est représenté le vieux roi Kraal en personne ! Si vous êtes Sallazar, rendez-vous directement au [37](#). Si vous voulez ouvrir la porte avec l'incrustation d'onyx, rendez-vous au [78](#). Si vous optez pour la porte au blason, rendez-vous au [259](#).

386

Ces runes vous avertissent de ne pas entrer. D'après leur dessin, il vous semble reconnaître un élément ayant trait aux Elfes Noirs. Néanmoins, la façon dont elles ont été tracées vous laisse perplexe : on n'y retrouve pas le style caractéristique des Magiciens. De quel genre de créature peuvent-elles donc provenir ? *Testez votre Habilité de localisation*. En cas de succès, rendez-vous au [23](#). En cas d'échec, vous pouvez lancer un sortilège d'Ouverture pour franchir cette porte (rendez-vous au [110](#)) ou bien l'ouvrir normalement (rendez-vous au [339](#)). Si vous estimez qu'il vaut mieux aller voir plus loin, rendez-vous au [376](#).

387

Votre cupidité vous mène droit à votre perte : emprisonné par les puissants tentacules du mutant, vous êtes incapable de faire le moindre geste pour éviter un second flot d'acide puant. Dans quelques secondes, il ne restera plus aucune trace de votre corps. Ceci marque évidemment la fin de votre aventure.

388

Alertés par le bruit que vous faites en essayant de forcer la porte, des Orques déboulent du fond du couloir, arbalète au poing, et décochent tout d'abord deux carreaux. *Testez votre Habileté*. En cas de succès, vous esquivez les projectiles. En cas d'échec, si le nombre tiré aux dés est supérieur de 3 points (ou plus) à vos points d'**HABILITÉ**, les deux carreaux vous atteignent et vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Dans le cas contraire, vous êtes blessé par un seul carreau et vous ne perdez que 2 points d'**ENDURANCE**. Maintenant, les Orques sont à trois pas de vous ; ils laissent tomber leur arbalète pour dégainer une courte épée. Puisque vous vous tenez dos au mur, vous pouvez les combattre l'un après l'autre :

Premier GRAND ORQUE **HABILITÉ** : 7 **ENDURANCE** : 6

Second GRAND ORQUE **HABILITÉ** : 7 **ENDURANCE** : 6

Si vous l'emportez, vous constatez avec regret que les Orques n'avaient rien d'intéressant sur eux. Comme vous êtes du genre entêté, vous vous attaquez de nouveau à la porte... elle finira bien par céder ! Rendez-vous au [203](#).

389

Du côté nord, il est évident que le couloir est parsemé d'embûches. Il y a partout des fils tendus en travers du chemin, et les arbalètes accrochées aux murs sont prêtes à décocher une volée de flèches meurtrières au moindre frôlement. Inutile de préciser qu'il ne sera pas simple de franchir cette portion de couloir pour atteindre les portes et autres passages que vous apercevez au loin. Si vous ne vous sentez pas mûr pour affronter ces périls, repartez vers l'ouest ; une fois arrivé au milieu de la galerie des Faucons, vous pourrez alors explorer un secteur inconnu en vous rendant au [5](#). Si vous êtes décidé à courir le risque, sachez que le couloir est piégé sur une dizaine de mètres ; un sortilège de Saut ne vous en fera donc franchir qu'une partie. Si vous voulez - et si vous pouvez - recourir à ce sortilège, rendez-

vous au [268](#). Si vous n'avez pas d'autre solution que d'avancer pas à pas, en croisant les doigts pour que tout se passe bien, rendez-vous au [354](#).

390

La porte est verrouillée mais vous ne tardez pas à en trouver les clés sur le cadavre de Thulu. Dans une cellule exigüe, un vieillard aux yeux rougis est étendu sur une vilaine paille, perdu dans les plis d'une longue robe dont la blancheur a viré au gris depuis longtemps. Son regard vide et triste s'anime immédiatement lorsqu'il réalise que vous n'êtes pas un serviteur de Thulu.

- Quelle joie de voir enfin un visage amical ! s'exclame-t-il. Comment puis-je vous remercier de m'avoir sauvé ? Je suis sûr que vous avez dû braver nombre de périls et endurer mille souffrances avant d'arriver jusqu'ici. Comme je suis Guérisseur, je ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour vous venir en aide.

Si vous avez la peste, le vieil homme vous guérira instantanément, quel que soit le bacille - et même si vous êtes atteint de plusieurs formes de peste. En outre, par une simple imposition des mains, le Guérisseur vous permettra de récupérer jusqu'à 8 points d'**ENDURANCE**. Vous le voyez ensuite se diriger vers le trône de Thulu, ouvrir un compartiment secret sous le siège et en retirer un anneau qu'il s'empresse de glisser à son doigt. - Mon ami, reprend-il, je ne suis ni guerrier, ni sorcier ; je crains de ne pas pouvoir vous aider plus que je ne l'ai fait. Je suis resté enfermé si longtemps que je ne sais même pas ce qui s'est passé ici, bien que j'aie ressenti certains changements radicaux. Il est temps, à présent, que je rejoigne le roi, mon seigneur et maître.

Si vous croyez connaître le nom de ce Guérisseur, convertissez les lettres de ce nom suivant le code A= 1, B = 2, C = 3, etc., additionnez-les, puis rendez-vous au paragraphe correspondant. Si le premier mot qui apparaît n'est pas le nom en question, vous

vous êtes trompé: rendez-vous alors au [211](#). Si vous ignorez le nom du Guérisseur, rendez-vous également au [211](#).

391

C'est le mal personnifié qui se tient devant vous, dans toute son ineffable horreur, occupant le magnifique trône où siégeaient jadis les justes et dignes rois d'Amarillie. A travers les lambeaux déchiquetés de sa robe pourpre, noir et blanc, vous voyez étinceler sur son torse un grand Z. Moitié homme, moitié démon, vous n'avez jamais vu personnage si odieux ! Son visage est couturé de chaque côté de longues cicatrices violacées, et les veines qui saillent à ses tempes semblent prêtes à éclater. Le corps - fort robuste au demeurant - est couvert d'écaillés mais la peau parcheminée de ses membres laisse percer les os. Un humérus jauni est planté dans l'accoudoir gauche du trône, entre bois et métal ; il s'en dégage un rayonnement rougeâtre et palpitant, du plus sinistre effet. Subitement, Zagor se lève de son siège et vous constatez avec effroi qu'il mesure au bas mot quatre mètres de haut ! Empoignant un sceptre incrusté de runes maléfiques, il tend les bras vers le ciel en se fendant d'une épouvantable grimace ! Mais, ce faisant, quelques cartes noires et rouges s'échappent des replis de ses manches. Une fraction de seconde, le visage du Démon Zagor s'empreint d'une certaine contrariété. Avant que ces cartes ne touchent terre, vous pouvez tenter d'en attraper une au vol ; dans ce cas, rendez-vous au [187](#). Si vous préférez ne pas y toucher, concentrez-vous sur la meilleure façon d'attaquer votre ultime ennemi, puis rendez-vous au [299](#).

392

- En sortant d'ici, dit Elranel, si tu tournes vers le nord et si tu continues vers l'ouest, tu arriveras directement au casernement des Orques, alors méfie-toi ! D'un autre côté, si tu vas d'abord droit vers l'ouest, tu tomberas sur les Cornus d'Enfer et sur la salle du Trône - ce qui n'est pas mieux. Il y a là-dedans plus de monstres que de puces sur un chien ! A l'autre bout, tu te

retrouveras dans la galerie des Bronzes ; de là, tu pourras accéder à l'aile est, à l'aile ouest... et à la Grande Tour. Le grand gardien de l'aile est, c'est Grool. Si tu veux lui dire bonjour, tu le trouveras dans la vieille tour de guet. Quant à l'aile ouest, elle est occupée par le Champion des Cornus d'Enfer et une flopée de têtes coupées... Rien que d'y penser, j'ai la chair de poule. Un dernier conseil : fais attention au Spectre qui rôde aussi dans ce coin-là !

Fort de ces renseignements, vous retournez au [22](#).

393

Vous apercevez une grande Hache Barbare près du coffre. Si vous êtes Braxus, cette arme (à manier avec les deux mains) n'augmentera pas votre *Force d'Attaque* mais elle compte pour une arme magique, ce qui peut être utile étant donné que certaines créatures ne sont vulnérables qu'à ce type d'armes. Si vous êtes Anvar, la Hache Barbare vous permettra d'ajouter 1 point à votre *Force d'Attaque*, et ceci pour tous les combats à venir. En outre, si vous affrontez Zagor ou un Dragon quelconque, vous pourrez augmenter votre *Force d'Attaque* de 2 points ! Cette heureuse trouvaille vous rapporte 1 point de CHANCE. A présent, vous redescendez les marches et vous rejoignez le couloir principal qui passe sous la tour : rendez-vous au [52](#).

394

Tout à coup, un grand filet plombé s'abat sur vous, tandis que deux Gobelins braillards dégringolent du plafond en se laissant glisser le long de cordes accrochées aux poutres ! Sauf si vous êtes Anvar, *testez votre Habileté* pour savoir si vous pouvez échapper aux mailles du filet. En cas d'échec, déduisez 2 points de votre *Force d'Attaque* durant la bataille qui vous oppose aux Gobelins (combattez-les simultanément).

Premier GOBELIN HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6

Second GOBELIN HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si vous sortez vainqueur, vous allez fouiller parmi les armes entassées au fond de la salle. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous dénicher un arc intact et un carquois garni de flèches. Si vous êtes Malchanceux, vous ne trouvez rien d'utilisable. Comme vous ne tenez pas à gâcher votre énergie à grimper jusqu'au plafond pour voir ce que ces misérables Gobelins ont pu amasser - assurément des babioles ridicules - vous sortez de la salle pour ouvrir la porte en face (rendez-vous au [20](#)) ou bien la porte à double battant fermant l'extrémité du hall d'entrée (rendez-vous au [376](#)).

395

Dans l'une des plus petites chambres du quartier des Chevaliers, vous découvrez un portail de télé-portation dissimulé derrière une tapisserie. Grâce à lui, vous pourrez échapper à certains des plus grands périls que recèle cet étage-ci du château -mais vous passerez également à côté de certains trésors. Si vous désirez emprunter ce portail, jetez un sortilège de Téléportation, puis placez-vous en dessous et rendez-vous au [41](#). Si vous ne voulez pas vous en servir sur l'heure, vous pourrez le faire plus tard. Pour cela, notez le numéro de ce paragraphe ; vous pourrez y revenir à tout moment (sauf pendant un combat, bien sûr !) tant que vous demeurerez à cet étage. A présent, si vous connaissez le nom d'un Chevalier dont vous souhaitez visiter les appartements, rendez-vous au [117](#). Dans le cas contraire, sachez qu'il vous faudra un certain temps pour explorer à fond certaines des chambres mais, si cela vous tente, rendez-vous au [159](#). Si vous préférez sortir du quartier des Chevaliers, vous pouvez ouvrir la porte qui conduit aux casernes des Orques, à moins que vous ne l'ayez déjà fait (rendez-vous au [204](#)) ou bien continuer votre chemin vers l'ouest, jusqu'à ce que le passage oblique vers le nord (rendez-vous au [368](#)).

396

Il n'y a qu'un seul objet de valeur ici : la grande épée du Chevalier Noir. Mais, étant donné son poids, seul Anvar peut l'utiliser (et encore, en y mettant les deux mains !). Si tel est le cas, considérez-la comme une arme magique. A présent, quittez les lieux et dirigez-vous plein nord, vers les portes de Cristal (rendez-vous au [135](#)).

397

Le triangle a disparu mais la toile d'araignée, elle, se dilate peu à peu pour recouvrir tout le panneau de la porte. Vous en déduisez que le principal élément protecteur de l'entrée est donc la toile. Si vous voulez utiliser un sortilège d'Ouverture afin de neutraliser ce système défensif, rendez-vous au [229](#). Sinon, impossible d'ouvrir la porte ! Si, malgré votre désir, vous n'avez pas assez de points de **MAGIE** pour prononcer le sortilège requis, ou si vous ne possédez pas le parchemin porteur dudit sortilège, notez le numéro de ce paragraphe : vous pourrez y revenir dès que vous aurez réuni les conditions nécessaires et tant que vous demeurerez à cet étage. Pour l'instant, vous repartez, frustré, en maugréant. Vous auriez tellement aimé pénétrer dans le repaire du Magicien ! Rendez-vous au [3](#).

398

Une puanteur abominable s'échappe par l'entrebâillement de la porte. A l'intérieur, il fait noir comme dans un four. Si vous n'avez pas de source de lumière, ou l'estomac bien accroché pour supporter ces relents nauséabonds, mieux vaut ne pas vous hasarder dans cet endroit. Rendez-vous au [344](#) afin d'examiner l'autre porte s'ouvrant au nord. Si vous êtes en mesure de vous éclairer et d'encaisser l'odeur, vous pouvez explorer la pièce qui se trouve derrière la porte ; rendez-vous alors au [301](#).

Vous voici au croisement de deux couloirs : l'un est orienté est-ouest (partant respectivement sur la droite et la gauche), l'autre est orienté plein nord. Vous vous tenez vous-même face au nord, dos à la porte de la pièce dont vous venez. Au bout d'une quinzaine de mètres, le couloir nord est traversé perpendiculairement par la galerie des Faucons -très vaste passage orienté est-ouest, dont les parois sont ornées d'une collection de gravures représentant des oiseaux de proie. Sur la droite, il y a deux portes encastrées dans le mur exposé au sud, après quoi le couloir tourne vers le nord ; juste dans le virage, une porte fait face à l'ouest. Sur la gauche, il n'y a qu'une seule porte encastrée, elle aussi, dans la paroi sud, avant que le couloir n'oblique vers le nord également. Tous ces chemins sont éclairés par des torches magiques qui, brûlant depuis des lustres, ont sensiblement perdu de leur éclat. Néanmoins, il fait suffisamment clair pour vous repérer. Vous devez choisir une direction que vous n'avez pas encore prise. Parmi les portes, si vous voulez ouvrir :

La première à droite	Rendez-vous au 367
La deuxième à droite	Rendez-vous au 337
La troisième à droite, dans le virage	Rendez-vous au 73
Celle de gauche	Rendez-vous au 238

Mais si vous décidez de marcher jusqu'à la galerie des Faucons, rendez-vous au 5. Si vous préférez partir vers l'ouest, jusqu'au tournant vers le nord, rendez-vous au [134](#). Enfin, si vous partez vers l'est, jusqu'au tournant vers le nord, rendez-vous au [139](#).

Vous précipitez le corps de Zagor dans les Entrailles de Feu. Alors s'élève des profondeurs sans fin un cri terrible, déchirant et inhumain ! Les flammes, redoublant de vigueur, se mettent à dégager une chaleur insupportable et vous reculez précipitamment, abandonnant ces lieux de fureur pour gagner au plus vite la sortie du Château d'Argent. Après cela, tout s'embrouille autour de vous... Lorsque vous reprenez conscience, vous sentez sur vos joues la caresse d'une douce brise chargée de senteurs marines... et, dans votre gorge, la brûlure du meilleur rhum distillé dans l'île du Crabe ! Le visage d'un Centaure est penché au-dessus de vous ; vous avez du mal à accommoder votre vision et ses traits sont tour à tour nets et flous, mais vous voyez briller une larme aux coins de ses yeux. - Il a fallu en découdre avec quelques Orques qui ne voulaient pas vous laisser partir, dit-il d'une voix calme, mais c'est une maigre participation après tout ce que vous avez fait pour nous ! Bienvenue à bord !

Sur le pont de la *Gloire d'Amarillie*, les marins vous acclament à grands cris et vous portent en triomphe, ce qui laisse présager l'accueil qu'on vous fera lorsque vous poserez pied à terre, dans le port de Kerpierre. L'Amarillie n'est pas encore délivrée de tous les troubles qui l'agitent mais, désormais, l'espoir est revenu et c'est grâce à vous !

