

Féodéal

Le diabolique Philippe Fassier a encore frappé ! Vous vous retrouverez d'ici peu perdu dans le inquiétantes ruines des pages suivantes. En sortir ne sera pas si facile. Mais quant à y parvenir non seulement en bonne santé mais de plus riche ... ce sera une autre histoire !

Philippe Fassier
août-septembre 1984
jeux & stratégie 28

Vous voici à l'entrée d'un inquiétant château en ruines, détruit par quelque séisme ou colère divine. Votre intrusion risque de réveiller des légendes depuis longtemps oubliées... Vous vous êtes aventuré dans l'enceinte sans précaution ni matériel (cordes, lampes...) et le pont levé s'est effondré après votre passage. C'était le seul moyen d'accès.

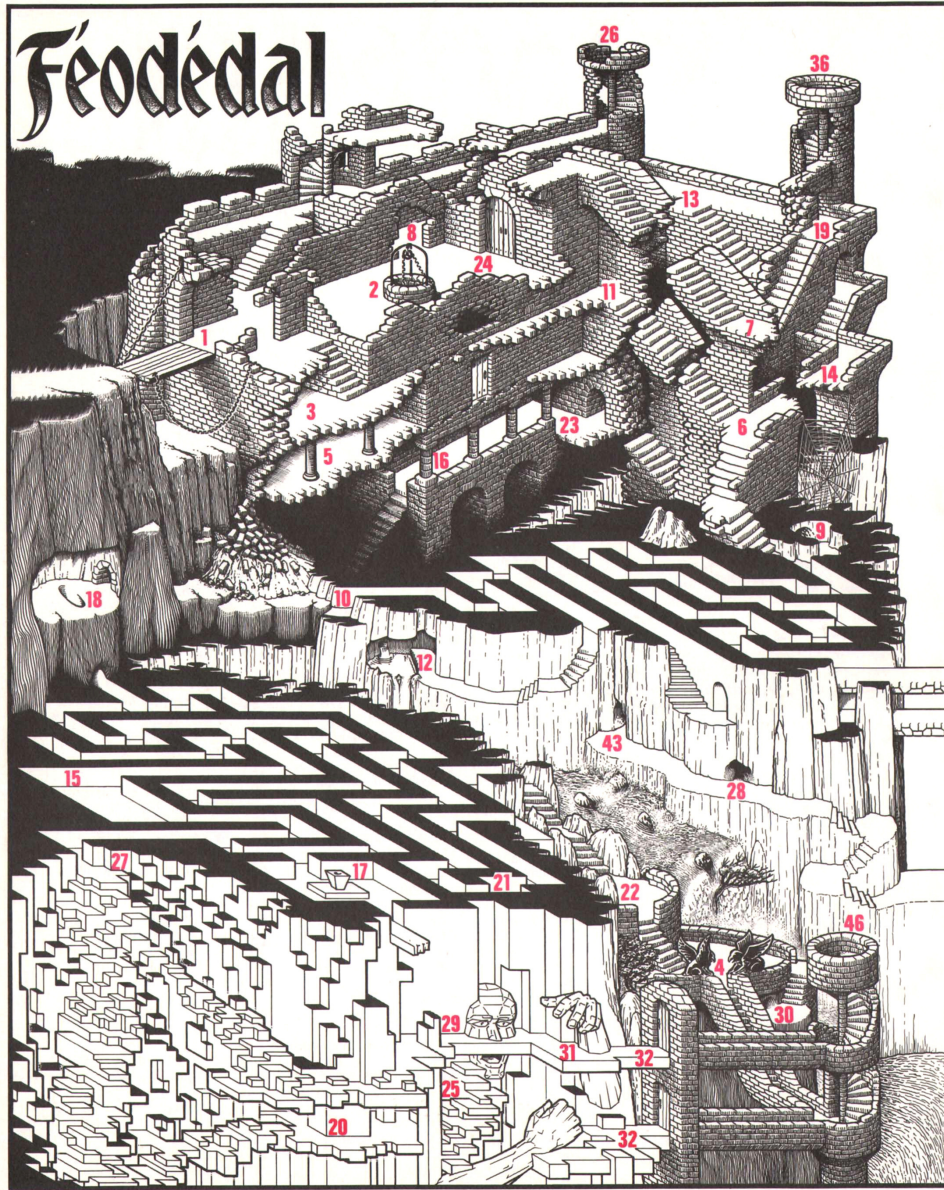
but du jeu: ressortir du château sain et sauf et peut être chargé de trésors.

déroulement de la partie: vous débutez en 1. À chaque numéro rencontré lors de votre périple, vous vous reportez à la liste de description ci-dessous pour connaître l'événement correspondant (vous trouverez la signification des symboles utilisés dans le tableau). Lorsque, dans la liste des événements, vous rencontrez un nombre de 100 à 200, vous vous reportez aux notes de résolution, page 110, pour connaître le résultat de votre action.

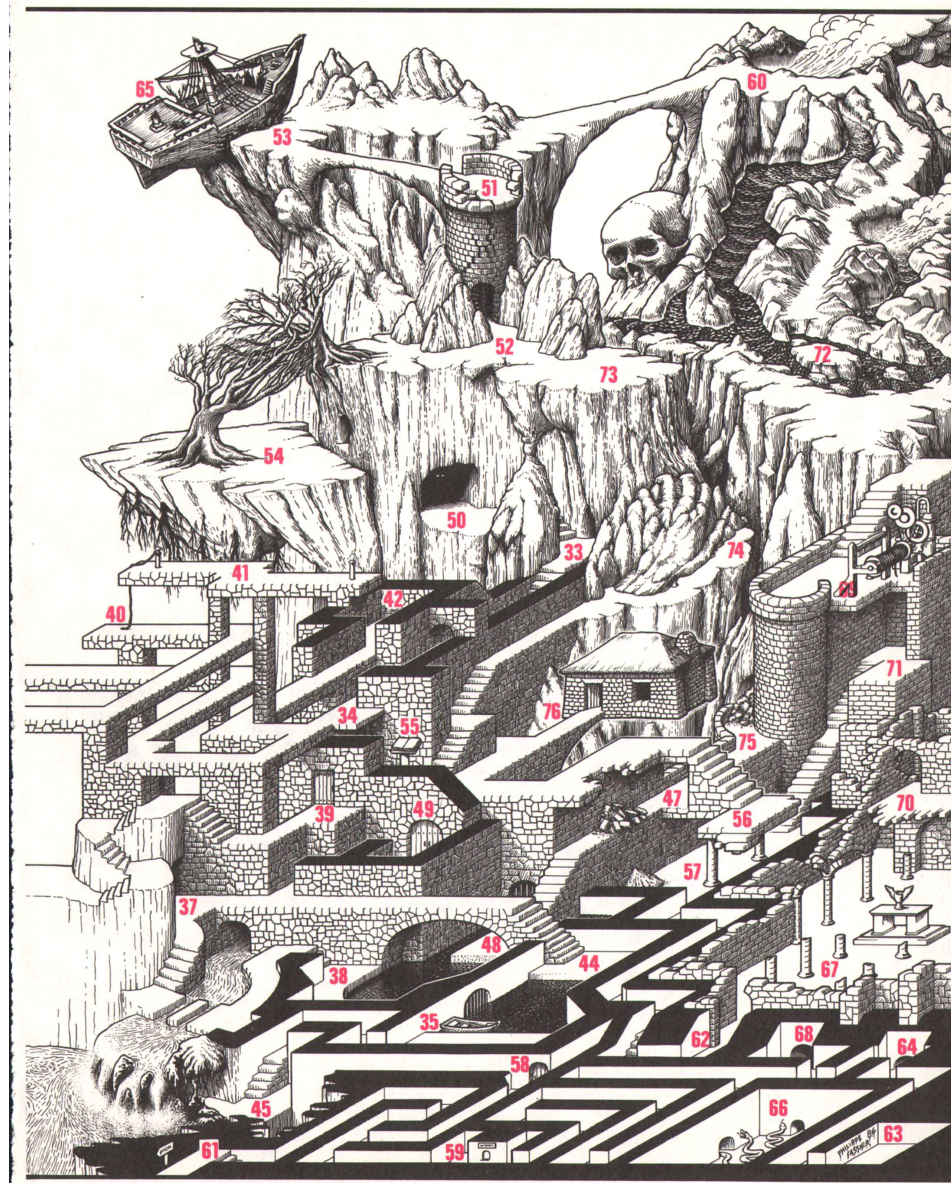
Sauf indication contraire, vous ne pouvez pas franchir les zones noires ni sauter les murs.

N'oubliez pas que votre but premier est de ressortir du château vivant... et en bonne santé.

- Source: Scans de <https://abandonware-magazines.org>
- Font: Dicier, by Speak the Sky, licensed under CC BY 4.0



180. Vidé du lourd liquide, il semble attiré vers le ciel; vous lâchez → 139; vous ne lâchez pas → 115.
181. Il réfléchit et répond : « Vous la trouverez seul! » → 129.
182. Le $\diamond \uparrow$ 33.
183. La main de pierre s'abat sur vous, \uparrow .
184. Les ruines s'écroulent, la toile d'araignée vous sauve de la chute mortelle → 110.
185. La machine ne bronche pas, mais arrivé en 71, elle rembobine la corde, XR.
186. Si vous \bigcirc l'œuf, il se brise; $\square \uparrow$ 73 mais XR.
187. $\square \uparrow$ 30 ou 22.
188. Si vous \bigcirc l'œuf d'aigle → 128; sinon → 161.
189. Le passage pour \uparrow 51 s'écroule, XR → 131.
190. Une porte X à ouvrir, \clubsuit .
191. XR, \uparrow .
192. En le jetant au feu, une vive explosion ... → 124.
193. Le $\diamond \uparrow$ 66.
194. Si vous \bigcirc l'œil de DRYH, \square passez entre les statues; sinon → 125.
195. \boxtimes , c'est une statue, les yeux sont en diamant, X à retirer → 160.
196. Un escalier dans le noir \uparrow 5.
197. Trop tard, si vous lâchez, \uparrow ; sinon \uparrow à partir de 10 000 mètres d'altitude ! ...
198. Il vous expédie en 7.
199. Vous lui donnez l'œil de DRYH, (ou autre si vous \bigcirc), puis \square passer.
200. Si \leftarrow 156 → 162; sinon → 156.



Symboles utilisés

→ n	Se rendre à la note n.	← n	Lire la note n.
si ← n	Si vous avez lu la note n ...	♡	Vous trouvez ...
†	Vous êtes mort.	□	Vous pouvez ...
■	Entrer.	○	Posséder.
↑	Se diriger vers...	R	Revenir sur ses pas...
☼	C'est un cul de sac.	X	Impossible.
◇	Passage souterrain.	P	Une pièce inoccupée.
⌚	Il ne se passe rien.		

Descriptions

1. Vous êtes ■ dans les ruines, le pont-levis s'écroule, XR.
2. Un puit, la chaîne est assez longue pour ↑ 12.
3. P sombre → 100.
4. Si vous venez de 22 → 126; sinon → 194.
5. P, une porte sur le côté, si vous l'ouvrez → 164.
6. Vous tentez de ↑ 14 → 184; vers 11 → 200; sinon ⌚.
7. ← 147, X de bouger, ↑.
8. P, un passage ↑ 13.
9. ♡ un ◇, si vous ■ → 134.
10. X ↑ 5, mais □ ↑ 18.
11. Une faille a fait s'écrouler l'escalier, mais le passage est possible; si vous tentez de ↑ 6 → 200; si vous R → 118.
12. Une résurgence rejoint le torrent → 104.
13. L'escalier ↑ 14.
14. Si vous tentez de ↑ 6 → 113; sinon □ R.
15. P, → 101.
16. Un escalier très sombre ... → 176.
17. P, un socle vide → 127.
18. Un toboggan X à remonter, □ R ou descendre.

157. ⌚, il n'y a rien, pourtant ♡ un coffret rempli de bijoux!

158. □ ↑ 52, le ◇ est fermé, ☼.

159. Tout ce que □ déchiffre :

« Celui qui désire la richesse embarquera; s'il convoite la gloire, il attendra le neuvième mois et s'il veut la liberté, il volera les ailes de mercure ».

160. ♡ un trou sur le front, si vous ○ l'œil de DRYH → 114, sinon → 101.

161. ← 141, ← 152, → 168.

162. Une fois, ça va, deux fois. l'escalier s'écroule †.

163. Elle résiste, si vous insistez → 140.

164. P sombre, un rai de lumière passe sous une porte; vous R → 118; vous ■ → 130.

165. Un ◇ sombre et raide, vous ↑ un carrefour dans le noir; vous ↑ la droite → 122; vous ↑ la gauche → 136.

166. Il sombra, mais ne tombera point.

167. Si vous ne ○ aucune gemme, le guide ouvre une trappe sur un ◇ et vous y tombez → 193; sinon → 199.

168. Vous répondez :

« la richesse » → 143

« la gloire » → 181

« la liberté » → 170.

169. L'œuf se dématérialise! → 105.

170. Il éclate de rire puis → 198.

171. ⌚, rien que des graffitis cabalistiques ... ☼.

172. OK, ⌚, mais XR.

173. □ ↑ 32 (bas), ⌚.

174. Vous vous retrouvez en 70, il ↑ le ciel. si vous ○ l'œuf, il s'est écrasé.

175. Avec ça, vous survivrez une semaine, car → 119.

176. L'escalier ↑ un ◇; après une très longue marche dans le noir → 123.

177. OK; vous R en 19 ? oui → 150; vous attendez → 132.

178. Si vous ○ l'œuf, il se brise; si vous ○ l'œil de DRYH, vous le perdez; → 122.

179. Il ↑ 54.

129. D'un geste, il vous tue †.
130. X de prévoir, vous tombez dans le vide †.
131. Si vous ■ dans la nef → 166; sinon → 101.
132. Un aigle fond sur vous, il vous emmène en 46 avec l'œuf.
133. Si vous ■ dans la nef → 101; sinon □ R.
134. Le ◇ ↑ 43.
135. Le ◇ ↑ 9.
136. Le ◇ ↑ la bouche en 25.
137. Vous êtes mouillé, vous glissez et tombez en 57;
si vous ○ l'œuf, il se brise.
138. □ ↑ 11, mais attention au vertige.
139. Le vase s'envole vers le ciel à une vitesse vertigineuse, ☒ □ R.
140. Une eau noire déferle sur vous, †.
141. Apparemment vous le dérangez dans son travail
142. X de le retirer ! Le sol tremble, ♥ un ◇ à côté → 179.
143. Il vous expédie en 52.
144. Si vous ne ○ pas l'œuf d'aigle, X de partir †; sinon → 192.
145. ☒, mais vous êtes trempé jusqu'aux cuisses !
146. ☒, mais arrivé en 44, la barque ↑ 35, XR.
147. Comment diable êtes- vous arrivé-là ?!
148. ♥ une gemme de diamant dans l'œil du Père DRYH.
149. Si ← 145, une semaine après vous perdez l'usage de vos jambes;
si ← 192, vous devenez aveugle;
si ← 173, votre bras droit s'atrophie;
si ← 121, vous devenez muet;
si ← 176, vous devenez claustrophobe;
si ← 138, vous avez la phobie des hauteurs;
sinon, tout va bien!
150. ☒, □ R, l'œuf est intact
151. P, un trou dans le mur → 138.
152. Il vous demande : « Que voulez-vous? »
153. ☒, □ ↑ 32 (haut).
154. Le ◇ ↑ 37.
155. Dans le noir, une grille se referme derrière vous, XR → 193.
156. L'escalier tremble mais □ passer.

19. Le mur en ruine permet de ↑ 36, si vous tentez → 116;
sinon un escalier et un ◇ ↑ 23.
20. Rien de spécial.
21. Ce couloir ↑ 22.
22. Jolie vue sur la chute ...
23. X ↑ autre part que 19 ou 16.
24. Une porte X à ouvrir.
25. ← 120, si vous ↑ le bras de DRYH → 173;
si vous ■ dans la bouche → 121.
26. ♥ l'aire d'un aigle → 107.
27. La carrière de rubis cubiques, X de détacher la moindre gemme !
→ 106.
28. Un ◇, si vous ■ → 136.
29. ← 120; → 148.
30. ♥ un ◇, si vous ■ → 165.
31. Si vous avez l'œil de DRYH → 183; sinon → 153.
32. Les deux portes ne peuvent s'ouvrir que du côté apparent.
33. Si vous ■ dans le ◇ → 154; sinon → 101.
34. Ce couloir ↑ 33.
35. Une eau noire vous sépare de 44; si vous R → 118;
si vous ↑ 44 en barque → 146.
36. ♥ l'aire d'un aigle - 117.
37. Si vous ■ dans le ◇ → 182.
38. L'eau noire ne semble pas profonde pour ↑ 48; si vous traversez → 145.
39. Une porte ↑ 55; la porte se referme, XR.
40. → 102.
41. Vous avez la corde ... alors □ ↑ 40 ou 42.
42. → 102.
43. Si vous ■ → 135.
44. X ↑ 35, l'eau est trop profonde.
45. La sortie d'un ◇ sous une cascade; le ◇ ↑ 16.
46. Rien de spécial ici → 108.
47. → 137.
48. ☒.
49. → 190.

50. Dans la grotte, deux yeux vous observent, vous R → 112; vous ↑ les yeux → 195.
51. Un passage étroit ↑ 53.
52. Une tour avec un escalier.
53. Un navire échoué sur la falaise → 189.
54. Un arbre se retient pour ne pas tomber avec la falaise → 158.
55. Un libre → 159.
56. Si vous sautez pour vous ↑ 57 → 172; sinon ☁.
57. P, ☒; X ↑ 56; X ↑ 47.
58. Une porte fermée, si vous l'ouvrez → 163.
59. Un cabanon sur lequel est inscrit « CAISSE » → 167.
60. Un petit volcan en activité → 111.
61. Sur l'écriteau est inscrit « SORTIE » → 149.
62. L'entrée d'une église en ruines → 133.
63. P, → 171.
64. Un ◇ → 155.
65. Vous êtes dans la nef → 157.
66. Une fosse à serpents → 191.
67. Vous êtes dans la nef → 109.
68. Un ◇ ↑ 70.
69. Une machine, si vous utilisez la corde pour ↑ 71 → 185; sinon ☁.
70. ← 147; toutefois, un escalier et un ◇ ↑ 68.
71. Rien de spécial, X ↑ 69.
72. Si ← 124, ☐ passer, sinon ☁, de; la lave est en fusion.
73. X de descendre.
74. Si vous tentez de ↑ 73 → 186, sinon ☁.
75. Des éboulis bouchent un ◇ ☁.
76. La demeure d'un vieux sorcier; si vous ■ → 188; sinon ☁.

page 110

100. Dans l'obscurité, deux portes; si ↑ la droite → 151; si ↑ la gauche → 196.
101. ☒.
102. Une corde peut vous mener à 41.
103. Le socle semble fait pour lui, vous le posez? oui → 169; non → 118.
104. La chaîne tombe avec fracas dans l'eau, XR.
105. L'estrade sur laquelle vous êtes, vous emmène en 20.
106. ☐ ↑ 20 ou 29 ou autre en R.
107. et l'aigle est là ... ← 141 il vous emmène en 46.
108. X d'ouvrir les deux portes ... → 4.
109. ☒ ☁; il y a un vase avec deux ailes, rempli de vif-argent, il est insoulevable, si vous R → 118, si vous videz le vase → 180.
110. Mais l'araignée, elle, ne vous épargne pas ! ↑.
111. ← 141; il redouble de colère et rend X le passage en 72 → 144.
112. → 118.
113. → 184.
114. Si vous mettez l'œil de DRYH dans le trou → 142; sinon → 101.
115. Il vous soulève ! Vous êtes à quatre mètres du sol; vous lâchez ? oui → 174; non → 197.
116. Vous arrivez en haut de la tour sans dommage.
117. ♥ un œuf énorme, vous le prenez → 177; vous R → 112.
118. ☒, ☐ R.
119. X de passer, ☐ que sauter dans le vide ↑.
120. DRYH, père du royaume, pétrifié lors d'un combat de géants.
121. Un ◇ sombre et raide, vous tombez → 178.
122. Le ◇ ↑ 28.
123. Le ◇ ↑ 45.
124. Le volcan s'apaise, après un refroidissement, ☐ passer.
125. Si vous ○ l'œuf d'aigle → 175; sinon 119.
126. Si vous ne ○ pas l'œil de DRYH, X de passer entre les statues → 187.
127. Si vous ○ l'œuf d'aigle → 103; sinon ☒ ☁.
128. ← 141, ← 152, en échange il désire l'œuf d'aigle, si vous refusez ☐ R, sinon → 168.