

1 : le départ. Êtes-vous toujours bien certain de vouloir continuer ?

2 : une ancienne crypte du IXe siècle. Jolie n'est-ce pas ?

3 : une ancienne salle du trône. Vous venez :

a) du couloir → (17)

b) du passage secret → (18)

4 : une salle avec un gros trou en son centre ! Soudain, le trou vous aspire à travers un conduit qui vous rejette dans les égouts de **42** dans lesquels vous vous noyez (†).

5 : une salle remplie d'ordinateurs et au centre de laquelle se trouve un téléporteur baigné d'une lueur verdâtre. (?)

- a) vous appuyez sur les touches des ordinateurs →(19)
- b) vous vous placez au centre du téléporteur →(20)
- c) vous rebroussez chemin →(21)

6 : une salle avec une trappe en son centre. (?)

a) vous passez votre chemin →(6)

b) vous attendez →(7)

c) vous ouvrez la trappe →(8)

7 : une caverne ornée de dessins préhistoriques. Soudain, un homme de néanderthal s'approche de vous et vous invite à partager son repas avec lui. (?)

- a) vous le tuez →(25)
- b) vous acceptez →(26)
- c) vous repartez →(27)

8 : dans cette salle se trouve un ordinateur et un petit robot. Vous venez :

a) de la porte blindée →(22)

b) du couloir →(23)

c) d'ailleurs →(24)

9 : un précipice enjambé par un pont. Vous vous engagez dessus mais, alors que vous alliez atteindre l'autre extrémité, le pont craque (†).

10 : c'est une fausse porte donnant sur le mur. Amusant n'est-ce pas ?

11 : Oh joie ! Un énorme diamant valant dans les 1500 écus se trouve au fond de la pièce. Mais en ouvrant la porte, vous avez déclenché l'éjection d'un dard qui vous transperce de part en part (†).

12 : un long corridor au fond duquel se trouve un bouton. (?)

- a) vous partez →(9)
- b) vous attendez →(10)
- c) vous appuyez sur le bouton →(11)

13 : une salle vide. Bof.

14 : un gouffre sans fond dans lequel vous dégringolez pour l'éternité (†).

15 : vous arrivez dans une salle dans laquelle se trouve une vieille commode. (?)

- a) vous ouvrez la commode →(39)
- b) vous attendez →(40)
- c) vous passez votre chemin →(41)

16 : une grotte profonde au fond de laquelle stagne un liquide vert et nauséabond. Soudain, une sorte de gros serpent gluant en jaillit et vous attrape (†).

17 : une caverne au centre de laquelle se trouve un coffre à moitié enfoui dans le sol. (?)

- a) vous allez voir ce qu'il y a dans le coffre →(34)
- b) vous repartez →(35)

18 : vous arrivez sur un ponton auquel est amarrée une barque. (?)

- a) vous montez dans la barque et vous vous dirigez vers **19** →(28)
- b) vous repartez →(29)
- c) vous attendez →(30)

19 : un joli petit port auquel vous pouvez amarrer votre barque.

20 : c'est la suite du petit port. Vous apercevez une grille. (?)

- a) vous essayez de l'ouvrir →(31)
- b) vous attendez →(32)
- c) vous repartez →(33)

21 : une plage bordée par l'eau d'une rivière souterraine. Au fond de l'eau, vous apercevez une tâche verte. Mais soudain, cette tâche verte qui n'est autre qu'un monstre aquatique vous bondit dessus. (?)

- a) vous le tuez →(42)
- b) vous fuyez →(43)
- c) vous attendez →(44)

22 : la vieille salle de torture du château. Soudain, au moment où vous pénétrez dans la salle, deux bourreaux vous saisissent et commencent à vous torturer.

- a) si vous savez quoi leur dire →(1)
- b) si non →(2)

23 : la cave à vin du château.

24 : une des chambres du château. Vous venez :

a) de la porte →(52)

b) d'ailleurs →(53)

25 : une caverne de laquelle part un boyau menant vers l'extérieur. (?)

a) vous attendez →(64)

b) vous repartez →(65)

c) vous vous engagez dans le boyau afin d'atteindre l'extérieur →(66)

26 : c'est la tanière d'un énorme rat. Mais heureusement, celui-ci dort. (?)

- a) vous attendez →(61)
- b) vous partez →(62)
- c) vous le tuez →(63)

27 : une salle bien éclairée dans laquelle se trouve un coffre et où règne une chaleur intense. (?)

- a) vous attendez →(78)
- b) vous repartez →(79)
- c) vous ouvrez le coffre →(80)

28 : une grotte dans laquelle se trouvent un coffre et, juste à côté, un squelette. Dans le fond est visible une lueur. Soudain vous apercevez la silhouette d'un homme qui s'approche de vous. (?)

- a) vous attendez →(75)
- b) vous fuyez →(76)
- c) vous le tuez →(77)

29 : vous entrez dans une petite salle dans laquelle se trouve un coffre. (?)

- a) vous attendez →(67)
- b) vous passez votre chemin →(68)
- c) vous ouvrez le coffre →(69)

30 : une grande caverne dans laquelle règne une odeur de soufre. Vous apercevez alors un coffre. (?)

- a) vous attendez →(72)
- b) vous ouvrez le coffre →(73)
- c) vous repartez →(74)

31 : la vieille tour abandonnée. Devant vous, la sortie. Mais au moment où vous allez passer la porte, un serpent à la morsure mortelle vous tombe dessus et vous mord.

- a) si vous avez une fiole de contre-poison →(70)
- b) si non →(71)

32 : une bibliothèque remplie de très vieux livres. (?)

- a) vous passez votre chemin →(54)
- b) vous feuillotez les livres →(55)
- c) vous cassez tout →(56)
- d) vous attendez →(57)

33 : une petite grotte dans laquelle se trouve une porte. Celle-ci est entrouverte et vous pouvez apercevoir la lueur menaçante de 2 yeux qui semblent vous observer dans la pénombre. (?)

- a) vous tuez cette « chose » →(12)
- b) vous sautez dans le précipice →(13)
- c) vous attendez →(14)

34 : c'est tout bêtement un couloir comme les autres. Mais au moment où vous vous y engagez, un courant d'air éteint votre torche (si vous en avez une). Comme vous n'avez rien pour la rallumer, elle ne vous est donc plus d'aucune utilité.

35 : un couloir en pente et très glissant. Soudain, vous dérapez et glissez. Lancez un dé ; si vous faites :

- a) 1 ou 2, vous tombez au fond du précipice et mourrez
- b) 3, 4, 5 ou 6, vous parvenez à vous agripper à la corniche de **33**

36 : une caverne dans laquelle se trouvent une guillotine et des têtes coupées plantées sur des piques. (?)

- a) vous attendez →(3)
- b) vous partez le plus vite possible →(4)
- c) vous cassez tout →(5)

37 : une caverne ne pouvant être traversée qu'en passant sur la petite corniche surplombant le précipice. Au milieu de cette caverne se trouve une tête de monstre sculptée dans la paroi. (?)

- a) vous passez votre chemin →(49)
- b) vous attendez →(50)
- c) vous pénétrez dans la gueule de la statue →(51)

38 : la salle où se réunissent les adeptes de la secte du feu.

a) si vous savez quoi leur dire →(47)

b) si non →(48)

39 : dans cette salle se trouvent 2 portes. Laquelle ouvrez-vous ?

a) la porte A →(15)

b) la porte B →(16)

40 : enfin ! Vous êtes dehors. Vous avez réussi à ressortir. Ah au fait, si vous avez obtenu l'épée d'Arkos dans la salle **3**, sachez que c'est une fausse, de même que le Testament de la salle **32**.

41 : une salle avec un cercueil en son centre et, accroché au mur, un blason à l'effigie du diable. (?)

- a) vous passez votre chemin →(36)
- b) vous ouvrez le cercueil →(37)
- c) vous mettez le feu à la salle histoire de vous défouler →(38)

42 : bêêrk ! Des égouts.

43 : une salle dans laquelle se trouvent 3 poteaux tachés de sang et une grosse mitrailleuse. (?)

a) vous attendez →(45)

b) vous repartez →(46)

44 : une grande salle gardée par un chevalier en armure entouré d'ossements humains. Vous venez :

- a) du couloir →(116)
- b) de la grille →(117)

45 : un petit salon d'aspect bien confortable. On aurait presque envie de s'y arrêter pour se reposer.

46 : la salle du « conseil des fous ». Avez-vous tout ce qui était demandé ? Oui ? Alors c'est votre ultime épreuve. Si vous la perdez, vous mourrez. Voici la question : « dans une pièce, un fou se tient en haut d'un escabeau et repeint le plafond. Un autre fou entre dans la pièce. Que dit-il à celui qui est en train de peindre ? »

- a) « c'est joli cette peinture » →(143)
- b) « attention de ne pas faire tomber des gouttes sur le plancher » →(144)
- c) « accroche toi au pinceau je retire l'escabeau » →(145)

47 : une salle au milieu de laquelle se trouve une couronne protégée par une simple vitrine. Vous venez :

- a) de la grille →(58)
- b) de la porte →(59)
- c) du couloir →(60)