

LA FEUILLE D'AVENTURE

HABILETÉ
Total
de départ =

ENDURANCE
Total
de départ =

CHANCE
Total
de départ =

ÉQUIPEMENT

REPAS

TRÉSOR

CASES DES RENCONTRES AVEC UN MONSTRE

HABILETÉ = HABILETÉ = HABILETÉ =
ENDURANCE = ENDURANCE = ENDURANCE =

HABILETÉ = HABILETÉ = HABILETÉ =
ENDURANCE = ENDURANCE = ENDURANCE =

Habilité, Endurance et Chance

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

Lancez deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le résultat dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total initial d'ENDURANCE sera donc compris entre 14 et 24.

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

Les résultats que vous venez d'obtenir représentent vos *points de départ* d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE. Ces totaux varieront constamment au cours de votre aventure, mais vous ne devez pas en aucun temps dépasser ces totaux de départ. Vous devrez garder un compte très exact de ces points et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres en très petit dans les cases ou d'avoir une gomme à

effacer à portée de main. Attention : inscrivez vos différents totaux à mesure de leurs changements, mais n'effacez jamais le total de départ qui figure en haut de la case!

Vos points d'HABILETÉ reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat ; plus votre total d'HABILETÉ est élevé, mieux c'est.

Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre forme physique et votre capacité à résister aux coups et aux blessures ; plus votre total d'ENDURANCE

est élevé, plus vous serez capable de survivre longtemps.

Quant à vos points de CHANCE, il indique si vous êtes naturellement *chanceux* ou *malchanceux*. Car la chance et la magie jouent un grand rôle dans cette merveilleuse et intrigante aventure que vous vous apprêtez à faire...



4

Magie

Au cours de votre aventure, vous trouverez probablement des objets magiques en tout genre, même si vous ne savez pas toujours quel sont leurs pouvoirs, ni même s'ils en ont! N'oubliez pas toutefois que vous êtes un homme - ou une femme - d'action avant tout, et que vous vous battez à l'aide de votre épée et de votre intelligence!

Combats

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toute sorte. Voici comment il vous faudra mener les combats :

Tout d'abord, vous inscrivez les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de votre adversaire dans une case des *Rencontres avec des créatures*, sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces points sont indiqués dans le texte chaque fois que vous avez à combattre une créature.

Le combat se déroule ainsi :

5

1. Jetez deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au nombre obtenu. Ce total vous donnera sa *Force d'Attaque*.
2. Jetez deux dés pour vous-même et ajoutez au nombre obtenu vos propres points d'HABILETÉ. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape #4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez à l'étape #5. Si les deux *Force d'Attaque* sont égales, chacun a esquivé les coups de l'autre : reprenez le combat en recommençant à l'étape #1.
4. Vous avez blessé la créature, aussi diminuez-vous son total d'ENDURANCE de 2 points. Vous pouvez faire appel à votre CHANCE pour tenter d'aggraver sa blessure (voir page 7).
5. La créature vous a blessé et vous devez alors retirer 2 points à votre total d'ENDURANCE. Vous pouvez recourir à la CHANCE pour tenter de minimiser les effets de la blessure (voir page 7).
6. Modifiez votre d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas. Faites de même pour votre total de CHANCE, si vous en avez fait usage (voir page 7).

7. Procédez au deuxième Assaut, en reprenant les étapes de 1 à 6. Vous poursuivrez ainsi jusqu'à ce que vos points d'ENDURANCE ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

Combat avec plus d'une Créature

Vous serez parfois, lors de certaines rencontres, confronté à plusieurs créatures à la fois. Des instructions vous seront alors données dans le texte, vous indiquant si vous allez les affronter l'une après l'autre ou les combattre toutes à la fois. Voici comment se déroule un combat avec plus d'un adversaire :

Au cours du combat les deux adversaires ou plus s'en prennent à vous séparément, mais vous devez choisir, à chacun de ces Assauts, celui que vous affronterez en priorité. Battez-vous contre lui en respectant les règles habituelles ; contre l'autre adversaire, vous déterminerez comme à l'accoutumée votre *Force d'Attaque* et celle de la deuxième créature. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous ne lui

infligerez pas de blessure pour autant. Vous aurez simplement esquivé le coup qu'il vous aura porté. En revanche, si sa *Force d'Attaque* est supérieure à la vôtre, vous aurez bel et bien reçu une blessure comme lors d'un Assaut ordinaire. Si vous tuez l'un des deux adversaires, le combat se poursuivra normalement avec l'autre.

Chance

Parfois le succès d'un combat ou d'une stratégie que vous mettez en oeuvre, ou encore le dénouement de certaines situations, dépendra entièrement de votre CHANCE. Il vous sera alors demandé de *Tenter votre Chance*. Comme vous allez le comprendre, recourir à la CHANCE peut se révéler risqué... Pour *Tenter votre Chance*, vous procéderez ainsi :

Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est *inférieur ou égal* à votre total de CHANCE, vous êtes *chanceux*. Si le résultat est *supérieur*, vous êtes *malchanceux*. Quel que soit le résultat, vous devez soustraire 1 point de votre total de CHANCE chaque que vous *Tentez votre Chance*. Ainsi, plus vous recourez à cette procédure, plus vous risquez d'être *malchanceux* car votre total

de CHANCE est de plus en plus bas. S'il tombe à 1 ou 0, vous serez systématiquement *malchanceux*! Réfléchissez donc bien avant de *Tenter votre Chance*, quand vous n'êtes pas contraint de le faire (à savoir en cours de combat). Vous aurez parfois l'occasion de regagner des points de CHANCE. Toutefois, à moins que des instructions ne vous l'indiquent, votre total de CHANCE ne pourra jamais dépasser son niveau initial.

Utilisation de la Chance dans les Combats

À certaines pages du livre, il vous sera demandé de *Tenter votre Chance*, et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez *chanceux* ou *malchanceux*. Dans ce cas, vous êtes obligé de recourir à votre CHANCE, mais il n'en va pas de même lors des combats. Vous pourrez toujours *choisir* d'utiliser

vosre CHANCE soit pour aggraver la blessure que vous venez d'infliger à une créature, soit pour minimiser 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*, vous lui avez infligé une

9

très grave blessure et vous pouvez ôter 2 points de plus à son total d'ENDURANCE. Si vous êtes *malchanceux*, alors la blessure que vous avez infligée à votre adversaire n'était qu'une écorchure bénigne, et vous devrez rajouter 1 point à son total d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu de perdre 2 points d'ENDURANCE, elle n'en perd que 1).

Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez également *Tenter votre Chance* pour essayer de minimiser les effets de la blessure qui vous a été infligée. Si vous êtes *chanceux*, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez 1 point à votre total d'ENDURANCE (c'est-à-dire que vous ne perdez que 1 point par suite de la blessure, au lieu de 2). Si vous êtes *malchanceux*, le coup que vous avez reçu est plus grave que vous ne le pensiez, et vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire.

N'oubliez pas que vous devez soustraire 1 point à votre total de CHANCE chaque que vous *Tentez votre Chance*.



10

Comment rétablir votre **Habilité** et votre **Endurance**

Habilité

Votre **HABILITÉ** ne variera pas énormément au cours

de votre aventure. Parfois, il vous sera indiqué d'ajouter ou de soustraire 1 point à votre total d'HABILETÉ, selon que vous détenez un avantage stratégique ou que vous êtes handicapé pour quelque raison. À moins d'instructions spécifiques, votre total d'HABILETÉ ne pourra jamais excéder son niveau initial.

Endurance et Provisions

En revanche, votre ENDURANCE ne cessera d'être à rude épreuve par les combats et la fatigue, mais vous pourrez aussi reprendre des forces en vous reposant et en vous nourrissant, de sorte que votre total d'ENDURANCE variera sans cesse au cours de votre aventure. Lorsque vous approcherez du but, votre total d'ENDURANCE sera peut-être dangereusement bas, et les combats se révéleront alors pleins de risques, aussi devrez-vous redoubler de prudence!

Votre sac contient des Provisions pour dix repas. Vous ne pouvez vous reposer et manger que lorsque vous en recevez l'autorisation et vous n'avez droit de prendre qu'un seul repas à la fois. Un repas vous rend 4 points d'ENDURANCE. Quand vous prenez un repas, ajoutez 4 points à votre ENDURANCE et enlevez-en 1 à vos Provisions. Une case réservée à l'état de vos Provisions figure sur votre *Feuille d'Aventure* pour vous permettre de noter où en sont vos vivres. Rappelez-vous également que vos points d'ENDURANCE ne peuvent excéder leur niveau de départ.

Votre équipement

Au début de votre aventure, vous êtes vêtu d'une armure de cuir de très bonne qualité. Vous possédez également une corde, une bourse contenant 10 pièces d'or et une épée pour vous défendre contre les nombreuses créatures que vous rencontrerez. Vous avez de la nourriture pour dix repas. Enfin, vous êtes nanti d'un sac à dos dans lequel vous rangez vos provisions ainsi que les objets que vous trouverez sur votre parcours.

Quelques conseils

La mission qui vous attend est périlleuse, aussi devrez-vous probablement vous y prendre à plusieurs reprises pour la mener à bien. À mesure que vous explorerez le château dirigé par la maléfique Reine, prenez des notes afin de vous permettre de vous repérer plus rapidement et pour éviter de commettre les mêmes erreurs. Si certains secteurs abritent des trésors, beaucoup grouillent de monstres qui essaieront de vous tuer. Vous risquez aussi de faire très souvent fausse route, de vous égarer dans la forêt ou dans le château. Ne vous laissez pas décourager par tout cela et persévérez!

À moins que le texte ne vous indique de *Tenter votre Chance*, soyez parcimonieux dans votre recours à cette procédure pour ne pas perdre tous vos points de CHANCE. Nous vous recommandons, après un Assaut, de ne pas *Tenter votre Chance* que si votre survie en dépend, en cas de blessure grave. Faites plutôt confiance à votre épée pour infliger d'autres blessures à votre ennemi, car les points de CHANCE sont très précieux!

Vous vous rendrez vite compte que, lus dans leur ordre numérique, les paragraphes ne veulent rien dire. Il est essentiel, pour votre aventure prenne forme, que vous lisiez les paragraphes en respectant l'ordre qui vous est indiqué (ce dernier étant très souvent déterminé par vos décisions). Lire les paragraphes à l'avance ne servirait qu'à vous embrouiller et à vous priver de la joie de la découverte et du risque!

Un dernier conseil : soyez courageux, mais ne soyez pas téméraire! Sachez faire preuve de jugement autant que de force, et évitez les risques et les combats inutiles! Quels que soient vos totaux de départ, vous pourrez remporter la victoire et vous couvrir de gloire grâce à votre détermination et à votre ténacité!

Et maintenant, tournez la page!



14

1

Vous vivez paisiblement dans votre ville natale qui se nomme n. Un jour, vous rencontrez votre patron qui vous propose une dangereuse mission: Vous devez atteindre le château Pérignoble le plus rapidement possible. La Reine a enfermé le Roi en prison et c'est VOUS qui avez été choisi parmi le peuple pour aller le délivrer. Avant de confronter la Reine en duel, vous allez devoir éliminer les trois monstres qui demeurent sur les étages du château. À chaque fois que vous allez exterminer un monstre, notez bien le chiffre inscrit à l'intérieur de la pièce, cela pourra vous être utile. Après avoir éliminer les trois monstres, additionnez les 3 nombres se trouvant dans chaque endroit et rendez-vous au paragraphe correspondant afin de combattre la Reine. Vous n'êtes pas obligé de vaincre les créatures en ordre. Votre mission s'avère très périlleuse et longue. Vous n'avez plus de temps à perdre. Vous prenez congé de votre patron et vous quittez Helgote en direction de la forêt. Vous traversez une immense clairière où la beauté des fleurs ne cesse de vous épater. Vous arrivez à votre première intersection de l'aventure. Il faut décider par quel chemin vous allez débiter votre dangereuse aventure. Vous pouvez continuer

15

tout droit (rendez-vous au 386). Aller vers l'est (rendez-vous au 89) ou vers l'ouest (rendez-vous au 37).

2

Vous soulevez la lourde plaque de métal qui camoufle l'escalier secret. Vous descendez doucement éclairé par votre lanterne. Vous remarquez avec stupeur que du foin est installé sur les murs, ce qui vous amène à constater que la pièce est mal isolée. Vous regardez votre corps et vous constatez que vous avez la chair de poule tellement il

fait froid. Cette pièce sert d'entreposage pour les objets inutiles. Un carnet de bord est devant vous sur le plancher. Vous feuillotez quelques pages. Hélas, aucun renseignement intéressant ne s'y trouve. Avant de quitter l'endroit, vous parvenez à distinguer un porte-clé contenant plusieurs clés. Pour connaître le nombre de clés se trouvant sur le trousseau, lancez un dé. Le chiffre obtenu vous indique le nombre de clés présents sur le porte-clés. Chaque clé ne pourra vous servir qu'une seule fois. Durant votre aventure, il vous sera possible d'ouvrir les portes verrouillées comme si vous possédiez un passe-partout, mais seulement pour le nombre de

16

clés que votre trousseau contient. Notez le nombre de clés sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **310**.

3

Maintenant, vous pouvez aller un peu plus loin dans la forêt obscure, ce qui n'a pas l'air trop rassurant. (rendez-vous au **22**) ou continuer à l'est de la montagne toujours dans la forêt en vous rendant au **47**.

4

Vous décidez sagement de rester sur vos gardes avant d'entrer dans cette cabane. À vos yeux, cette issue ne semble pas dangereuse. À l'intérieur, il y a une belle table en plein centre de la pièce, un escalier est au fond de la pièce et une porte est à votre droite. Désirez-vous :

Ouvrir la porte (rendez-vous au **52**)

Monter au deuxième étage (rendez-vous au **18**)

Sortir de la cabane (rendez-vous au **60**)



17

5

Le chemin continue à l'est avant de se terminer à l'entrée d'une caverne. Elle est immense et il y a beaucoup d'échos. Vous entrez délicatement à l'intérieur. Plusieurs Hommes des Cavernes se reposent. Ils portent de gros chapeaux remplis de plumes multicolores et un manteau fait en peau de bison. Vous avancez sur la pointe des pieds afin de ne pas perturber leur sommeil. Deux chemins s'offrent à vous. Lancez un dé. Si vous obtenez 1 à 4, vous prenez celui de droite (rendez-vous au 13). Si vous obtenez 5 ou 6, vous prenez celui de gauche (rendez-vous au 54).

6

Suite à votre victoire, vous fouillez les Orques. Un magnifique collier est caché dans la poche de l'un des cadavres. Quand vous porterez ce collier et que vous toucherez un monstre, il perdra instantanément 3 points d'ENDURANCE. Notez ce renseignement sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous trouvez également une bouteille contenant un liquide violet que vous buvez à l'instant (rendez-vous au 69).

18

7. *Le prisonnier n'a pas l'air très sympathique, Ses vêtements sont troués et très sales. Sa barbe est noir de saleté et son regard est rempli de colère.*



7

Vous remarquez un prisonnier accompagné de deux Gardes. Le prisonnier n'a pas l'air très sympathique. Ses vêtements sont troués et très sales. Sa barbe est noire de saleté et son regard est rempli de colère. Les Gardes sont vêtus d'un grand pantalon noir et portent une épée derrière leur dos. Ils n'ont pas l'air de se soucier du moindre danger. Les Gardes discutent de l'exécution à venir de leur prisonnier. Ils montent lentement l'escalier fait en tire-bouchon. Qu'allez-vous faire : sortir de votre cachette et attaquer les Gardes (rendez-vous au 31) ou laisser les Gardes passer avec le prisonnier et poursuivre votre route (rendez-vous au 58).

8

Vous buvez le liquide avec joie et vous ressentez un effet de chaleur et des picotements vous traverser le corps. Le liquide est un vaccin de haute qualité. Lors de vos cinq prochains combats, vos adversaires doivent vous atteindre à deux reprises avant de vous infliger une blessure. Alors, tâchez de vous tenir tranquille. Maintenant, vous prenez congé de lui. Rendez-vous au 87.

9

"Dans le château, beaucoup de créatures risquent de vous observer. Dès que vous allez être à leur portée, ils peuvent vous attaquer sans aucun avertissement et mettre votre vie en danger. Je vais vous confier ma couronne de très grande valeur que je gardais caché dans un coffre. Lorsque vous mettrez la couronne, les Gardes vous obéiront. Dès que vous ne l'aurez plus sur la tête, ils ne vous obéiront plus". Il vous sera spécifier les moments où vous pourrez porter la couronne. Notez ce précieux renseignement sur votre *Feuille d'Aventure*. Après avoir terminé la conversation, l'homme appuie sur un bouton et en une fraction de seconde, vous vous retrouvez à l'intérieur du château, debout, dos à la porte principale. Rendez-vous au 90.

La montagne de terre vous emporte. Vous mourez étouffé sous l'immense avalanche. Votre mission ne s'est pas rendue jusqu'au bout.



21

11

Vous pouvez, si vous le désirez, prendre l'armure du chevalier de même que son épée. N'oubliez de les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure* si tel est votre choix. Continuez votre chemin en vous rendant au **81**.

12

Vous fouillez attentivement le cadavre. Vous trouvez un petit couteau ainsi qu'une bague en or véritable d'une valeur de 10 pièces d'or. Vous ajoutez tous ces objets à votre équipement. Vous concluez que vous n'êtes pas le seul aventurier qui tente de sauver le Roi. Allez-vous y arriver le premier? Vous n'avez plus une minute à perdre. Rendez-vous au **34**.

13

Hummmm! Quel festin! Vous gagnez 2 points de CHANCE et 4 points d'ENDURANCE pour avoir eu l'occasion de déguster un tel repas. Pendant le repas, vous avez discuté de plusieurs sujets. Vous avez appris que cette jeune femme est la fille du Roi qui vit depuis deux ans au château. Elle vêtue d'une belle robe jaune avec des fleurs blanches. Ses cheveux blonds attachés éclaircissent son visage.

22

Vous la prévenez du danger qui la guette. Quant au prince, il est très musclé et son armure lui semble petite tellement ses bras sont gros. Il a un beau teint bronzé et il a un beau sourire. La princesse vous remercie pour le précieux renseignement et, en retour, elle est prête à vous aider du mieux de ses

connaissances. Elle peut vous renseigner sur les forces et les faiblesses de la Reine (rendez-vous au 431). Allez-vous lui demander si elle connaît l'emplacement exact des monstres à affronter (rendez-vous au 415). Préférez-vous lui demander si elle possède une arme précieuse (rendez-vous au 280). Sinon, vous pouvez demander au prince de vous accompagner afin de combattre à vos côtés (rendez-vous au 379).

14

Vous pouvez à présent boire un peu de son expérience (rendez-vous au 97) ou quitter les lieux (rendez-vous au 60).

15

Vous grimpez rapidement par l'échelle. Rendu sur le toit plat, vous explorez immédiatement toutes les moindres cachettes inimaginables. Tout à coup, vous

23

surprenez un Voleur occupé à ouvrir une fenêtre. Quand il vous aperçoit, il se redresse aussitôt et vous attaque avec son tournevis et sa petite épée.

VOLEUR PROFESSIONNEL Habileté : 9 Endurance : 7

Dès que vous le tuez, vous le fouillez (rendez-vous au 45).

16

Votre force et votre persévérance vous permettent de vous hisser en haut sans difficulté. À peine arrivé au sommet, un énorme Gorille à longues griffes et mesurant 3 mètres vous attend. Avec ses quelques 400 livres, il est prêt à vous démolir pour défendre son territoire. Combattez-le avec un handicap de 1 point d'HABILITÉ pour vous avoir pris par surprise.

GORILLE Habileté : 12 Endurance : 6

Si vous parvenez à le vaincre (rendez-vous au 33).

17

Les Gardes n'avaient pas d'objets pouvant retenir votre curiosité. Le prisonnier est toujours en vie à vos côtés. Il regardait le spectacle avec intérêt. Vous

24

devez prendre une décision rapidement au sujet de cet homme. Vous l'emmener avec vous (rendez-vous au 39). Vous vous sauvez de ce secteur sans vous en préoccuper en vous rendant au 57.

18

Vous montez l'escalier quand, subitement, une marche se brise sous votre poids. *Tentez votre Chance!* Si vous êtes chanceux (rendez-vous au 25). Si vous êtes malchanceux (rendez-vous au 75).

19

L'eau est très rafraîchissante. Après plusieurs minutes passé dans l'eau, vous vous apprêtez à sortir quand un monstre vous attrape par le pied et vous attire dans les profondeurs. Vous ne pouvez riposter à ce monstre féroce. Votre patron risque d'attendre très longtemps votre retour.

20

Vous manquez votre coup, mais la Reine, elle, ne vous a pas manqué. Elle vous inflige une énorme blessure à un bras avec son épée. S'il vous reste encore une dose de *potion de vitesse*, vous pouvez à nouveau *Tenter votre Chance*. Si vous êtes chanceux,

25

vous parvenez à faire tomber la Reine une seconde fois et à lui fracturer les côtes. Vous pouvez alors réduire son ENDURANCE de 2 points. Si vous êtes malchanceux, elle parvient à vous éviter et vous plante son épée dans la cuisse, qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE pour cette autre blessure. Rendez-vous au 453.

21

Vous vous approchez tranquillement de la cabane. Vous faites le tour du petit chalet pour vous assurer que personne ne vous suit tout en jetant un regard par les fenêtres. Vous découvrez une petite issue dissimulée dans un mur. Une échelle argenté est également installée près de vous. Vous concluez qu'il y a peut-être quelqu'un qui a passé avant vous ici. Allez-vous entrer dans la cabane par la petite issue (rendez-vous au 4), monter par l'échelle pour avoir une vue d'ensemble de la situation (rendez-vous au 15) ou quitter cet endroit apparemment inhabité (rendez-vous au 50).

22

À mesure que vous avancez dans la forêt, l'obscurité

devient de plus en plus présente. Les branches des

26

arbres virevoltent avec le vent et plusieurs se mettent à casser, ce qui vous fait sursauter à chaque fois. Vous vous immobilisez un instant pour permettre à vos yeux de s'habituer à la noirceur terrifiante. Vous remarquez que vous êtes à un croisement. Allez-vous choisir d'aller :

À l'est Rendez-vous au 5
Au sud Rendez-vous au 63
À l'ouest Rendez-vous au 37
Au nord Rendez-vous au 49

23

Les Gardes vous croient sur parole et vous emmènent sur le champ devant leur chef. Impossible de vous défendre car, par mesure préventive, ils vous ont enlevé votre épée. La marche pour se rendre au campement vous paraît interminable et vos mains vous font souffrir tellement les cordes sont attachées solidement. Vous essayez d'expliquer au chef de la tribu que vous n'êtes pas un criminel et que vous ne lui voulez aucun mal. Le chef se lève de son siège, lève la main dans les airs pour ordonner le silence de sa troupe. "Pour prouver que vous dites bien la vérité, vous devrez répondre correctement à une

27

énigme. Vous avez la nuit pour y réfléchir et demain, je veux votre réponse à l'aube." Il vous présente un parchemin sur lequel est écrit ceci:

*DANS UNE FORTERESSE SANS PORTE NI FENÊTRE,
AUX MURS DE MARBRE BLANC COMME NEIGE,
TAPISSES D'UNE PEAU DOUCE COMME LA SOIE,
AU MILIEU D'UNE FONTAINE D'EAU PURE COMME LE CRISTAL,
UNE POMME D'OR, SOUDAIN APPARAÎT.*

De quoi s'agit-il donc ?

Lorsque vous pensez avoir trouvé la bonne réponse,

prenez les lettres composant votre réponse (ne comptez pas les articles), puis convertissez-les selon le rang qu'elles occupent dans l'alphabet (1 pour A, 2 pour B, 3 pour C, etc.). Additionnez ensuite les chiffres obtenus et rendez-vous au paragraphe correspondant. Par exemple, si vous décidez de répondre "LE FEU" (ce qui n'est évidemment pas la bonne réponse!). En effet :

$$\begin{array}{c} \text{F E U} \\ 6 + 5 + 21 = 32 \end{array}$$

28

Si c'était LE FEU, vous auriez dû vous rendre au paragraphe 32. Si le numéro que vous trouverez est inexact, la suite n'aura aucun sens. Et si jamais vous ignorez la réponse... Rendez-vous au **26**.

24

Le Chevalier-Dragon qui fonce sur vous à vive allure est vêtu d'une armure recouverte d'écailles et d'une longue cape. Son visage est peint de différents dessins. Il tient dans ses mains une très grande épée. Son Dragon est très grand et il semble très puissant. Si vous possédez une corde et que vous voulez vous en servir (rendez-vous au **48**). Dans le cas contraire, vous devez les combattre en même temps!

	Habilité	Endurance
CHEVALIER	8	8
DRAGON	9	11

Si vous êtes vainqueur (rendez-vous au **11**).



29



24 *Le Chevalier-Dragon qui sonce sur vous à vive recouverte allure est vêtu d'une armure d'écaillés et d'une longue cape.*

30

25

Vous êtes assez agile pour vous agripper à la marche suivante et atteindre le haut de l'escalier. Sur cet étage, les chambres sont numérotées dans le haut de chaque porte. Vous vous dirigez vers la chambre portant le numéro 13. Vous l'ouvrez. Rendez-vous au 95.

26

Non, ce n'est pas la bonne réponse dit le chef. Sur ces mots, il affirme que vous mentez et que vous ne méritez pas de vivre plus longtemps. Vous n'avez même pas le temps de répliquer qu'une flèche vient de traverser votre boîte crânienne.

27

Le combat qui s'engage va être plus ardu que vous ne l'aviez souhaité. Un homme qui jouait aux cartes à une autre table vient à sa rescousse. Combattez-les en un seul individu :

SQUELETTE-ÉTRANGER Habileté : 9 Endurance : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 84.

28

Votre faim vous entraîne directement à la cafétéria. Celle-ci est immense et elle a trois comptoirs pour vous servir au fond de la salle à manger. Les caisses enregistreuses sont ouvertes. Vous allez jeter un coup d'oeil près des caisses. Vous apercevez un Bandit qui se remplit les poches d'argent. Vous engagez le combat avant même qu'il ait eu le temps de réagir. La vainqueur du combat remporte la somme d'argent :

BANDIT Habileté : 6 Endurance : 8

Si vous remportez ce duel, rendez-vous au **98**.

29

Le génie vous répond: "Oui bien sûr que vous pouvez goûter à mon eau distillée". Cette eau est très bonne au goût et vous donne 2 points d'ENDURANCE et 2 points de CHANCE. Vous lui demandez si les ennemis que vous allez combattre dans le château sont très puissants. Le Génie vous informe: "Vous allez devoir réussir à pénétrer dans le château. Faites bien attention aux nombreux Gardes qui rôdent partout aux alentours du château. Un fois rendu à

l'intérieur, vous allez devoir combattre et éliminer les trois monstres qui règnent à l'intérieur des murs. Ces créatures sont très redoutables et vous allez les retrouver à chaque étage. Ce sont les maîtres de l'étage. C'est à vous de les trouver. Quand vous les aurez tué, vous allez devoir éliminer la Reine ainsi que ces deux Gardes du corps qui sont toujours présents près de la monstrueuse Reine. Méfiez-vous des pièges secrets et n'appuyez jamais sur des boutons rouges car ils sonnent l'alarme et vous risquez de vous faire capturer à tout jamais. Bonne chance dans votre périple. Rendez-vous au **91**.

30

Au milieu de la montagne, un nid est installé. Tout à coup, un Aigle à tête blanche faisant trois fois votre taille fonce droit sur vous. Il veut sans aucun doute protéger son territoire. Vous avez heureusement le

temps de vous installer dans un trou afin d'avoir les deux pieds sur le sol pour mieux combattre :

AIGLE À TÊTE BLANCHE Habileté : 9 Endurance : 10

Si vous le tuez, vous fouillez le nid et vous trouvez de la nourriture pour un repas. Vous inscrivez ce

33

repas sur votre *Feuille d'Aventure* avant de redescendre la montagne et de prendre un autre chemin (rendez-vous au 3).

31

Vous sautez sur les deux Gardes, prêt à les affronter l'un après l'autre :

	Habileté	Endurance	
Premier GARDE	9	7	
Deuxième GARDE	9	10	

Si vous remportez ce combat (rendez-vous au 17).

32

Vous attaquez les quatre Gardes, mais il est trop tard, l'alarme vient d'être déclenchée. En un rien de temps, les Indiens arrivent et vous transpercent le coeur sans que vous ayez pu placer un seul mot. Vous vous écroulez au sol. Vous ne pourrez plus aider votre patron dans sa mission durant cette aventure. Il faut recommencer une nouvelle aventure en faisant bien attention à ne pas terminer vos jours de la même façon.

34

33

Maintenant, faites un choix entre : aller à la petite cabane qui ressemble à un chalet (rendez-vous au 21). Continuer à explorer la montagne (rendez-vous au 41) ou chercher un autre chemin pour descendre de la montagne sans difficulté (rendez-vous au 51).

34

Vous tournez à l'ouest, puis au nord pour arriver finalement devant le château. Rendez-vous au 96.

35

Il vous offre un cognac très fort. Vos bras et vos jambes deviennent quelque peu molles. Déduisez votre ENDURANCE de 2 points pour avoir pris de l'alcool tandis que vous êtes en mission. Maintenant, allez-vous tenter de lui enlever son parchemin (rendez-vous au 53), de l'attaquer (rendez-vous au 27), ou tout simplement vous décidez de sortir du bar et poursuivre votre route (rendez-vous au 64).

36

Brusquement, vous entendez des pas derrière vous. Vous vous retournez rapidement et vous remarquez trois petits Orques. L'un d'eux vous frappe sur la

35

tête. Réduisez votre ENDURANCE de 2 points. Vous dégainez et vous les affrontez un à la fois :

Habilité	Endurance	
Premier ORQUE	6	5
Deuxième ORQUE	7	6
Troisième ORQUE	5	4

Si vous êtes vainqueur (rendez-vous au 6).



37 Vous arrivez dans un village-fantôme. Les maisons sont crochétées et désertiques. Des panneaux cachent toutes les fenêtres.

37

Vous arrivez dans un village-fantôme. Les maisons sont crochétées et désertiques. Des panneaux cachent

36

toutes les fenêtres. Les couleurs sont ternes. Un petit hôtel est situé à votre gauche tandis qu'un magnifique bar se retrouve à votre droite. Voulez-vous aller à l'hôtel (rendez-vous au 56) ou au bar (rendez-vous au 70). Si vous préférez, vous pouvez poursuivre votre chemin vers le château (rendez-vous au 46).

38

Vous combattez ce Génie. Malheur, il est beaucoup plus fort que vous. Il est capable de lire dans vos pensées. Il peut soulever à distance des ustensiles et des poignards qu'il pointe en votre direction. L'un des couteaux vient se planter dans votre jambe et vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Maintenant, si vous êtes toujours en vie, il faut le combattre:

GÉNIE Habileté : 10 Endurance : 10

Si vous êtes victorieux (rendez-vous au 14).

39

Vous avez à présent un nouveau compagnon de route pour votre mission. Vous vous sauvez très rapidement des lieux avant que les indiens ne vous remarquent. Vous tournez à droite puis à gauche et

encore à droite pour semer les indigènes. Heureusement, vous êtes parvenu à bien vous orienter malgré la fuite et vous êtes de retour sur la route qui mène au château. En route (rendez-vous au 34).

40

L'homme vous sourit et vous adresse la parole "Je m'appelle Hemrlik et je suis l'un des concierges du château. La Reine m'a enfermé ici parce que j'ai frappé un Garde. Si tu es vraiment le Sauveur que l'on attendait depuis longtemps, tu as sûrement un numéro de magie à me dire". Il porte un gros turban sur la tête et semble avoir un immense livre dans ses mains. Il a une grosse barbe blanche très fournie. Si vous connaissez le numéro de magie préféré, rendez-vous au numéro du paragraphe correspondant à ce mot. Sinon, vous délivrez le concierge et vous quittez cette pièce chacun de votre côté (rendez-vous au 297).



38



40 L'homme vous sourit et vous adresse la
parole "Je m'appelle Hemrlik et je suis le concierge
du château.

39

41

Vous avez une très belle vue d'ensemble du paysage. Vous vous promenez de tous les sens pour constater que vous êtes toujours au même endroit. Vous vous sentez subitement étourdi et vous tombez endormi jusqu'au lendemain matin. À votre réveil, vous prenez un repas bien mérité qui vous donne 4 points d'ENDURANCE (si vous en avez encore sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous jetez un dernier regard à la beauté de la nature et vous redescendez de la montagne pour partir vers l'est en suivant la montagne (rendez-vous au 36).

42

Vous trouvez la bonne réponse. Le chef saute dans les airs et vous embrasse sur le front. Vous êtes traité comme un héros. Vous pouvez lui demander un renseignement. Est-ce que vous lui demander de vous donner deux Gardes pour vous aider dans vos combats (rendez-vous au 2). Sinon, vous pouvez lui demander de vous donner de l'argent et de la nourriture (rendez-vous au 92).



40

43

Vous manquez le cou du dragon et vous n'avez pas le temps de lancer à nouveau votre lasso. Vous allez devoir combattre le dragon ainsi que son conducteur (rendez-vous au 24).

44

Le Génie est furieux contre vous. Il vous trouve très effronté de lui demander de boire de son expérience. Il vous donne une petite leçon que vous n'êtes pas prêt d'oublier. La prochaine fois, il faudra que vous attendiez l'offre du Génie avant de boire de son expérience. À cet instant, il barre toutes les portes et vous fait reculer par ses fameux pouvoirs magiques. Une cage apparaît aussitôt autour de vous et une planche remplie de clous tombe du plafond droit sur vous. Vous ne pourrez jamais raconter votre aventure à votre famille.

45

Vous découvrez 5 pièces d'or, une potion de Vigueur et une corde. Cette potion vous permet de regagner vos points d'ENDURANCE initiaux. La fiole ne contient que deux doses. Alors, utilisez-les avec jugement. Vous redescendez de l'échelle et vous pouvez entrer

41

dans la cabane par l'issue, en vous rendant au 4 ou poursuivre votre chemin. Dans ce cas, rendez-vous au 60.

46

Vous aboutissez à un croisement de chemin. Vous avez le choix entre le nord, l'est et l'ouest. Vous décidez d'aller à l'est. Rendez-vous au 89.

47

Vous êtes sans aucun doute au pied de la montagne et vous vous dirigez sans attendre vers l'est. Soudain, un éboulement de roches commence à se former au sommet. *Tentez votre Chance!* Si vous êtes chanceux (rendez-vous au 61). Si vous êtes malchanceux (rendez-vous au 10).

48

Vous fabriquez un lasso avec votre corde et vous le lancez en direction du dragon. *Tentez votre Chance!* Si vous êtes chanceux (rendez-vous au 71). Si vous êtes malchanceux (rendez-vous au 43).



42

49

Vous avez pris la décision de vous rendre le plus rapidement au château. Vous êtes sur la bonne route (rendez-vous au 24).

50

Vous abandonnez le chalet et vous regagnez la montagne (rendez-vous au 60).

51

Vous pressez le pas pour trouver un endroit sécuritaire pour bien descendre la montagne. Après un certain temps, vous découvrez un chemin qui descend en serpentant. Il faut y aller et rapidement (rendez-vous au 62).

52

Vous entrez dans la pièce où se trouve un Génie qui est en train de perfectionner son expérience. Il a les cheveux verts et sales. Il porte au-dessus de sa tête un anneau comme pour vous indiquer qu'il est un ange. Une bouteille contenant un liquide bizarre est installée sur une table. Dans un autre pot, il y a de l'eau distillée. Le Génie se retourne vers vous et vous adresse la parole. Il n'a pas l'air très content de votre

présence: "Qu'est-ce que vous faites ici?" Qu'allez-vous faire: Vous pouvez lui répondre que vous êtes envoyé pour une mission très importante et s'il peut vous aider dans votre mission (rendez-vous au 29). Vous pouvez également lui demander de goûter à son expérience en vous rendant au 44. Vous pouvez aussi l'attaquer (rendez-vous au 38) ou sortir de la pièce (rendez-vous au 67).

53

Votre main touche à ses côtes lorsqu'il vous enfonce un de ses longs doigts dans votre main. Impossible de lui enlever le parchemin! Vous allez devoir le combattre pour être en mesure de vous procurer le parchemin (rendez-vous au 27).



52 Il a les cheveux verts et sales. Il porte
pour au-dessus de sa tête un anneau comme
vous indique qu'il est un ange.



54

Votre intuition vous a conduit dans le chemin de gauche. Le chemin tourne à droite, continue tout droit et continue de serpenter pendant plusieurs minutes. Vous arrivez enfin devant un immense parc. Un étang est situé au milieu de ce parc et les murs sont recouverts de pierres. Il fait excessivement chaud comme si vous étiez au Mexique. Une affiche attire votre attention. "BAIGNEZ-VOUS, NE VOUS GÊNEZ SURTOUT PAS!" Un costume de bain est mis à la disposition des touristes au coût de 2 pièces d'or. De l'autre côté de l'étang, un tunnel poursuit votre chemin. Si vous voulez vous rafraîchir, n'oubliez pas de payer vos pièces d'or et de vous rendre au 19. Vous pouvez aussi longer les bords et aller rejoindre le tunnel (rendez-vous au 68).

55

Le lac est beaucoup plus profond que vous ne l'aviez imaginé. Vous sentez tout à coup quelque chose vous chatouiller les pieds. Un homme à moitié mort gigote au fond de l'eau. Il vous fait des simagrées que vous ne comprenez pas beaucoup. Prenez-vous le risque d'aller voir cet homme (rendez-vous au 105) ou vous

46

continuez votre nage sans vous en préoccuper (rendez-vous au 74).



55 *Le lac est beaucoup plus profond que vous ne l'aviez imaginé. Vous sentez tout à coup quelque chose vous chatouiller les pieds.*

47

56

Vous êtes présentement à l'hôtel. Vous arrivez au comptoir de réservation. Les clés sont installées au mur derrière ce comptoir. La clé # 13 est cependant absente. Vous pouvez monter immédiatement à cette chambre l'épée à la main (rendez-vous au 76). ou aller à la cafétéria de l'hôtel (rendez-vous au 28).

57

Vous vous faufilez au beau milieu de la forêt quand soudain, vous entendez le prisonnier crier à tue-tête votre emplacement. Les Indiens décident de laisser en vie l'homme en remerciement et se précipitent à vos trousses. Impossible de les distancer dans cette forêt inconnue. Ils sont beaucoup trop nombreux et trop rapides pour vous. En route, les flèches passent très près de vos oreilles. Il en fallait juste une pour vous atteindre. Vous vous effondrez au sol. Vous êtes devenu l'une de leur victime.

58

Vous vous apprêtez à vous enfuir quand une branche craque subitement sous votre poids. Le bruit du tam-tam s'arrête brusquement. Quatre Gardes viennent à votre rencontre. Allez-vous attaquer les Gardes

48

(rendez-vous au 32) ou sortir de votre cachette et affirmer que vous êtes venu pour faire la paix (rendez-vous au 23).

59

Vous pouvez, si vous en avez en votre possession, prendre un repas. N'oubliez pas de rayer un repas sur votre *Feuille d'Aventure* et de vous ajouter 4 points d'ENDURANCE en veillant à ne pas dépasser votre total de départ (rendez-vous au 77).

60

Vous descendez de la montagne et vous continuez votre route vers l'est (rendez-vous au 79).

61

Vous réussissez à courir et à éviter la catastrophe. Vous continuez à l'est puis vous bifurquez vers le sud. Vous arrivez enfin dans la forêt sombre et maléfique. Les arbres sont énormes et leurs branches empêchent le soleil d'y pénétrer et d'éclairer les sentiers (rendez-vous au 94).

62

Vous êtes dans un endroit dans un endroit très éloigné de votre destination. Derrière vous, le chemin se remplit de terre au fur et à mesure que vous avancez. En vous retournant, une montagne de terre vous ensevelit. Vous êtes pris à rester ici sous ce tas de terre jusqu'à ce que mort s'ensuive. Malheureusement, votre mission s'achève ici.

63

Vous descendez vers le sud. Des bruits de Tam-Tam et des cris semblent provenir d'une tribu indigène. À travers la lumière qui perce quelque peu les branches, vous apercevez un camp qui est situé à quelques pas. Caché dans les buissons, vous observez attentivement la suite des événements (rendez-vous au 7).

64

Vous décidez de sortir. Maintenant dans la rue, vous pouvez aller à l'hôtel (si ce n'est pas déjà fait en vous rendant au 56. Si c'est le bar qui vous intéresse (rendez-vous au 70). Si vous préférez, vous pouvez poursuivre votre route vers le sud en direction du

château (rendez-vous au 46).

50

65

Avez-vous rencontré des personnes dans la salle de cinéma depuis votre arrivée? Si oui, rendez-vous au 272. Si non, rendez-vous au 374.

66

En vous approchant de plus près des deux Gardes, vous remarques qu'ils surveillent attentivement un passage secret. Les Gardes se lèvent soudainement et viennent dans votre direction. *Tentez votre Chance!* Si vous êtes chanceux (rendez-vous au 108). Si vous êtes malchanceux (rendez-vous au 86).

67

Quelle direction allez-vous prendre: Monter au deuxième étage par l'escalier (rendez-vous au 76). Ouvrir la seconde porte (si vous ne l'avez pas déjà fait) en vous rendant au 52 ou tout simplement sortir à l'extérieur (rendez-vous au 60).

68

Le chemin étroit continue à longer le mur jusqu'à l'autre côté. Vous vous hydratez bien afin de ne pas tomber inconscient étant donné la chaleur accablante. Soudain, deux Trolls des Cavernes

51

surgissent devant vous et vous bloquent le passage. Vous devez les combattre un à la fois:

	Habilitété	Endurance
Premier		
TROLL DES CAVERNES	6	8
Deuxième		
TROLL DES CAVERNES	7	5

Si vous êtes victorieux (rendez-vous au 93).

69

Vous buvez le liquide à grande vitesse. Grâce à ce liquide, vous pourrez dorénavant être invisible lorsque la situation vous le permettra. Vous allez pouvoir devenir invisible uniquement lors des combats. En utilisant votre pouvoir d'invisibilité, les créatures se verront diminuer leur HABILITÉ de 1 point durant le combat. Par contre, ce pouvoir vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE car il demande beaucoup d'énergie. Vous pouvez utiliser ce pouvoir à trois reprises. Donc, il serait préférable de l'utiliser sur des créatures ayant un total d'HABILITÉ élevé. De plus, l'invisibilité n'a aucun effet sur les Gardes du Corps de la Reine ainsi que sur la Reine elle-même car ils peuvent eux aussi se rendre invisibles. Notez

52

ces renseignements sur votre *Feuille d'Aventure* avant de poursuivre vers l'est (rendez-vous au 34).

70

Vous êtes présentement au Bar-Salon. Il est tellement grand qu'il peut contenir des centaines de personnes à la fois. À une table, vous remarquez quatre hommes sans tête qui jouent aux cartes. Ils sont vêtus d'une longue cape noire et ils ont tous un cigare entre les mains. Vous vous demandez bien à quoi le cigare peut bien leurs servir s'ils n'ont pas de tête. Au comptoir, un barman-squelette est prêt à vous servir à boire. Vous vous approchez du bar et vous distinguez un parchemin qui est inséré dans les côtes du squelette. Allez-vous :

Lui demander à boire (rendez-vous au 35).

Essayer de lui prendre son parchemin (rendez-vous au 53).

L'attaquer (rendez-vous au 27).

Quitter cet endroit quelque peu bizarre (rendez-vous au 64).



53

71

Vous parvenez à capturer le Dragon avec votre lasso et vous le faites crouler violemment au sol. Vous courez à vive allure vers ce dragon et vous lui enfoncez votre épée en plein coeur. À présent, il faut combattre le Chevalier qui a été affaibli par cette dure chute :

CHEVALIER Habilité : 5 Endurance : 5

Si vous remportez ce combat relativement facile (rendez-vous au 11).

72

Vous remarquez la lenteur avec laquelle vous avancez. Vos pieds s'enfoncent dans la boue. Vous êtes en plein milieu d'un sable mouvant. Pendant que vous réfléchissez à une technique pour vous échapper, votre corps continue à s'enfoncer. Vos pensées viennent mettre un terme à votre mission.

73

L'armoire s'ouvre sans trop de difficulté. Un cadavre vous tombe dans les bras. Il a été dévoré à plusieurs reprises par une créature gigantesque si on se fie aux

54

morsures sur le corps de la pauvre victime. Votre hypothèse se confirme en voyant une créature sortir tranquillement de l'armoire. Elle semble avoir bien mangée mais ne semble pas rassasiée. À mesure que le monstre approche de vous, elle semble grandir à vue d'oeil. Le monstre mesure le double de votre taille. Il va falloir que vous combattiez ce Mangeur d'Hommes si vous tenez à poursuivre votre mission :

MANGEUR-D'HOMMES Habilité : 9 Endurance : 10

Si vous remportez ce dur et cruel combat (rendez-vous au 103).

74

Ne vous préoccupant point de ce qui vous dérange sous les pieds, vous poursuivez votre nage pour ne pas trop vous fatiguer. Mais voilà que vos bras commencent déjà à faiblir et vous ralentissez considérablement la cadence. À cet instant, un monstre marin vous attrape le pied et vous entraîne dans les profondeurs. Lorsque vous serez noyé, la bête pourra se régaler autant qu'elle le voudra.



75

La marche et vous vous retrouvez très vite au bas de l'escalier souffrant de multiples blessures. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE pour toutes les blessures que vous vous êtes infligées. Vous êtes dans l'impossibilité de monter l'escalier car il manque plusieurs marches. Maintenant, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez ouvrir la porte (rendez-vous au 52) ou descendre la montagne (rendez-vous au 60).

76

Vous avez une merveilleuse vue du paysage à travers la fenêtre qui est d'une grande propreté. Dans cette chambre se trouve un lit et un grand bureau de travail. Vous remarquez un minuscule homme qui semble chercher quelque chose en particulier. Se sentant dérangé dans ses recherches, il fonce sur vous. Vous venez de surprendre un Voleur en flagrant délit :

VOLEUR Habileté : 6 Endurance : 7

Si vous êtes vainqueur (rendez-vous au 12).

77

Vous êtes épuisé mais sûrement très content de votre victoire. Après vous êtes reposé, vous poursuivez votre chemin. Augmentez votre CHANCE de 1 point pour être sorti de ce terrible combat en un seul morceau. Vous pouvez prendre un repas si vous le désirez. Après quelques minutes de promenade, vous atteignez le tunnel conduisant à une immense pièce. Un homme, assis confortablement sur une chaise berçante, attendait votre venue avec impatience. Dès votre arrivée, l'homme se lève pour s'adresser à vous: "Mon jeune ami, je suis heureux de vous voir enfin ici. Je commençais à croire que vous ne viendriez jamais. Je m'appelle Yokalon et je suis le maître de cette caverne. Je suis très fier que vous ayez passé cette épreuve. Vous êtes le premier aventurier à parvenir jusqu'à moi. Je vais vous confier quelques secrets qui pourront vous servir

durant votre mission". Rendez-vous au 9.

78

Un homme corpulent est assis sur un vieux fauteuil brun. Il a les cheveux longs noirs jusqu'aux fesses et portent des bijoux à tous les doigts. Des tatous illustrant des armes peignent ses bras. L'homme

57

porte également des grosses anneaux argent aux deux oreilles. Cet homme un guide du château. Il avait été prévenu de votre arrivée par le Roi avant sa capture. Il vous accueille de façon très chaleureuse et vous sert dans ses bras si fort que vous en perdez quelque peu le souffle. Il vous soulève et vous transporte dans une autre salle en vous adressant la parole avec sa voix grave : "Sauvez notre Roi des méchancetés de la Reine, je vous en supplie. Ici, l'atmosphère est très lourde et invivable depuis que la Reine s'est accaparée du château". Il aimerait bien combattre à vos côtés mais il a beaucoup de travail ici. Il vous souhaite bonne chance avec un sourire de désespoir et il retourne à ses occupations. Devant vous, la pièce est vide à l'exception de deux portes droit devant vous. Laquelle allez-vous ouvrir?

Celle de gauche (rendez-vous au 128).

Celle de droite (rendez-vous au 104).

79

Cela va vous prendre beaucoup de temps avant que vous vous réveillez. Vous allez mourir de froid avant votre réveil. Vous devinez bien que votre mission est terminée.

58



80 Vous êtes devant la Reine et ses deux plus fidèles Gardes du corps. Sans avertissement, elle se rue sauvagement sur vous.

59

80

Un trône est située au milieu de la pièce. Trois silhouettes vêtues de longue robe noire vous fixent au fond de la pièce. La plus petit est assise sur le trône. Les deux autres demeurent immobiles de chaque côté du trône. Vous ne pouvez pas très bien les distinguer car il fait très sombre. La plus petit silhouette vous adresse soudainement la parole : "Je vous attendais jeune guerrier". Sur ces mots, elle se lève et, brusquement, la pièce s'illumine. Elle enlève son capuchon et vous remarquez qu'elle porte une couronne sur la tête. Vous êtes devant la Reine et ses deux plus fidèles Gardes du corps. Sans avertissement, elle se rue sauvagement sur vous. Vous n'avez d'autre choix que de dégainer votre épée et d'engager le combat le plus attendu de votre vie.

REINE Habileté : 10 Endurance : 17

Après la premier assaut, elle disparaît et un Garde du corps dégaine à son tour son épée. Il est plus déterminé que jamais à vous tuer. La voix de la Reine se fait à nouveau entendre: "Garde, achève-le sur le champs, tu m'éviteras de dépenser des efforts inutiles. AH AH AH! Quant à moi, je te retrouverez

60

ici dans quelques heures... si tu réussis à sortir vivant de ce combat AH AH AH!"

GARDE DU CORPS Habileté : 8 Endurance : 8

Si vous parvenez à tuer ce premier Garde du corps, la Reine fait immédiatement disparaître son second Garde du corps. Vous sortez rapidement de la pièce à la recherche des autres créatures à exterminer. Lorsque vous aurez réussi à tuer les maîtres de chaque étage du château, vous serez en mesure d'affronter le deuxième Garde du corps ainsi que la Reine. Le Roi et tous les membres du royaume seront ainsi libérés de l'emprise de la maléfique Reine (rendez-vous au 432).

81

Vous longez le mur du château et vous distinguez une porte hautement surveillée par deux Gardes très costauds. Ils sont vêtus de la tête jusqu'au pied. Vous avancez vers les Gardes tout en restant bien camouflé pour ne pas vous faire repérer (rendez-vous au 66).



61

82

Le Génie est estomaqué de constater que vous voulez le défier. À l'aide de ses pouvoirs magiques, il fait voler des couteaux en votre direction. Pour connaître le nombre de couteaux dirigés vers vous, lancez un dé. À chaque assaut, vous allez devoir lancer les dés pour déterminer la force de frappe des couteaux et ce, pour chaque couteau que vous avez déterminé auparavant. Chaque couteau qui atteint la cible, vous devrez diminuer votre ENDURANCE de 2 points. Refaites cette démarche pour chacun des couteaux lancés (que vous avez déterminé en lançant un dé) et après chaque assaut.

Par exemple, vous lancez un dé et vous obtenez le chiffre 2. Cela indique que le Génie a lancé 2 couteaux vers vous. Après chaque assaut avec le Génie,, vous devez lancer les deux dés pour déterminer la force de frappe du premier couteau. Vous additionnez le total des deux dés avec l'HABILETÉ du couteau. Vous obtenez donc la force de frappe du premier couteau lancé vers vous. Lancez les deux dés et additionnez-les à votre total d'HABILETÉ pour obtenir votre force d'attaque pour le

premier couteau. Si la force de frappe du couteau est

62

supérieure à la vôtre, le couteau vous a touché et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Dans le cas contraire, le couteau vous a manqué. Répétez cette démarche pour le second couteau. Vous venez de compléter le premier assaut. Refaites toutes ces étapes à chaque assaut contre le Génie.

COUTEAUX Habilité : 7
GÉNIE Habilité : 10 Endurance : 13

Si vous remportez ce combat marathon (rendez-vous au **14**).

83

Votre seul chemin possible est à votre gauche. Vous longez le château dans cette direction. Rendu à l'arrière, vous commencez à ressentir des douleurs engendrées par la fatigue. Vous vous assoyez pour reprendre des forces. Soudain, votre regard est attiré vers une très petite porte dissimulée à travers les buissons. Après avoir bien observé qu'aucun Garde n'est à proximité, vous décidez d'entrer dans ce royaume par cette porte secrète (rendez-vous au **107**).

63

84

Les étrangers sont tellement affolés de vous qu'ils se sont sauvés à pas de géants. Il ne reste plus que vos deux victimes et vous. Vous pouvez lui enlever le parchemin (rendez-vous au **99**) ou quitter les lieux (rendez-vous au **64**).

85

Votre intuition vous incite à ouvrir la porte à votre droite. Rendu à l'intérieur, vous constatez qu'un piège vous attendait fermement. Involontairement, vous appuyez sur une manette. À cet instant, un filet

vous tombe dessus et se met à vous serrer les veines. Quelques minutes plus tard, plusieurs Gardes arrivent. Sans perdre de fraction de seconde, ils vous transpercent le dos à l'aide d'une énorme épée. Vous vous écroulez au sol sans donner le moindre signe de vie.

86

Vous vous apprêtez à vous cacher lorsque les deux Gardes vous aperçoivent. Ils foncent droit comme une flèche sur vous. Vous les combattez un à la fois :

64

Habilitété

	Endurance	
Premier GARDE	7	7
Second GARDE	6	6

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez aller dans le chemin secret (rendez-vous au **102**), parler aux autres Gardes qui surveillent la porte (rendez-vous au **113**) ou les attaquer (rendez-vous au **119**).

87

Vous le saluez et vous prenez congé de lui. Vous quittez la maison (rendez-vous au **34**).

88

Pendant que vous poursuivez les recherches, vous entendez plusieurs bruits surgissant d'un peu partout dans la pièce. Vous constatez trop tard qu'il y avait une créature Mangeur-d'Hommes en train de donner naissance à des milliers de petites créatures. En moins de cinq minutes, elles vous auront réduit en poussière. Votre mission s'achève ici car vous n'êtes plus en état de poursuivre.

89

Vous marchez pendant trois heures sans vous arrêter une seule fois. De la sueur coule abondamment sur

65

votre front. Épuisé, vous pouvez prendre un repas, ce qui vous redonnera de l'énergie pour la suite des événements. Le nom de ce lac vous revient lorsque vous vous remémorez vos visites antérieures. Vous êtes au Lac des Morts. C'est un grand lac où l'eau brille. L'endroit est très silencieuse. On entend seulement les oiseaux chanter. Des montagnes remplies de verdure entourent le lac. Vous apercevez un chemin qui serpente à l'ouest. Le plus court chemin est sans contredit à la nage, mais rien ne vous y oblige. Allez-vous traverser à la nage (rendez-vous au 55) ou suivre le chemin très étroit à l'ouest (rendez-vous au 72).

90

Vous commencez à croire que vous êtes condamné à jamais dans ce château. Vous décidez d'aller tout droit puisque le chemin à l'est se termine en cul-de-sac. De chaque côtés du corridor, les torches s'illuminent à votre passage et s'éteignent derrière vous. Le corridor se termine par une porte. Vous pouvez l'ouvrir (rendez-vous au 78) ou poursuivre à l'ouest (rendez-vous au 101).

66

91

Le ton de ce Génie change subitement et il dit: "Je vous ordonne de boire mon expérience pour vérifier si je l'ai bien réussie". Est-ce que vous refusez et vous l'attaquez aussitôt (rendez-vous au 82). Vous pouvez accepter poliment de boire son expérience (rendez-vous au 8). Vous pouvez aussi décider de vous enfuir de la pièce (rendez-vous au 280).

92

Le chef n'a pas beaucoup d'argent mais il vous offre des provisions pour 2 repas. Inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure* dans la case appropriée. Vous continuez au nord (rendez-vous au 34) ou au sud (rendez-vous au 5).

93

Après avoir savouré votre victoire, un Waterlanguine apparaît à son tour. Combattez-le en réduisant 1 point à votre HABILITÉ étant donné la grande fatigue éprouvée :

WATERLANGUINE Habileté : 9 Endurance :
11

Si vous êtes vainqueur avec plus de 8 points d'ENDURANCE (rendez-vous au 77). Si vous avez moins de 8 points d'ENDURANCE (rendez-vous au 59).

94

Vous continuez à marcher tout en restant aux aguets (rendez-vous au 5).

95

Dans cette chambre, il y a une fenêtre située devant vous. Un lit bien rangé se trouve à votre droite et une armoire en chêne est à votre gauche. La chambre n'est pas l'une des plus grandes que vous ayez déjà vues. Allez-vous ouvrir l'armoire (rendez-vous au 73) ou fouiller la pièce en commençant près du lit (rendez-vous au 88).

96

Vous êtes devant la porte principale. Elle est immense et très large. Elle mesure au moins trois mètres de hauteur et deux mètres de largeur. Si vous le désirez, vous pouvez faire le tour du château pour tenter de trouver d'autres issues (rendez-vous au 83). Sinon, vous essayez de trouver une solution pour

pénétrer dans le château par la porte principale sans vous faire remarquer (rendez-vous au 109).

97

Vous buvez le liquide. Le Génie avait mélangé du poison avec le liquide colorée afin les personnes consommant sa potion meurent instantanément. Vous êtes une autre de ses nombreuses victimes.

98

C'est vous qui avez gagné le gros lot. Vous empochez 20 pièces d'or et des provisions pour l'équivalent de deux repas. Heureux de votre butin, vous quittez la cafétéria pour vous diriger à la chambre (rendez-vous au 76) ou tout simplement sortir à l'extérieur (rendez-vous au 70).

Vous déroulez le parchemin et vous constatez que cette une carte de la forêt. Elle vous aidera à vous repérer pour éviter de vous égarer et de perdre beaucoup de temps dans la forêt car votre temps est important. Vous insérez précieusement le morceau de parchemin dans votre sac à dos. La carte se retrouve aux pages 259 à 262. Rendez-vous au **64**.

69

100

Vous parvenez à ouvrir cette porte, mais une autre porte se trouve derrière la première, puis une autre et ensuite une autre. Enfin, au bout de la septième porte, vous arrivez dans le hall d'entrée. Votre persévérance est venue à bout de toutes les portes. L'ingénieur a sûrement conçu toutes ces portes pour décourager les visiteurs et les convaincre à rebrousser chemin. Vous pouvez maintenant :

Aller vers la droite (rendez-vous au **111**).
Aller vers la gauche (rendez-vous au **121**).
Continuer droit devant vous (rendez-vous au **117**).

101

Vous n'avez pas écouté votre conscience. Vous auriez peut-être dû car maintenant, vous ne pouvez plus rebrousser chemin et prendre une autre direction à moins de tricher. Une porte se referme immédiatement derrière vous. Aussitôt, les murs se resserrent peu à peu sur vous. Peu de temps après, vous êtes mort aplati entre les deux murs. Vous venez d'échouer votre mission.

70

102

Vous venez de vous faire surprendre par un système d'alarme posé sur le sol. Vous venez de déclencher l'alarme. Deux Gardes apparaissent derrière vous et cinq autres devant. *Tenter votre Chance!* Si vous êtes chanceux (rendez-vous au **112**). Si vous êtes

malchanceux (rendez-vous au 123).

103

Quelque peu étourdi par la chute, vous finissez par reprendre vos esprits. Mais où êtes-vous? (rendez-vous au 171).

104

Vous entrez finalement dans la pièce avec beaucoup d'hésitation. Derrière vous, un grincement aigu attire votre attention. Vous vous retournez pour constater que le bruit provient de la porte qui se referme. Impossible de sortir car la porte est fermée à clé. Soudain, plusieurs lumières s'allument et un monstre se dresse devant vous. C'est un énorme molosse tricéphale à trois têtes. Il a la queue qui brûle de feu. Il est prêt à vous dévorer en un seul morceau. Vous devez le combattre avec beaucoup de ténacité.

71

TRICÉPHALE Habilité : 11 Endurance : 9

Si vous remportez ce terrible affrontement (rendez-vous au 129).

104 *C'est un énorme molosse tricéphale à trois têtes. Il a la queue qui brûle de feu. Il est prêt à vous dévorer en un seul morceau.*



72

105

L'homme que vous allez rejoindre est quasiment mort. Il tente tant bien que mal de vous dire quelque chose: "Sauvez-vous par ce tunnel! Le monstre qui habite cet endroit va bientôt se réveiller et il pourrait s'acharner sur vous! Ce tunnel se rend directement au château avec plusieurs trous à la surface pour respirer" Il pointe un passage sous l'eau et rend l'âme. Il deviendra un délicieux repas pour ce monstre marin. Vous suivez le chemin indiqué par l'homme (rendez-vous au **110**). Vous continuez votre route à la nage sans trop tenir compte des propos de l'homme (rendez-vous au **349**).

106

Soudainement, le portrait de la Reine s'affiche sur tous les écrans de télévision. Elle éclate de rire et vous adresse la parole: " Tiens, si ce n'est pas notre aventurier qui s'est rendu jusqu'ici! Il n'est pas encore mort? Tu sais que je t'attendais avec impatience et que le temps commence drôlement à te manquer pour libérer le Roi. Dans moins de deux heures, le Roi sera au paradis et sa fille ira le rejoindre peu de temps après. À ce moment, il sera trop tard pour arrêter mes plans et c'est MOI QUI

DIRIGERA LA POPULATION ENTIÈRE DE LA VILLE DE HELGOTE." Tout à coup, vous apercevez le Roi et la Princesse sur des téléviseurs qui semblent très malheureux d'avoir perdu le combat auprès de la Reine. Vous sortez immédiatement de la salle de contrôle et vous vous mettez en route pour sauver le Roi et sa fille. Rendez-vous au **443**.

107

Vous vous laissez conduire dans ce passage étroit qui finit par s'élargir par la suite. Vous apercevez un autre chemin très sombre à votre droite. Si vous allez dans ce nouveau chemin (rendez-vous au **124**). Si vous continuez à longer votre propre chemin (rendez-vous au **115**).

108

Ce chemin aboutit directement au repère des Gardes. Alors, ce n'est pas une très bonne idée de venir vous aventurer ici. Vous décidez de vous cacher pour attendre que les Gardes disparaissent de votre vue. Vous devez prendre une décision rapidement: Continuer dans le passage secret

(rendez-vous au 102). Parler aux deux Gardes

74

(rendez-vous au 113) ou les attaquer (rendez-vous au 119).

109

Deux gigantesques portes forment l'entrée principale. Allez-vous ouvrir celle de droite (rendez-vous au 85) ou celle de gauche (rendez-vous au 100).

110

Dans l'immense pièce se trouve le réservoir d'eau qui alimente le château au complet. C'est un gros bassin très profond qui contient plusieurs milliers de litres d'eau. Il s'approvisionne de tous les lacs qui entourent le château. Un escalier très large est situé à votre droite. Au même moment, un homme descend d'un escalier escorté de trois Gardes. Vous décidez de les suivre. Rendez-vous au 114.

111

À votre droite, il y a une salle qui ressemble beaucoup à un vestiaire pour tous les visiteurs du château. Une autre pièce, comprenant des dizaines de douches, se trouve à l'arrière de ce vestiaire. Vous pouvez en profiter pour aller vous doucher (rendez-vous au 133). Vous pouvez aussi explorer le vestiaire

75

(rendez-vous au 120). ou sortir de cet endroit (rendez-vous au 100).

112

La chance vous sourit encore une fois. Vous sautez sans perdre une seconde dans les buissons près de vous. Vous essayez de courir de gauche à droite et vice-versa mais en vain. Vous ne faites qu'allonger le plaisir car ceux qui se rendent ici sont condamnés à périr. Personne ne peut sortir vivant de cet endroit. Finalement, vous déposez votre pied sur une roche qui fait déclencher des coups de carabines résonnant

dans tous les sens. En peu de temps, vous êtes bientôt détruit en mille morceaux. Le déclenchement de ce piège a amené votre mort plus rapidement que vous ne l'aviez pensé.

113

Si vous avez un compagnon de route avec vous, vous pouvez lui demander de parler aux Gardes. Il pourra tenter de les faire quitter leur poste en vous rendant au **106**. Sinon, vous devez les attaquer (rendez-vous au **119**).

114

Vous marchez depuis quelques heures sans jamais croiser d'autres chemins. Plusieurs points d'interrogation vous passent par la tête. Vous vous demandez par quelle direction les Gardes sont-ils passés. Brusquement, un Garde sort de sa cachette près de vous et appuie sur un bouton. Un passage secret s'ouvre devant vos yeux. L'esclave crie soudain de toutes ses forces: "Au Secours"! et disparaît avec eux. Le mur se referme aussitôt. Rendez-vous au **126**.

115

L'apparence du chemin dans lequel vous vous engagez n'est pas très différente du second. Tous deux sont très larges et très bien éclairés par des lampes halogènes. Le plancher de ce corridor est fait entièrement de pierres, ce qui le différencie quelque peu des autres chemins. Sans vous en rendre compte, à force d'observer les parois du corridor, vous avez considérablement ralenti le pas. Vous marchez à un pas de tortue. Vous avez même le temps de regarder droit devant pour observer que deux Chiens vous bloquent le passage. Leurs dents semblent bien affilées et de la bave coule le long de leurs canines

comme s'ils n'avaient pas mangé depuis des mois (rendez-vous au 373).



115 *Leurs dents semblent bien affilées et de la bave coule le long de leurs canines comme s'ils n'avaient pas mangé depuis des mois*

78

116

Vous avancez d'à peine quelques mètres que vous tombez dans un trou qui s'est ouvert sous vos pieds. Votre mission va se poursuivre dans ce trou perdu jusqu'à ce qu'une personne puisse vous sortir de là, ce qui risque de prendre plusieurs siècles.

117

Vous arrivez à un croisement. Quel corridor allez-vous choisir:

Celui de droite (rendez-vous au 137)

Celui de gauche (rendez-vous au 132)

Celui droit devant vous (rendez-vous au 147)

Celui menant au 2e étage (rendez-vous au 135)

118

Les Gardes aimeraient bien vous accompagner mais ils ont peur que la Reine les découvre et qu'elle leurs lance un mauvais sort. Les Gardes se dépêchent à retourner à leur poste respectif. Enfin, vous repartez vers le château en espérant compter sur d'autres alliés pour vous aider dans votre aventure (rendez-vous au 34).

119

Les Gardes ont été pris par surprise lorsque vous les attaquez. Ils n'ont pas le temps d'appeler du renfort étant la vitesse avec laquelle vous foncez sur eux. Combattez-les un à la fois:

Habilité	Endurance	
Premier GARDE	6	8
Second GARDE	7	5

Si vous êtes vainqueur (rendez-vous au **127**).

120

Vous prenez la décision d'aller explorer ce vestibule. Vous découvrez une jeune fille cachée derrière les cases orangées qui y sont emmagasinées. Elle tient dans sa main droite un poignard finement aiguisé. Elle vous attaque aussitôt et vous inflige une blessure à la jambe gauche. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous dégainez votre épée, prêt à poursuivre le combat:

TUEUSE À GAGE Habileté : 6 Endurance : 7

Si vous êtes victorieux (rendez-vous au **131**).

121

À votre gauche se trouve une magnifique cafétéria. Plusieurs tables sont occupées par des Gardes qui prennent leur pause-café. Selon vos calculs, il y a près d'une centaines de Gardes qui discutent et rigolent entre eux. Vous pouvez prendre un repas tout en faisant attention aux nombreux Gardes qui vous surveillent du coin de l'oeil. N'oubliez pas de rayer 1 repas sur votre *Feuille d'Aventure* et de vous ajouter 4 points d'ENDURANCE. Après un petit repos, vous quittez rapidement les lieux en jetant vos déchets dans la poubelle (rendez-vous au **100**).

122

Le Roi est stupéfait. Il vient d'être trahi par sa propre femme. Il est hors de lui mais il ne peut pas faire grand chose dans son état. La Reine se transforme en créature très laide et fonce droit sur vous. À vous de

combattre cette Reinalopougras:

REINALOPOUGAS Habileté : 10 Endurance : 17

Si vous remportez ce combat très sanglant (rendez-vous au **130**).

81

123

Vous êtes pris au piège. Votre vie vient de prendre fin aux mains des Gardes qui vont vous exterminer en un rien de temps. Sept contre un, cela m'étonnerait beaucoup que vous puissiez sortir grand vainqueur à moins de vous appeler "SUPERMAN". Vous venez tout juste d'échouer votre mission.

124

Personne ne vous a repéré jusqu'à présent. Vous avancez délicatement pour ne pas émettre le moindre son. Ce passage a la particularité d'être décoré de plantes grimpantes qui suivent les murs, ce qui embellit beaucoup ce corridor. Le chemin se dirige au sud-est pour bifurquer subitement en direction sud-ouest. Finalement, il aboutit face à une porte que vous ouvrez à l'instant. Voilà, vous êtes parvenu à sortir de ce passage secret sans inconvénient (rendez-vous au **172**).

125

Vous prenez le risque de rester sous cette planche. Soudainement, la planche se met à tomber. Vous gardez votre sang froid. La planche s'écroule lourdement sur votre tête. Elle vous a transpercé sans

82

aucune égratignure. Chanceux! C'était une illusion. Au même moment, la porte s'ouvre. Un homme, vêtu d'une armure de guerrier, surgit au bord de la porte et vous adresse la parole: "Bravo! Vous avez réussi cette épreuve d'illusion. Il vous invite à le suivre dans une autre pièce (rendez-vous au **104**).

126

Vous ne pouvez plus rien faire pour ce malheureux esclave. Il est sans doute mort présentement. Il est temps de vous concentrer à terminer votre mission. Vous êtes autour d'un immense bassin où tous les gens du royaume viennent s'approvisionner d'eau. Vous décidez de vous dépêcher à quitter ce lieu avant de vous faire repérer. Vous montez l'escalier et vous sortez de cette gigantesque salle (rendez-vous au 397).

127

Votre réussite vous apporte beaucoup pièces d'or. Pendant que vous savourez votre richesse, vous oubliez l'objectif de votre mission. Des Gardes entendent vos cris de joie et finissent par vous repérer. Vous êtes rapidement encerclé. Vous avez préféré l'argent à votre mission. Vous allez être

83

enterré avec votre argent bien entendu sans toutefois avoir réussi votre mission. Meilleure chance la prochaine fois!

128

Vous entrez dans la pièce avec une très grande vitesse. La porte se referme aussitôt derrière. Inutile de vouloir vous échapper, elle est fermée à clé. Une planche remplie de clous s'apprête à vous tomber sur la tête d'un moment à l'autre. *Tenter votre Chance!* Si vous êtes chanceux (rendez-vous au 138). Si vous êtes malchanceux (rendez-vous au 149).

129

Vous venez de vaincre le plus dangereux Garde du corps de la Reine. Elle ouvre la porte furieuse: "Effronté, tu oses tuer mon Garde du corps sous mes yeux! Tu vas me le payer!" (rendez-vous au 122).

130

À moitié morte, la Reine se tourne péniblement vers vous et vous souffle à l'oreille: "Ce n'est pas fini entre nous, on va se revoir très bientôt!" Sur ces mots, la Reine rend l'âme. Vous vous demandez bien comment elle peut réapparaître si elle est morte. Le

84

Roi vous adresse à son tour la parole: "Cher aventurier, une grande étape pour sauver le château vient d'être réalisée. La Reine a créé trois monstres effroyables dans le château. Il y a un monstre par étage dans ce royaume. Vous devez les affronter. Ils sont les maîtres redoutables de leur niveau respectif. Exterminez-les tous et le peuple vous sera très reconnaissant." Il vous souhaite la meilleure des chances. Vous prenez congé de lui et vous vous retirez poliment en vous rendant au 151.

131

Vous pouvez prendre le poignard qui pourra vous aider dans vos futurs combats. N'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. Que voulez-vous faire à présent:

Aller prendre un douche (rendez-vous au 133)

Aller à gauche (rendez-vous au 121)

Continuer tout droit (rendez-vous au 117)

132

Au bout du couloir, à votre droite, se trouve un ascenseur. Une porte, située devant vous, est entrouverte laissant sortir de la lumière. Vous

pouvez entrer dans la pièce (rendez-vous au 148) ou faire demi-tour (rendez-vous au 159).

133

Vous auriez dû examiner cette pièce avant de prendre une douche. Soudain, vous remarquez, à travers le rideau de douche, la silhouette d'une petite personne portant un poignard à la main. Vous ouvrez le rideau d'une geste vif. La jeune fille vous transperce la poitrine de son poignard. Personne ne saura que vous avez échoué votre mission à l'exception du lecteur évidemment.

134

Le chemin se poursuit sans aucune embûche avant de bifurquer à droite. Subitement, trois Caméléonites - sorte d'oiseaux à quatre ailes et armés jusqu'aux dents - se précipitent vers vous. L'un d'eux est armé d'un bouclier et d'une épée. Le deuxième est armé d'une hache et le troisième d'un arc avec des flèches. Celui-ci décoche une flèche en votre direction. *Tenter votre Chance!* Si vous êtes chanceux (rendez-vous au 189). Si vous êtes malchanceux (rendez-vous au 173).

135

Maintenant, quelle direction allez-vous emprunter:

Le nord (rendez-vous au **158**)

Le sud (rendez-vous au **141**)

L'est (rendez-vous au **153**)

L'ouest (rendez-vous au **150**)

136

Vous apercevez un canal avec une anneau qui vous permet de vous accrocher. Vous parvenez à vous tenir et à tirer difficilement sur ce canal. Une issue s'ouvre aussitôt sous vos yeux. Vous vous empressez d'y entrer car vous commencez à manquer d'oxygène (rendez-vous au **96**).

137

Vous arrivez à une petite intersection. Vous jetez un coup d'oeil à votre droite. Vous remarquez que le chemin se termine par un escalier. Tout près des lieux, se trouve un porte. Vous regardez à votre gauche et vous constatez que le chemin par un amoncellement de grosses roches. Ça ressemble à un éboulement du rocher. Finalement, vous regardez droit devant vous. Le chemin se poursuit aussi loin

que vos yeux peuvent voir. Si vous voulez aller à gauche pour aller voir les grosses roches (rendez-vous au **157**). Vous pouvez aussi aller à droite près de l'escalier (rendez-vous au **142**) ou continuer votre chemin en face de vous (rendez-vous au **152**).

138

Le petit craquement survenu au-dessus de votre tête vous fait remarquer une planche qui s'apprête à vous tomber sur le crâne. Vous pouvez avancer un peu pour l'éviter (rendez-vous au **116**) ou demeurer immobile pour voir la suite des choses (rendez-vous

au 125).

139

Vous arrêtez devant deux énormes portes postées devant vous. De plus, un autre couloir part vers l'est. Allez-vous:

Entrer par la porte de droite (rendez-vous au 145)

Entrer par la porte de gauche (rendez-vous au 162)

Longer le couloir se trouvant à l'est (rendez-vous au 176)

88

140

Vous marchez encore très longtemps avant d'arriver à une autre intersection. Vous pouvez aller:

Au nord (rendez-vous au 158)

Au sud (rendez-vous au 141)

À l'ouest (rendez-vous au 150)

141

Vous marchez durant près de deux heures sans voir quelque chose d'intéressant. Après un certain temps, vous vous immobilisez quelques secondes, le temps de prendre un repas (si vous le désirez). Après avoir repris des forces, vous décidez de prendre la direction la plus tranquille. Un corridor obscur est à votre droite. Un autre corridor paisible est à votre gauche. Vous avez également le choix de continuer votre route dans le chemin que vous avez commencé à suivre. Si vous voulez marcher dans le corridor de droite (rendez-vous au 164). Si vous préférez marcher dans le corridor de gauche (rendez-vous au 134). Sinon, vous continuez votre route tout droit (rendez-vous au 170).

89



144 À mesure qu'elles s'approchent, vous remarquez qu'il y a trois Momies et deux Fantômes très intéressés à se partager un délicieux repas.

90

142

Allez-vous:

Monter l'escalier (rendez-vous au **161**)

Ouvrir la porte avec délicatesse (rendez-vous au **172**)

143

Rendez-vous au **135**.

144

La porte s'ouvre en laissant entendre un léger grincement qui ne laisse présager rien de bien rassurant. La pièce est dans l'obscurité la plus complète. Soudainement, la porte se referme en une fraction de seconde avant même que vous n'ayez eu le temps de vous retourner. Vous distinguez, dans la pénombre, cinq silhouettes qui vous encerclent. À mesure qu'elles s'approchent, vous remarquez qu'il y a trois Momies et deux Fantômes très intéressés à se partager un délicieux repas. Combattez-les tous à la fois jusqu'à la mort:

	Habilité	Endurance	
Première MOMIE		6	7
Deuxième MOMIE	7		7
Troisième MOMIE	8		5

Premier FANTÔME	9	4
Deuxième FANTÔME	6	8

Si vous êtes vainqueur de ce terrible combat (rendez-vous au **185**).

145

Malheur, ce n'est pas la bonne porte. Vous le constatez trop tard en distinguant des dizaines de bêtes féroces qui foncent sur vous. C'est malheureux, mais vous n'avez pas une deuxième chance de trouver la bonne porte.

146

Votre pied n'est pas très habile et vous trébuchez sur la marche. Vous tombez avec une telle rapidité que votre tête se cogne violemment sur le plancher. Votre vie et votre mission se terminent tous deux ici.

147

Le couloir continue un certain temps en ligne droite, puis tourne à gauche et à droite pour arriver finalement à un croisement. Vous allez au nord (rendez-vous au **156**) ou au sud (rendez-vous au **139**).

148

Vous entrez dans cette pièce en restant toujours sur vos gardes car on ne sait jamais ce qui peut arriver. Vous observez en entier la pièce et vous remarquez un petit bonhomme. Il est assis dans un beau fauteuil bien rembourré et il regarde à la fois un vieux livre et des feuilles jaunies par les années. Vous vous approchez doucement de l'homme tout en vous méfiant de ses moindres gestes. Qu'allez-vous faire?

Assommer le nain et lui voler son livre (rendez-vous au **154**)

Lui arracher ses feuilles et fuir (rendez-vous au **167**)

Lui parler de je-ne-sais-quoi (rendez-vous au **175**)

Le combattre (rendez-vous au **160**)

La nervosité vous envahit. Vous faites plusieurs pas de long en large. Un trou s'ouvre finalement sous vos pieds et vous tombez dans un trou noir. Votre mission s'achève d'une façon tragique. Il faut que vous appreniez à contrôler davantage votre nervosité.

93

150

Comme le personnage l'avait prédit, votre mort est proche. Un tremblement de terre se fait ressentir sous vos pieds. Soudainement, un cri très aigu se fait entendre et, au même moment, un monstre vous saisit par derrière. Vous agonisez sur le sol et vous êtes incapable de vous défendre. Il est beaucoup trop fort pour vous. Vous allez devenir certes un très bon repas pour lui. Cette fois, il vous a bien eu, mais la prochaine fois, ce sera peut-être vous qui l'aurai...

151

Lorsque vous vous apprêtez à sortir, l'homme vous indique une porte secrète que vous franchissez à l'instant. Rendez-vous au 177.

152

Vous marchez très longtemps et, sans vous en rendre compte, vous déclenchez la remontée de l'ascenseur. En un rien de temps, vous vous retrouvez au deuxième étage (rendez-vous au 143).

153

Vous marchez toujours sans vous préoccuper des autres chemins qui pourraient y avoir.

94

Heureusement, vous n'avez pas croisé d'autres corridors. Lorsque vous voyez les deux Gardes qui vous bloquent le prochain croisement, vous dégainez votre épée et vous continuez à avancer. Vous ne pouvez plus vous sauver. À leur tour, ils dégainent et se dirigent à votre rencontre à vive allure. Vous

devez les combattre l'un après l'autre étant donné l'étroit passage dans lequel vous vous retrouvez:

	Habilité	Endurance	
Premier GARDE	6	8	
Deuxième GARDE	7	5	

Si vous êtes vainqueur (rendez-vous au 178).

154

Tenter votre Chance! Si vous êtes chanceux (rendez-vous au 171). Si vous êtes malchanceux (rendez-vous au 199)

155

C'est une très bonne idée d'avoir emprunté ce corridor. Vous vous arrêtez pour vous reposer. Cela vous fait gagner 1 point d'HABILITÉ et 3 points d'ENDURANCE pour se repos bien mérité en veillant à ne pas dépasser vos totaux de départ. Vous devez

cependant rayer un repas sur votre *Feuille d'Aventure*. Voulez-vous vous arrêter au deuxième étage (rendez-vous au 163) ou au troisième étage (rendez-vous au 179).

156

Vous n'irez pas très loin dans cette direction car vous vous dirigez à l'extérieur. Vous revenez donc sur vos pas pour vous diriger vers le sud (rendez-vous au 139).

157

Arrivé près des rochers, vous commencez à examiner les lieux. Soudain, vous ressentez quelque chose chatouiller les pieds. Lorsque vous regardez votre pied, vous remarquez une créature en train d'enrouler votre pied. Elle monte graduellement le long de votre jambe. Vous êtes dans le territoire de cette créature. Vous essayez de vous débattre, mais en vain. Elle vous serre tellement fort la jambe que votre circulation sanguine s'est arrêtée. Son piège a bien fonctionné pour attraper une proie si facile, c'est-à-dire vous. Vous allez devoir recommencer votre aventure à partir du tout début.

158

Votre route se poursuit toujours à travers les nombreux chemins du château. Vous sentez l'empressement de libérer le Roi et son peuple de l'emprise de la Reine. Vous tournez subitement à droite pour continuer votre route en ligne droite. Puis, le chemin tourne à gauche. Vous arrivez devant une porte fabriquée en chaîne. Vous pouvez l'ouvrir à l'instant (rendez-vous au 144). Sinon, vous allez devoir revenir sur vos pas et vous diriger vers le sud (rendez-vous au 141), vers l'ouest (rendez-vous au 150) ou vers l'est (rendez-vous au 153).

159

Maintenant, quel est votre choix:

Monter au deuxième étage (rendez-vous au 135)
Aller à votre gauche (rendez-vous au 147)
Continuer tout droit (rendez-vous au 137)

160

Surpris, le Nain brandit sa petite épée et vous adresse la parole: "Je ne pensais pas que vous étiez un traître". Sur ces paroles, il vous frappe durement.

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. À présent, combattez-le :

NAIN Habileté : 5 Endurance : 7

Si vous sortez vainqueur, il ne vous reste plus qu'à aller prendre l'ascenseur (rendez-vous au 155) ou revenir sur vos pas (rendez-vous au 159) puisqu'au moment de sa mort, tous les objets ont disparu.

161

Vous êtes à mi-chemin entre l'étage inférieur et supérieur lorsque vous ressentez un petit craquement sous la plante de vos pieds. C'est une marche qui va céder sous votre poids. Il faut réagir et vite. *Tenter votre Chance!* Si vous êtes chanceux (rendez-vous au 169). Si vous êtes malchanceux (rendez-vous au 146).

162

La porte s'ouvre sur une immense salle. Cette salle luxueuse appartient aux nobles. Au fond de la pièce, un fauteuil très bien rembourré ainsi qu'une

gigantesque table. Un majestueux lit, pour faire une bonne sieste, repose dans un coin de cette

98

somptueuse chambre. L'endroit comprend aussi plusieurs magnifiques lampes dorées pour bien aménager cette pièce. Pendant que vous êtes toujours ébloui par cette merveilleuse chambre, un bizarre de chien sur deux pattes, ressemblant plutôt à l'ancêtre du chien, fonce sur vous sans même avoir jappé précédemment. Vous dégainez votre épée et vous foncez à votre tour en direction du Sauvagarde:

SAUVAGARDE Habileté : 9 Endurance : 8

Si vous remportez ce combat contre cet animal, vous vous apprêtez à examiner la pièce (rendez-vous au **191**).

163

Vous êtes présentement dans un cul-de-sac. Vous revenez sur vos pas pour arriver à une intersection. Vous décidez d'aller au nord (rendez-vous au **190**), au sud (rendez-vous au **186**) ou à l'ouest (rendez-vous au **140**).



99

162 *Un bizarre de chien sur deux pattes, ressemblant plutôt à l'ancêtre du chien, fonce sur vous sans même avoir jappé précédemment.*

164

Le chemin aboutit à une cellule dans laquelle siège plusieurs prisonniers. Elle peut contenir une trentaine de prisonniers. Cette cellule est conçue de barreaux très solides pour éviter que les esclaves s'évadent. Les prisonniers ressemblent à de vrais criminels au premier coup d'oeil; barbe longue, cheveux sales et longs, visage méchant et regard flamboyant. L'un d'eux se lève pour vous dire quelque chose: "Aidez-nous, c'est la Reine qui nous a fait emprisonnés et ligoté dans cette cellule. Nous sommes de pauvres innocents et nous n'avons pas mangé depuis plusieurs jours! Nous aimerions manger! Aidez-nous et nous vous aiderons à notre tour!" Vous réfléchissez un instant à la proposition du prisonnier. Si vous êtes d'accord à libérer les prisonniers et leurs remettre quatre de vos repas (rendez-vous au 193). Dans le cas contraire (rendez-vous au 418).

165

Il lâche un long soupir et vous dit: "Ah! Je suis un homme fini. Je me suis fait assez martyrisé durant toute ma vie que je ne vaud plus grand chose. Je suis venu m'installer ici, dans ce château, pour pouvoir

vivre une vie paisible auprès de sa majesté le Roi. Malheureusement, le Roi est torturé à son tour. Vous savez, c'est un homme tellement charitable et accueillant envers son peuple. Il ne mérite absolument le sort qui lui est tombé dessus. C'est lui qui m'a permis de rebâtir ma vie à ses côtés. En l'honneur du Roi, je vous donne mon livre. Dépêchez-vous et libérez le Roi au plus vite!"

L'homme poursuit: "J'ai été ruiné car, autrefois, j'excellais dans plusieurs tours de magie. Mon numéro préféré était le 452. Les personnes voulaient connaître mes secrets de la magie. Je n'ai jamais osé dévoiler le moindre de mes tours à personne. Elles se sont donc emparées des feuilles de mon livre à l'exception d'une seule. Les personnes du Mal, comme je les appellent, ne trouvaient pas cette page très intéressante. Fort heureusement car cette feuille est la plus précieuse de tout mon livre. Vous notez ce numéro de magie sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous souhaitez parler de son livre (rendez-vous au **181**). Vous pouvez également parler de ses feuilles (rendez-vous au **194**). Sinon, vous le remerciez et vous prenez congé de lui (rendez-vous au **238**).

102

166

Vous dégainez votre épée et le combattez sans trop d'effort:

GROGNONSTER Habileté : 5 Endurance : 6

Si vous parvenez à lui donner une bonne leçon dont il se rappellera très longtemps, vous le fouillez (rendez-vous au **204**).

167

Vous lui arrachez les feuilles et vous prenez la poudre d'escampette. Rendu hors de danger, votre curiosité vous porte à regarder les feuilles. Vous ne comprenez pas au texte qui est écrit. Déçu, vous les jetez par terre et en route pour votre mission. Allez-vous prendre l'ascenseur (rendez-vous au **155**) ou revenir sur vos pas (rendez-vous au **159**).

168

Cette baguette magique vous permet de rehausser votre HABILITÉ de 1 point et votre CHANCE de 3 points sans jamais dépasser vos totaux de départ évidemment. Vous allez pouvoir utiliser votre baguette magique qu'à deux reprises. Donc, utilisez

bien ce pouvoir car votre mission est longue et périlleuse. Le prix de cette baguette magique s'élève à 10 pièces d'or. Si vous décidez de l'acheter, n'oubliez pas d'inscrire cette baguette magique sur votre *Feuille d'Aventure* et de rayer les pièces d'or. Retournez au 352 pour faire un autre choix.

169

Vous enjambez rapidement la marche qui vient de céder. Vous évitez, par la même occasion une chute peut-être mortelle. Vous poursuivez jusqu'au second plancher (rendez-vous au 222).

170

Vous remarquez qu'un chemin est à votre droite et un autre se trouve un peu plus loin encore à votre droite. Des portes sont localisées au fond de ce corridor. Si vous décidez d'aller dans le premier chemin (rendez-vous au 184). Si vous préférez aller dans le second chemin (rendez-vous au 192). Vous pouvez également aller jeter un coup d'oeil aux portes (rendez-vous au 196).

171

Vous parvenez difficilement à distinguer une tuile qui n'est pas de la même couleur que les autres. Vous prenez le plus grand soin de la contourner pour arriver droit devant le Nain. Il tient un couteau dans sa main droite très décidé à vous transpercer le coeur. Vous devez le combattre pour sauver votre vie:

NAIN Habileté : 7 Endurance : 3

Si vous remportez ce combat expéditif (rendez-vous au 200).

172

Dès que la porte termina de s'ouvrir, un homme saute subitement sur vous et vous donne

sauvagement un coup de poing dans le ventre. Vous perdez à la fois le souffle et 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, il vous faut à tout prix le combattre (rendez-vous au **166**).

173

La flèche vous touche à l'abdomen et vous inflige une perte de 2 points d'ENDURANCE. À présent, vous

105

vous ressaisissez et vous vous préparez à combattre ces deux Caméléonites (rendez-vous au **189**).

174

Votre épaule est très sensible et vous en souffrez énormément. Déduisez 3 points à votre total d'ENDURANCE pour cette blessure que vous vous êtes infligée. Vous n'avez plus rien à faire dans les environs (rendez-vous au **320**).

175

Vous vous approchez de l'individu. Le vieil homme au front dégarni tient dans une main un breuvage chaud avec une paille à l'intérieur. Il est habillé tout en bleu et porte des pantoufles. Pour distraire sa concentration, vous laissez entendre un petit bruit. Soudain, l'homme se redresse en sursautant: "Excusez-moi, j'étais en train de lire un bouquin sur la magie. Venez vous asseoir jeune homme. De quel sujet vous voulez qu'on discute:

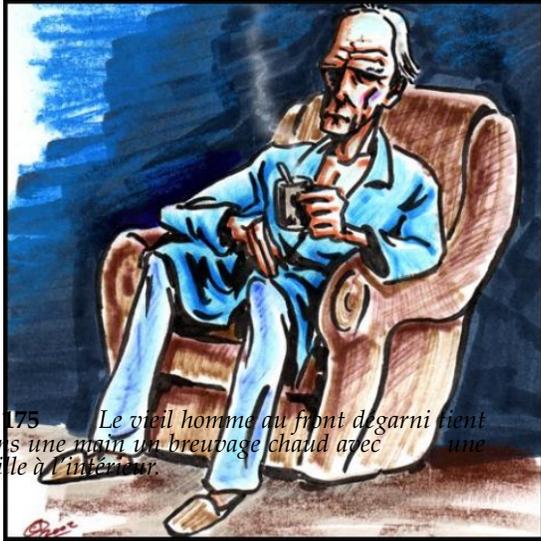
De ses feuilles (rendez-vous au **194**)

De son livre (rendez-vous au **181**)

Comment vaincre la Reine (rendez-vous au **188**)

De sa vie (rendez-vous au **165**)

106



175 — Le vieil homme au front dégarni tient dans une main un breuvage chaud avec une paille à l'intérieur.

107

176

À peine l'avez-vous emprunté que deux Gardes surgissent de nulle part et semblent bien décidés à vous barrer la route. Les Gardes vous attaquent en même temps:

	Habilitété	Endurance	
Premier GARDE	7	5	
Second GARDE	6	6	

Si vous gagnez ce combat, vous poursuivez votre route (rendez-vous au 195).

177

Cette porte par laquelle vous êtes entré est une porte magique. Avant que vous n'ayez eu le temps de réagir, cette porte vous a fait voyager une distance que vous ne pouvez estimer. Tout ce que je peux vous dire, en tant qu'auteur, c'est que vous vous retrouvez au deuxième étage. À vous de retracer votre orientation selon les indices des prochains paragraphes. Si vous possédez une carte, cela devrait être assez facile. Vous repartez vers une nouvelle destination inconnue pour le moment. Le chemin emprunté est en colimaçon de l'ouest vers l'est pour se terminer sur un chemin nord-sud. Vous pouvez

108

aller au nord (rendez-vous au **230**) ou au sud (rendez-vous au **212**).

178

Vous examinez les gourdes et vous trouvez 10 pièces d'or que vous notez sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous pouvez:

Continuer tout droit (rendez-vous au **198**)

Aller vers le nord (rendez-vous au **190**)

Aller vers le sud (rendez-vous au **186**)

Monter immédiatement au troisième étage (rendez-vous au **379**)

179

Le couloir se termine juste devant une porte. Cette porte est faite en chêne. Allez-vous ouvrir cette porte (rendez-vous au **182**) ou poursuivre le chemin (rendez-vous au **197**).

180

Le corridor est sans doute le plus long du château. Vous décidez d'accélérer le pas avant de vous faire repérer. Le chemin se dirige droit vers le nord et oblique à angle droit vers l'ouest. Vous arrivez

finalement au bout du couloir. Deux choix s'offrent à vous. Vous pouvez aller au nord (rendez-vous au **433**) ou au sud (rendez-vous au **256**).

181

Les renseignements que l'homme vous explique concernant son livre sont plutôt ennuyantes. Vous décidez d'ouvrir son livre à la première page pendant que l'homme vous parle. Vous constatez que le numéro 235 apparaît sur cette page en plein centre. Vous notez cette information sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous voulez l'entendre parler de ses feuilles (rendez-vous au **194**) ou de sa vie (rendez-vous au **165**). Si vous le questionnez au sujet de la Reine (rendez-vous au **188**). Vous pouvez aussi le quitter poliment en vous rendant au **238**.

182

Un homme vêtu d'une grande cape est assis dans un beau fauteuil. Il ressemble drôlement à un sorcier. Il a une longue barbe blanche et porte un chapeau en forme de cône rempli d'étoiles. En vous apercevant, il se lève avec beaucoup de difficulté et vous adresse

la parole: "Je m'appelle Xavier, je suis un très grand sorcier, mais hélas, j'ai perdu plusieurs de mes tours

110

de magie avec l'âge. Mon rôle consistait autrefois à aider les gens en détresse grâce à mes nombreux pouvoirs magiques. C'est pour ça que le Roi m'avait engagé il y a déjà plusieurs années. Tout allait bien jusqu'au jour où le Roi épousa cette Reine diabolique. Il m'avait prédit qu'un Sauveur de votre espèce viendrait nous libérer."

En l'interrompant, vous lui faites savoir que dans votre village, le chef vous avait grandement parlé positivement de Xavier. Vous êtes venu le rencontrer afin qu'il puisse vous aider à tuer la Reine. Enchanté, Xavier poursuit: "Enfin, j'ai bien prédit le bon Sauveur. Il est arrivé et nous allons pouvoir vivre notre vie paisible d'aujourd'hui."

Sur ces paroles, l'homme s'en va et revient avec quelques objets de très grande valeur. Il affirme: "Ces objets sont des pièces de collection que j'ai toujours conservé dans un lieu sûr. Je suis prêt à vous les offrir moyennant quelques pièces d'or." Le prix demandé pour chaque objet est indiqué au paragraphe correspondant à l'objet. De plus, Xavier vous demande l'équivalent de deux repas si vous décidez d'acheter au minimum un objet. Il meurt de

111

faim depuis plusieurs semaines. Si vous ne possédez pas ces deux repas, il est inutile d'acheter les objets de
Xavier.
Rendez-vous au
352.



182 Un homme vêtu d'une grande cape est assis dans un beau fauteuil. Il ressemble drôlement à un sorcier. Il a une longue barbe blanche et porte un chapeau en forme de cône rempli d'étoiles.

112



183 Il est caractérisé par une féroce gueule barbue et un corps long et serpentin. Il a été caractérisé comme une chimère empruntant des traits à pas moins de neuf animaux. Aussi, il peut voler très facilement sans ailes, ce qui est dû à sa crête.

113

Vous insérez, sans perdre un instant, la clé dans la serrure de la porte qui s'ouvre sans la moindre résistance. Vous vous précipitez rapidement vers l'homme pour lui porter secours. Il est déchiqueté à plusieurs endroits et son sang coule abondamment de sa poitrine. Soudainement, un bruit résonne dans toute la cellule. Vous vous arrêtez et vous jetez un long regard en provenance du bruit pour apercevoir une silhouette qui semble grandir à vue d'œil dans l'obscurité. Il est caractérisé par une féroce gueule barbue et un corps long et serpentin. Il a été caractérisé comme une chimère empruntant des traits à pas moins de neuf animaux. Aussi, il peut voler très facilement sans ailes, ce qui est dû à sa crête. Elle fonce brusquement sur vous. Vous allez vous placer entre votre ami et la créature afin que la Betahomme ne porte pas le coup fatal à votre ami David. C'est vous qui servez maintenant d'intermédiaire entre David et la Betahomme. Cette bête possède une énorme queue très rigide ressemblant à une catapulte qu'elle charge sur vous.

À chaque assaut, vous allez devoir lancer les dés pour David (votre ami) car l'énorme queue de la

Betahomme vous empêche de rester entre la bête et David. La créature attaque à la fois David et vous et ce, en même temps étant donné sa force extrême et son corps si imposant. De plus, à chaque assaut, lancez un dé, si vous obtenez 1 ou 2, la queue en forme de catapulte vous aura blessé grièvement et vous perdrez 2 points d'ENDURANCE supplémentaires. Si vous obtenez 3, elle vous a touché et vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire. Quant au combat avec David, vous n'avez pas à vous soucier de la queue de la Betahomme car elle doit lever la queue très haute avant de charger sur vous. Sa queue n'a donc pas le temps de s'attaquer à vous et à David dans le même assaut.

	Habilité	Endurance	
BETAHOMME		7	13
DAVID	8	6	

Si vous remportez ce rude combat... et que David a su résister avec plus de 2 points d'ENDURANCE (rendez-vous au 301). Sinon, vous vous rendez au 218.

184

Le silence qui règne vous fait demeurer sur vos gardes. Seul le bruit de vos bottes se fait entendre. Un peu plus loin, vous arrivez à un croisement de corridors. Une porte est située au nord et une autre se trouve au sud. Vous pouvez examiner la porte située au nord (rendez-vous au **233**) ou celle située au sud (rendez-vous au **225**). Vous pouvez aussi poursuivre votre route droit devant vous en vous rendant au **229**.

185

Incapable de supporter plus longtemps le cri de vos cinq adversaires gisant au sol, vous sortez rapidement de cette pièce et vous allez au sud (rendez-vous au **141**), à l'est (rendez-vous au **153**) ou à l'ouest (rendez-vous au **150**).

186

Le chemin se poursuit un bon moment en ligne droite, puis tourne soudainement à gauche pour retourner à droite. À cet endroit, vous décidez de vous immobiliser pour examiner plus attentivement la situation. Vous constatez qu'il y a un chemin qui tourne à droite et un autre se poursuivant en ligne

droite. Allez-vous emprunter celui de droite (rendez-vous au **227**) ou celui droit devant vous (rendez-vous au **207**).

187

Annonçant votre désaccord aux prisonniers, ceux-ci se mettent à vous maudire et à jurer encore une fois de toute leur force. Quatre Gardes finissent par vous barrer la route en s'exclamant simultanément: "Ceux qui essaient de libérer nos prisonniers doivent périr par l'épée!" Ils brandissent leur épée vers vous et à l'attaque! Combattez-les tous à la fois:

	Habilité	Endurance
Premier GARDE	6	6
Deuxième GARDE	7	7
Troisième GARDE	6	7

Si vous remportez ce long combat (rendez-vous au **216**).

188

Il avoue franchement qu'il ne sait pas grand chose sur cette mystérieuse femme. Il trouve qu'elle est si bizarre et différente du peuple. Malheureusement, ce

117

n'est pas la bonne personne qui pourra vous renseigner au sujet de cette femme. Si vous voulez entendre parler de ses feuilles (rendez-vous au **194**), de son livre (rendez-vous au **181**), de sa vie (rendez-vous au **165**). Sinon, vous le quittez (rendez-vous au **238**).

189

Vous parvenez à éviter la flèche et du même coup la catastrophe. Sans aucune hésitation, vous vous précipitez sur les Caméléonites pour leurs infliger une bonne leçon. Combattez-les à la fois:

	Habilité	Endurance
Premier CAMÉLÉONITE	7	6
Deuxième CAMÉLÉONITE	8	9
Troisième CAMÉLÉONITE	8	8

Si vous êtes vainqueur (rendez-vous au **210**).

190

Vous marchez à peine quand vous vous arrêtez pour observer une superbe porte qui brille sous vos yeux. Vous distinguez également une autre porte un peu plus loin. Est-ce que vous ouvrez la première porte

118

(rendez-vous au **221**) ou la seconde (rendez-vous au **213**).

191

Dès que vous avez fini de le tuer, son maître arrive par derrière et vous enfonce son poignard dans la

jambe. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE tout en remarquant le chiffre 47 inscrit sur le manche de l'arme. Si vous êtes encore en vie, vous vous retournez en sa direction et vous dégainez votre épée:

MAÎTRE Habileté : 8 Endurance : 14

Si vous remportez ce sanglant combat (rendez-vous au 226).

192

Le chemin se poursuit en ligne droite durant une longue période. Par la suite, vous remarquez un autre chemin se dirigeant vers le nord. Un escalier est situé tout près de vous. Allez-vous emprunter le corridor du nord (rendez-vous au 220). Vous pouvez aussi monter au troisième étage (rendez-vous au 240) ou descendre au premier étage (rendez-vous au 269).

119

193

Après plusieurs minutes de réflexion, vous annoncez aux prisonniers votre décision de les délivrer. N'oubliez pas de rayer 4 repas sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous sentez de la joie qui commence à régner dans la cellule. Vous leurs dites immédiatement de se taire pour ne pas attirer l'attention. Trop tard, un Garde a entendu le vacarme. Vous dégainez pour l'affronter rapidement avant qu'il n'alerte toute la brigade.

GARDE Habileté : 6 Endurance : 7

Si vous êtes vainqueur, vous libérez les prisonniers (rendez-vous au 216).

194

L'homme vous explique qu'il est grand temps d'aller vaincre la terreur qui règne au palais. Il vous mets en garde contre tous les pièges présents dans le château. Malheureusement, il ne peut vous indiquer l'emplacement des pièges, fautes d'informations. Si vous voulez obtenir des renseignements sur son livre (rendez-vous au 181). Vous pouvez l'entendre parler de la Reine (rendez-vous au 188) ou de sa vie (rendez-vous au 165). Préférez-vous le combattre

120

(rendez-vous au **160**) ou tout simplement le quitter (rendez-vous au **238**).

195

Le passage se dirige subitement vers le nord pour s'arrêter devant un escalier que vous empruntez à l'instant (rendez-vous au **232**).

196

Vous vous retrouvez déjà quelques instants plus tard devant trois gigantesques portes. Ces portes immenses sont constituées de cadenas. Un escalier se situe juste à côté de ces portes pour monter au troisième étage. Quelle sera votre décision:

Ouvrir la porte de gauche (rendez-vous au **217**)

Ouvrir la porte au centre (rendez-vous au **237**)

Ouvrir la porte de droite (rendez-vous au **208**)

Aller au troisième étage (rendez-vous au **240**)

Revenir sur vos pas (rendez-vous au **135**)

197

Si vous possédez un passe-partout (rendez-vous au **361**). Sinon (rendez-vous au **350**).

198

Vous arrivez dans un cul-de-sac. Vous remarquez à votre droite un ascenseur que vous empruntez à l'instant. Vous pouvez appuyer sur le bouton vous dirigeant au troisième étage (rendez-vous au **179**) ou celui descendant au premier étage (rendez-vous au **231**).

199

Vous marchez sur une tuile de texture différente des autres. Soudainement, le Nain déclenche le mécanisme si fort que votre tympan de l'oreille se brise. Vous êtes rendu sourd! Hélas, votre aventure se termine ici car il va être très difficile de poursuivre si vous n'entendez plus rien.

200

Vous parvenez à lui arracher les feuilles qu'il tenait dans ses mains et vous tentez de vous sauver. À peine que vous faites quelques enjambées, les feuilles s'enflamment. Vous tentez de vous en départir, mais en vain. Les feuilles restent collées à vos mains. L'homme vous signale: "Vous voulez garder les

feuilles, alors pourquoi maintenant vous voulez vous en départir!" En peu de temps, vos mains brûlent et

122

vos corps ne tarde pas à suivre. Votre mission s'achève de façon tragique. Soyez plus vigilant la prochaine fois.

201

Vous parvenez difficilement à ouvrir cette porte. À peine avez-vous franchi le seuil de la porte qu'une énorme boule de plâtre vous tombe directement sur la tête. Vous perdez à la fois connaissance, votre tête et la vie.

202

Après une longue marche, vous aboutissez enfin à une porte. Vous pouvez l'ouvrir (rendez-vous au **144**). Sinon, vous revenez sur vos pas pour aller au sud (rendez-vous au **141**), à l'ouest (rendez-vous au **150**) ou à l'est (rendez-vous au **153**).

203

Vous vous retrouvez dans une toute petite pièce. Elle mesure environ sept mètres de largeur par dix mètres de longueur. Vous constatez que les murs sont frais peints de couleur vert. Seules des étagères et un petit bureau meublent la pièce. Vous pouvez aller

123

voir les étagères (rendez-vous au **279**) ou examiner le bureau (rendez-vous au **299**).

204

Cet homme ne possédait aucun objet de valeur en sa possession. En revanche, vous prenez le bouclier que vous venez de découvrir. Vous le rangez dans votre sac à dos et sortez immédiatement de la pièce. Vous pouvez maintenant prendre l'escalier qui vous mènera au second plancher (rendez-vous au **161**) ou revenir sur vos pas (rendez-vous au **111**).

205

Ce numéro est très précieux au cours de votre aventure. Il vous sera demandé à quelques reprises. Il est donc très important de vous rappeler de ce nombre. Retournez au **352** pour un autre choix.

206

Vous montez rapidement au troisième étage par l'escalier se trouvant dans la tour. La vue semble magnifique. Vous pouvez rester sur place pour admirer le paysage en vous rendant au **247**. Si, par contre, vous ne sentez pas la nécessité de rester sur les lieux (rendez-vous au **234**).

124

207

Vous marchez une quinzaine de minutes sans bifurquer de gauche à droite. Vous aboutissez finalement devant une porte que vous ouvrez sans difficulté (rendez-vous au **203**).

208

Avez-vous noté le numéro se trouvant à la première page du livre. Si oui, rendez-vous au numéro indiqué à la première page. Dans le cas contraire (rendez-vous au **356**).

209

Vous marchez à peine le temps de vous fatiguer qu'une autre porte se pointe à votre droite. Elle est plus petite que votre grandeur. C'est peut-être une pièce pour les nains vivant au château. Désirez-vous entrer dans cette minuscule pièce (rendez-vous au **364**) ou poursuivre vers le nord (rendez-vous au **377**).

210

Après votre fructueuse victoire, vous ne perdez pas une seconde et vous continuez votre route. Vous

125

vous arrêtez devant une porte que vous ouvrez à l'instant. Vous décidez d'entrer dans la pièce (rendez-vous au **291**).

211

Vous fouillez avec joie les deux maîtres et vous parvenez à y trouver 20 pièces d'or que vous rangez soigneusement dans votre sac à dos. Assez perdu de temps, vous devez poursuivre votre chemin. Peu de temps après, vous arrivez à un croisement. Quelle direction allez-vous prendre? Le nord (rendez-vous au **180**), le sud (rendez-vous au **297**) ou l'est (rendez-vous au **270**).

212

Votre descente vers le sud se fait très délicatement sur la plante des pieds. Le corridor est uniquement en ligne droite et se termine par une porte. Vous l'ouvrez. Rendez-vous au **203**.

213

Vous ne vous attardez guère longtemps à la première porte et vous vous dirigez vers la seconde. À mesure que vous avancez dans le corridor, vous distinguez une autre porte qui suit la seconde. Vous pouvez

passer la seconde et vous rendre immédiatement à la suivante (rendez-vous au **292**), réfléchir un instant sur place (rendez-vous au **296**). Vous pouvez aussi ouvrir cette porte et entrer tout de suite (rendez-vous au **281**) ou passer cette porte et attendre un moment devant la porte suivante (rendez-vous au **255**).

214

Cette boule de cristal vous permettra d'identifier certaines personnes étranges que vous allez croiser sur votre route. Cependant, elle ne vous permet pas d'identifier l'emplacement des monstres à combattre. Si vous désirez vous la procurer, il vous en coûtera 8 pièces d'or. Retournez au **352**.

215

Votre corridor se poursuit en ligne droite pendant plusieurs minutes. Il se termine par un croisement. Vous poursuivez en direction du nord (rendez-vous au **202**), du sud (rendez-vous au **141**) ou de l'est (rendez-vous au **150**).

216

Les prisonniers vous remercient grandement de les avoir libérés. Ils jurent que s'ils croisent la Reine, ils

vont la tuer en votre Honneur. C'est ici que vous vous séparez des prisonniers pour poursuivre votre mission (rendez-vous au 170).

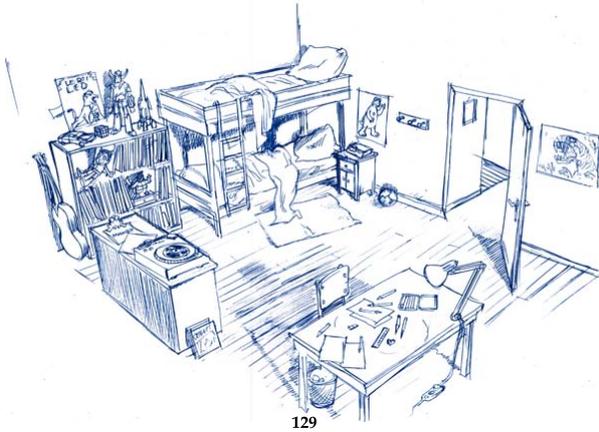
217

Cette majestueuse porte s'ouvre sans résistance. Arrivé à l'intérieur, vous constatez que la pièce est pleine à craquer d'objets. Vous avez juste à tourner la tête pour examiner le contenu de la pièce. Vous êtes dans une chambre en désordre. Elle comprend un lit à 2 étages placé dans le coin droit tout au fond de la pièce. Un bureau est placé au fond de la pièce. Il ressemble plutôt à une table de travail. Cette chambre comprend également une table avec quatre chaises et une mini-cuisinette. Plusieurs morceaux de vêtements sont éparpillés partout dans la chambre. La personne demeurant ici semble être partie en vitesse sans avoir eu le temps de ranger son linge. Il faut faire vite car elle peut revenir d'une minute à l'autre. Par quel endroit allez-vous commencer vos recherches:



Par le lit (rendez-vous au 283)
 Par la cuisinette (rendez-vous au 298)
 Par le garde-robe (rendez-vous au 262)
 Par la table et le linge (rendez-vous au 271)

217 *Elle comprend un lit à 2 étages placé dans le coin droit tout au fond de la pièce. Un bureau est placé au fond de la pièce.*



129

218

David vous fait un dernier soupir avant de rendre l'âme. Des larmes ont à peine le temps de couler de vos joues que l'homme appelle encore une fois. Les bêtes sont très déchaînées car vous venez de tuer une des leurs. Elles manifestent bruyamment leur colère en hurlant lorsque vous vous approchez de lui. Il faut vous dépêcher si vous ne voulez pas que l'on vous repère (rendez-vous au 40).

219

Vous pouvez prendre un repas avant de poursuivre dans ce couloir principal. Lorsque vous marchez vers le nord, vous entendez un bruit lourd qui augmente au fur et à mesure que vous vous en approchez. Vous pouvez tenter d'éviter cette chose étrange en vous sauvant... Si vous êtes courageux, vous continuez à avancer vers le nord tout en restant sur vos gardes. Vous poursuivez par le corridor à votre droite (rendez-vous au 134) ou celui à votre gauche (rendez-vous au 164). Sinon, vous continuez à avancer vers le nord comme un brave guerrier (rendez-vous au 448).

130

220

Le chemin tourne subitement à gauche. Ne voyant aucune autre issue possible, vous repartez à gauche (rendez-vous au 229).

221

Cette porte est constituée de plaque d'or. Vous remarquez un énorme espace entre le plancher et le bas de la porte. À cet instant, une odeur mortelle pénètre dans vos narines. Vous vous écroulez violemment sur le sol. Tel est votre destin pour l'avenir.

222

L'escalier vous a mené dans une salle très petite. Vous pouvez examiner la salle (rendez-vous au 203) ou continuer à monter jusqu'à l'étage supérieur (rendez-vous au 240).

223

Le chemin serpente dans tous les sens possibles pendant plusieurs minutes. Vous remarquez un objet à l'horizon. Vous en êtes incapable de l'identifier correctement. À mesure que vous avancez, vous constatez que l'objet en question est une énorme

tour. Vous pouvez entrer à l'intérieur (rendez-vous au 247). Vous pouvez aussi aller ouvrir la porte qui se trouve à l'extrémité ouest du château (rendez-vous au 234) ou retourner sur vos pas (rendez-vous au 182).

224

Ce passe-partout vous permettra de déverrouiller la plupart des portes du château. Seules les portes qui auront été sabotées ou doublement verrouillées vous causeront problème. La tâche s'annoncera dorénavant plus facile lorsque vous tenterez d'ouvrir plusieurs portes. Le prix à payer est en conséquence. Il vous en coûte 15 pièces d'or pour vous procurer ce passe-partout. Rendez-vous au 205.

225

Cette porte s'ouvre sans trop de difficulté. Il y a, l'intérieur de cette pièce, une chaise dans un coin. Une table se tient au centre. Sur cette table, des tonnes de variété de fruits sont bien présentés. De quoi ravir tous les goûts. Cette salle est très bien éclairée. Elle est peinte d'un rouge vif, de quoi rendre les gens très agressifs. Vous pouvez manger des pommes (rendez-vous au 402) ou des poires (rendez-

vous au 427). Sinon, ne voyant pas d'intérêt à rester plus longtemps ici, vous sortez de la pièce (rendez-vous au 252).

226

Vous fouillez les deux cadavres étendus devant vous et vous trouvez 20 pièces d'or. Vous les notez dans la case appropriée et vous quittez l'endroit avec un petit sourire aux lèvres. Vous sortez par un petit passage secret dissimulé dans le mur. Le numéro 84 est illustré sous vos pas. Vous ne réalisez pas encore que vous venez de combattre le maître de cet étage. Notez ce renseignement ainsi que le numéro sur le sol sur votre *Feuille d'Aventure* avant de poursuivre (rendez-vous au 242).

227

Vous ne pouvez aller plus loin. Un mur est dressé devant vous. Il est tellement haut et immense que vous décidez de rebrousser chemin (rendez-vous au 212).

228

Vous pouvez prendre possession de toutes les cartes du château pour seulement 10 pièces d'or chacune.

133

Ces cartes vous permettront de connaître l'emplacement exact des corridors ainsi que toutes les portes du château. Si vous les prenez, vous pouvez aller les consulter aux pages 259 à 262, mais vous devez les payer avant. Retourner au 352 pour d'autres choix.

229

Un peu plus loin, le chemin que vous avez emprunté s'arrête brusquement devant une porte. Cette porte est verrouillée. Vous vous demandez bien si quelque chose d'intéressant se trouve à l'intérieur. Le temps que vous prenez à vous poser cette question, vous entendez des voix qui semblent provenir des environs. Possédez-vous une boule de cristal? Si oui (rendez-vous au 246). Sinon (rendez-vous au 258).

230

Le chemin oblique vers l'ouest pendant un court laps de temps et se redresse vers le nord. Vous marchez très longtemps pour finalement arriver à une intersection. Allez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au 190), l'est (rendez-vous au 198) ou

l'ouest (rendez-vous au 215).

134

231

Avez-vous combattu et éliminé le monstre qui vit au premier étage? Si oui (rendez-vous au 290). Dans le cas contraire (rendez-vous au 269).

232

Arrivé au deuxième étage, vous pouvez monter immédiatement au troisième étage sans vous attarder plus longtemps à ce niveau (rendez-vous au 206). Si vous décidez de vous arrêter sur ce palier, il y a une porte juste en face de vous qui attire votre regard. Elle semble est fabriquée en chêne pouvant résister aux coups très puissants. Vous pouvez ouvrir cette porte (rendez-vous au 243) ou poursuivre pour aller examiner de plus près l'autre porte plus loin (rendez-vous au 254).

233

Vous êtes devant une porte qui refuse de céder à vos tentatives. La porte est très bien verrouillée. Possédez-vous un passe-partout? Si oui, additionnez 52 au chiffre inscrit sur le passe-partout et rendez-vous à ce numéro. Si le paragraphe n'a pas de sens ou que vous n'avez tout simplement pas de passe-partout (rendez-vous au 241).

135

234

Vous descendez vers le sud jusqu'au moment où vous croisez un autre chemin. Vous vous immobilisez et vous vous demandez bien quel est le chemin qui serait le plus profitable. Allez-vous prendre celui situé à l'est (rendez-vous au 245) ou au sud (rendez-vous au 256).

235

Mais non, vous ne rêvez pas. Vous êtes bel et bien

dans la salle où l'on élève les animaux les plus féroces du château. Votre coeur se met à battre de plus en plus vite et vous commencez à trembler. Vous parcourez la pièce du coin de l'oeil. Vos recherches ne se font pas attendre. Une créature se dresse juste devant vous. Cet être doit mesurer approximativement six mètres de haut. Elle a de longs bras avec d'immenses mains. Elle a des cornes des pointues et pousse un cri strident en vous apercevant. (rendez-vous au 250).



136



235
Cet être doit

mesurer
approximativement six
mètres de haut. Elle a de longs bras avec
d'immenses mains. Elle a des cornes des pointues
et pousse un cri strident en vous apercevant.

137

236

Cette potion magique contient 4 doses que vous pourrez prendre à tout moment sauf durant les combats. Cette potion vous permet de hausser votre total d'ENDURANCE de 5 points en veillant à ne pas dépasser votre total de départ. Notez ces renseignements sur votre *Feuille d'Aventure*. Il vous en coûte 15 pièces d'or pour vous procurer cette potion magique. Retournez au 352 pour d'autres choix.

237

Cette porte est barrée. Possédez-vous un passe-partout? Si oui, soustrayez le nombre inscrit sur le passe-partout à 595 et rendez-vous au nouveau paragraphe. Si le paragraphe n'a aucun sens ou si vous n'avez pas de passe-partout, rendez-vous au 276.

238

Vous sortez et revenez sur vos pas (rendez-vous au 159)



138

239

Vous venez à peine de tuer le tout dernier monstre que vous entendez des ricanements provenant d'une voix de femme. "Ah! Ah! Ah! petit aventurier! Tu es parvenu à vaincre tous les maîtres du royaume. D'accord, tu es le premier à réussir cette première partie de ta mission mais c'est moi qui va te faire disparaître!" Sur ces mots, vous disparaissiez pour réapparaître dans une autre pièce face à face avec la Reine. La seconde partie de votre mission commence. Bonne Chance!!! Si vous avez déjà combattu la Reine auparavant (rendez-vous au 446). Sinon (rendez-vous au 371).

240

Arrivé au sommet de l'escalier, vous constatez que vous êtes devant une porte. Vous l'ouvrez à l'instant. C'est une majestueuse chambre. Un lit et un bureau sont situés sur l'un des quatre murs de cette chambre. Un trône est également logé dans cette pièce. Vous vous demandez bien à quoi peut servir un trône dans une chambre. Une immense et somptueuse armoire faite en chêne et mesurant trois mètres de haut est mise en évidence dans cette chambre. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* qu'il y a

un trône dans cette chambre. Ce renseignement pourrait peut-être vous servir. Vous supposez que c'est sans doute la chambre de la Reine. Maintenant, faites un choix:

Vous asseoir sur le trône (rendez-vous au **248**)
 Examiner le lit (rendez-vous au **289**)
 Examiner le bureau (rendez-vous au **275**)
 Ouvrir l'armoire (rendez-vous au **263**)
 Quitter la pièce (rendez-vous au **209**)

241

Vous revenez au croisement. Vous pouvez ouvrir la porte au sud (rendez-vous au **225**) ou à l'ouest (rendez-vous au **229**).

242

Croyant rencontrer d'autres adversaires sur votre route, vous quittez les lieux par la porte secrète qui vous conduit directement au deuxième étage (rendez-vous au **232**).

243

Vous entrez avec délicatesse dans la pièce. Elle est très vaste mais très malpropre aussi. Au fond de la

pièce, derrière les nombreuses toiles d'araignées, se trouve un coffre en argent. Vous tentez de l'ouvrir mais il est fermé à clé. Si vous désirez ouvrir le coffre (rendez-vous au **310**). Si vous ne trouvez pas le besoin de l'ouvrir, vous quittez les lieux (rendez-vous au **322**).

244

Impossible, il n'y a rien à faire. Ces bêtes veulent votre peau. Vous ne pourrez pas durer encore bien longtemps car votre énergie diminue sans cesse. Les Scpioaraignes-Tue sont mortes, mais les Tarentules vont finir par vous dévorer. Elles finiront par vos provisions comme digestif.

245

Vous marchez un moment vers l'est et vous changez

pour le sud. Vous arrêtez votre marche à un croisement. Vous allez à l'est (rendez-vous au **270**), à l'ouest (rendez-vous au **286**), au sud (rendez-vous au **297**) ou revenez sur vos pas vers le nord (rendez-vous au **180**).



141

246

Vous remarquez les deux Gardes qui s'approchent dangereusement de vous. Ils sont juste dans le corridor perpendiculaire au vôtre et s'apprêtent à changer de corridor. Est-ce que vous essayez d'ouvrir quand même la porte (rendez-vous au **336**). Dans le cas contraire, vous restez caché et vous attendez de voir la direction que les Gardes vont emprunter (rendez-vous au **303**).

247

Vous avez une vue splendide sur l'ensemble de la forêt. Pendant que vous admirez le paysage, un homme vous attaque par derrière. Il vous transperce le coeur avec sa petite épée. Votre mort suit instantanément. Vous ne pourrez plus réaliser votre mission et raconter à votre famille à quel point la vue était magnifique.

248

Le trône est d'un tel confort que vous ne voulez guère vous lever de celui-ci. Soudain, une lumière verte, jaune, bleue et blanche traverse de fond en comble la pièce. Elle vous éblouit pendant un court moment. Tout à coup, vous vous sentez avec un

142

regain d'énergie et de force. Cette lumière vous fait gagner 5 points d'ENDURANCE et 3 points de CHANCE. Maintenant, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez:

Examiner le lit (rendez-vous au 289)
Examiner le bureau (rendez-vous au 275)
Ouvrir l'armoire (rendez-vous au 263)
Quitter les lieux (rendez-vous au 209)

249

Sans même regarder à quoi ressemblait cette porte, vous vous empressez de la franchir le plus rapidement possible. C'est sûrement la meilleure cachette que vous ayez trouvée car la pièce est dans le noir total. Vous ne pouvez même pas voir où vous mettez les pieds. Vous restez jusqu'à ce que le danger soit passé (rendez-vous au 420).

250

Ce monstre est très redoutable. Aucune autre personne a réussi à le blesser et encore moins de le tuer. Ils sont tous morts avant même qu'ils puissent s'en approcher. Peut-être serez-vous le premier à réussir à exterminer ce redoutable adversaire?

143

Unissez toutes vos forces et dirigez-vous vers cette créature:

HOMMONSTRO Habileté : 10 Endurance : 17

Si vous remportez ce terrible combat, vous venez de tuer l'un des trois monstres que vous devez exterminer (rendez-vous au 315).

251

Pendant que vous êtes passionné par la revue *Les Aventuriers*, un petit individu, caché derrière l'une de ces laveuses, parvient à s'emparer de votre sac à dos qui était installé près de vos vêtements. Vous perdez 1 point d'HABILETÉ et 1 point de CHANCE pour avoir consacré trop d'intérêt à la revue. Vous n'êtes pas ici pour lire mais pour sauver le Roi. TÂCHEZ DE VOUS EN SOUVENIR! Maintenant, lancez deux dés pour connaître le nombre de pièces d'or que ce voyou vous a volé. Il s'est également emparé de votre boule de cristal, votre passe-partout ainsi que l'équivalent de deux repas. Heureusement, cet individu était seulement intéressé à l'argent et il n'a pas touché à votre arme si précieuse pour votre

144

mission. Rayez tous ces objets de votre *Feuille d'Aventure* avant de poursuivre votre aventure.

Après cette triste mésaventure, vous vous précipitez vers la laveuse contenant vos vêtements. Vous constatez avec soulagement qu'ils sont encore à l'intérieur. Vous vous habillez. Ah! que cela fait est confortable de vêtir des vêtements propres mais encore tachés de sang. Vous quittez cette buanderie sur le champ en pensant toujours au malheur qui vient de vous arriver (rendez-vous au **368**).

252

Vous pouvez à présent aller voir la porte qui est au bout du corridor ouest (rendez-vous au **229**) ou revenir sur vos pas (rendez-vous au **438**).

253

En un rien de temps, la salle se remplit à pleine capacité. Les deux hommes, qui venaient de terminer leur chiffre de travail, sont obligés de rester afin d'aider le reste du personnel qui en ont plein les bras. Des employés montent par l'escalier que vous venez d'emprunter et qui est strictement réservé au personnel (rendez-vous au **409**).

145

254

Vous vous dirigez vers cette porte. Vous remarquez qu'il y a une autre porte à l'horizon. La porte devant vous est constituée de marbre et elle possède une tête de squelette sur le haut de la porte. Vous n'avez aucune idée de la signification de la tête. C'est sûrement un signe d'un danger quelconque, mais lequel... À présent, est-ce que vous ouvrez cette porte (rendez-vous au **341**) ou vous revenez sur vos pas pour ouvrir l'une des autres portes (rendez-vous au **374**).

255

Vous craignez le pire en ouvrant cette porte. C'est la raison pour laquelle vous prenez une sage décision en vous immobilisant devant celle-ci. Votre intuition ne vous a pas trompé; des bruits provenant du sud se font entendre. Vous dégainez immédiatement votre épée et vous vous dirigez à la jonction de l'autre corridor pour défier ce danger. À peine le Garde vous a-t-il aperçu que vous lui tranchez la tête. À présent, vous entrez dans la pièce avec confiance (rendez-vous au **292**).

256

À peine avez-vous emprunté ce corridor que vous tournez immédiatement à l'ouest. Il y a, tout près, une porte en bois. Vous entendez des cris surgissant derrière cette porte. Voulez-vous entrer quand même dans cette pièce (rendez-vous au **327**) ou vous vous éloignez de cette porte et regagner l'autre corridor (rendez-vous au **245**).

257

Vous ouvrez la porte très facilement. C'est une chambre bien garnie. Dans le coin droit, il y a un fauteuil rembourré. Dans l'autre coin, une table avec quatre chaises y sont aménagées. Finalement, un lit est installé e long du mur. Le lit est muni de belles couvertures et d'une douillette chaude. Si vous désirez aller voir de plus près la table (rendez-vous au **329**). Vous pouvez aller vous asseoir le fauteuil (rendez-vous au **422**). Si vous voulez aller vous reposer sur le lit (rendez-vous au **345**). Si aucun choix ne vous intéresse, vous quittez les lieux (rendez-vous au **241**).

**258**

Vous entendez des bruits au loin mais vous ne vous en préoccupez point. Pendant que vous essayez d'enfoncer la porte, deux Gardes se pointent derrière vous. Vous vous retournez rapidement, prêt à les affronter l'un après l'autre :

	Habilité	Endurance
Premier GARDE	6	7
Second GARDE	8	4

Si vous êtes vainqueur, *Tenter votre Chance!* Si vous êtes chanceux, vous enfoncez d'un bon coup d'épaulé (rendez-vous au **302**). Si vous êtes malchanceux, vous devez vous résigner à ouvrir cette porte (rendez-vous au **320**).

259

Ce numéro vous sera nécessaire pour faire de la magie. Il vous sera indiqué quelques fois si vous possédez une baguette magique. Si tel est le cas, il vous faudra exécuter des opérations arithmétiques avec ce numéro de paragraphe. Il est primordial de ne pas enlever ce nombre de votre mémoire tout au long de votre mission.

260

Lorsque vous achevez de tuer le deuxième Scorpioaraigne-Tue, vous remarquez que les tarentules et les scorpions se sauvent de vous. C'est la panique totale parmi ces petites bestioles. Vous venez de tuer le monstre de cet étage. En voilà un de moins à tuer. Votre mission avance à grands pas vers son objectif final: tuer la Reine et délivrer le Roi. Soudainement, le chiffre 129 se dessine à vue d'œil sur le sol et s'efface aussitôt. Notez ce chiffre sur votre *Feuille d'Aventure*. Il pourrait vous être utile ultérieurement. Si vous voulez marcher sur ce chiffre (rendez-vous au **103**). Sinon (rendez-vous au **308**).

261

Les lumières installées sur les murs, éclairent votre corridor à mesure que vous avancez dans cette direction. Vous pouvez prendre un repas, si vous le désirez, avant de poursuivre votre route. Vous continuez à avancer tranquillement tout en restant sur vos gardes. Le corridor se divise en deux autres chemins. Allez-vous aller à l'est (rendez-vous au **300**) ou au sud (rendez-vous au **346**).

262

Dans ce garde-robe, l'obscurité règne étant donné l'absence de lumières au plafond. Vous ne voyez pratiquement rien. Vous distinguez les vêtements présents à l'intérieur. Soudain, vous apercevez deux yeux brillants dans le noir. Un animal qui dormait dans le garde-robe vous regarde droit dans les yeux. Il a un net avantage sur vous car sa vision est nettement meilleure que la vôtre dans le noir. Vous devez augmenter son ENDURANCE de 4 points et son HABILITÉ de 2 points durant toute la durée du combat:

CHIANOTUE Habileté : 5 Endurance : 8

Si vous parvenez à tuer cet étrange animal, vous pouvez examiner le lit (rendez-vous au 283), la cuisinette (rendez-vous au 298) ou la table (rendez-vous au 271). Vous pouvez aussi quitter la pièce (rendez-vous au 340).

263

Vous devez utiliser toutes vos forces afin de parvenir à ouvrir cette armoire qui cède après plusieurs tentatives. Elle est faite de chêne de différentes couleurs. Deux magnifiques oiseaux, dont vous

ignorez leur nom, sont illustrés sur les portes de l'armoire. Votre butin ne sera pas énorme car l'armoire est presque vide. Vous trouvez des restants de nourriture que vous pouvez manger si vous le désirez (rendez-vous au 367). Vous pouvez laisser la nourriture et aller examiner le lit (rendez-vous au 289) ou le bureau (rendez-vous au 275). Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez vous asseoir sur le trône (rendez-vous au 248). Si quitter la pièce est votre dernier choix (rendez-vous au 209).

264

Vous êtes prêt à engager le combat avec tous ces ennemis. Les maîtres sont munis d'une hache et d'un long fouet. Ils sont vêtus d'une armure d'écailles. Ce combat risque d'être long et très intense. Combattez tous ces Dobermans ainsi que leur maître l'un après l'autre :

	Habilité	Endurance	
Premier DOBERMAN		6	6
Deuxième DOBERMAN	7		7
Troisième DOBERMAN	6		7
Quatrième DOBERMAN	7		5
Premier MAÎTRE	8		7

Deuxième MAÎTRE

8

8

Si vous remportez ce combat d'endurance (rendez-vous au **211**).

264 *Les maîtres sont munis d'une hache et d'un long fouet. Ils sont vêtus d'une armure d'écailles.*

**265**

Une lumière blanche surgit subitement de la tête du serpent. Vous vous sentez très étourdi. Vous commencez à vous enfoncer dans le plancher. Vous vous réveillez et vous constatez votre emplacement (rendez-vous au **89**).

266

Vous parvenez de justesse à lui donner quelques bons coups de pieds, ce qui vous libère pour quelques secondes. Sans perdre un instant, vous en profitez pour prendre votre linge et vous traversez en direction du tunnel. *Tenter votre Chance!* Si vous êtes chanceux (rendez-vous au **284**). Si vous êtes malchanceux (rendez-vous au **287**).

Tenter votre Chance! Si vous êtes chanceux (rendez-vous au **295**). Si vous êtes malchanceux (rendez-vous au **288**).

268

Brusquement, une tarentule, qui marchait au plafond, vous tombe sur l'épaule et vous mord. Vous donnez une tape sur votre épaule pour faire tomber

153

la tarentule par terre. Avec votre pied, vous l'écrasez de tout votre poids. Le mal est déjà fait. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE (rendez-vous au **451**).

269

Il est temps de presser le pas pour trouver ce fameux monstre. Vous continuez à descendre l'escalier pour vous retrouver dans la chambre des visiteurs ou, si vous aimez mieux, un vestiaire (rendez-vous au **111**).

270

Vous poursuivez en direction de l'est sans trop de difficulté. Vous vous arrêtez soudainement lorsqu'un chemin vers le sud s'ouvre à vos yeux. Vous remarquez qu'au fond du corridor que vous entreprenez, se tient une porte baignant dans l'obscurité. Votre décision a été trop tardive. Un Garde vous a repéré et il se dirige à vive allure vers vous. Il est trop tard pour rebrousser chemin:

GARDE Habileté : 6 Endurance : 8

Si vous parvenez à le tuer, vous pouvez poursuivre au sud (rendez-vous au **362**) ou aller voir ce qui se

154

cache derrière la porte au fond du couloir (rendez-vous au **394**).

271

Vous enjambez les quelques morceaux de linge sale

qui traînent sur le plancher. Vous ne trouvez rien de spécial qui puisse attirer votre attention à l'exception d'un habit fait en peau de crocodile. Si vous désirez l'essayer (rendez-vous au 333). Sinon, vous pouvez examiner le lit (rendez-vous au 283), la cuisinette (rendez-vous au 298) ou le garde-robe (rendez-vous au 262). Votre dernière décision serait de quitter cette pièce (rendez-vous au 340).

272

Vous redescendez et vous vous apprêtez à sortir du cinéma lorsque vous remarquez un portefeuille oublié sur un siège. Vous l'ouvrez et vous saisissez les quelques pièces d'or s'y trouvant. Lancez un dé pour connaître le nombre exact de pièces d'or qui se trouvent dans ce portefeuille. Vous quittez à présent le cinéma un peu plus riche qu'auparavant (rendez-vous au 374).

155

273

Tenter votre Chance! Si vous êtes chanceux (rendez-vous au 353). Si vous êtes malchanceux (rendez-vous au 401).

274

Le tintamarre qui vous a incité à vous diriger dans cette direction est dû au fait qu'une bande de voyous s'est infiltrée dans le château. Ils font beaucoup de bruit justement pour attirer les curieux. Vous êtes, à ce que je peux constater, l'un des curieux qui ne se préoccupe guère du danger. Vous venez de tomber dans le piège de ces garnements. Vous remarquez, autour de vous, plusieurs cadavres gisant au sol. Du sang tache les murs et le plafond et même sur les voyous. Vous allez devoir les combattre pour sauver votre honneur et si vous voulez vous rendre à cette porte (rendez-vous au 335). Vous pouvez également rebrousser chemin (rendez-vous au 382).

275

Ce bureau est d'une propreté extrême que vous pouvez voir votre reflet à travers la vitre sur le dessus du bureau. C'est un immense bureau qui

156

comporte six tiroirs bien répartis en longueur.
Qu'allez-vous faire:

Ouvrir les tiroirs (rendez-vous au 387)
Vous asseoir sur le trône (rendez-vous au 248)
Ouvrir l'armoire (rendez-vous au 263)
Examiner le lit (rendez-vous au 289)
Quitter la pièce (rendez-vous au 209)

276

Vous rebroussez chemin (rendez-vous au 135).

277

Soulagé, vous vous empressez de sortir la clé passe-partout de votre trousseau. La clé entre comme un charme dans la serrure, mais elle refuse de tourner dans un sens comme dans l'autre. La serrure a été verrouillée et sabotée pour empêcher toutes les clés de débarrer la porte. Vous devez donc tirer sur la première tête (rendez-vous au 265) ou la deuxième tête (rendez-vous au 354). Vous pouvez aussi tenter de défoncer cette porte avec votre épaule (rendez-vous au 294).

278

Avant que la Reine se relève, vous buvez une seconde dose de potion. À nouveau, vous vous jetez aux jambes de la Reine. Celle-ci tombe à nouveau au sol. S'il vous reste une autre dose, *Tenter votre Chance*. Si vous êtes chanceux, vous lui fracturez les côtes et vous réduisez son ENDURANCE de 2 points avant le combat fatal. Si vous êtes malchanceux, elle parvient à éviter votre manoeuvre et vous plante son épée dans la cuisse. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE due à cette blessure (rendez-vous au 453).

279

Un des tiroirs de l'étagère est à moitié ouvert, ce qui vous incite à aller voir. Vous examinez attentivement chaque feuille et chaque dossier. Des croquis sont illustrés sur certaines feuilles. Ce sont des plans de tous les étages du château. Vous les récupérez, si vous en avez de besoin. Les plans se retrouvent à la fin du livre. Vous ne vous attardez pas plus longtemps près des filières. Vous pouvez aller observer le bureau (rendez-vous au 299), monter au troisième étage (rendez-vous au 240). Sinon, vous

revenez sur vos pas et vous poursuivez vers le nord (rendez-vous au 230).

158

280

La princesse disparaît et revient quelques instants plus tard avec des objets qui pourraient bien vous être utiles au cours du reste de votre mission. "Malheureusement, je ne peux vous les donner gratuitement. Vous comprenez, j'ai des enfants à nourrir. Vous pouvez aussi acheter autant d'objets que vous désirez à condition de payer le prix demandé évidemment. Inutile de marchander avec moi! J'ai aussi de la nourriture disponible pour l'équivalent de trois repas. Dépêchez-vous à acheter les objets car je dois préparer mes valises et quitter le château rapidement. Je vais revenir lorsque la Reine sera vaincu".

Voici la liste des objets que vous pouvez acheter:

Potion de Guérison 8 pièces d'or
Elle vous redonne vos points d'ENDURANCE de départ. Cette potion contient 2 doses.

Potion d'HABILITÉ 5 pièces d'or
Elle vous redonne vos points d'ENDURANCE de départ. Cette potion contient 2 doses.

159

Potion de CHANCE 5 pièces d'or
Elle vous redonne vos points d'ENDURANCE de départ. Cette potion contient 2 doses.

Potion de Vitesse 12 pièces d'or
Elle accélère vos manoeuvres pendant quelques secondes. Cette potion contient 3 doses. Si vous achetez cette potion, rendez-vous au 456).

Une corde de 120 mètres de long 2 pièces d'or

De la nourriture pour 3 repas 6 pièces d'or

Notez tous les objets que vous avez acheté sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous avez une bague en or, vous pouvez la vendre 10 pièces d'or pour acheter des objets. Il est temps à présent de prendre congé de la famille (rendez-vous au 444).

281

Cette pièce est une autre des merveilleuses salles du château. Elle est réservée strictement au personnel et aux employés du château, ce qui ne vous empêche

160

pas d'aller y jeter un coup d'oeil. Dans chaque coin, il y a respectivement un réfrigérateur et deux bureaux. Vous pouvez aller jeter un regard dans les tiroirs des meubles en vous rendant au 347. Vous pouvez également ouvrir le réfrigérateur (rendez-vous au 391). Sinon, vous quittez l'endroit (rendez-vous au 374).

282

La pièce est très sombre et elle est bondée de fils d'araignées que vous enlevez avec vos mains. Vous remarquez plusieurs araignées qui se reposent sur leur belle toile tandis que d'autres sont en pleine dégustation. Elles sont en train de se nourrir d'insectes prises dans les immenses toiles. Plusieurs araignées sont suspendues juste au-dessus de votre tête et certaines continuent de tisser leur grosse toile. Vous décidez de dégainer et d'avancer délicatement pour franchir cette pièce. À mesure que vous vous frayez un chemin avec votre épée, vous avez l'impression que les araignées vous surveillent attentivement. Au moindre geste, elles pourraient vous sauter sur la tête. Près de vos pieds, des minuscules araignées et scorpions se promènent sans trop se méfier de vous. Lorsque vous vous

161

immobilisez quelques instants pour prendre une décision, des scorpions se glissent sous vos souliers. Allez-vous sortir de la pièce en vitesse et revenir sur vos pas (rendez-vous au 297) ou vous poursuivez votre exploration (rendez-vous au 342).

283

Vous vous approchez doucement du lit. Vous soulevez les draps pour observer une bague. Cette bague appartient au Roi. Vous la prenez et vous la mettez à votre doigt. Elle vous va à merveille et vous donne droit à 5 points d'ENDURANCE pour cette découverte. Par crainte de vous la faire voler, vous l'insérez dans votre sac à dos et vous poursuivez vos recherches. Allez-vous examiner le garde-robe (rendez-vous au 262), la cuisinette (rendez-vous au 298), la table et le linge (rendez-vous au 271). Sinon, vous quittez la pièce (rendez-vous au 340).

284

Le même monstre qui vous a capturé surgit à nouveau. Cette créature se nomme Waterlanguine. Heureusement pour vous, vous êtes parvenu à blesser la créature avec vos nombreux coups que vous lui avez donnés. Elle a perdu 1 point d'HABILETÉ

162

et 3 points d'ENDURANCE. Il faut à présent la combattre, mais ne prenez pas la victoire pour acquis. C'est un redoutable adversaire:

WATERLANGUINE Habileté : 10 Endurance : 11

Si vous remportez ce dur combat (rendez-vous au 77).

284 *Le même monstre qui vous a capturé surgit à nouveau. Cette créature se nomme Waterlanguine.*



285

Malheureusement, le dragon réussit à vous atteindre avec ses flammes avant que vous n'ayez eu le temps de faire un lasso. Vous allez devoir repartir à zéro et, cette fois-ci, tâchez de ne pas le rencontrer ou faites votre lasso plus rapidement.

286

Le corridor se poursuit en ligne droite pendant un certain temps. Il serpente par la suite du nord vers le sud tellement longtemps que vous êtes essoufflé. Lancez un dé. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, vous parvenez à reprendre votre souffle assez facilement. Si vous obtenez 4, 5 ou 6, votre mauvaise condition physique vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Le corridor se termine devant une porte. Cet endroit qui se dresse devant vous n'a pas l'air très accueillant. Vous remarquez que la porte n'a pas de poignée. Lancez un dé à trois reprises. Additionnez les résultats obtenus avec votre total actuel de CHANCE. Si vous obtenez inférieur ou égal à 20 (rendez-vous au 389). Si vous obtenez supérieur à 20 (rendez-vous au 334).

287

Épuisé et incapable de lutter plus longtemps contre ce monstre marin, vous vous laissez emporter dans les fonds marins par le Waterlanguine. Votre patron va attendre longtemps votre retour tant espéré.

288

Le dragon fait jaillir son feu directement sur votre corde et la brûle en une fraction de seconde. Avant que vous ayez eu le temps de réagir, le dragon crache son feu sur vous. En un rien de temps, vous êtes réduit en poussière tout comme votre corde.

289

Sûrement par réflexe ou par instinct, vous vous penchez pour examiner sous le lit. Malheureusement, aucun objet ne se trouve sous le

lit. Par contre, vous découvrez un escalier secret qui est très bien dissimulé entre les planches de bois du plancher. Vous avez eu une journée plutôt dure aujourd'hui. Est-ce que vous souhaitez vous reposer sur le lit pour faire un bon somme (rendez-vous au 359). Si vous préférez, malgré votre fatigue, regarder sous les couvertures avant de vous allonger (rendez-vous au 369). Vous pouvez aussi aller examiner

165

l'armoire (rendez-vous au 263) , le bureau (rendez-vous au 275) ou vous asseoir sur le trône (rendez-vous au 248). Sinon, vous réunissez vos forces et vous pouvez descendre par l'escalier secret (rendez-vous au 383). Si aucun choix ne vous intéresse, vous quittez la pièce (rendez-vous au 209).

290

Étant donné la victoire que vous venez d'arracher à ce terrible monstre, il ne vous sert plus à rien de flâner sur cet étage. Pendant que vous vous promenez sur ce plancher, la Reine continue de régner et devient de plus en plus puissante. Vous allez arriver trop tard pour vaincre la dangereuse Reine. Vous quittez le château la tête basse car vous ne pouvez plus accomplir votre mission.

291

C'est l'une des plus belles pièces que vous n'avez jamais rencontrée dans votre vie. Vous n'avez jamais vu autant de lampes dans une même pièce. Il n'y a pas le moindre petit coin qui n'est pas éclairé par une lampe. Les murs sont blancs et ils brillent de propreté. Les magnifiques meubles sont très bien ordonnés sans aucune poussière et aucun papier ne

166

traîne sur le dessus des bureaux. Cette luxueuse chambre doit habiter trois personnes si l'on se fie aux nombres de lits installés. Vous décidez de quitter cette pièce lumineuse. Vous pouvez revenir sur vos pas pour aller explorer de nouveaux environs

(rendez-vous au 230). Si vous trouvez que vous avez assez visité cet étage, vous montez au troisième étage (rendez-vous au 240).

292

Vous ouvrez la porte et vous y entrez sans hésiter. Cette salle est bondée de sièges avec un écran géant à l'avant. Elle ressemble beaucoup à une salle de projection. Vous constatez qu'il y a un escalier en forme de tire-bouchon qui disparaît dans l'obscurité. Une autre pièce est située au-dessus de celle-ci. Vous pouvez vous asseoir dans un fauteuil pour vous reposer (rendez-vous au 385). Si vous voulez aller explorer plus attentivement la pièce au deuxième étage (rendez-vous au 360). Sinon, vous quittez la pièce (rendez-vous au 374).

293

Un livre attire votre attention plus que les autres. Ce livre raconte principalement l'histoire ainsi que les

167

origines de ce château. Vous le retirez très habilement de son rayon et vous apprêtez à l'insérer dans votre sac à dos. À votre grande surprise, le mur commence à pivoter sur lui-même pour laisser place à un passage secret que vous empruntez à l'instant (rendez-vous au 416).

292 Cette salle est bondée de sièges avec un écran géant à l'avant. Elle ressemble beaucoup à une salle de projection.



168

294

La porte refuse de céder à vos deux premières tentatives. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE pour vos blessures infligées. Finalement, elle finit par céder à votre troisième tentative. Vous poursuivez votre course et vous trébuchez sur un cadavre qui gisait derrière la porte. Le déséquilibre provoqué par ce cadavre vous fait tomber dans un piège. L'impact de la chute fait fracasser des planches au sol. Vous allez devoir terminer vos jours avec le bras fracturé et dans les pénombres du château.

295

Il faut *Tenter votre Chance* à nouveau afin de savoir si votre lasso sera fait avant que le dragon ne vous atteigne. Si vous êtes chanceux (rendez-vous au **48**). Si vous êtes malchanceux (rendez-vous au **285**).

296

Vous n'auriez pas dû réfléchir un instant immobile. Votre poids ne peut être supporté plus longtemps à cet endroit. Vous vous enfoncez subitement à travers le plancher. Jusqu'à votre mort, vous allez pouvoir admirer les dessous du château autant de fois que vous le désirez.

297

Vous avez choisi de poursuivre vers le sud. À peine avez-vous franchi quelques kilomètres que vous arrivez soudainement à un second croisement. Vous remarquez qu'à l'est, le corridor s'enfonce dans l'obscurité la plus complète. Lancez à nouveau un dé. Si vous obtenez 1 (rendez-vous au **344**). Si vous obtenez 2, 3, 4 ou 5 (rendez-vous au **317**). Si vous obtenez 6 (rendez-vous au **261**).

298

Arrivé à la cuisinette, vous remarquez qu'il y a de la viande sur le comptoir. Vous vous faites cuire un bon morceau de boeuf. Lorsque vous vous apprêtez à le manger, la viande se forme en une sorte de visage horrible et vous brûle la peau. Déduisez votre ENDURANCE de 2 points. Vous prenez votre épée et vous l'enfoncez profondément dans cette viande. Ce ne sera pas pour maintenant un bon repas. Vous pouvez examiner le lit (rendez-vous au **283**) ou le garde-robe (rendez-vous au **262**). Si vous voulez aller examiner la table et le linge (rendez-vous au **271**). Sinon, vous quittez es lieux (rendez-vous au **340**).

299

Pour une des rares fois dans ce beau château, il y a un bureau en désordre. Une énorme de pile de papiers dort sur le bureau. Il vous faudra un temps fou pour fouiller toutes ces feuilles. Vous parvenez à ouvrir trois tiroirs de peine et de misère car ceux-ci sont inondés de feuilles. Vous décidez d'abandonner les recherches dans ce bureau. Voulez-vous aller voir ce que contiennent les étagères (rendez-vous au **279**). Sinon, vous quitter l'endroit pour revenir sur vos pas et poursuivre vers le nord (rendez-vous au **230**). Vous pouvez aussi monter au troisième étage (rendez-vous au **240**).

300

Vous vous empressez de poursuivre vers l'est de peur de vous faire repérer. Soudainement, le chemin se dresse vers le nord et se poursuit pendant plusieurs minutes. Vous finissez par vous immobilisez devant une porte (rendez-vous au **394**).

301

Vous donnez volontiers l'équivalent de 2 repas à votre compagnon David afin qu'il puisse guérir de ses blessures le plus rapidement possible. Vous avez

à peine le temps de vous reposer à votre tour que l'homme vous appelle à nouveau d'une voix nerveuse. Les monstres font entendre leur mécontentement et s'agitent de tous les côtés car vous venez de tuer un des leurs. Vous vous dépêchez à venir aider l'homme en détresse. Il faudra faire vite si vous ne voulez pas que l'on vous repère (rendez-vous au **40**).

302

Vous refermez la porte derrière vous aussi vite que

vous l'avez entrouverte. Ensuite, vous vous empressez de vous cacher derrière une armoire par simple précaution de ne pas être retracé. Vous entendez les Gardes poursuivre leur chemin. Ouf! Vous l'avez échappé de justesse. Vous commencez à examiner la pièce (rendez-vous au **417**).

303

Malheureusement, les Gardes bifurquent dans votre direction et ils se dirigent vers vous. Pauvre malheureux, il n'y a pas beaucoup d'endroit pour vous cacher dans un corridor. Vous cherchez une cachette ou une issue désespérément. Vous n'êtes tout de même pas invisible. Les Gardes vous ont

172

aperçu depuis longtemps. Quelques instants plus tard, ils arrivent à proximité de vous. Ils sont beaucoup trop nombreux pour les combattre tout seul. Ce n'était pas le temps de jouer à la cachette comme lors de votre enfance. Hélas! Vous allez pouvoir jouer à la cachette autant de fois que vous le désirez au ciel.

304

Lorsque vous êtes arrêtés à un croisement, des gouttelettes commencent à couler de votre front tellement que vous avez marché longtemps. Vous pouvez vous approvisionner mais surtout vous abreuver avant de poursuivre votre route. Le croisement qui vous fait face vous offre trois possibilités. Lancez un dé. Si vous obtenez 1, 2 ou 3 (rendez-vous au **407**). Si vous obtenez 4 ou 5 (rendez-vous au **300**). Si vous obtenez 6 (rendez-vous au **384**).

305

Ce corridor finit par une porte. Vous décidez de l'ouvrir sans aucune hésitation. Cette pièce est plongée dans la noirceur totale. Vous allumez la lampe se trouvant à votre droite. Vous êtes dans la

173

buanderie du château. Vous inspectez les lieux (rendez-vous au **423**).

306

Cette somptueuse pièce ressemble fortement à un lieu de repos pour tout le personnel. Au milieu de cette immense salle se trouve une piscine. Sa longueur est équivalente à une piscine olympique et trois tremplins vous permettent d'exercer votre grand talent de plongeur. En effet, il y a un tremplin à trois mètres de l'eau, l'autre à une hauteur de dix mètres et le troisième à une hauteur de vingt mètres. Un magnifique trottoir a été construit autour de cette piscine. L'eau est d'un bleu très clair et le trottoir est en marbre d'un blanc neige. Vous remarquez quelques baigneurs nageant aisément dans l'eau. D'autres nageurs se préparent à sauter des différents tremplins. Finalement, certaines personnes se reposent tout simplement sur des chaises longues tout en espérant se faire bronzer. De plus, un resto-bar est situé non loin de la piscine. Qu'allez-vous faire:

Plonger du tremplin de 3 mètres (rendez-vous au **378**)

Plonger du tremplin de 10 mètres (rendez-vous au **424**)

174

Plonger du tremplin de 20 mètres (rendez-vous au **400**)

Vous rafraîchir au resto-bar (rendez-vous au **411**)

Aller parler à une dame qui se fait bronzer le long de la piscine (rendez-vous au **365**)

Quitter les lieux (rendez-vous au **196**)

307

Vous vous dépêchez à boire de cette potion et vous vous ruez immédiatement dans les jambes de la Reine. Avant que celle-ci n'est pu vous éviter, elle se retrouve les quatre pattes en l'air. Cette violente chute lui a causé plusieurs lésions au niveau de sa tête. S'il vous reste une autre dose de cette potion et que vous voulez récidiver, *Tenter votre Chance*. Si vous êtes chanceux (rendez-vous au **278**). Si vous êtes malchanceux (rendez-vous au **20**). Sinon, vous continuez le combat normalement (rendez-vous au **453**).

308

Vous sortez de la pièce très content de votre réussite et vous repartez à l'aventure. Vous êtes dorénavant plus que jamais déterminé à exterminer d'autres créatures maléfiques qui vous sont réservées par la Reine. Vous décidez de revenir sur vos pas en

laissant derrière vous le cul-de-sac. Il y a énormément de sang imbibé sur les murs et sur le sol. Deux corridors s'orientent respectivement vers le nord et vers le sud. Ces deux directions se terminent par des portes. Vous pouvez ouvrir la porte du corridor nord (rendez-vous au **305**) ou celle du corridor sud (rendez-vous au **398**). Vous pouvez aussi rebrousser jusqu'au croisement (rendez-vous au **439**).

309

Vous n'en revenez tout simplement pas de la beauté de cette princesse. Enfin, il faut essayer de l'oublier dans vos pensées et aller voir la port au sud de plus près (rendez-vous au **225**) ou aller vers l'ouest (rendez-vous au **229**).

310

Pendant que vous êtes concentré à ouvrir cette porte, une énorme Araignée descend du plafond. Elle s'agrippe à votre cou et vous injecte son venin. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous vous retournez pour faire face à cette Araignée:

ARAIGNÉE Habileté : 6 Endurance : 6

Si vous remportez cette bataille, vous ouvrez le coffre et vous découvrez 15 pièces d'or que vous emportez avec vous (rendez-vous au **322**).

311

Maladroitement, vous échappez votre sac à dos sur le sol. Les Gardes se lèvent aussitôt et s'emparent de leur épée. La porte se barre instantanément derrière vous. C'est avec désespoir que vous dégainez pour entreprendre le combat. Vous avez beau lutter de toutes vos forces, ils sont beaucoup trop nombreux. Défendre votre peau jusqu'au lendemain sera bien mais ils vous auront un jour ou l'autre, ce n'est qu'une question de temps.

312

Vous voilà ENFIN arrivé à votre but ultime. C'est là que tout se décide. Il n'y a plus personne qui peut s'interposer entre vous deux. Armez-vous et sautez sur votre chance de sauver toute la population du royaume... et le Roi. Aussitôt la Reine se transforme en Guerrière prête à tout pour vous tuer.

REINE Habilité : 11 Endurance : 16

177

Si vous remportez ce combat final (rendez-vous au **460**).



312

Aussitôt la Reine se transforme en Guerrière prête à tout pour vous tuer.

178

313

Ils exécutent vos ordres à l'instant même. Maintenant, vous voilà seul dans ce local. Vous examinez la pièce (rendez-vous au **355**).

314

Vous entrez dans cette salle qui est très illuminée. C'est une salle de contrôle comprenant des dizaines de téléviseurs accrochés sur le mur du fond. On peut y voir la plupart des pièces du château ainsi que les couloirs et l'entrée principale. En parcourant la salle de vos yeux, vous découvrez avec stupeur un contrôleur assassiné à votre droite. Sa tête repose sur une table et son corps gît dans son sang. Le sang est répandu partout sur les murs et sur les boutons. Vous devenez de plus en plus méfiant et attentif au moindre petit bruit pouvant survenir (rendez-vous au 408).

315

Satisfait d'avoir vaincu l'un des horribles monstres faisant partie de votre mission, vous ne perdez pas une seconde. Vous avez franchi une étape importante de votre mission, mais il n'est pas question de rester une minute de plus ici à contempler la dépouille de

179

ce monstre. Notez le nombre 26 après la mort de ce monstre. Vous repartez immédiatement, décidé à mener votre mission à bon port (rendez-vous au 408).

316

Vous restez figé quelques secondes devant cette immense porte. C'est, sans aucun doute, la plus grosse porte que vous ayez jamais vu jusqu'à présent. Cette porte est faite de marbre plaquée d'or. Vous l'ouvrez sans trop de difficulté. La pièce dans laquelle vous vous retrouvez est grande et propre. Vous remarquez qu'il y a une autre pièce à l'est de celle-ci. Vous décidez, sans plus tarder, d'aller jeter un coup d'oeil dans l'autre pièce (rendez-vous au 80).

317

Avant de poursuivre votre route, vous pouvez prendre un repas. Le chemin continue brièvement en ligne droite avant de serpenter de gauche à droite à plusieurs reprises. Finalement, vous aboutissez à une bifurcation. Vous regardez d'un côté, puis de l'autre et en face de vous. Dans les trois directions, rien ne vous semble sortir de l'ordinaire. Allez-vous aller, selon votre intuition:

180

Au sud (rendez-vous au **388**)
À l'ouest (rendez-vous au **366**)
À l'est (rendez-vous au **375**)
Revenir sur vos pas (rendez-vous au **297**)

318

Vous remontez l'escalier et vous replacez la plaque métallique sur le trou. Vous pouvez maintenant: Ouvrir l'armoire (rendez-vous au **263**), examiner le bureau de plus près (rendez-vous au **275**), vous asseoir sur le trône (rendez-vous au **248**) ou quitter la pièce (rendez-vous au **209**).

319

Un grincement très strident se fait entendre au moment que vous ouvrez les deux portes de l'armoire. L'extérieur de cette armoire est superbe tandis que l'intérieur est d'une saleté impressionnante. Cette antiquité date d'au moins 150 ans à constater son état avancé. Lorsque vous ouvrez les portes, un tas de feuilles tombe au sol. Certaines tablettes sont arrachées, brisées et placées à l'envers. De la poussière s'envole en soufflant sur ces étagères. Il n'y a sûrement pas de trésors cachés dans une

armoire aussi vieille. Vous pouvez vous laver les mains dans le lavabo car elles sont très sales (rendez-vous au **331**) ou quitter cette pièce (rendez-vous au **272**).

320

Vous vous éloignez de cette porte. Le chemin se divise en deux autres couloirs. Au croisement, vous pouvez aller à l'est (rendez-vous au **184**) ou bifurquer vers le sud (rendez-vous au **419**).

321

Le chemin serpente du nord au sud au point de vous étourdir. Vous pouvez prendre un repas si vous le désirez afin de permettre à votre corps de reprendre son équilibre. Soudain, vous remarquez du sang sur le plancher et des pas ensanglantés apparaissent un peu plus loin sur le sol. Vous suivez ces traces très attentivement lorsque des aboiements vous font dresser les cheveux sur la tête. Quatre Dobermans accompagnés de leur Maître se dressent devant vous. De la bave coule des canines de ces féroces bêtes. Leur grognement vous font frémir et vous en

convenez qu'il serait bon de dégainer avant que ces animaux ne vous attaque. Il est impossible de fuir, les

182

chiens courent trop vite pour vos petites ou grandes jambes (rendez-vous au **264**).

322

À présent, vous avez le choix entre:

Ouvrir l'une des autres portes (rendez-vous au **374**)

Monter au troisième étage (rendez-vous au **240**)

Descendre au premier étage (rendez-vous au **231**)

323

C'est l'action se déroulant dans le film qui vous a réveillé. Ce film d'horreur est très dégoûtant et il n'est même pas disponible dans les magasins tellement il est dégueulasse. L'histoire se déroule également dans un château et le héros vous ressemble beaucoup. Il est en train de combattre une créature atroce. Le sang est à l'honneur durant cette scène. Lorsque le film est terminé, vous essayez de vous relever de votre fauteuil... mais en vain. Vous constatez que le dossier sur lequel vous étiez confortablement appuyé se transforme et se détériore pour laisser place à de petits monstres très gélatineux. Ce sont de grosses têtes avec des dents pointues et leur corps est en forme de poisson. En un

183

rien de temps, ils vous ont croqué le dos pour atteindre le coeur. Les bestioles traînent votre carcasse dans le fauteuil et le dossier se referme pour ne laisser rien paraître. Vous allez pouvoir assister à la dévoration du prochain aventurier à venir séjourner ici et ce... en direct.

324

Ce dur combat vous a affaibli considérablement. Vous n'avez plus assez de force pour courir et pour résister à ces bestioles. Il vous faut alors trouver une

autre solution pour survivre à ces créatures. Si vous avez en votre possession, vous pouvez leurs lancer dans le but de vous faufiler par la suite vers la sortie. Si c'est le cas, *Tenter votre Chance* et n'oubliez pas de rayer ces deux repas de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous êtes chanceux (rendez-vous au **260**). Si vous êtes malchanceux (rendez-vous au **244**).

325

Vous marchez à peine quelques pas lorsque deux Gardes vous interpelle. Il serait plus prudent pour votre sécurité de vous retourner et de courir à leur rencontre. Vous dégainez votre épée et chargez avant que ces Gardes ne sonnent l'alarme:

184

	Habilitété	Endurance	
Premier GARDE	6	7	
Second GARDE	7	7	

Si vous parvenez à tuer ces deux Gardes en plus de 10 assauts, rendez-vous au **445**. Si vous parvenez à tuer ces deux Gardes en 10 assauts et moins, vous pouvez aller explorer le corridor à votre droite (rendez-vous au **192**) ou aller examiner les portes se trouvant en face de vous (rendez-vous au **196**).

326

Vous revenez sur vos pas et vous devez prendre une décision quant au chemin à prendre:

Aller à l'est (rendez-vous au **375**)
Aller au nord (rendez-vous au **403**)
Aller au sud (rendez-vous au **388**)

327

Vous tendez discrètement l'oreille contre la porte en faisant bien attention de ne pas faire de bruit. Vous entendez plusieurs voix différentes discuter de divers sujets. Ça semble être le rassemblement des Gardes. Possédez-vous une couronne? Si oui et que

185

vous désirez la porter (rendez-vous au 339). Dans le cas contraire (rendez-vous au 311).

328

Vous touchez au fond et vous vous dépêchez à remonter à la surface. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE parce que vous être trop essoufflé en revenant à la surface. Vous devriez vous mettre en forme. Vous quitter les lieux (rendez-vous au 196).

329

Une superbe nappe fleurie faite en tissu embellie cette table. Des assiettes et des ustensiles sont placés sur la table car c'est l'heure du dîner. Vous entendez du bruit provenant de la toute petit cuisine. Vous pouvez vous asseoir et attendre de voir les événements se dérouler (rendez-vous au 404). Aller vous reposer sur le lit est un autre choix (rendez-vous au 345). Vous pouvez aller vous asseoir sur le luxueux fauteuil (rendez-vous au 422) ou quitter les lieux (rendez-vous au 241).

330

Une porte s'ouvre aussitôt et vous remarquez, de vos yeux encore embrouillés, une silhouette qui est

immobile le long d'un mur. Votre coeur se met à s'activer davantage et des gouttelettes coulent le long de vos joues. Votre visage est devenu blanc. Stupéfait! Vous approchez délicatement et vous remarquez que c'est un homme. Le roi déchu semble vraiment triste et une odeur nauséabonde d'alcool sort de sa bouteille. Il se redresse et vous adresse la parole: "Je me présente. Je suis Xéphémén, le Roi de ce château. La Reine m'a jeté un sort maléfique qui me condamne à rester dans cette pièce jusqu'à ma mort. Je vous ai fait venir car vous avez une très grande mission et votre réussite aura un gros impact sur mon règne futur. Trois monstres dirigent respectivement les trois étages de ce palais. Vous ne pourrez jamais combattre la Reine si vous n'êtes pas parvenu à exterminer les maîtres des étages comme on les appellent. Par la suite, vous allez devoir affronter la Reine en duel afin que je puisse reprendre pleine possession de mon royaume Je vous promets une récompense digne d'un Roi. Hélas, je ne peux vous en dire davantage. Faites vite! J'ai peur que mes heures soient déjà comptées. À présent, il vous vous dépêcher à sortir de cette pièce car si vous restez quinze minutes ici, vous allez être condamné à

vosre tour à demeurer ici jusqu'à vosre mort"
(rendez-vous au 252).



330 *Le roi déchu semble vraiment triste et une
odeur nauséabonde d'alcool sort de sa bouteille.*

331

Vous ouvrez le robinet et vous commencez à nettoyer vos mains qui étaient très sales. Vous gagnez 3 points de CHANCE pour avoir eu la possibilité d'enlever toute la crasse qui était installée sur vos mains. Soudain, vous sentez quelque chose de solide vous toucher les mains. L'eau se transforme en une chute d'araignées et de scorpions. Ils parviennent à s'accrocher à vos mains et à vous mordre assez fort pour vous faire perdre 3 points d'ENDURANCE. Vous ne pouvez dégainer votre épée pour leurs trancher la tête car vos mains sont remplies d'Araiscorpe. Déduisez votre HABILITÉ de 1 point pour toute la durée du combat seulement. À présent, combattez toutes ces créatures comme si elles n'en faisaient que trois:

Habilité	Endurance		
Première ARAISCORPE	6	6	5
Deuxième ARAISCORPE	7	7	3
Troisième ARAISCORPE	4	4	6

Si vous êtes toujours en vie après ce combat, vous pouvez ouvrir l'armoire (rendez-vous au **319**) ou quitter la pièce (rendez-vous au **272**).

189

332

Vous avez pris la sage décision d'attendre la suite des événements. Cela vous demande beaucoup de courage et de cran pour demeurer immobile avec tout le danger qui vous surveille. Vous gagnez 2 points de CHANCE pour cet énorme courage. Vous n'avez pas le temps de trop vous ennuyer. Trois portes s'ouvrent d'une lenteur impensable. Plusieurs Armoires à Glace, quelques Morts-Vivants et des Musiciens jouant très mal de leur instrument surgissent. Seul le chef du groupe s'intéresse à vous. Si vous possédez une couronne (rendez-vous au **426**). Sinon (rendez-vous au **395**).

333

On dirait que ce costume a été conçu exprès pour vous. Il vous va à merveille et il exactement de la bonne grandeur. Ce costume est fabriqué avec des matériaux très solides et très résistants aux coups. N'oubliez pas d'inscrire cette maille de fer sur votre *Feuille d'Aventure*. Maintenant, vous pourrez déduire 2 points d'ENDURANCE à vos adversaires sans même avoir amorcé le combat. Content de votre découverte, vous pouvez, si vous ne l'avez pas déjà fait:

190

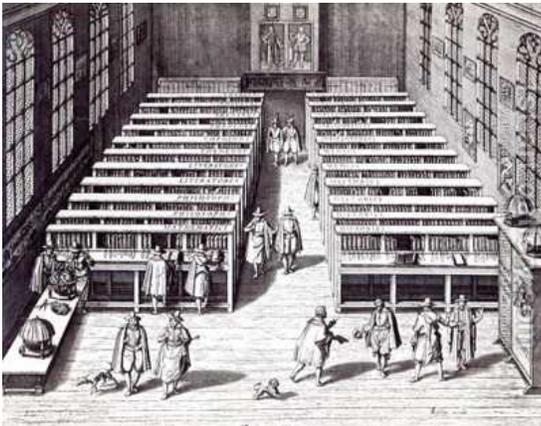
Examiner le lit (rendez-vous au **283**)
 Examiner la cuisinette (rendez-vous au **298**)
 Examiner le garde-robe (rendez-vous au **262**)
 Quitter la pièce (rendez-vous au **340**)

334

Vous parvenez à ouvrir la porte avec un bon coup d'épaule. Cette pièce est très similaire à celle d'une chapelle. Plusieurs visiteurs se retrouvent à l'intérieur pour discuter ou consulter des livres. Plusieurs dizaines de bibliothèques sont placées dans la chapelle. Vous remarquez qu'une petite bibliothèque se retrouve le long d'un mur en retrait des autres. Vous vous en approchez doucement pour l'examiner (rendez-vous au 293).



191



334 Plusieurs visiteurs se retrouvent à l'intérieur pour discuter ou consulter des livres. Plusieurs dizaines de bibliothèques sont placées dans la chapelle.

192

335

Ces Voyous sont tellement nombreux que vous allez devoir les combattre en six adversaires:

Habilité	Endurance	
Premier VOYOU	6	9
Deuxième VOYOU	4	7
Troisième VOYOU	7	4
Quatrième VOYOU	8	6
Cinquième VOYOU	7	9
Sixième VOYOU	5	8

Si vous remportez ce long et épuisant combat, vous enjambez les corps et vous arrivez à cette porte ensanglantée que vous étiez si entêté à ouvrir (rendez-vous au 399).

336

Tenter votre Chance! Si vous êtes chanceux, vous enfoncez la porte d'un bon coup de pied et vous vous cachez à l'intérieur (rendez-vous au 302). Si vous êtes malchanceux, vous devrez affronter les Gardes (rendez-vous au 174).

337

Une revue est placée sur la table près de l'endroit où vous vous assoyez en attendant que vos vêtements soient propres. Vous êtes convaincu que les revues ne sont là que pour vous distraire. Vous feuillotez les grandes lignes de cette revue "*Les Aventuriers*" et vous la remettez à son endroit initial. Au même moment, vous surprenez en flagrant délit un petit individu surgissant derrière une laveuse et qui s'apprête à vous voler. Vous bondissez de votre chaise et vous courez saisir votre épée. Vous voilà face à un Voyou des Rues. Le tuer devrait être une formalité:

VOYOU DES RUES Habileté : 6 Endurance : 5

Si vous l'achevez, vous le fouillez et vous découvrez 12 pièces d'or dans ses poches de manteau. Vous remettez vos vêtements et vous quittez cette buanderie sur le champ (rendez-vous au 368).

338

Vous marchez quelques mètres vers l'ouest pour

vous diriger à nouveau vers le nord pendant un certain temps. Il n'y a rien d'anormal par ici. Le

194

corridor se termine par une porte que vous franchissez (rendez-vous au **182**).

339

En installant la couronne sur votre tête, les Gardes se lèvent aussitôt de leur chaise pour s'agenouiller devant vous, prêts à exécuter vos ordres. La couronne vous procure un immense pouvoir face aux Gardes. Ils pensent que vous êtes leur maître. Qu'allez-vous faire en tant que maître des Gardes. Allez-vous les engueuler (rendez-vous au **348**) ou leurs dire de regagner leur poste au plus vite (rendez-vous au **313**).

340

Votre estomac ne peut résister plus longtemps. Vous acceptez donc avec joie l'invitation de cette charmante demoiselle. Vous déposez votre sac à dos ainsi que votre épée sur le bord du mur et vous vous assoyez à la table. Vous observez attentivement la façon dont la princesse a mis la table. Vous constatez qu'il y a cinq assiettes. Quelques instants plus tard, elle hausse la voix pour appeler tout son monde. Deux enfants ainsi que son mari viennent se joindre à vous. Ses enfants semblent être très tranquilles ou

195

plutôt intimidés par votre présence. Quant à son mari, il ressemble drôlement à un ogre agressif et il est très imposant par son physique. Elle apporte le repas sur la table (rendez-vous au **13**).

341

L'épée à la main, vous entrez dans la pièce. Devant vous, le mur est constitué de pierres et d'énormes roches. Vous êtes dans une grotte. Vous approchez du mur et vous entendez des grognements qui semblent provenir derrière ce mur. Voulez-vous

examiner d'abord les lieux environnants (rendez-vous au 412) ou tirer sur une pierre qui semble peu solide (rendez-vous au 273). Sinon, vous quittez cette pièce (rendez-vous au 374).

342

Vous remarquez plusieurs Gardes gisant au sol ainsi que des corps d'aventuriers inanimés qui sont en train de se faire dévorer par des tarentules. C'est dégoûtant de voir le nombre impressionnant de cadavres ayant rendus l'âme. Soudain, un esprit de destruction s'empare de vous afin de venger ces victimes. Vous devenez tellement furieux que vous vous dirigez droit au fond de la pièce en étant

196

convaincu que l'assassin s'y trouve. *Tenter votre Chance*. Si vous êtes chanceux (rendez-vous au 451). Si vous êtes malchanceux (rendez-vous au 268).

343

Peut-être parce que vous êtes droitier que vous préférez ouvrir la porte de droite. Dès que vous franchissez le seuil de la porte, celle-ci se referme lourdement derrière vous et se barre automatiquement. N'ayant d'autres choix, vous avancez lentement mais sûrement vers l'inconnu. Cette pièce est insonorisée de telle sorte que votre voix ne voyage pas très loin. L'air est très sec également. Cette pièce est insonorisée car c'est une salle où les musiciens répètent régulièrement des morceaux de musique. Seuls des lutrins et des feuilles de musique décorent cette salle. Soudainement, des sons catastrophiques se font entendre dans un cubicule situé au fond de la salle. Votre curiosité vous amène à aller y jeter un coup d'oeil.

Au moment où vous ouvrez la porte, le petit garçon vous regarde et se met à jouer des sons encore plus aigus. D'autres sons aussi cacophoniques se font

197

entendre derrière vous. Ce cubicule se transforme bientôt en un véritable tintamarre de sons graves et aigus à la fois. Après plusieurs minutes de résistance à ce vacarme, vos oreilles commencent à ciller jusqu'au point où vous n'entendez plus la musique. La musique du jeune musicien vous a rendu sourd. Il va donc être très difficile de poursuivre votre mission si vous êtes sourd. Pauvres petites sensibles, pourquoi êtes-vous entré ici! Si vous tenez toutefois à sortir de la pièce par où vous êtes entré (rendez-vous au 434).

344

Encore une fois, vous êtes obligé de vous immobiliser. Vous entendez un énorme vacarme à l'ouest. Trois choix s'offrent maintenant à vous. Vous pouvez aller voir de plus près ce qui se passe au nord (rendez-vous au 305) ou au sud (rendez-vous au 398). Sinon, vous poursuivez en direction de l'ouest (rendez-vous au 274).

345

Vous soulevez les couvertures et vous vous glissez en-dessous. En une fraction de seconde, vous dormez déjà profondément. Vous vous réveillez le

lendemain matin, ce qui vous donne droit à 2 points d'ENDURANCE. La table est à nouveau prête. Vous pouvez vous asseoir à cette table et voir ce qui va se passer (rendez-vous au 404). Dans le cas contraire, vous prenez votre sac à dos, votre épée et vous quittez cette pièce (rendez-vous au 241).

346

Rien d'anormal pour le moment sur ce chemin. Vous remarquez de très jolis dessins sur les murs comme on voit dans les cavernes. Des illustrations de chevaux et de soldats peints en rouge et en noir se livrant une dure bataille dessinent les murs. Vous ralentissez le pas afin de mieux explorer chacune de ces illustrations. Soudain, un cheval vous regarde et saute pour vous bloquer le chemin. Rendez-vous au 414.

347

Vous ouvrez tranquillement la porte de ce bureau. Vous vous assoyez sur la chaise afin d'être plus confortable pour fouiller. Vous remarquez quelques gouttes de sang sur le plancher et sur les quelques feuilles éparpillées sur le bureau de travail. Vous vous approchez des feuilles par terre et vous

sursautez vigoureusement en découvrant un cadavre ensanglanté gisant sous le bureau. Ce sursaut vous fait arquer le dos vers l'arrière et vous tombez de votre chaise. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE pour ce geste de nervosité et le stress qui s'est emparé de vous. Vous vous empressez de ramasser votre sac à dos et vous vous éloignez de ce bureau le plus rapidement possible (rendez-vous au 374).

348

Pourquoi commencer à les chicaner et à les réprimander lorsqu'ils sont à votre merci. Vous ne faites que mettre votre vie en danger en les provoquant. Ces Gardes n'ont rien fait de mal. Ils faisaient juste se reposer de leur travail très exigeant. Vous continuez quand même à les engueuler. Vous leurs expliquez qu'ils n'ont pas le droit de se reposer. Votre stratégie fonctionne à merveille. Après votre long discours, les Gardes deviennent furieux et se mettent à s'engueuler les uns envers les autres. C'est le moment idéal pour dire aux Gardes de s'entretuer. Quelques instants plus tard, aucun Garde n'a survécu à ce champ de bataille. Vous fouillez les dépouilles ainsi que la pièce paisiblement (rendez-vous au 376).

349

Ne vous préoccupant point des nombreux avertissements que l'homme vous a signalé, vous continuez votre nage. La fatigue commence à se faire ressentir dans vos bras et vos jambes. Soudain, un monstre marin vous saisit par la jambe et vous enfonce dans les profondeurs marines. N'ayant plus de force pour résister à ses assauts, vous vous laissez entraîner jusqu'au fond.

350

Le chemin se poursuit en ligne droite pendant quelques instants, puis tourne brusquement à droite et immédiatement à gauche. Vous apercevez un chemin dissimulé à votre droite que vous pouvez emprunter (rendez-vous au 234) ou vous pouvez

rester dans le même couloir (rendez-vous au 223).

351

Ces Voyous parviennent à vous rejoindre. Deux de ces garnements vous attrapent par le chandail et un autre parvient à vous saisir les jambes, ce qui vous fait crouler au sol. Ils vous traînent jusqu'au fond du corridor. Vous allez être une autre victime qui va

201

décorer le plancher et votre sang va servir à compléter les dessins sur les murs.

352

Si vous choisissez au moins un objet dans la liste présentée, vous devez remettre les deux repas exigés par Xavier. Voici les objets offerts par Xavier:

Une boule de cristal (rendez-vous au 214)

Un ensemble de toutes les cartes du château (rendez-vous au 228)

Un passe-partout (rendez-vous au 224)

Une baguette magique (rendez-vous au 168)

Une potion magique (rendez-vous au 236)

Après avoir consulté chaque objet et avoir fait vos achats au besoin, vous prenez congé de lui (rendez-vous au 197).

353

Vous arrivez à soulever cette pierre d'une agilité digne des vrais champions. Un petit "clic" se fait soudainement entendre. Le mur se met à pivoter sur lui-même et vous entraîne avec lui. Vous venez de découvrir une pièce secrète (rendez-vous au 219).

202

354

La porte s'ouvre très lentement avec un grincement qui vous fait frissonner. Vous faites à peine quelques pas qu'un piège est installé devant vos pieds. À votre gauche et à votre droite, il y a des corps étendus sur

le plancher. Vous enjambez les corps tout en prenant bien soin de ne pas déclencher l'ouverture du gigantesque piège. Vous marchez sur la plante des pieds pour ne pas vous faire repérer. La porte se referme brusquement, ce qui vous fait sursauter. Les lumières qui éclairaient la pièce se sont éteintes au même moment. Votre coeur se met aussitôt à battre de plus en plus vite. Vous distinguez très difficilement qu'il y a trois portes au fond de la pièce. Vous entendez des pas dans la pièce mais vous ignorez l'endroit de la provenance. Il faut prendre une décision rapidement. Allez-vous ouvrir la porte de droit (rendez-vous au **343**), celle au centre (rendez-vous au **306**) ou celle de gauche (rendez-vous au **249**). Vous pouvez aussi rester dans cette pièce, bien caché, pour observer la suite des événements (rendez-vous au **332**).

203

355

Vous vous dépêchez à déposer votre couronne près de vous. Puis, vous vous agenouillez pour fouiller le tiroir inférieur de la commode. Il n'y a pas grand chose qui pourrait vous aider. Un Garde entre soudain dans la pièce. Il est arrivé en retard pour dîner avec ses camarades. Il constate rapidement qu'aucun des siens n'est assis à la table. À peine avez-vous le temps de vous relever pour poser la couronne sur votre tête qu'il a déjà brandi son épée à travers votre corps. Vous auriez dû laisser la couronne sur votre tête. Vous l'avez appris pour la prochaine aventure.

356

Vous tentez d'ouvrir cette porte mais en vain. Cette gigantesque porte est ornée de deux têtes de serpent sur le haut de la porte. Elles sont placées à une hauteur que vous pouvez atteindre. Votre compagnon de route vous conseille fortement de tirer sur la première tête de serpent. Allez-vous l'écouter et tirer sur la première tête de serpent (rendez-vous au **265**) ou tirer sur la deuxième tête de serpent (rendez-vous au **354**). Si vous possédez un passe-partout et que vous voulez l'utiliser (rendez-

204

vous au 277). Vous pouvez également enfoncer la porte d'un bon coup d'épaule (rendez-vous au 294).

357

Allez-vous choisir de vous diriger:

Vers le nord (rendez-vous au 158)

Vers l'est (rendez-vous au 153)

Vers l'ouest (rendez-vous au 150)

358

Cette salle de projection semble vous attirer davantage. Vous parvenez à y pénétrer sans trop de difficulté. Vous vous approchez des nombreux projecteurs permettant la diffusion de plusieurs films à l'écran géant. À part ces projecteurs, il n'y a pas grand matériel intéressant dans cette salle. À votre sortie, près de la porte, vous distinguez un petit coffre d'argent qui est entrouvert. Vous y voyez quelques pièces d'or qui brillent à l'intérieur. Lancez deux dés pour connaître le nombre de pièces d'or se trouvant dans le coffre. Vous notez les pièces d'or sur votre *Feuille d'Aventure*. Heureux de votre découvert, vous quittez la salle de projection (rendez-vous au 65).

205

359

Cela vous a pris quelques secondes avant que vous commenciez à ronfler. C'est un repos très bien mérité qui vous fait gagner 3 points d'ENDURANCE et 2 points de CHANCE. Maintenant, vous êtes plein de regain d'énergie pour descendre par l'escalier secret (rendez-vous au 2) ou pour sortir de cet endroit (rendez-vous au 209).

360

Avez-vous rencontré un Garde récemment? Si oui (rendez-vous au 381). Si non (rendez-vous au 393).

361

La clé du passe-partout contient le numéro 205. Notez ce précieux renseignement sur votre *Feuille d'Aventure* car il pourrait vous être utile ultérieurement. Vous continuez votre route (rendez-vous au 350).

362

Vous arrivez à un croisement. Vous devez choisir

entre aller:

206

Au sud (rendez-vous au **346**)
À l'est (rendez-vous au **300**)
À l'ouest (rendez-vous au **407**)

363

Non loin de là, vous arrivez à une autre des nombreuses bifurcations présentes dans ce château. Vous commencez à penser que vous êtes dans une maison qui rend fou tellement vous avez l'impression que vous tournez en rond et que votre mission n'avance pas très vite. Vous marchez plus souvent que vous ne l'imaginiez et vous doutez même si votre mission va parvenir à arriver à bon port. Vous pouvez maintenant aller:

Au sud (rendez-vous au **388**)
Au nord (rendez-vous au **403**)
À l'ouest (rendez-vous au **366**)

364

La porte s'ouvre sans trop de difficulté sur une petite chambre garnie d'un lit, de deux meubles, d'une minuscule cuisinette ainsi qu'un garde-robe. Cette chambre a été construite il y a 50 ans pour accueillir les visiteurs durant leur séjour au château. Vous vous

207

dirigez vers le garde-robe que vous ouvrez à l'instant. Il est totalement vide. Seules des planches formant des étagères sont présentes dans le garde-robe. Aucun visiteur ne semble habiter présentement dans cette chambre. Vous décidez de vous y installer jusqu'à la fin de votre mission (rendez-vous au **406**).

365

Vous vous allongez sur la chaise longue situé à côté de la jolie demoiselle. Vous admirez son beau corps un certain laps de temps avant de lui adresser

finalement la parole. Tout à coup, son corps se transforme en squelette aux os calcinés. Elle tente de vous infliger une blessure avec son long bras. Vous vous relevez aussitôt de votre chaise et vous dégainez votre épée. À vous de jouer:

SQUELETTE-FEMMO Habilité : 8 Endurance : 8

Si vous la tuez, il serait préférable pour votre survie de quitter les lieux immédiatement (rendez-vous au 196).

208



365 *Tout à coup, son corps se transforme en squelette aux os calcinés. Elle tente de vous infliger une blessure avec son long bras.*

209

366

Après quelques pas, vous montez trois marches afin de poursuivre dans ce corridor. Vous montez trois autres marches pour vous diriger vers la porte qui se dresse devant vous (rendez-vous au 392).

367

Cette nourriture n'a pas l'air très appétissante à première vue. Après plusieurs hésitations, vous goûtez enfin cette nourriture. La saveur de ces aliments est dégoûtante au premier contact avec vos papilles gustatives et elle dégage une odeur nauséabonde. La digestion des aliments se fait très difficilement. Soudain, vous ressentez, à votre très grande surprise, une force monter en vous. Vous êtes devenu une personne débordante d'énergie. Ces aliments vous ont apporté beaucoup d'énergie pour mener votre mission à terme. Vous gagnez 1 point d'HABILITÉ, 3 points d'ENDURANCE ainsi que 2 points de CHANCE. Maintenant, faites un choix:

Vous asseoir sur le trône (rendez-vous au 248)
Examiner le lit (rendez-vous au 289)
Examiner le bureau (rendez-vous au 275)
Quitter la pièce (rendez-vous au 209)

210

368

À votre sortie de la buanderie, un chien se précipite sur vous et vous mord à l'abdomen. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Le tuer devrait être une formalité:

CHIEN Habileté : 5 Endurance : 5

Si vous le tuez, vous pouvez vous diriger vers l'ouest d'où provient énormément de bruit (rendez-vous au 274). Sinon, vous pouvez aller vers le sud afin d'aller voir ce qui se trouve derrière la porte (rendez-vous au 398) ou vous retournez au croisement et vous repartez vers le sud (rendez-vous au 317).

369

Vous avez toute la misère du monde à soulever les couvertures tellement vous êtes épuisé. Il n'y a rien d'anormal à signaler sous les couvertures. Vous allez pouvoir dormir paisiblement (rendez-vous au 359).

370

Ces Voyous cessent la poursuite contre vous et retournent à leur point stratégique. Vous pouvez

aller examiner la porte situé au nord (rendez-vous au **305**) ou celle situé au sud (rendez-vous au **398**). Vous pouvez aussi revenir au croisement et vous diriger vers le sud (rendez-vous au **317**).

371

“Et bien voilà un autre aventurier qui a osé venir me mettre au défi. Un autre qui terminera ses jours dans MON ROYAUME! Ah! Ah! Ah!” Elle tape des mains et le second Garde du Corps se précipite en votre direction. Vous avez à peine le temps de dégainer qu’il se rue sauvagement sur vous:

GARDE DU CORPS	Habilité : 7	Endurance :
		10

Si vous parvenez à tuer le second Garde du Corps de la Reine (rendez-vous au **450**).

372

L’effet de la potion ne produit aucun effet sur vous. Soudainement, votre estomac se met à gargouiller et vous ressentez une bouffée de chaleur monter en vous. Le liquide que vous venez de boire contient des herbes magiques que le concierge avait déposé dans cette potion. Augmentez votre ENDURANCE de 4

points et votre CHANCE de 2 points. Retournez au paragraphe où vous étiez afin de poursuivre votre mission.

373

La façon saine et facile de vous frayer un chemin est de combattre ces bêtes de la même façon que vous combattez un Garde. Comme vous l’avez constaté, ces chiens ont beaucoup d’endurance mais ils sont très maladroits.:

	Habilité	Endurance
Premier CHIEN-GARDE	4	9
Second CHIEN-GARDE	3	7

Si vous remportez ce combat, vous poursuivez votre route (rendez-vous au **80**).

374

Maintenant, vous avez le choix entre:

Ouvrir la porte la plus au nord (rendez-vous au 243)

Ouvrir celle qui la précède (rendez-vous au 341)

Ouvrir la porte la plus au sud (rendez-vous au 221)

Ouvrir celle qui la suit (rendez-vous au 281)

Monter au troisième étage (rendez-vous au 206)

213

Descendre au premier étage (rendez-vous au 231)

Revenir sur vos pas et aller dans une autre direction (rendez-vous au 186)

375

À peine avez-vous emprunté ce couloir qu'un autre croisement vous rend la tâche plus compliquée. Dilemme: quel chemin emprunter:

Celui du nord (rendez-vous au 304)

Celui du sud (rendez-vous au 428)

Celui de l'est (rendez-vous au 413)

376

Plusieurs pièces de monnaie se trouvent sur certains Gardes. Pour connaître le montant exact de votre récolte, lancez deux dés et ajoutez 10 au chiffre obtenu. Inscrivez le montant sur votre *Feuille d'Aventure*. La pièce dans laquelle vous vous trouvez est très silencieuse. Vous décidez de vous rafraîchir en vous servant un bon whisky. Au fait, on n'a pas les mêmes rafraîchissements vous et moi. Vous trouvez un casque et une armure suspendus sur des crochets. Ajoutez 1 point à votre HABILITÉ et 5 points à votre ENDURANCE pour cette heureuse découverte

214

en veillant à ne pas dépasser vos totaux de départ. Vous regagnez à présent le corridor (rendez-vous au 245).

377

Vous vous apprêtez à arriver à un autre croisement lorsqu'un Garde surgit et vous empêche de passer. Vous décidez d'engager le combat rapidement avant que le Garde ne déclenche l'alarme:

GARDE Habilité : 6 Endurance : 6

Si vous le tuez, vous l'enjambez et vous arrivez à ce fameux croisement (rendez-vous au **317**).

378

Vous n'êtes pas très brave mon ami. Vous avez mis votre maillot et vous êtes prêt à faire un plongeon. Vous sautez du tremplin. Quel beau plongeon qui s'amorce! Lorsque vous vous apprêtez à toucher l'eau, celle-ci se transforme en un plancher de ciment. Vous atterrissez tête première sur ce plancher de béton. Votre cerveau se fragmente en plusieurs morceaux. Malheureusement, il restera fragmenté pour le reste de votre vie.

215

379

"Vous ne pouvez imaginer à quel point je serais enchanté de me battre à vos côtés pour le bien du peuple. Cependant, vous comprenez, j'ai une femme et des enfants à m'occuper et s'il advenait que je meurs, j'abandonnerais toute ma famille à son triste sort. Excusez-moi mais j'espère que vous comprenez ma situation". Vous lui faites un hochement de la tête en signe de compréhension et vous prenez congé de lui (rendez-vous au **444**).

380

Maintenant, faites un choix:

Poursuivre au nord (rendez-vous au **180**)

Aller à l'ouest (rendez-vous au **286**)

Aller à l'est (rendez-vous au **270**)

381

Vous atteignez finalement le sommet de l'escalier. Quelle splendide vue vous avez de la salle de cinéma. Pas beaucoup d'aventuriers osent s'aventurer jusqu'ici. Vous restez sur vos gardes et très attentionné au moindre petit bruit qui peut vous paraître anormal. Vous continuez à avancer jusqu'à

216

la salle de diffusion des films. *Tenter votre Chance*. Si vous êtes chanceux (rendez-vous au **425**). Si vous êtes malchanceux (rendez-vous au **253**).

382

Lorsque vous amorcez votre course pour vous enfuir de ces Voyous, ces derniers parviennent à vous suivre aussi vite qu'ils le peuvent. Dépêchez-vous car ils gagnent du terrain sur vous! *Tenter votre Chance*. Si vous êtes chanceux (rendez-vous au **370**). Si vous êtes malchanceux (rendez-vous au **351**).

383

Soulever une jambe vous demande un effort inestimable. Vous perdez finalement pieds et vous déboulez les marches. Vous tombez dans un coma très profond. À présent, vous allez pouvoir dormir aussi longtemps que vous le désirez sans même craindre le moindre danger.

384

Vous avez à peine amorcé votre route vers le nord que vous devez changer de direction. Une porte bien éclairée est située à l'est et un autre corridor s'ouvre à

l'ouest. Dans quelle direction allez-vous réorienter votre chemin:

À l'est pour aller ouvrir la porte (rendez-vous au **394**)

À l'ouest (rendez-vous au **245**)

385

Les fauteuils sont tellement confortables que vous êtes en train de vous y endormir. À ce moment, vous vous réveillez en sursaut lorsqu'un film est projeté à l'écran géant devant vous. Vous venez de déclencher la projection d'un film en vous assoyant sur ce fauteuil. Vous pouvez demeurer assis bien confortablement pour visionner le film (rendez-vous au **323**) ou vous lever rapidement de ce fauteuil (rendez-vous au **396**).

386

Vous repartez vers le nord. Après plusieurs heures de marche, vous ressentez beaucoup de fatigue en vous. Vous pouvez prendre un repas si vous le désirez. Enfin, vous finissez par refaire le plein

d'énergie pour amorcer à nouveau votre route. Des montagnes se dressent petit à petit devant vous et

218

vous oblige encore une fois à vous immobiliser. Elles sont beaucoup trop hautes et trop inclinées pour que vous puissiez les escalader. *Tenter votre Chance*. Si vous êtes chanceux (rendez-vous au **16**). Si vous êtes malchanceux (rendez-vous au **30**).

387

Comme vous vous en doutiez, le contenu des tiroirs est très bien rangé. Chaque feuille est rangée à sa place et aucune poussière est visible sur les étagères. De plus, chaque dossier est numéroté et classé en ordre alphabétique. Vous ouvrez la section du classeur contenant le mot "château" afin d'en connaître davantage sur ce mystérieux donjon (rendez-vous au **421**).

388

Votre chemin se poursuit en direction sud-ouest pendant un court moment. Vous poursuivez votre chemin en ligne droite et vous vous arrêtez devant le château. Vous pouvez la porte à votre gauche (rendez-vous au **364**) ou poursuivre votre route et ouvrir la seconde porte (rendez-vous au **240**).

219

389

Vous rebroussez chemin très rapidement de peur d'être remarqué. Vous pouvez aller à l'est (rendez-vous au **270**) ou au sud (rendez-vous au **297**).

390

Vous entrez doucement dans la pièce. Vous constatez qu'il n'y a pas grand chose d'intéressant ici. Une armoire au fond de la chambre et un lavabo à votre gauche attirent votre attention. Vous vous questionnez profondément sur la raison de

l'emplacement d'un lavabo dans cette supposée chambre. Allez-vous vous diriger vers l'armoire et l'ouvrir (rendez-vous au 319) ou vous laver les mains à ce lavabo (rendez-vous au 331). Vous pouvez aussi quitter cette pièce (rendez-vous au 272).

391

Hum! Quelle bonne senteur qu'on retrouve dans ce réfrigérateur que vous avez ouvert sans précaution. Vous pouvez prendre de la nourriture pour l'équivalent de trois repas et ajoutez 2 points de CHANCE pour cette belle découverte. Notez ces merveilleuses découvertes sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous pouvez aller jeter un coup d'œil

220

dans les tiroirs (rendez-vous au 347) ou quitter cette pièce (rendez-vous au 374).

392

C'est un tout petit commerce qui se spécialise surtout dans la vente de nourriture. Le commerçant vous salue et vous offre deux repas ainsi qu'une potion de Vigueur pour seulement 8 pièces d'or et il refuse de marchander. Cette potion contient 3 doses vous permettant de regagner votre total de départ d'ENDURANCE. Vous pouvez lui déboursier le montant demandé ou non et vous prenez congé de lui. N'oubliez pas d'inscrire les repas et la potion sur votre *Feuille d'Aventure* et de déduire les 8 pièces d'or exigées (rendez-vous au 326).

393

Vous vous apprêtez à ouvrir la porte pour voir l'apparence de cette pièce lorsqu'un Garde vous attrape par les deux pieds et vous traîne jusqu'en bas de l'escalier. À peine êtes-vous étourdi qu'il brandit son épée et vous transperce le ventre. Votre mission se termine ici à moins que vous désirez la poursuivre dans vos rêves.

221



395 *Le chef du clan des Armoires à Glace s'avance et ouvre les hostilités. Il a un visage animal et tient une énorme épée dans ses bras très musclés.*

222

394

Vous avez à peine une main sur la poignée que vous entendez des cris provenant derrière cette porte. Une toute petite voix féminine crie "Au secours!" Elle semble lutter contre plusieurs hommes qui poussent des grognements très puissants. Le chemin continue vers le sud avant de s'orienter en direction de l'ouest pour arriver à une bifurcation. Désirez-vous:

Entrer pour délivrer cette femme (rendez-vous au **308**)

Descendre au deuxième étage (rendez-vous au **186**)

Continuer au sud (rendez-vous au **261**)

395

Chaque chef ordonne à leur troupe de se précipiter vers vous afin de vous donner une bonne correction. Le chef du clan des Armoires à Glace s'avance et ouvre les hostilités. Il a un visage animal et tient une énorme épée dans ses bras très musclés. Vous devez combattre chaque clan en trois individus vous attaquant en même temps:

	Habilité	Endurance
ARMOIRE À GLACE	7	15
MORTS-VIVANTS	6	10
MUSICIENS FAUTIFS	7	9

Si vous parvenez à éliminer toutes ces troupes, vous quittez les lieux (rendez-vous au **196**).

396

Déjà la musique de film ne vous inspire guère. Vous ne voulez pas perdre de temps à visionner un film. En vous levant du fauteuil, le film s'éteint simultanément. Vous décidez d'aller voir la salle au second balcon (rendez-vous au **360**) ou de quitter les lieux (rendez-vous au **374**).

397

Pendant que le Garde du Corps pousse un dernier cri de douleur avant de s'écrouler au sol, la Reine en a profité pour se précipiter sur vous. Elle vous inflige un bon coup de masse sur la tête, ce qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Si vous possédez une potion de vitesse, rendez-vous au paragraphe inscrit sur le contenant. Sinon, vous vous ressaisissez et vous êtes prêt à affronter la Reine (rendez-vous au **435**).

398

Le chemin que vous empruntez s'arrête après quelques minutes de marche devant une porte que vous ouvrez à l'instant (rendez-vous au **311**).

399

Avant d'ouvrir cette porte, vous essayez de reprendre votre souffle quelques secondes. Vous devez en profiter pour prendre un repas si toutefois il vous en reste en réserve. Si vous n'en avez plus, vous perdez 2 points d'ENDURANCE car vos muscles ont besoin de se nourrir pour bien travailler. Vous apercevez deux Gardes qui se lancent à votre poursuite. Vous entrez vite dans cette pièce tout en vous méfiant du danger (rendez-vous au **282**).

En maillot de bain, vous montez l'escalier jusqu'au sommet. C'est très haut quand vous regardez les personnes en bas au niveau de la piscine. Vous prenez quelques instants pour calmer votre stress et pour vous concentrer à bien effectuer votre plongeon. Vous sautez! Vous avez manqué quelque peu votre saut, ce qui provoque un claquage à votre cuisse droite. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE

225

pour cet incident. Votre plongeon vous conduit jusqu'au fond de la piscine. Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2 (rendez-vous au 136). Si vous obtenez 3, 4, 5 ou 6 (rendez-vous au 328).

401

Vous soulevez la pierre avec beaucoup de difficulté. En la soulevant, vous venez de déclencher un éboulement. Des petites pierres déboulent droit sur vous et vous êtes enterré en peu de temps. Les pierres vont très bien vous dissimuler du danger, mais elles ne vous protégeront pas des vers de terre. Est-ce inutile de vous mentionner que votre mission est terminée?

402

Les pommes sont molles au toucher et ont un goût très acide devant insupportable pour votre langue. Elles ne sont pas très appétissantes mais vous vous entêtez à manger plusieurs bouchées. Peu de temps après, vous vous sentez plutôt faible et impuissant. Vous vous écroulez brusquement au sol (rendez-vous au 330).



226

403

Le corridor serpente à maintes reprises d'ouest en est et se dirige tranquillement vers l'arrière de ce royaume. Arrivé à un croisement, un Garde vous interpelle. Inutile de résister, vous devez l'affronter si

vous voulez poursuivre votre route. Si le combat s'éternise en plus de 5 assauts, le Garde a déclenché l'alarme et plusieurs de ses confrères surgissent de partout. Vous allez devoir passer le reste de vos jours dans la prison du château:

GARDE Habileté : 6 Endurance : 7

Si vous remportez ce duel en moins de 5 assauts, vous poursuivez au nord (rendez-vous au **380**), à l'est (rendez-vous au **261**) ou à l'ouest (rendez-vous au **344**).

404

"Le dîner est servi", s'écrie la femme se trouvant dans la cuisine. Elle sort de la cuisine avec une belle grosse dinde dans une somptueuse assiette. Elle est très belle et elle n'est pas très grande. Vous remarquez qu'elle porte une couronne sur la tête. Elle vous adresse gentiment la parole:" Tiens, nous

227

avons un pensionnaire. Désirez-vous vous joindre à nous pour le repas?" Si vous acceptez volontiers (rendez-vous au **340**). Sinon, vous lui faites savoir poliment et vous prenez congé d'elle (rendez-vous au **309**).



404
grande.
couronne

*Elle est très belle et elle n'est pas très grande.
Vous remarquez qu'elle porte une couronne sur la tête.*

228

405

Vous enlevez vos vêtements avec empressement tellement ils sont sales. Vous les enfoncez brusquement dans une laveuse. Pendant que votre linge se fait nettoyer, vous avez vêtu un joli peignoir et vous feuillotez des revues placées sur la table. Lancez un dé à trois reprises et additionnez les résultats obtenus. Si vous obtenez un chiffre pair (rendez-vous au 251). Si vous obtenez un chiffre impair (rendez-vous au 337).

406

Notez bien le numéro où est située votre chambre afin de pouvoir y revenir quand vous le désirez pour vous y reposer. À chaque fois que vous allez revenir, vous aurez droit à 4 points d'ENDURANCE. Vous pouvez revenir ici à trois reprises seulement pour ne pas perdre trop de temps dans votre mission. Vous sortez de votre chambre et vous empruntez le corridor qui monte au nord (rendez-vous au 377).

407

C'est très tranquille dans ce chemin qui se dirige allègrement vers l'ouest. Seul le bruit de vos semelles sur le plancher se fait entendre. Vous vous arrêtez

soudainement devant des photos qui sont accrochées au mur. Ce sont des photos illustrant uniquement la Famille Royale. Vous pouvez très bien voir le visage de la Reine et du Roi dans des moments plus joyeux. Vous continuez à avancer et vous arrivez à un croisement. Vous pouvez choisir entre le nord (rendez-vous au 380), le sud (rendez-vous au 317) ou l'est (rendez-vous au 344).

408

Croyant avoir suffisamment passé de temps au second plancher, vous décidez de changer d'étage. Allez-vous aller au troisième étage (rendez-vous au 240) ou au premier étage (rendez-vous au 269).

409

Il est très difficile de trouver un endroit pour se cacher car il n'y a pas d'objet assez grand pour que vous puissiez vous cacher derrière. Il faut vous décider rapidement car les Gardes sont au sommet de l'escalier. Vous entrez finalement dans la salle de projection et vous refermez la porte en douceur

derrière vous (rendez-vous au 358).

230

410

Cette baguette magique contient le numéro 259 sur le manche. Écrivez ce numéro sur votre *Feuille d'Aventure* et poursuivez votre route (rendez-vous au 350).

411

Un petit rafraîchissement ne ferait pas de tort étant donné la chaleur accablante qui est devenue insupportable. Vous pouvez prendre autant de limonade que vous le désirez mais n'oubliez pas de déboursier la modique somme de 2 pièces d'or par limonade consommée. Chaque limonade vous rapporte 2 points d'ENDURANCE. Vous pouvez également vous procurer des réserves de provisions pour la somme de 3 pièces d'or par repas. Vous quittez les lieux (rendez-vous au 196).

412

À peine avez-vous commencé à examiner les lieux qu'un Loup-Garou, qui vous surveillait du haut de sa grotte, vous saute dessus. Il vous mord à la tête et vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Vous le projetez violemment au sol et vous engagez le combat:

231

LOUP-GAROU Habileté : 8 Endurance : 9

Si vous parvenez à le vaincre, vous pouvez tirer sur la pierre peu solide (rendez-vous au 273) ou quitter la pièce (rendez-vous au 374).

413

Vous marchez rapidement car vous avez perdu assez de temps comme ça. Vous devez presser le pas afin de mener votre mission à bon port. Les lumières, qui

s'allument à mesure que vous avancez dans le corridor, vous permettent de distinguer une porte qui ferme ce couloir. Quelques mètres avant cette porte, un autre couloir se dirige vers le sud. Allez-vous ouvrir la porte au fond du corridor (rendez-vous au 449) ou prendre le chemin se dirigeant vers le sud (rendez-vous au 316).



232



412 À peine avez-vous commencé à examiner les lieux qu'un Loup-Garou, qui vous surveillait du haut de sa grotte, vous saute dessus.

233

414

Le Cheval est peint en noir et blanc sur un mur de couleur beige. Vous touchez le corps du Cheval. Celui-ci se met à bouger et surgît droit devant vous. Impossible de vous sauver, vous allez devoir combattre ce Cheval:

CHEVAL Habileté : 5 Endurance : 8

Si vous le tuez, vous poursuivez votre route (rendez-vous au 429).

415

“Malheureusement, je ne connais pas l’emplacement des Maîtres en question. Ils sont trop dangereux pour que j’ose m’aventurer près d’eux. Désolée que je ne puisse vous aider. Par contre, je peux vous donner de la nourriture pour trois repas en retour de la vie que je vous dois. Sans vous, je serais restée ici et je serais morte avec mon père”. Vous la remerciez gentiment (rendez-vous au 444).

416

Vous êtes dans un endroit où l’on élève les bêtes du royaume. Des centaines de cellules sont toutes entassées comme des sardines. Ces cellules sont

faites principalement d’acier solidifié et les barreaux sont très épais. Vous décidez de vous approcher de quelques cellules afin d’observer de plus près le genre de créatures qui s’y trouvent. Plusieurs animaux, que l’on pourrait qualifier de monstres, sont d’une laideur extrême et grognent à faire tomber les murs dès que vous approchez. Au dernier instant, vous remarquez un homme gisant dans une cellule. Si vous possédez un passe-partout, enlevez 22 au nombre inscrit sur le passe-partout et rendez-vous à ce nouveau paragraphe. Sinon, vous renoncez à libérer cet homme (rendez-vous au 321).

417

La pièce est décorée de plusieurs diplômes affichés sur les murs de la pièce. Vous décidez d’aller consulter les diplômes. Ils concernent la médecine et le médecin a reçu plusieurs certificats pour s’être illustré dans différents congrès. La personne concernée travaillerait en microbiologie à l’hôpital de Titan. Vous vous retrouvez dans le bureau du chef des médecins et des soigneurs du château. Le bureau est très propre et tous les tiroirs sont verrouillés. Vous quittez ce bureau (rendez-vous au 170).

418

“Et bien, ça ne se passera pas comme ça!” disent les prisonniers. La révolte commence à s’installer dans le groupe. Quelques secondes plus tard, ils se lancent sur vous et s’emparent de votre sac à dos et de votre épée. Ils fouillent votre sac pour manger tous vos repas et prennent toutes vos pièces d’or. N’ayant plus rien à faire de vous, ils vous transpercent le bras avec votre propre épée et vous perdez 4 points d’ENDURANCE. Vous auriez dû leur donner les quatre repas qu’ils réclamaient. Maintenant, vous n’avez plus de repas et votre vie a été gravement endommagée (rendez-vous au **187**).

419

Vous êtes présentement au bout du corridor. Il se termine par un escalier qui vous permet de monter jusqu’au troisième étage ou descendre au premier plancher. Toutefois, vous pouvez demeurer sur cet étage en vous dirigeant vers l’est pour aller ensuite vers le sud en vous rendant au **196**. Si vous préférez aller au troisième étage (rendez-vous au **240**) ou au premier étage (rendez-vous au **269**).

420

Le danger éloigné, vous sortez votre lampe de poche pour pouvoir explorer la pièce. Vous remarquez qu’une lampe est installée à votre gauche. Vous l’allumez et un brin de lumière éclaire aussitôt la pièce. Au même moment, un homme, à moitié endormi, surgît derrière la lampe avec un long bâton dans les mains. Vous reculez quelque peu avant qu’un autre homme vous bloque le passage. Ensuite, trois, quatre, cinq, six hommes très imposants sortent de tout bord tout côté et vous entourent. À peine avez-vous commencé à vous défendre que deux d’entre eux vous prennent par surprise et vous fracture le cou. Ils vous laissent faire votre prière avant de rendre votre âme au ciel.

421

Après avoir lu ce dossier de fond en comble, vous mettez la main sur un document qui explique le type de nourriture que l'on donne au monstre du troisième étage ainsi que l'heure à laquelle il est habitué de manger. Rien de très intéressant pour mener votre mission. Vous pouvez maintenant:

237

Examiner le lit (rendez-vous au **289**)
Ouvrir l'armoire (rendez-vous au **263**)
Vous asseoir sur le trône (rendez-vous au **248**)
Quitter cette pièce (rendez-vous au **209**)

422

Vos jambes ont de la difficulté à vous supporter plus longtemps. Vous décidez de vous reposer dans ce fauteuil. Vous vous laissez choir tellement lourdement dans ce fauteuil que vous tombez par derrière. Le dossier frappe le plancher de plein fouet. Imaginez l'impact qu'a reçu votre colonne vertébrale. Vous vous fracturez le dos et vous avez beaucoup de difficulté à vous relever. Le temps que vous allez mettre à présent pour accomplir votre mission risque d'être très long. Le Roi va sûrement être mort avant que vous puissiez le sauver. Vous ne pourrez plus jamais être capable d'échapper aux Gardes avec un dos si fragile. Profitez-en donc pour prendre des vacances forcées.

423

Vous commencez par ouvrir une sècheuse à la recherche d'éléments pouvant vous aider à faire avancer votre mission. À votre grande surprise, un

238

cadavre gît au fond de la sècheuse. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE pour ce contre-temps et 1 point de CHANCE pour cette mauvaise surprise. À présent, vous pouvez laver vos vêtements (rendez-vous au **405**). Sinon, vous quittez la buanderie pour aller vers

le sud (rendez-vous au 398) ou vous revenez sur vos pas et poursuivez votre aventure au sud également (rendez-vous au 317).

424

Vous allez vous changer. Vous êtes dorénavant prêt à exécuter le plus beau plongeon de votre vie. Vous montez l'escalier vous menant au tremplin de dix mètres. Vous effectuez votre saut avec beaucoup de nervosité car plusieurs têtes sont rivées sur votre plongeon. Félicitations! vous avez effectué un saut parfait sans éclaboussure. Vous êtes prêt à affronter Sylvie Bernier lors d'une compétition. L'eau est tellement bonne que vous y restez près de trente minutes avant de reprendre votre mission (rendez-vous au 196).

425

Vous parvenez à distinguer deux individus qui viennent de terminer leur chiffre de travail. Ils ont

239

bien hâte de rentrer à la maison. Ils s'immobilisent pour s'adresser à un troisième homme. Les trois hommes sortent de la salle et verrouillent la porte derrière eux. Maintenant seul, vous avez tout votre temps pour explorer cette salle (rendez-vous au 358).

426

Vous vous empressiez de sortir votre couronne de votre sac à dos et vous la mettez sur votre tête. Vous ordonnez immédiatement au chef de chaque clan de se livrer une dure bataille. Ils donnent les ordres à leur clan respectif et le combat débute à l'instant. Vous assistez à un combat très violent. Après ce dur et long combat, vous sortez du champ de bataille. Vous abandonnez les lieux (rendez-vous au 196).

427

Elles sont bonnes et sucrées. Augmentez de 3 points votre total d'ENDURANCE. Vous pouvez apporter quelques poires pour l'équivalent de un repas. Vous décidez de quitter l'endroit (rendez-vous au 252).

428

Vous entendez des aboiements provenant du sud. Vous continuez toutefois à avancer dans cette

240

direction sans trop porter intérêt à ces jappements. Vous voyez au loin deux Chiens-Loups qui se mettent à courir à vive allure en votre direction. Vous n'avez autre choix que de dégainer votre épée et de les attendre fermement:

	Habilité	Endurance
Premier CHIEN-LOUP	5	5
Deuxième CHIEN-LOUP	7	6

Si vous parvenez à tuer les deux Chiens-Loups, vous poursuivez le chemin du sud vers l'est. Une porte est située au sud et une autre est au bout du corridor. Laquelle allez-vous ouvrir?

Celle au sud (rendez-vous au **314**)

Celle au fond du corridor (rendez-vous au **201**)

429

Vous arrivez quelques instants plus tard à un autre intersection. Vous vous demandez quelle direction serait la plus bénéfique à prendre. Si vous pensez que c'est vers l'ouest (rendez-vous au **363**). Si vous pensez que c'est vers l'est (rendez-vous au **413**). Si vous pensez que c'est plutôt vers le sud (rendez-vous au **428**).

428 Vous voyez au loin deux Chiens-Loups qui se mettent à courir à vive allure en votre direction.



430

Vous vous retrouvez dans un court corridor qui se dirige vers l'ouest et tourne brusquement en direction du nord. À peine avez-vous changé de direction qu'un Bulldozer se dirige vers vous. C'est en fait une grosse et large bête qui ravage tout sur son passage. Elle est tellement large qu'elle arrache les lampes de chaque côté du corridor. Vous dégainez votre épée et vous tentez de vous défendre tant bien que mal:

BULLDOZER Habileté : 11 Endurance : 3

Si vous réussissez à tuer le Bulldozer, vous l'enjambez et vous continuez lentement dans l'obscurité jusqu'à une bifurcation (rendez-vous au 457).

431

"Si vous parvenez à attraper la Reine par les jambes et à la faire trébucher, elle risque de se fracturer la tête sur le plancher et de perdre toutes ses forces et ses pouvoirs maléfiques. En retour du service que vous m'avez rendu, je vous offre de la nourriture pour trois repas. Sans vous, je serais probablement

243

morte avec mon père". Notez les repas sur votre *Feuille d'Aventure* et vous prenez congé de la merveilleuse famille (rendez-vous au 444).

432

En sortant de cette salle, un Garde surgît et court à toute vitesse. Il doit sûrement se diriger dans la chambre de la Reine pour lui annoncer une nouvelle très importante. Vous l'interceptez aussitôt et vous engagez le combat:

GARDE Habileté : 8 Endurance : 6

Si vous le tuez, vous pouvez ouvrir la porte située au nord (rendez-vous au **449**) ou poursuivre jusqu'au croisement (rendez-vous au **429**).

433

Vous rencontrez un autre Garde sur votre chemin. Celui-ci ne porte pas beaucoup d'attention sur vous. Vous poursuivez votre route sans vous préoccuper davantage de ce Garde. Vous arrivez finalement à la fin de ce corridor. Vous regardez d'un côté et de l'autre. Deux chemins s'offrent à vous. Allez-vous

244

emprunter celui à l'est (rendez-vous au **223**) ou à l'ouest (rendez-vous au **338**).

434

Impossible! Je viens juste de vous dire que la porte est fermée à clé. Alors, à moins d'être le fantôme Casper, vous ne pouvez pas passer à travers les murs à ma connaissance.

435

Vous êtes arrivé à votre but ultime. Vous vous retrouvez face à face avec la Reine et il n'y a plus personne qui pourrait vous empêcher de la tuer. Euh... personne? sauf la Reine elle-même! Alors, sautez vite sur votre chance de mener votre mission à terme. À présent, à l'attaque!

REINE Habileté : 11 Endurance : 20

Si vous remportez cet intense et long combat final (rendez-vous au **460**).

436

Un cri sourd envahit soudainement la pièce et les araignées ne cessent de se faire plus nombreuses. Les

245

deux silhouettes se retournent subitement pour vous faire face. Vous faites un pas en arrière tellement elles sont effrayantes. Elles ont une mâchoire pouvant vous avaler en une bouchée avec des dents très pointues prêtes à vous déchiqueter. Elles ont deux poches à leur taille servant à projeter sans cesse des dizaines et des dizaines de tarentules et de scorpions à la fois. Vous devinez que ce sont sans doute les parents de toutes ces bestioles. À vous de les affronter l'une après l'autre. À tous les assauts, vous devrez lancer les dés pour chaque bestiole afin de vous défendre contre une tarentule et un contre un scorpion. Bon combat:

Habilité	Endurance		
SCORPIOARAIGNE-TUE	9		14
SCORPIOARAIGNE-TUE	10		16
TARENTULES	6		
SCORPIONS	7		

Si vous remportez ce combat avec plus de 4 points d'ENDURANCE (rendez-vous au **260**). Si vous remportez avec plus de 4 points d'ENDURANCE (rendez-vous au **324**).

437

Quelle perte de temps que d'aller visiter cette classe. Vous revenez très rapidement sur vos pas car il faut que vous rattrapiez le temps perdu. Vous croisez un chemin descendant vers le sud et un croisement se situe tout près de vous. Allez-vous emprunter le chemin vers le sud (rendez-vous au **316**) ou revenir au croisement (rendez-vous au **447**).

438

Vous regardez vers le nord, puis vers le sud et à nouveau vers le nord. Il faut maintenant décider quel corridor est le meilleur corridor. Si vous choisissez celui vers le nord (rendez-vous au **219**). Si vous préférez celui vers le sud (rendez-vous au **325**).

439

Arrivé à un croisement, vous n'avez pas une seconde à perdre pour examiner les murs. Il faut emprunter un corridor et vite. Allez-vous choisir:

Celui qui se dirige vers le nord (rendez-vous au **380**)
Celui qui se dirige vers le nord (rendez-vous au **317**)
Celui qui se dirige vers le nord (rendez-vous au **261**)

440

Sur votre passage, il y a deux Gobelins qui se dirigent vers vous. Pris de terreur en voyant votre ossature, ils dégainent leur couteau et vous barrent la route. Vous n'avez d'autre choix que de vous défendre:

	Habilité	Endurance
Premier GOBELIN	5	6
Second GOBELIN	7	6

Si vous remportez ce combat, vous arrivez à nouveau à une autre bifurcation. Vous devez choisir entre:

Le nord (rendez-vous au **403**)
 Le sud (rendez-vous au **388**)
 L'ouest (rendez-vous au **366**)

441

Vous vous retrouvez dans une des pièces les plus secrètes du château. Sur les murs et les étagères, on retrouve plusieurs armes de différent calibre, des boucliers de toutes les grandeurs ainsi que des armures. Des mitraillettes, pistolets, vestes pare-balles et même des canons sont aussi installés dans cette pièce. Plusieurs centaines d'épées décorent un

mur. Ces armes servent sûrement aux Gardes régissant dans le château.

Avant de quitter la pièce, vous avez le droit de vous procurer un pistolet (car avoir une mitraillette entre les mains ne passerait pas très inaperçu). Dorénavant, vous pourrez diminuer les points d'ENDURANCE de vos adversaires de 3 points à la place de 2 comme auparavant. Notez cependant que vous ne possédez que 13 balles. Par la suite, les combats redeviennent comme précédemment. Donc, tâchez de bien utiliser vos balles! Notez ces informations sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous vous dépêchez à sortir des lieux avant que l'on vous prenne en flagrant délit (rendez-vous au **374**).

442

Vous vous sentez tout à coup bizarre et vous avez l'impression que vous allez être malade dans les prochaines minutes. Tout votre système digestif a été endommagé par cette potion. C'est une potion misérable que la Reine a remis au concierge pour que celui-ci vous la remettre en main propre. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE pour avoir bu de ce liquide maléfique. De plus, dorénavant, lorsque vous allez

249

prendre un repas, vous allez gagner seulement 2 points d'ENDURANCE. Retournez au paragraphe que vous étiez afin de poursuivre votre mission.

443

Pour parvenir à la Reine, il faut d'abord que vous ayez parvenu à tuer les Maîtres des étages. Vous êtes désormais très décidé à parvenir à votre but ultime. Vous arrivé au bout du chemin. Vous pouvez aller à l'est (rendez-vous au 201) ou vers le nord (rendez-vous au 430).

444

Vous courez jusqu'au croisement afin de ne pas perdre de temps pour sauver le Roi et sa fille. Arrivé au croisement, vous pouvez:

Poursuivre vers le sud (rendez-vous au 225)

Bifurquer vers l'ouest (rendez-vous au 229)

Bifurquer vers l'est (rendez-vous au 438)

445

Vous avez à peine le temps de reprendre votre souffle que trois autres Gardes ont entendu le bruit du combat et les cris de douleur. Ils se précipitent

250

vers vous. Deux Gardes arrivent du nord tandis que l'autre provient du sud. Vous allez devoir les combattre tous à la fois:

Habilitété Endurance

Premier GARDE	7	5
Deuxième GARDE	8	5
Troisième GARDE	6	6

Si vous remportez ce long combat, vous gagnez 5 points d'ENDURANCE et 3 points de CHANCE pour avoir survécu à cet éprouvant combat. Vous avez finalement le chemin libre pour poursuivre votre route. Allez-vous explorer le corridor situé à votre droite (rendez-vous au 192) ou aller examiner les portes au sud (rendez-vous au 196).

446

“Ah oui, je me rappelle très bien de toi! Tu as tué un de mes Gardes du corps les plus fidèles! Je trouve que tu manques beaucoup de respect à mon égard!” Vous voyez subitement le visage de la Reine rougir de colère. Elle tape des mains et le deuxième Garde du corps se lance à votre poursuite. Vous dégainez votre épée et vous attendez que le Garde du corps arrive à votre portée:

251

GARDE DU CORPS Habilité : 7 Endurance : 10

Si vous remportez ce duel (rendez-vous au 397). Sinon, vous êtes MORT!

448 *En fait, c'est une voiture de patrouille de police. Soudainement, les deux voitures se transforment en policier et s'approchent de vous afin de vous inspecter.*



252

447

Quatre choix s'offrent maintenant à vous:

Aller au nord (rendez-vous au **304**)

Aller au sud (rendez-vous au **428**)

Aller à l'ouest (rendez-vous au **440**)

Aller à l'est (rendez-vous au **413**)

448

C'est une petite camionnette qui se promène dans les corridors du château. En fait, c'est une voiture de patrouille de police. Soudainement, les deux voitures se transforment en policier et s'approchent de vous afin de vous inspecter. Ayant peur qu'ils découvrent votre véritable identité, vous dégainez rapidement votre épée et vous tentez de les prendre par surprise:

	Habilité	Endurance
Premier POLICAR	8	8
Second POLICAR	8	7

Si vous remportez ce combat un peu inusité, vous poursuivez jusqu'à un croisement (rendez-vous au **357**).

449

La pièce est remplie de tables et de chaises. C'est une classe où l'on enseigne une formation aux futurs Gardes du château. Vous en déduisez lorsque vous voyez une affiche indiquant que le cours de Garde 101 est annulé aujourd'hui. N'ayant plus rien à faire ici, vous quittez cette classe (rendez-vous au **437**).

450

Vous avez à peine le temps de savourer votre victoire que la Reine se précipite sur vous. Elle vous frappe avec une masse sur la tête avant que vous n'ayez pu réagir. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE pour cette blessure. À présent, le combat se poursuit. Si vous possédez une potion de vitesse, rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon (rendez-vous au **312**).

451

Un petit sourire pend sur vos lèvres lorsque vous croyez être arrivé au bout de la pièce. Tout à coup, les araignées et les scorpions se font de plus en plus

nombreux à vos pieds. À mesure que vous continuez à avancer, les bestioles sont plus grosses. Les cadavres sont nombreux avec plusieurs membres

254

déchiquetés. Soudain, vous apercevez, droit devant vous, deux silhouettes vous tournant le dos. Vous vous en approchez doucement et vous enfoncez votre épée dans l'une d'elle. Vous sentez que vous approchez de votre but. C'est peut-être le Maître de l'étage qui a causé tout ce désastre (rendez-vous au 436).

452

"Hummmmmm! Et bien OUI, Vous avez le bon numéro de magie! Je suis très ravi de vous remettre une potion que vous pourrez boire à tout moment durant votre aventure". Lorsque vous voudrez boire de cette potion, vous devrez vous rendre au 458. Il faudra toutefois retenir le numéro du paragraphe où vous vous trouvez afin de poursuivre votre mission par la suite. Notez cette potion ainsi que son paragraphe sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous le remerciez grandement et vous repartez chacun de votre côté (rendez-vous au 454).

453

Furieuse, la Reine se rue sur vous à vive allure. Votre épée à la main, vous avancez d'un pas convaincant vers elle. Il est trop tard pour reculer. Qui voudrait

255

s'enfuir après être si près du but ultime. Bon combat aventurier:

REINE Habileté : 11 Endurance : 14

Si vous parvenez ENFIN à tuer la Reine (rendez-vous au 460).

454

Vous vous apprêtez à sortir de cette pièce lorsqu'un monstre, se trouvant dans une des cellules, est

furieux de s'être fait réveiller de cette façon. L'exclamation de Hemrlik lorsque vous avez trouvé le bon mot magique a été trop forte et il a réveillé ce monstre. Il parvient à briser les barreaux de sa cellule et fonce droit sur vous. Vous n'avez pas le choix que de vous défendre du mieux que vous le pouvez afin de sauver votre vie:

HILLIORTO Habileté : 9 Endurance : 8

Si vous le tuez, vous rebroussez chemin et vous vous dirigez vers le sud (rendez-vous au **297**).

256

455

L'effet de la potion ne produit aucun effet sur vous. Retournez au paragraphe que vous étiez afin de poursuivre votre mission.

456

Vous remarquez que le chiffre 307 est inscrit sur le contenant de cette potion de vitesse. Notez ce renseignement sur votre *Feuille d'Aventure* et retournez au **280**.

457

Faites un choix:

Aller au nord (rendez-vous au **304**)
Aller à l'est (rendez-vous au **413**)
Aller à l'ouest (rendez-vous au **440**)

458

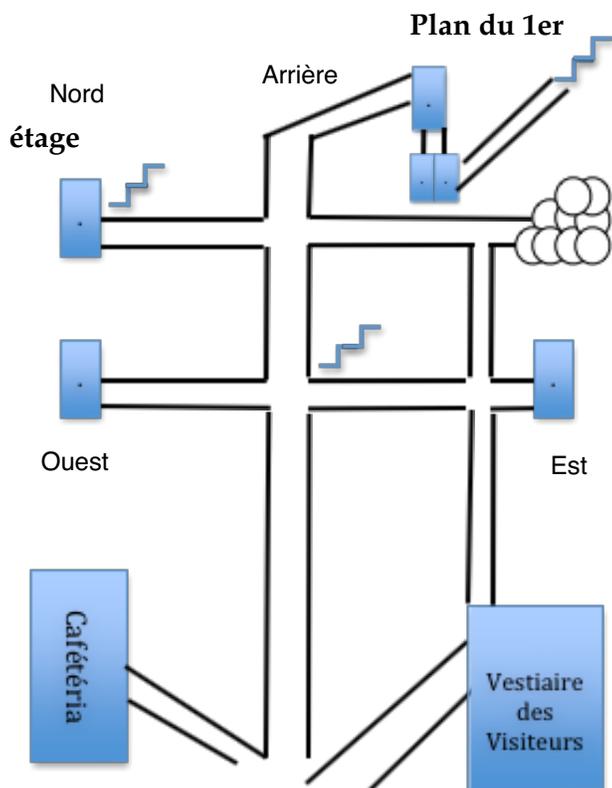
Lancez un dé.

Si vous obtenez 1 (rendez-vous au **455**)
Si vous obtenez 2, 3, 4, 5 (rendez-vous au **372**)
Si vous obtenez 6 (rendez-vous au **442**)

257

Prise de renseignements

258

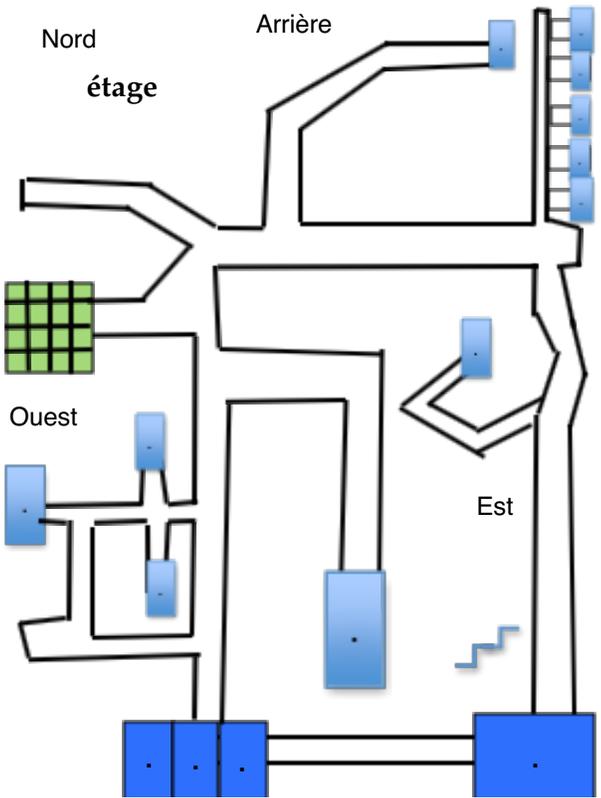


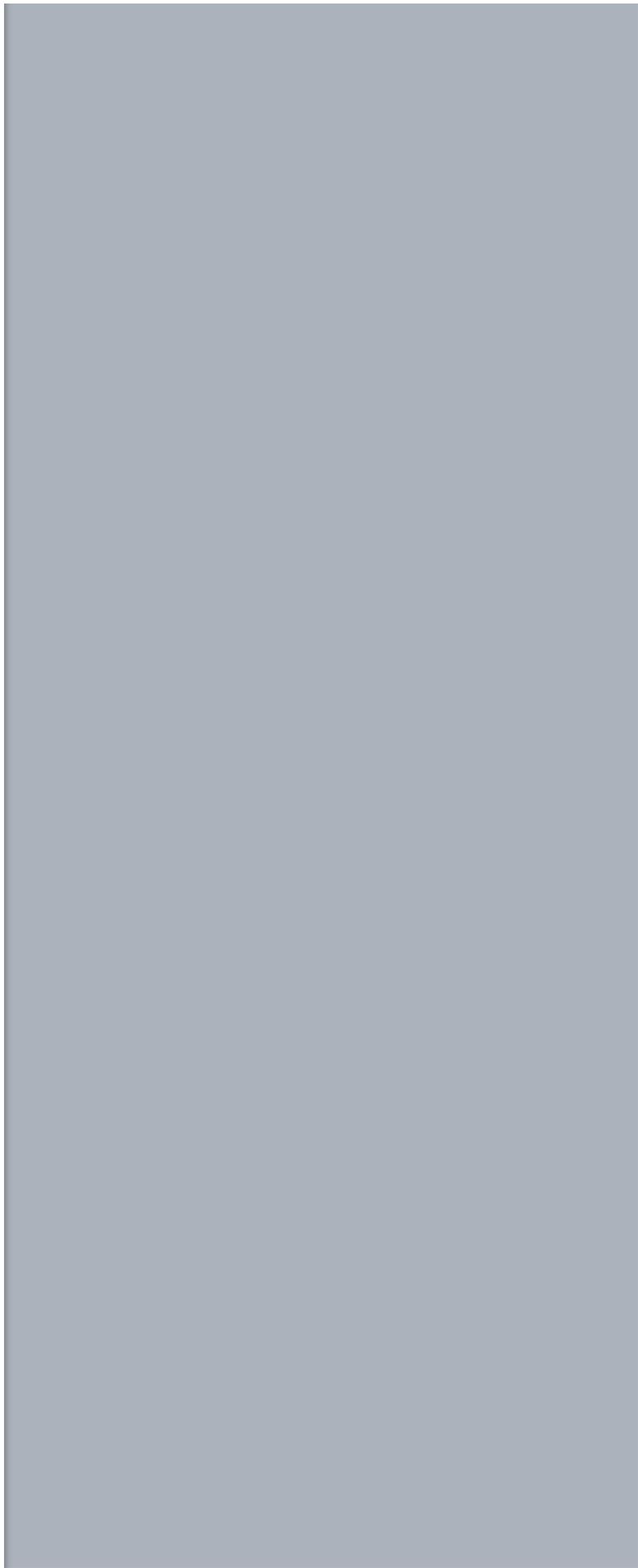
Avant Sud

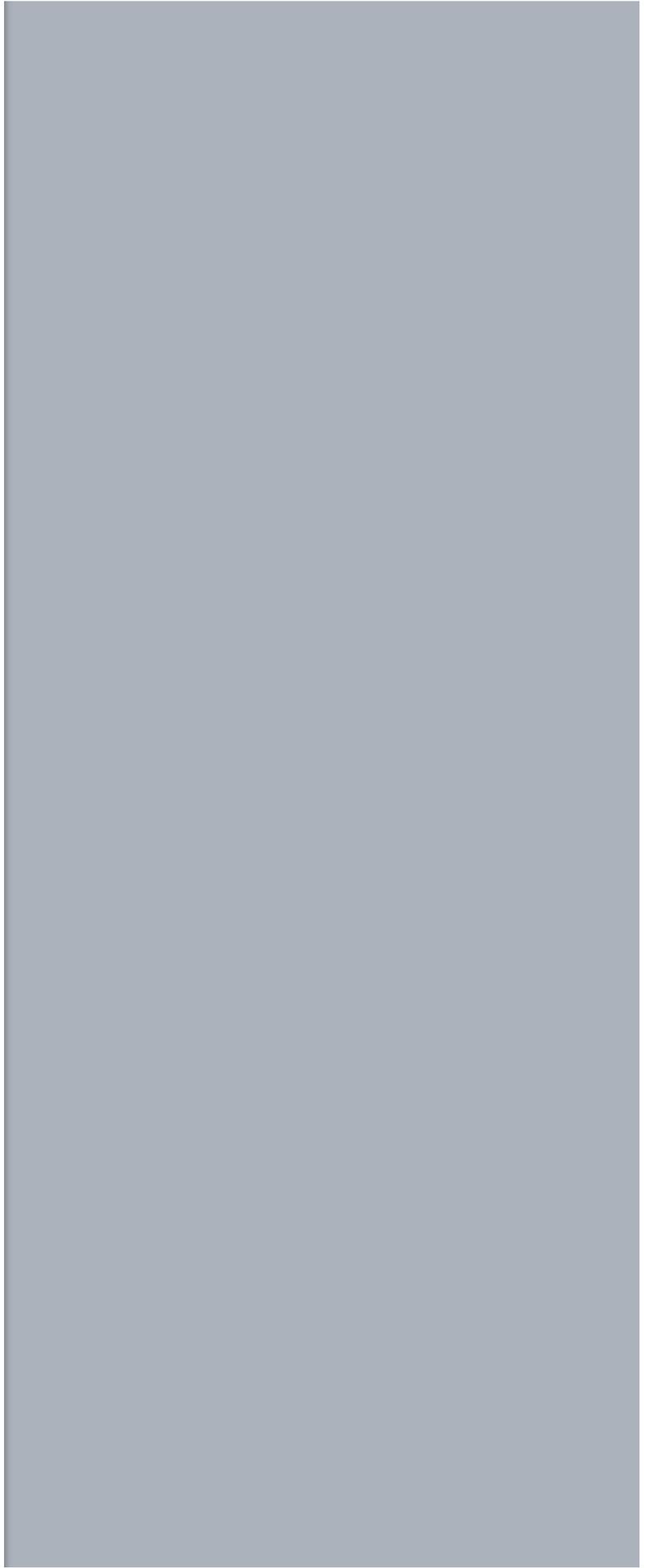
Entrée

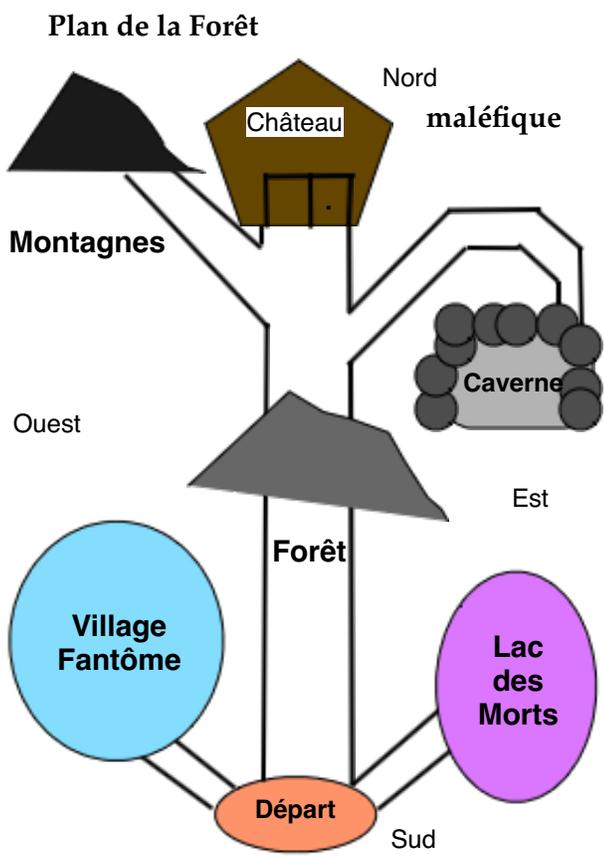
259

Plan du 2e étage









459

Vous marchez quelques pas avant de vous arrêter pour observer cette superbe porte brillant sous vos yeux. Vous distinguez qu'il y a une autre porte un peu plus loin. Allez-vous ouvrir la première porte (rendez-vous au 221) ou la seconde porte (rendez-vous au 213).

460

Vous soulevez votre épée ensanglantée en signe de victoire en posant le pied sur le corps inanimé de la Reine. Instantanément après la mort de la Reine, toute la bande dirigée par la Reine, Gardes compris, est réduite en de très petits personnages. Dorénavant, ces créatures ne feront plus peur à personne, sauf aux fourmis et même encore... Bientôt, elles seront toutes piétinées par la population du château. La domination de la Reine vient finalement de prendre fin avec votre écrasante victoire sur cette dangereuse femme. Quelques instants plus tard, vous entendez des cris de joie se manifester partout dans le château. Le peuple est enfin libre et il s'exprime abondamment.

Vous vous précipitez dans le corridor pour aller libérer le Roi et sa fille. La Famille Royale est à nouveau réunie et le Roi pourra dorénavant reprendre son trône et diriger son royaume sans avoir à se méfier de la terrible Reine. Le Roi vous remercie du fond du cœur et il vous offre un poste de Garde principal du château pour défendre les autorités royales. Vous acceptez volontiers son offre. Le soir venu, une fête grandiose est organisée en votre honneur et toute la population est invitée. Après cette merveilleuse fête où vous avez dansé, rigolé et raconté votre aventure, vous allez bien dormir. Vous allez dormir plusieurs heures bien méritées avant d'entreprendre votre nouvel emploi auprès du Roi. C'est un jour et une fête que vous n'êtes pas prêt d'oublier.
Encore une fois, FÉLICITATIONS jeune aventurier!



460 Vous soulevez votre épée ensanglantée en signe de victoire en posant le pied sur le corps inanimé de la Reine.