

(1) : de toute façon, quoi que vous disiez, ça ne changera pas grand-chose à votre sort car ils sont sourds. (†)

(2) : ils vous torturent encore un peu puis, pour finir, ils vous tuent. (†)

(3) : horreur ! Une bande de fous se jette soudain sur vous et vous guillotine. (†)

(4) : ok

(5) : quelle erreur ! En détruisant la guillotine, vous enclenchez un mécanisme qui fait exploser la grotte (et vous par la même occasion). (†)

(6) : ok

(7) : un monstre hideux surgit d'un des couloirs et vous tue. (†)

(8) : avez-vous une torche ?

a) si oui →(81)

b) si non →(82)

(9) : ok

(10) : la porte se referme subitement et un gaz asphyxiant emplit le corridor. (†)

(11) : quelle idée ! Le plancher s'estompe alors sous vos pieds et vous dégringolez dans une fosse remplie de pieux sur lesquels vous vous empalez. (†)

(12) : la chose, en mourant, pousse un cri aigu qui fait s'écrouler la grotte. (†)

(13) : c'est tout simplement du suicide. (†)

(14) : la chose vous invite à la suivre dans le passage secret qui vous amène en **39**.

(15) : en ouvrant cette porte, vous déclenchez un mécanisme qui fait exploser la salle. (†)

(16) : c'est encore un passage secret qui lui vous emmène en **3**.

(17) : l'armure, qui jusque-là semblait vide, s'approche soudain de vous et vous tue. (†)

(18) : l'armure s'approche de vous. ( ?)

a) vous la tuez →(83)

b) vous attendez →(84)

c) vous fuyez →(85)

(19) : en faisant cela, vous faite exploser le téléporteur.

(20) : une voix métallique se fait alors entendre : « parmi les 5 chiffres que je vais vous dicter, un seul est le bon. À vous de le trouver, bonne chance. »

1<sup>ère</sup> série : 10→(86) - 60→(87) - 24→(88) - 30→(89) - 100→(90)

2<sup>ème</sup> série : 39→(91) - 130→(92) - 27→(93) - 2→(94) - 63→(95)

3<sup>ème</sup> série : 826→(96) - 5302→(97) - 327→(98) - 945→(99) - 101→(100)

(21) : ok

(22) : ≠. ( ?)

a) vous repartez par où vous êtes venu →(101)

b) vous repartez par le couloir →(23)

(23) : en voulant pénétrer dans la salle (ou en voulant en sortir), vous ne vous êtes pas aperçu qu'une multitude de rayons lasers en barrait l'accès. (†)

(24) : une voix métallique se fait de nouveau entendre : « parmi ces 5 lettres, une seule est la bonne. Toutes les autres vous apporteront une mort certaine. »

1<sup>ère</sup> série : A→(102) - K→(103) - O→(104) - I→(105) - E→(106)

2<sup>ème</sup> série : L→(107) - Z→(108) - Y→(109) - H→(110) - B→(111)

(25) : ok

(26) : durant tout le repas, vous remarquez qu'il ne cesse de dire « rumf bagh rô ».

(27) : se sentant offensé, celui-ci vous rattrape et vous tue. (†)

(28) : ok

(29) : ok

(30) : ≠

(31) : avez-vous la « clé d'Orque » ?

a) si oui →(112)

b) si non →(32)

(32) : un monstre surgit de nulle part vous attaque et vous tue. (†)

(33) : ok

(34) : horreur ! Tout autour du coffre, ce n'est que sables mouvants. (†)

(35) : ok

(36) : ok

(37) : le macchabé qui se trouve dedans se réveille, furieux d'être dérangé. ( ?)

a) Vous fuyez →(113)

b) vous le tuez →(114)

c) vous lui montrez ce qu'il craint le plus au monde →(115)

(38) : en faisant cela, vous déclenchez un mécanisme qui obstrue les portes. Par ce fait, vous restez enfermé dans la salle et brûlez avec elle. (†)

(39) : à l'intérieur se trouvent 100 écus d'or et deux messages. Sur le premier est inscrit « quoi de plus beau qu'un bourreau » et sur le deuxième « un danger vous guette en **33** ».

(40) : ≠

(41) : ok

(42) : ouf ! Vous l'avez échappé belle.

(43) : mais en courant, vous trébuchez et vous vous fracassez le crâne sur une pierre. (†)

(44) : celui-ci ne vous veut aucun mal, au contraire, il vous tend une clé : la « clé d'Orque ».

(45) : une troupe de soldats surgit soudain du couloir. Ceux-ci, vous apercevant, se saisissent de vous, vous attache à l'un des poteaux avec deux autres prisonniers et vous fusillent. (†)

(46) : ok

(47) : »Prométhé maximus est » : le grand prêtre s'approche alors de vous et vous remet le « grand Babu ».

(48) : les gardiens du feu, voyant en vous un profanateur, vous saisissent et vous sacrifient à leur dieu. (†)

(49) : ok

(50) : ≠

(51) : avez-vous une torche ?

a) si oui →(118)

b) si non →(119)

(52) : ≠

(53) : soudain, au moment où vous pénétrez dans la salle, le secrétaire s'ouvre brutalement, et vous vous apercevez qu'il y a un message dedans. Il est inscrit « Avec ce message, aucun chevalier ne me barre plus le passage ».

(54) : ok

(55) : mais alors que vous feuillotez un très vieux livre traitant de magie noire, une feuille s'en détache et tombe par terre. Sur cette feuille sont inscrit une formule et d'étranges symboles. Vous vous apercevez alors qu'une partie de la formule est manquante.

a) si vous savez quoi inscrire pour compléter la formule →(120)

b) si non →(121)

(56) : il n'y a pas à dire, ça défoule.

(57) : un petit être s'approche de vous. ( ?)

a) vous le tuez  $\rightarrow(122)$

b) vous attendez  $\rightarrow(123)$

c) vous partez  $\rightarrow(124)$

(58) : ( ?)

a) vous partez →(125)

b) vous cassez la vitrine et volez la couronne →(126)

c) vous attendez →(127)

(59) : ( ?)

a) vous partez →(128)

b) vous cassez la vitrine et volez la couronne →(129)

c) vous attendez →(130)

(60) : ( ?)

a) vous partez →(131)

b) vous cassez la vitrine et volez la couronne →(132)

c) vous attendez →(133)

(61) : quelle erreur ! Celui-ci se réveille soudain et, vous apercevant, vous tue. (†)

(62) : ne vous en faites pas...il vous a entendu. (†)

(63) : ok

(64) : ≠

(65) : ok

(66) : alors que vous alliez atteindre l'extérieur, des éboulis dégringolent dans le boyau. (†)

(67) : ≠

(68) : ok

(69) : au fond du coffre se trouvent 200 écus d'or. Mais un scorpion qui se trouvait lui aussi au fond du coffre vous pique. Avez-vous du contre-poison ?

a) si oui, vous êtes vivant et récupérez les écus.

b) si non, (†)

(70) : ouf ! Sauvé !

(71) : (+)

(72) : ≠

(73) : à l'intérieur se trouve un tas de diamants. Mais en ouvrant le coffre, vous avez réveillé un dragon qui dormait au fond de la grotte. Celui-ci, fort irrité, vous voit et vous tue. (†)

(74) : ok

(75) : l'homme continue de s'approcher et, une fois devant vous, il vous remet 200 écus d'or.

(76) : ok

(77) : mais en mourant, l'homme a le temps de lancer son couteau contre vous. (†)

(78) : ≠

(79) : ok

(80) : en faisant cela, vous déclenchez un mécanisme qui ouvre une trappe sous vos pieds et vous précipite dans un foyer ardent (d'où l'intense chaleur). (†)

(81) : ouf ! La lumière fait fuir des chauves-souris qui s'apprêtaient à se jeter sur vous. Soudain, vous apercevez d'étranges inscriptions sur une des parois :  
« ρθΔ mur tu t'ouvriras. »

(82) : horreur ! Une nuée de chauves-souris s'abat sur vous. (†)

(83) : par cette action, vous avez déclenché le courroux des esprits qui résident dans cette pièce. Ceux-ci vous pulvérisent. (†)

(84) : celle-ci vous tend son épée et vous ordonne de la prendre. Oh joie ! C'est « l'épée d'Arkos ».

(85) : mais l'armure vous rattrape et vous tue. (†)

(86) :  $\Omega$  en **13**

(87) : des rayons lasers vous désintègrent. (†)

(88) :  $\Omega$  en **34**

(89) :  $\Omega$  en **8**

(90) : la salle explose (et vous avec). (†)

(91) :  $\Omega$  en **6**

(92) :  $\Omega$  en **15**

(93) :  $\Omega$  en **2**

(94) :  $\Omega$  en **16**

(95) : l'ordinateur explose et rend la machine inutilisable. Vous n'avez plus qu'à repartir.

(96) :  $\Omega$  en **13**

(97) : tout explose. (†)

(98) :  $\Omega$  en **8**

(99) :  $\Omega$  en **12**

(100) :  $\Omega$  en **36**

(101) : ok

(102) : des quatre coins de la pièce jaillissent des rayons meurtriers qui vous désintègrent. (†)

(103) : le petit robot s'approche de vous et vous demande : « avez-vous le Grand Babu ? »

a) si oui →(134)

b) si non →(135)

(104) :  $\rightarrow$ (102)

(105) :  $\rightarrow$ (102)

(106) :  $\rightarrow$ (102)

(107) :  $\rightarrow$ (102)

(108) :  $\rightarrow$ (102)

(109) :  $\rightarrow$ (103)

(110) :  $\rightarrow$ (102)

(111) :  $\rightarrow$ (102)

(112) : la grille s'ouvre. Vous pouvez passer.

(113) : mais celui-ci vous rattrape et vous suce le sang. (†)

(114) : impossible puisqu'il est déjà mort. Mais lui peut vous tuer. (†)

(115) : mais oui ! Le crucifix ! Le vampire, en le voyant, se sauve sans demander son reste. Vous remarquez alors quelque chose au fond du cercueil. Oh joie ! C'est le « sceptre des maléfices ».

(116) : celui-ci se précipite sur vous et vous tue. (†)

(117) : avez-vous quelque chose à lui dire ?

a) si oui →(136)

b) si non →(137)

(118) : vous apercevez soudain au fond de la statue une tablette sur laquelle est inscrit ceci : « Prométhé maximus est ».

(119) : ≠ car il fait trop noir pour y voir quelque chose.

(120) : «  $\mu\theta\Delta$  mur tu t'ouvriras ». À peine avez-vous écrit ceci qu'une voix ancestrale résonne dans toute la pièce. Celle-ci dit : « avez-vous l'épée d'Arkos ? »

a) si oui →(138)

b) si non →(139)

(121) : ≠

(122) : ok

(123) : celui-ci vous remet quelque chose : le Testament Oublié.

(124) : ok

(125) : ok

(126) : des gardiens surgissent soudain du couloir et vous tirent dessus. (†)

(127) : ≠

(128) : ok

(129) : ok. Vous possédez maintenant une couronne valant 15 000 écus d'or.

(130) : un gardien surgit du couloir. ( ?)

a) vous le tuez →(140)

b) vous fuyez →(141)

c) vous attendez →(142)

(131) : ok

(132) : au moment où vous touchez la couronne, une multitude de rayons lasers vous transpercent de part en part. (†)

(133) : ≠

(134) : le petit robot vous tend alors quelque chose en échange du Grand Babu :  
le Testament Oublié. Ω en **13**

(135) : la porte blindée s'ouvre et le petit robot dit : « évitez la salle **44** ».

(136) : vous lui dites : « avec ce message, aucun chevalier ne me barre plus le passage ». Le chevalier vous tend alors son épée : c'est l'épée d'Arkos.

(137) : le chevalier vous laisse passer.

(138) : ouf, vous avez eu de la chance.

(139) : un pan de la bibliothèque s'ouvre soudain, dévoilant un passage secret qui vous mène en **24**.

(140) : ok

(141) : ok

(142) : celui-ci vous tend un crucifix.

(143) : tous les membres du conseil éclatent de rire puis se jettent sur vous. (†)

(144) : tous les membres du conseil s'esclaffent puis se ruent sur vous. (†)

(145) : tous les membres du conseil se lèvent et se dirigent vers vous pour vous serrer la main. Vous avez gagné leur respect, vous pouvez passer.