

# PIRANHA

Belgique 210 FB  
Suisse 10 FS  
Canada 4.95 SC

**Enfin!**  
**Une BD inédite:**  
**Jacques Martin**  
**LE LYS ET L'OGRE**

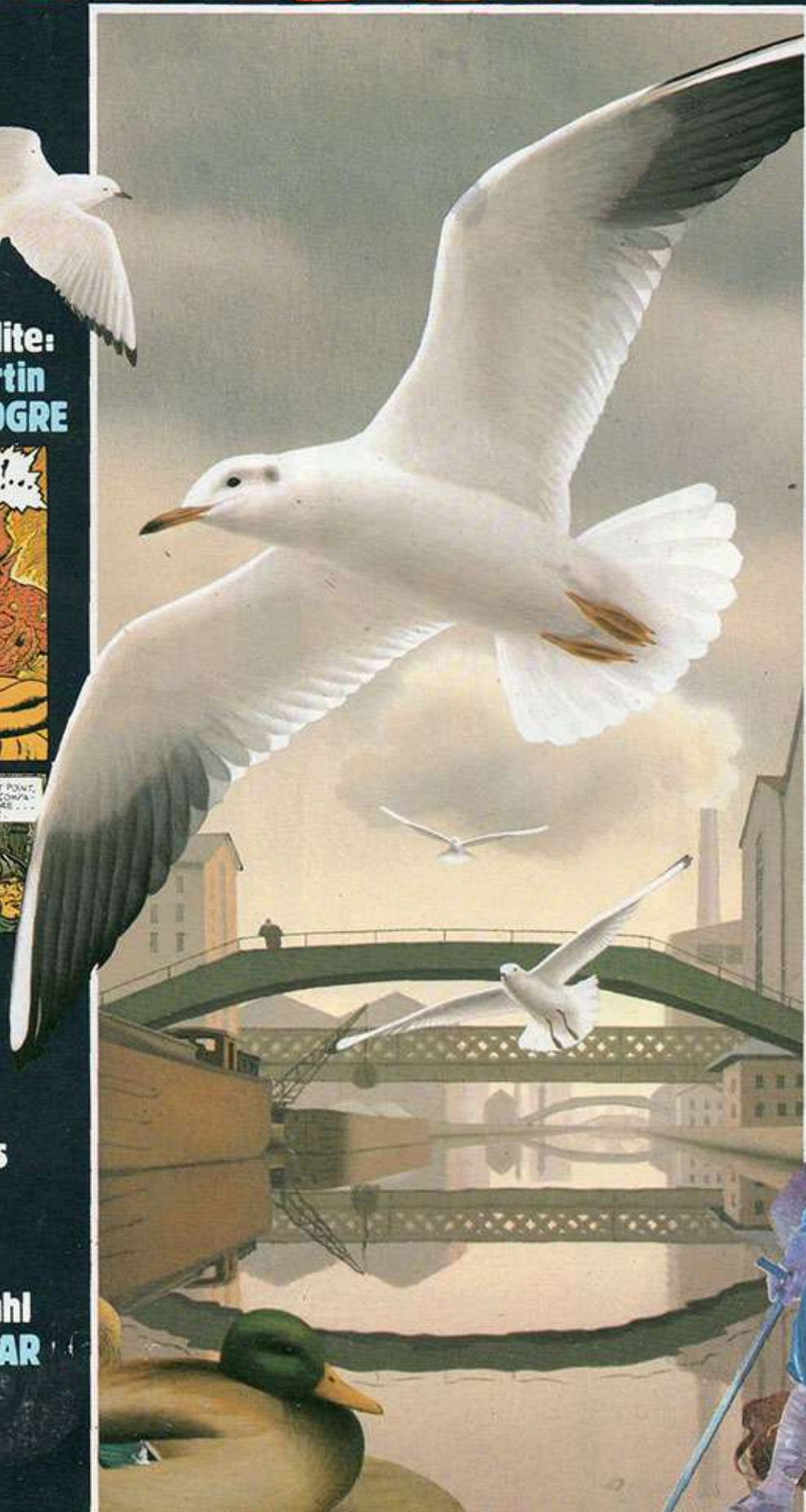


TES INSULTES NE VOUS BLENNENT POINT.  
TOI, L'ASSASSIN DE TANT DE NOS COMPA-  
GNONS ÉCORCHEURS!!!, À LA GORE...  
TU VAS MOURIR.



**Le Clairon**  
**des cantines**  
**À AMIENS**

**Un roman**  
**de Roald Dahl**  
**HENRY SUGAR**



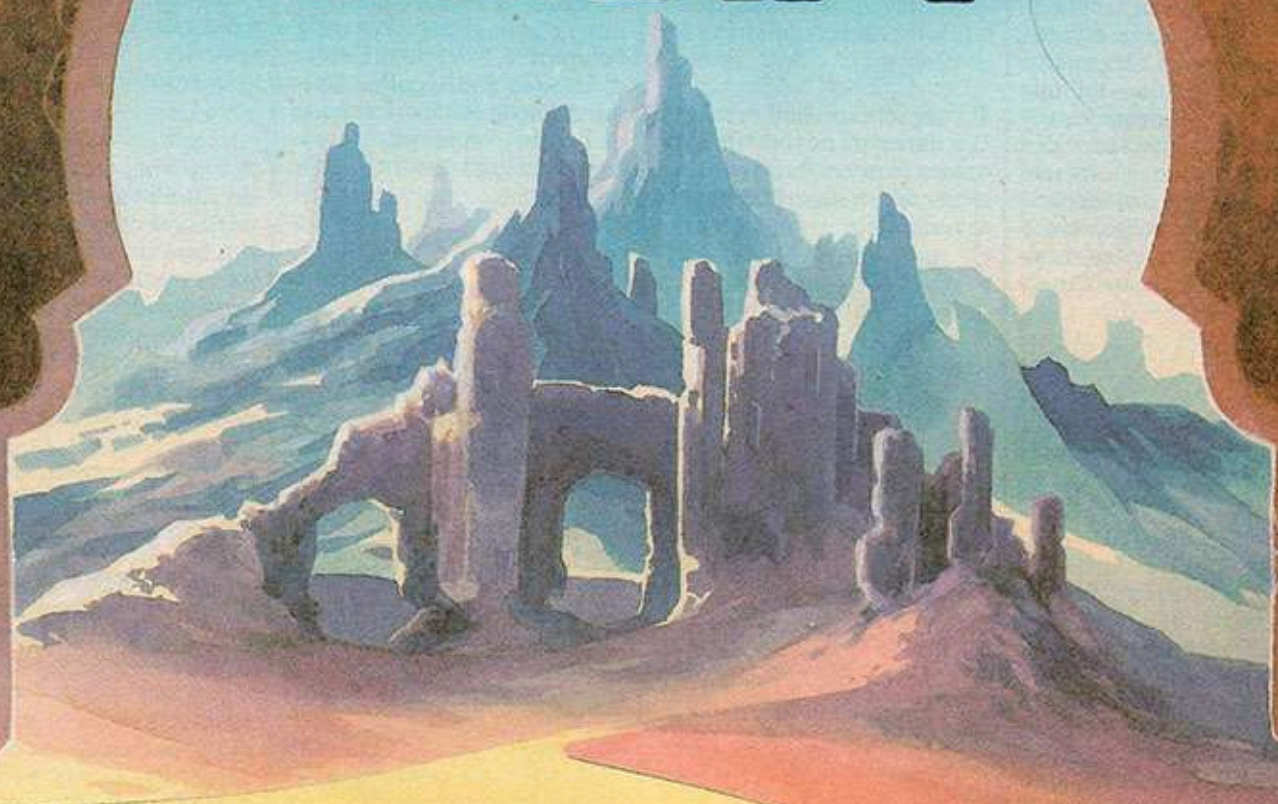
**Dossier**  
**LES ANIMAUX**  
**DANS LA VILLE**

**Une aventure**  
**dont VOUS**  
**êtes le héros**  
**LE RAPT**



**UNE  
AVENTURE  
DONT VOUS ETES  
LE HEROS**

# **LE RAPT**



**Illustré par Philippe Munch**

**Ecrit par Vincent B., Stéphane B., Céline B., Antoine C., Guillaume C., Michel C., Stéphane D., Julien D., Anne-Laure D., Rémy F., Guillaume G., Christel de G., Marie L., Laurence L., Muriel L., Damien L., Pierre M., Olivier de M., Benjamin O., Isabelle P., Valérie P., Christophe R., Mathieu R., Christèle R., Séverine S., Régis T., Jean-Marc U. et Dominique Chiquet,**  
élèves de 6<sup>e</sup>, et professeur au Collège Henri Matisse à Issy-les-Moulineaux.

# COMMENT COMBATTRE LES CREATURES DU RAPT

Le RAPT est un livre pour jouer. Il suffit de lancer les dés afin de déterminer votre HABILITE, votre ENDURANCE et votre CHANCE, avant de vous aventurer au cœur de la montagne Ervoul, et d'en parcourir les environs. Le chemin est long, plein d'embûches et l'issue d'un combat n'est pas toujours favorable même pour un champion tel que vous. Mais vous possédez votre fidèle épée, un sac à dos contenant des provisions, une potion magique, des torches. Après chaque étape, n'oubliez pas d'inscrire les résultats obtenus sur votre *Feuille d'Aventure*.

## HABILITE, ENDURANCE ET CHANCE

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case HABILITE de la *Feuille d'Aventure*. Lancez ensuite les deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case ENDURANCE.

Il existe également une case CHANCE. Lancez à nouveau un dé, ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case CHANCE.

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'HABILITE, d'ENDURANCE et de CHANCE changent constamment au cours de l'aventure. Vous devez garder un compte exact de ces points et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres très petits dans les cases, ou d'avoir une gomme à portée de main. Mais n'effacez jamais vos points de départ...

Vos points d'HABILITE reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat en général ; plus ils sont élevés, mieux c'est.

Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général ; plus vos points d'ENDU-

RANCE sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps.

Avec vos points de CHANCE, vous saurez, si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux. La chance et la magie sont des réalités de la vie dans l'univers imaginaire que vous allez découvrir.

## BATAILLES

Il vous sera souvent demandé de combattre des créatures de toutes sortes. Parfois, vous aurez la possibilité de choisir la fuite, sinon — ou si vous dé-



cidiez de toute façon de combattre — le combat se déroulera comme suit :

1. Inscrivez les points d'HABILITE et d'ENDURANCE de la créature dans la première case vide des Rencontres avec un Monstre, sur votre *Feuille d'Aventure*. Les points correspondant à chaque créature sont donnés dans le récit chaque fois que vous faites une rencontre.

2. Jetez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILITE au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la Force d'Attaque de la créature.

3. Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points

HABILITE. Ce total représente votre Force d'Attaque.

4. Si votre Force d'Attaque est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 5. Si la Force d'Attaque de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez à l'étape n° 6. Si les deux Forces d'Attaque sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre — reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 2.

5. Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de 2 points son ENDURANCE.

6. La créature vous a blessé ; vous ôtez alors 2 points à votre ENDURANCE.

7. Modifiez votre score d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas.

8. Commencez le deuxième Assaut (en reprenant les étapes de 2 à 7). Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points d'ENDURANCE ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

## FUITE

Si vous refusez le combat et préférez la fuite, la créature

vous infligera automatiquement une blessure (Vous ôterez alors 2 points à votre ENDURANCE). C'est le prix de la couardise pour cette blessure, vous pourrez toutefois vous servir de votre CHANCE selon les règles habituelles (voir ci-dessous). La Fuite n'est possible que si elle est spécifiée à la page où vous vous trouvez.

## CHANCE

A plusieurs reprises au cours de votre aventure lors de batailles ou dans des situations qui font intervenir la chance ou la malchance, vous aurez la possibilité de faire appel à votre CHANCE pour essayer de rendre une issue plus favorable. Mais, attention, l'usage de la CHANCE comporte de grands risques ! Et, si vous êtes Malchanceux, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

Voici comment on peut se servir de la CHANCE : jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est égal ou inférieur à vos points de CHANCE, vous êtes Chanceux, et le résultat tournera en votre faveur. Si le chiffre est supérieur à vos points de CHANCE, vous êtes Malchanceux et vous serez pénalisé.

Cette règle s'intitule : *Tentez votre Chance*. Chaque fois que vous tenterez votre CHANCE, il vous faut ôter 1 point à votre total de CHANCE. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que plus vous ferez à votre chance, plus vous courrez de risques.

## EQUIPEMENT ET POTIONS

Au début de votre aventure, vous ne disposerez que d'un équipement minimal, mais vous pourrez trouver d'autres accessoires au cours de vos voyages. Vous êtes armé d'une épée. Vous portez sur vos épaules un sac à dos dans lequel vous rangerez vos provisions et les trésors que vous ramasserez.

Par ailleurs, vous avez droit à

une bouteille contenant une potion magique qui vous aidera dans votre quête. Vous aurez à choisir entre les trois potions suivantes :

La Potion d'Adresse qui vous rend vos points d'HABILETE. La Potion de Vigueur qui vous rend vos points d'ENDURANCE. La Potion de Bonne Fortune qui vous rend vos points de CHANCE.

Vous pouvez à tout moment boire l'une de ces potions au cours de votre aventure. En prenant une mesure de potion, vous retrouverez vos points d'HABILETE, d'ENDURANCE ou de CHANCE tels qu'ils étaient à leur niveau initial.

Chaque bouteille de potion contient deux mesures, c'est-à-dire que vous pourrez retrouver deux fois vos points de départ, au cours d'une même aventure, dans la catégorie choisie. Chaque fois que vous buvez une mesure, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Mais rappelez-vous que vous n'avez droit qu'à une seule des trois potions ; aussi, choisissez-la avec discernement !

Pour vous aider à explorer le labyrinthe de la montagne Ervoul vous disposez de cinq torches. Ces cinq torches pourront également vous être utiles pour combattre les terreurs de la nuit ; alors, prenez-en autant soin que de votre vie elle-même !

Puisse la chance des dieux vous accompagner au long de votre quête !

#### A L'AVENTURE !

Monté sur votre cheval blanc comme l'écume, vous vous promenez, déplorant l'état du royaume de Minoudasie.

Vous songez avec amertume que le désert reprend sa place, celle que le travail de l'homme lui avait arrachée.

Les barques ne descendent ni ne remontent plus le fleuve bienfaiteur. Les crues nourrissent aujourd'hui des champs abandonnés.

Soudain une ombre attire votre attention : un magnifique faucon tournoie autour de vous. Puis, fendant l'air comme une flèche, il vient se poser délicatement sur votre épaule. Votre surprise est à son comble lorsqu'il s'adresse à vous, alors que ses yeux — véritables boules de feu scintillantes — se fixent dans les vôtres.

« Ta réputation d'aventurier n'est plus à faire, et nul ne connaît les frontières de ton courage. Tu es notre dernière chance. Le roi t'attend. Suis-moi ! »

Puis, sans vous laisser le temps de répliquer, il s'envole droit devant lui, avant de décrire un large cercle qui le ramène juste au-dessus de vous. Et il recommence son manège à plusieurs reprises. Aucun doute, il veut que vous le suiviez. Et vous n'hésitez pas une seconde !...

A sa suite, vous traversez des étendues désolées, des villages pauvres, misérables même. Et vous arrivez enfin en vue de la cité royale. Mais là, le spectacle que vous découvrirez est encore plus terrible : la famine et la disette y règnent en maître, les rues regorgent de mendiants, une effroyable pestilence s'élève de quartiers entiers laissés à l'abandon. Le Palais Royal se dresse maintenant devant vous, et le faucon, après vous avoir me-

né à un garde disparaît dans l'azur du ciel.

Vous mettez pied à terre, et des palefreniers qui se sont précipités à votre arrivée conduisent votre cheval vers les écuries. Bientôt, le garde vous précède à travers le palais, jusqu'à la salle du trône où le roi vous attend. D'un geste, il vous fait signe de vous asseoir, puis il vous déclare : « Jadis, Minoudasie était un royaume florissant. Mais au cours des ans, aucun fléau ne l'a épargné. Et tu as pu juger par toi-même de la misère qui est maintenant la sienne. Une légende raconte que le fondateur de Minoudasie, le Grand Kénati, dont la tombe se trouve dans les profondeurs du labyrinthe de la montagne Ervoul, connaît le secret qui pourrait redonner sa splendeur au royaume. Cette légende ajoute qu'il suffirait de le coiffer d'une perruque, de le vêtir d'un pagne, de le chausser de sandales, de l'armer d'une dague et d'orner son majeur d'un lapis-lazuli pour qu'il soit à nouveau parmi nous, à travailler à la résurrection de notre royaume ; Je ne te cacherai pas que nombreux sont les aventuriers qui ont déjà échoué dans leur tentative de réunir les cinq attributs, et de les porter dans la tombe de Kénati. Pour te dire l'exacte vérité, aucun d'entre eux n'a jamais été revu vivant... Maintenant, va ! »

L'entretien terminé, il vous donne lui-même un sac à dos à contenance illimitée et 12 Pièces d'Or, puis il vous souhaite la protection des Dieux. Et bientôt votre fidèle épée bat le flanc de votre cheval.

Vous voilà en route vers une nouvelle aventure !

Il ne vous faut que deux jours pour parvenir au pied de la montagne, et quelques heures, seulement, pour découvrir l'entrée du tunnel qui vous mènera, si le sort vous est favorable, à Kénati. Vous mettez donc pied à terre et, après avoir adressé un dernier signe à votre cheval, vous pénétrez dans le tunnel.

#### I

Vous marchez longtemps dans les ténèbres, guidé par un point lumineux qui semble reculer au fur et à mesure que vous avancez, tant le trajet vous paraît long. Pressé d'en finir, vous accélérez le pas. Vous courez même pour chasser l'angoisse qui vous étirent. Vous n'entendez rien, pas même le bruit de vos pas, et ne sentez que la roche du sol sous vos pieds, et les parois rugueuses contre lesquelles vous vous heurtez. Soudain, sans que rien n'ait pu vous le laisser prévoir, vous débouchez dans une longue et étroite salle voûtée, très haute de plafond. Les murs brillants et blancs renvoient la lumière vacillante de votre torche dans une chaleur moite et lourde. Un trou noir, début d'un nouveau tunnel, s'ouvre à l'opposé de l'endroit où vous vous tenez. Vous vous décidez à avancer ; c'est alors qu'un rire sarcastique, carnassier, vous glace le sang. Vous demeurez pétrifié, les bras ballants, tandis que vos yeux cherchent l'origine de ces sons sinistres que l'écho vous renvoie. Avisant le passage que vous avez repéré à votre arrivée, vous pensez que, peut-être, il serait plus

HABILETÉ Total de départ =	ENDURANCE Total de départ =	CHANCE Total de départ =
EQUIPEMENT TRANSPORTE		OR BIJOUX
POTIONS		

CASSES DES COMBATS		
Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =
Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =
Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =

sûr de vous y engager : tout est préférable à ces ricanelements de l'ombre. Au moment où vous allez vous élaner à travers la salle, vous remarquez, en plein milieu de la paroi qui se trouve à votre droite, l'entrée d'un deuxième tunnel. Si vous décidez de vous précipiter vers le premier tunnel, rendez-vous au 73. Si vous préférez courir vers l'autre, rendez-vous au 85.

2

A peine avez-vous fait un geste pour vous saisir de l'épée qu'elle se dissout en une vapeur blanchâtre qui s'élève devant vous et s'épaissit jusqu'à obstruer totalement le tunnel. Une forme, peu à peu, se précise : celle d'un monstre écaillé aux centaines d'yeux noirs, et dont la gueule est armée de redoutables dents qui semblent aussi tranchantes que l'épée la mieux aiguisée. Soudain une immonde langue en surgit, et claque comme la lanière d'un fouet vers vous. Si vous vous en sentez le courage, vous pouvez combattre le monstre de l'épée. Rendez-vous, dans ce cas, au 41. Mais personne ne vous en voudra si vous préférez prendre la fuite ! Rendez-vous alors au 311.

3

Un panneau barre bientôt votre route, sur lequel est sculpté en grosses lettres blanches le mot « CESYLHESAMEP ». Intrigué, vous appuyez successivement sur chacune des lettres. A peine avez-vous effleuré la lettre P qu'elle se transforme aussitôt en un vieil homme qui vous demande ce que vous voulez. Allez-vous lui dire que vous cherchez Kénati ? Si oui, rendez-vous au 51. Allez-vous lui demander la signification de CESYLHESAMEP ? Si oui, rendez-vous au 72.

4

Vous courez du plus vite que vous le pouvez, poursuivi par les êtres qui se rapprochent de vous. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au 61. Sinon, rendez-vous au 82.

5

Une porte se dresse bientôt devant vous. Vous tirez la chaînette d'une petite cloche

et un tintement se fait entendre. La porte s'ouvre : un être au corps difforme apparaît. Et vous ne pouvez vous empêcher de frissonner devant l'expression de cruauté que vous pouvez lire sur son visage blafard. Il vous demande 4 Pièces d'Or pour entrer. Si vous désirez lui donner les 4 Pièces d'Or, rendez-vous au 71. Si, au contraire, vous refusez de négocier, rendez-vous au 92.

6

Vous saisissez votre épée, mais aussitôt un éclair jaillit de la main de la statue et vous désintègre. Votre aventure se termine ici.



7

Vous sortez les pièces de votre sac et les lui tendez. Il vous donne une clé et vous montez vous coucher. Au milieu de la nuit, vous êtes réveillé par des chuchotements et des cliquetis d'armes. D'un bond, vous êtes sur pied, l'épée à la main. Mais allez-vous faire irruption dans le couloir (rendez-vous au 91), ou préférez-vous sauter par la fenêtre (rendez-vous au 112) ?

8

Arrivé au bord du bassin, vous comprenez aussitôt

l'origine des étranges étincelles qui vous avaient intrigué. Il est en effet grouillant d'une espèce d'anguilles particulièrement redoutable : des anguilles électriques. Et vous ne devez qu'à vos réflexes d'avoir la vie sauve, car une anguille a jailli de l'eau dès que vous vous en êtes approché, dans le but évident de vous planter ses crocs empoisonnés dans le cou. Maintenant, elle se tortille sans vie à vos pieds. Autour de son corps est enroulé un fin cordon de soie auquel est suspendu une amulette. Si vous souhaitez la prendre, rendez-vous au 153. Mais vous pouvez également vous diriger

le nord-ouest ? (rendez-vous au 22). l'ouest ? (rendez-vous au 227).

10

Vous avancez péniblement, en enjambant de nombreux squelettes qui, maintenant, jonchent le sol. Seule, une paire de sandales a résisté au temps. Vous la prenez et la mettez dans votre sac à dos. Vous continuez votre chemin jusqu'au 151.

11

La porte n'est pas verrouillée mais il règne une obscurité totale dans la pièce. Souhaitez-vous vous aventurer à l'intérieur ? Rendez-vous au 199. Préférez-vous plutôt quitter ce palais afin d'éviter de mauvaises rencontres ? Rendez-vous au 101.

12

Au bout de quelques pas, vous arrivez devant une grande porte, gardée par un homme armé d'un sabre redoutable qui vous intime l'ordre de vous arrêter. « Qui ose ainsi s'approcher du lieu où habite le Vizir Hapesthios le Terrible ? » vous déclare-t-il d'un ton menaçant. Allez-vous lui répondre que vous êtes un ami du Vizir rendez-vous au 33, ou préférez-vous tout simplement dégainer votre épée rendez-vous au 54 ?

13

Votre chemin s'interrompt devant une clôture de roseaux. La hauteur de la palissade vous empêche de voir ce qu'elle cache. Vous décidez donc de la contourner, espérant ainsi pouvoir continuer votre route. Au moment où vous prenez cette décision, un monstre en surgit. Ses quatre têtes vous observent. Son corps est recouvert d'écailles bleues et il tient un trident à la main. Il vous interdit de faire un pas de plus. Si vous voulez combattre, rendez-vous au 55. Si vous choisissez la fuite, rendez-vous au 34. Peut-être préférez-vous le flatter ? Dans ce cas, rendez-vous au 224.

14

Vous arrivez dans une grotte à l'aspect répugnant. L'odeur qui y règne est tellement nauséabonde que cela vous donne des hauts-le-cœur. Tout à coup, le sol se met à trembler sous vos pieds, et en

vers le bassin aux eaux mauves (rendez-vous au 210), ou quitter le jardin par le nord (rendez-vous au 101).

9

Vous vous retrouvez en plein milieu d'un carrefour. Un chemin se dirige vers le nord, un autre vers le nord-ouest, et le dernier vers l'ouest. Seul le chemin orienté vers le nord vous paraît accueillant : il est en effet sablonneux et bordé de fleurs, alors que les deux autres sont rocailleux et encombrés de buissons épineux. Allez-vous vous diriger vers le nord ? (rendez-vous au 242).



un instant vous êtes précipité dans les profondeurs de la terre. Vous atterrissez brutalement sur le sol d'une grotte en tout point identique à celle que vous venez de quitter. Cette chute vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Vous vous êtes à peine remis sur vos pieds, que vous faites un bon en arrière en apercevant devant vous une étrange créature, dont la peau est d'une couleur rose sale. Vous pouvez essayer de vous précipiter vers une porte qui se trouve juste dans votre dos rendez-vous au 56. Mais vous pouvez également décider de faire face à cette créature rendez-vous au 35.

15

Vous vous trouvez devant une très belle porte ornée de curieuses sculptures que vous trouvez très... appétissantes! Vous soulevez le loquet énorme, et la porte s'ouvre. Rendez-vous au 36.

16

Vous allez arriver à une bifurcation quand un monstre en surgit, obstruant ainsi le passage. Il a le nez crochu et le front parsemé de verrues. Sa peau écailleuse se fissure, ses membres craquent à chacun de ses mouvements et sa queue immense balaie le sol. Il porte à sa ceinture de cuivre une longue épée étincelante. Un porc à tête de gorille l'accompagne. Vous avancez dans sa direction, l'épée à la main, vous demandant comment vous allez pouvoir vous tirer de cette fâcheuse situation, lorsque soudain, l'horrible porc-gorille s'enfuit à toute allure! Vous n'avez plus, face à vous, qu'un seul adversaire.

MONSTRE HAB.: 7 END.: 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 37.

17

La question ne laisse pas de vous surprendre: en effet, il

vous demande pourquoi, à votre avis, il collectionne ainsi les crânes! Qu'allez-vous lui répondre: pour le plaisir? Rendez-vous au 38. Pour passer le temps? Rendez-vous au 59. Mais vous pouvez également dégainer votre épée et trancher la corde en espérant que cela mettra définitivement un terme à l'existence de ce cruel pendu (rendez-vous au 60), ou tout simplement le traiter de monstre (rendez-vous au 164).

18

Vous faites un pas vers la gauche et vous tournez la poignée lentement. «CLAC»! La porte s'ouvre, et vous entrez dans la pièce. Vous remarquez un coffre, dans un coin. Vous vous apprêtez à en soulever le couvercle quand la porte se referme. Un SQUELETTE vêtu d'une longue cape noire avance vers vous. Vous devez le combattre.

SQUELETTE HAB.: 6 END.: 6

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au 201.

19

Vous l'ouvrez et vous découvrez un homme pendu à une solive, au-dessus d'une forêt de crânes fichés dans des

pieux. Tout à coup, les lèvres de l'homme... remuent, libérant des sons très indistincts. Vous tendez l'oreille et vous comprenez alors que vous êtes son prisonnier. Cependant, il ajoute que si vous répondez correctement à une question, vous retrouverez votre liberté. Sinon, votre crâne s'ajoutera à ceux des malheureux aventuriers qui ont échoué dans leur quête de Kénati. Rendez-vous au 17.

20

Encore tremblant, vous vous dirigez vers des arbres fruitiers dans l'intention de vous restaurer quelque peu. Mais à peine avez-vous essayé de cueillir l'un des fruits que les branches essayent de vous agripper.

ARBRES HAB.: 10 END.: 6

Si vous êtes vainqueur, vous essayez de cueillir l'un des fruits, mais vous constatez avec amertume qu'ils sont plus durs que de la pierre. En maugréant, vous vous engagez dans un chemin orienté vers le nord. Rendez-vous au 233.

21

Vous avancez prudemment dans le couloir. Soudain, vous croisez un homme trapu portant un plateau en argent sur lequel est posé un verre de cristal. Ce verre contient un liquide coloré et l'homme vous invite à y goûter. A la dérobée, vous surprenez le sourire rusé de ce valet. Voulez-vous goûter à cette boisson? Si oui, rendez-vous au 136. Si tel n'est pas votre choix, vous devez vous rendre au 157.

22

Vous suivez pendant quelques temps le chemin rocailleux, qui se termine devant l'entrée d'une sombre grotte. Vous hésitez quelque peu, mais finalement, vous décidez d'y pénétrer. C'est alors qu'une patte poilue et forte-

ment musclée s'abat sur votre épaule.

MINOTAURE HAB.: 7 END.: 4

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez vous précipiter hors de la grotte, et revenir à la bifurcation (rendez-vous au 9), ou l'explorer pour voir ce qu'elle peut cacher (rendez-vous au 111).

23

A peine avez-vous avalé une bouchée de la brioche que vous vous écroulez sur le sol en vous tordant de douleur. Si vous ne possédez pas de potion curative, votre aventure se termine ici. Mais si, par chance, vous en avez avec vous, rendez-vous au 272.

24

Sans hésiter, vous faites demi-tour, et vous courez à perdre haleine dans le tunnel. Jusqu'au moment où le sol se dérobe sous vos pieds. Le hurlement que vous poussez s'atténue peu à peu, alors que vous tombez dans une profonde oubliette, et cesse au moment où vous vous empalez sur les pieux qui sont fichés au fond. Ayez donc un peu plus de courage la prochaine fois...

25

Vous marchez ainsi pendant un bon quart d'heure, jusqu'à apercevoir une tour sur le côté droit du chemin. Vous vous en approchez. Rendez-vous au 15.

26

Une immense vigne dont le sol est couvert de champignons s'offre au bout de quelques temps à vos yeux. Vos pieds fatigués trouvent ce contact bien agréable. Non loin de vous se trouve une large pierre plate. Si vous décidez de vous y asseoir, rendez-vous au 32. Mais si la faim vous tenaille trop, vous pouvez ramasser quelques champignons pour les manger. Rendez-vous au 53.



27

Vous entendez un étrange bruit qui semble venir dans votre direction. Et, en effet, vous voyez bientôt apparaître au bout du chemin une énorme boule noire, dans laquelle sont encastrées deux perles brillantes semblables à des yeux, qui glisse doucement vers vous. Si la prudence vous dicte de dégainer votre épée, rendez-vous au 48. Mais si vous pensez avoir affaire à une créature, et ce, malgré la curieuse apparence de cette chose, rendez-vous au 149.

28

« Faux », dit-il. Et, tout en prononçant ce mot, il s'approche de vous, une lueur cruelle dansant dans son œil. Votre aventure se termine ici.

29

Au bout de quelques temps, vous arrivez au bord d'une rivière. De bizarres poissons nagent dans ses eaux saumâtres. Vous vous penchez pour les observer. Les nombreuses rangées de dents acérées de leur gueule, que vous découvrirez lorsqu'ils essaieront de sauter jusqu'à vous, vous inquiètent, mais vous fascinent également. Si vous voulez utiliser la gomme libérée par le monstre à quatre têtes, rendez-vous au 97. Si vous préférez continuer à les observer, rendez-vous au 118.

30

Vous arrivez à la hauteur d'une demeure dont la porte de bois est percée d'une multitude de petits trous. Si vous voulez l'ouvrir, rendez-vous

au 19. Si, par contre, vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au 40.

31

L'homme n'a pas menti. La boisson est un vin capiteux. Vous gagnez 4 points d'ENDURANCE et 2 points de CHANCE pour avoir respecté les règles de l'hospitalité. Rendez-vous au 52.

32

Dès que vous êtes assis, vos paupières s'alourdissent, et vous sombrez dans un profond sommeil. Un liquide sucré qui coule sur votre joue vous réveille : un homme s'amuse à vous envoyer des grains de raisin qui s'écrasent sur votre visage ! Il tient une outre à la main, et vous propose de partager le vin qu'elle

contient. Si vous acceptez, rendez-vous au 31. Si vous refusez, rendez-vous au 95.

33

« Mensonge, le Vizir n'a pas d'amis ». Mais comme vous insistez, il vous propose de subir une épreuve. Si vous désirez passer l'épreuve, rendez-vous au 75. Si vous préférez dégainer votre épée, rendez-vous au 54.

34

Le monstre se précipite derrière vous et ne tarde pas à vous rattraper. Puis, en ondulant, il vous entoure, vous enveloppe. Bientôt vous êtes pris dans une masse gluante dont vous ferez partie à tout jamais. Le monstre possède maintenant une tête de plus : la vôtre...

35

Lentement, elle tourne autour de vous. Lentement, elle se rapproche de vous. Aussi rapide que l'éclair, elle vous assène un violent coup sur la nuque. Votre aventure se termine ici.

36

Vous pénétrez dans une immense salle, au centre de laquelle trône un sarcophage dont les parois racontent le voyage du soleil. Vous vous en approchez, et vous vous penchez : une coquille gonflée, dorée et striée de brun, repose sur un coussin de velours jaune. Vous vous mêtez et vous percez de votre épée, ce qui vous semble être un biscuit ! Une fumée jaune s'en dégage, libérant une forme étrange entourée de longs cheveux blonds qui accrochent la lumière. Son corps long et fin se précise. Vous reconnaissez le Magdelianne, le génie du biscuit. Si vous pensez qu'il vous sourit, rendez-vous au 57. Si au contraire son visage se plisse en une grimace, rendez-vous au 99.

37

Le monstre s'écroule sur le sol, sans vie. Vous pouvez l'examiner de plus près, si vous le désirez (rendez-vous au 58), ou poursuivre votre chemin (rendez-vous au 70).

38

Il ricane puis répond que vous vous êtes trompé. Il fait un geste et, aussitôt, une multitude de dards empoisonnés jail-

lissent des trous percés dans la porte. Votre fière expédition se termine là.

39

Le chemin se poursuit à travers la forêt sur une assez longue distance, puis il oblique vers la droite alors que la forêt fait place à une plaine. Alors que vous arrivez à la hauteur d'un nouveau chemin qui débouche sur votre droite, vous apercevez devant vous, à quelques centaines de mètres, un village qui vous paraît désert, et vous décidez de vous y rendre. Rendez-vous au 90.

40

Vous vous éloignez au plus vite de ce lieu sinistre, et bientôt vous arrivez à une bifurcation. Rendez-vous au 236.



41

MONSTRE  
DE L'ÉPÉE HAB 8 END 11

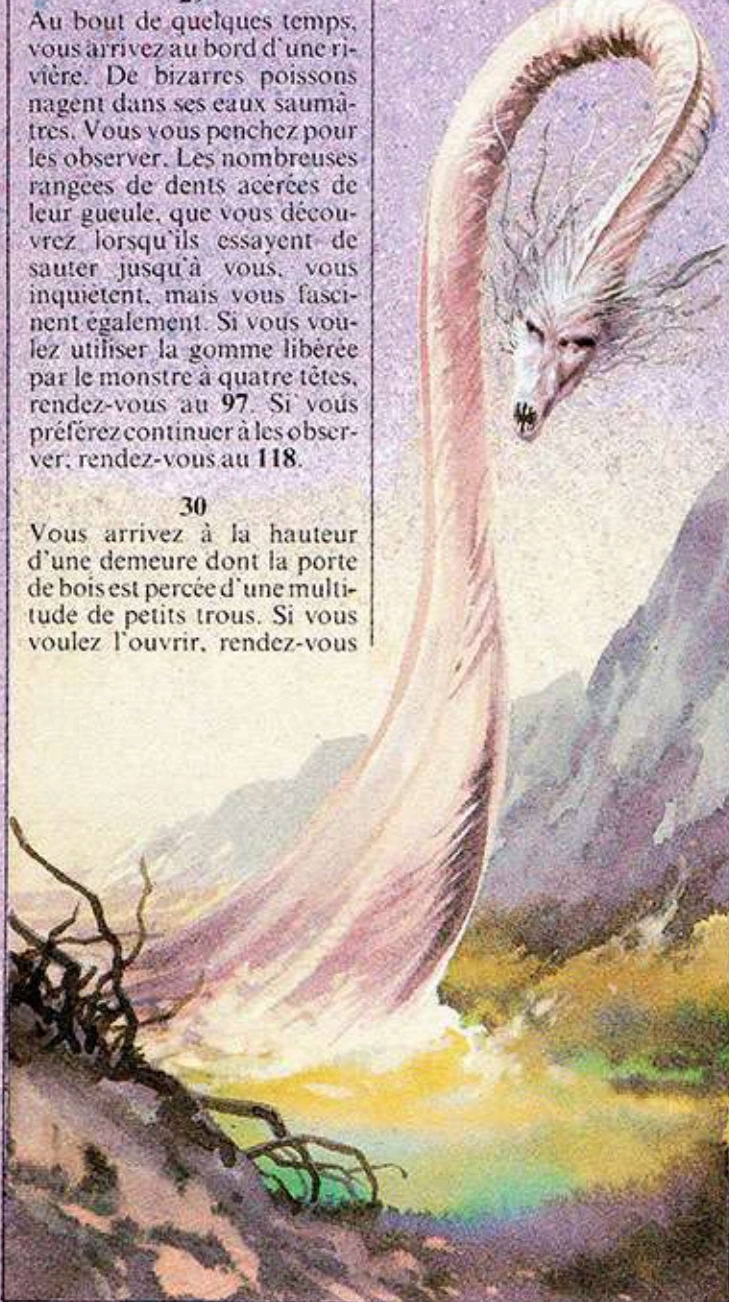
Si vous êtes vainqueur ; rendez-vous au 62.

42

Vous essayez votre épée qui est tachée d'un liquide bleuâtre. Vous enjambez le corps inerte du valet et vous pénétrez dans un luxueux hall bien éclairé. Tandis que vous marchez, vous repensez à votre combat et vous regrettez aussitôt votre geste barbare. Après tout, ce valet avait des raisons pour vous empêcher d'entrer si brutalement. Vous êtes pris de remords mais vous ne pouvez rien changer à la situation. Rendez-vous au 180.

43

Ce bout de papier, apparemment sans intérêt, contient un message : « Ce sceptre possède des pouvoirs magiques. Grâce à lui, vous pourrez



vous introduire dans la demeure du Roi sans vous faire arrêter par ses valets. Si vous n'aviez pas lu ce message le sceptre ne serait plus à présent qu'un vulgaire morceau de bois ». Vous vous félicitez de votre curiosité et, quittant la grotte, vous revenez au 9.

44

Vous sortez 4 Pièces d'Or de votre bourse et vous les tendez au garde dont le visage s'illumine aussitôt. D'un geste, il les saisit et les fait disparaître dans sa poche. Puis il s'écarte de votre chemin en vous faisant signe de passer. Après quelques pas, vous débouchez sur la place du village où une maison attire particulièrement votre attention. Bâtie en bois dans un style très tourmenté, elle est extrêmement étroite, et son toit effilé semble vouloir se perdre dans le ciel. Vous vous dirigez vers elle, et vous en poussez la porte. Rendez-vous au 315.

45

Vous essayez votre épée et la rangez dans son fourreau. Puis vous fouillez le corps de votre victime et vous trouvez une fiole sur laquelle est inscrit « Télépathie ». Au moment où vous vous en saisissez, vous êtes ébloui par une bague en or incrustée d'un lapis-lazuli. Si vous désirez la passer à votre doigt, rendez-vous au 66. Si au contraire, vous préférez la

laisser au doigt de votre malheureux adversaire, rendez-vous au 108.

46

Après des tours et des détours, le chemin se termine devant une imposante demeure. Vous vous en approchez et, au-dessus de sa massive porte de bois, vous pouvez lire l'inscription suivante : « En ces lieux habitent un Roi et une Reine. A qui tentera d'y pénétrer sera offert la fortune... ou la mort ! » La porte est solidement verrouillée. Allez-vous tenter de l'enfoncer (rendez-vous au 64), ou préférez-vous revenir au carrefour pour faire un nouveau choix (rendez-vous au 101) ?

47

Vous sentez alors une telle force vous envahir que vous regagnez tous les points d'ENDURANCE et d'HABILETE que vous avez perdus jusqu'alors. Rendez-vous au 68.

48

Votre épée s'enfonce dans une masse molle, alors que les perles semblent briller d'un éclat plus vif. La boule est maintenant sur vous. Toujours glissant, elle vous absorbe dans un horrible bruit de succion. Votre aventure se termine ici.

49

La porte s'ouvre sur un couloir. Rendez-vous au 96.

50

Vous enjambez le corps du garde et, poursuivant votre chemin, vous arrivez sur la place du village où une maison attire particulièrement votre attention. Bâtie en bois dans un style très tourmenté, elle est extrêmement étroite, et son toit effilé semble vouloir se perdre dans le ciel. Poussé par la curiosité, vous vous dirigez vers elle, et vous en poussez la porte. Rendez-vous au 315.

51

Le vieil homme vous sourit et vous dit que Kénati se trouve plus à l'est. Vous le remerciez et lui donnez 1 Pièce d'Or. Vous continuez votre chemin qui oblique maintenant vers la gauche, jusqu'à se diriger vers l'ouest. Rendez-vous au 13.

52

Quelque peu guilleret, vous reprenez votre chemin qui s'enfonce maintenant dans une forêt. Et bientôt, vous arrivez à une bifurcation. Allez-vous continuer vers l'ouest (rendez-vous au 260), ou vous diriger vers le nord (rendez-vous au 39) ?

53

Vous mastiquez un champignon mais vous êtes aussitôt pris d'affreuses démangeaisons. Si vous possédez une potion curative, rendez-vous au 74. Sinon votre aventure se termine ici.

54

Vous avez affaire à Phardorite, l'invincible garde du Vizir.

PHARDORITE HAB. : 15 END. : 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 49.

55

Curieusement, vous n'avez aucun mal à venir à bout de ce monstre qui s'est transformé en un liquide visqueux au premier coup d'épée. En haussant les épaules, vous faites un geste pour rengainer votre arme, mais c'est avec la plus grande difficulté que vous réussissez à la dégager de cette espèce de colle. Vous y parvenez néanmoins et vous décidez d'emporter un peu du liquide dans une feuille. Tout en la rangeant dans votre sac, vous constatez que les roseaux se sont écartés, déga-

geant un passage. Rendez-vous au 76.

56

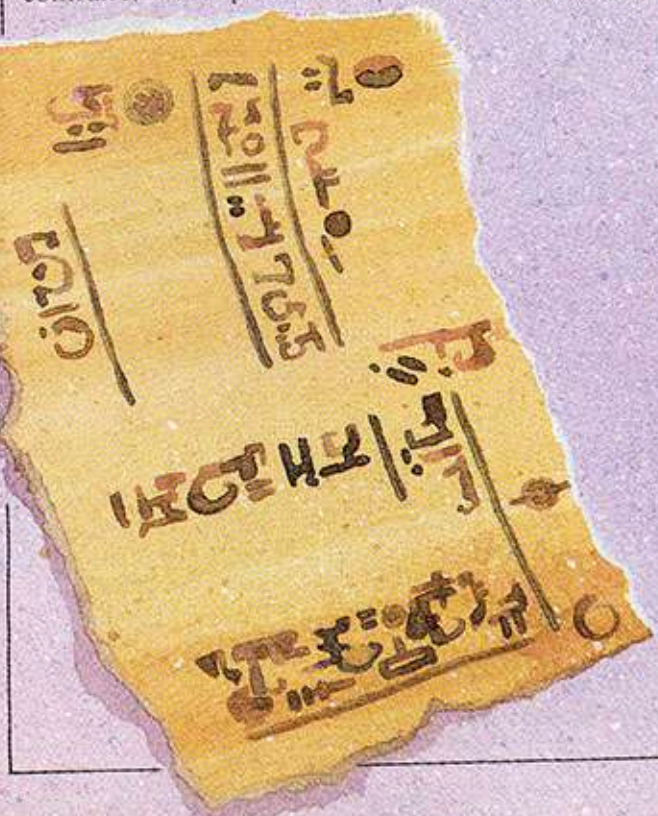
Vous franchissez avec empressement la porte qui se referme aussitôt. Et vous vous arrêtez net devant une énorme colonne au sommet de laquelle est creusée une niche où repose une statue représentant un ibis. Vous vous en approchez : un personnage à tête de mouche surgit alors devant vous. Son corps semble recouvert de petits parasites qui ne cessent de le grignoter. Les insectes bondissent sur vous et aussitôt vous êtes victime de démangeaisons si épouvantables que cela vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. L'elfe vous regarde en ricanant et c'est seulement alors que vous vous apercevez qu'il est criblé de trous et qu'un liquide jaunâtre coule de ses yeux. Il vous déclare que vous pourrez emporter la statuette si vous réussissez à tuer un loup-garou que vous aurez à affronter avant d'atteindre la colonne. L'Elfe se transforme alors en un redoutable loup-garou aux petits yeux rouges et aux longues oreilles pointues. Il pousse d'horribles gémissements, et des flots de sang s'échappent de sa gueule. Allez-vous profiter d'un moment d'inattention de ce redoutable adversaire pour essayer de fuir (rendez-vous au 77), ou préférez-vous le combattre (rendez-vous au 98) ?

57

Il s'avance vers vous, vous fixant de ses beaux yeux pers. Vous êtes fasciné. Soudain, il se rue sur vous, sans vous laisser le temps de saisir votre épée. Ses longs cheveux soyeux vous entourent, vous ligotent, vous enserrant, vous étouffent. C'est ainsi que s'achève votre aventure.

58

Surmontant votre dégoût, vous vous approchez du monstre. Ce faisant, vous remarquez une petite niche creusée dans le mur de droite du couloir. Sans doute le monstre en était-il le gardien. Vous y plongez la main : elle contient une petite clef d'argent, ainsi que 10 Pièces d'Or que vous rangez dans votre sac. Maintenant, vous pouvez vous diriger vers la bifurcation. Rendez-vous au 79.





59

Apparemment, ce n'était pas la bonne réponse puisque vous venez d'être transpercé par une multitude de dards empoisonnés qui ont jailli par les trous de la porte. Votre brillante expédition se termine là.

60

Vous dégainez votre épée, mais aussitôt cinq cranes sautent des pieux sur lesquels ils reposaient, et volent dans les airs en faisant horriblement claquer leurs mâchoires. Vous les combattez les uns après les autres.

	HAB.	END.
CRANE I	2	5
CRANE II	1	2
CRANE III	5	3
CRANE IV	3	1
CRANE V	2	4

Si vous sortez vivant de cette partie de billard, rendez-vous au 40.

61

Possédez-vous une dague ? Si tel est le cas, vous en menacez les êtres velus qui, aussitôt, se transforment en un énorme rocher qui s'écrase sur le sol. Rendez-vous au 103. Si vous n'avez pas de dague, il ne vous reste plus qu'à courir ! Rendez-vous au 82.

62

Vous voulez vous arrêter un instant pour prendre un repas ? Sage décision ! Vous gagnez de ce fait 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au 160.



63

Après avoir jeté vos affaires pêle-mêle autour de votre sac, le roi en sort le sceptre et demeure ébahi. Il vous supplie de l'échanger contre un monceau de richesses, dont le serre-tête de la Reine. Vous acceptez avec joie, même si vous ne voyez pas très bien l'utilité de ce dernier objet. Voici ce que le Roi propose : (Prenez soin de le noter sur votre *Feuille d'Aventure*) : 30 Pièces d'Or, une gousse d'ail, un casque d'invisibilité, une potion « Contrôle de l'esprit », quatre mesures de potion d'adresse (ajoutez 4 points à votre total d'HABILETE). Vous gagnez également 3 points de CHANCE et... le serre-tête que la Reine vient vous remettre en personne ! Vous saluez poliment ce charmant couple et vous quittez le palais, votre sac bien rempli. Rendez-vous au 101. Si vous ne possédez pas le sceptre, votre aventure se termine ici.

64

*Tentez votre chance* : si vous êtes Chanceux, la porte s'ouvre à la volée (Rendez-vous au 106). Si tel n'est pas le cas, vous perdez 1 point d'endurance pour vous être fait mal à l'épaule et vous revenez au 101.

65

La voix chevrotante s'est trompée : le couloir se termine bien en cul de sac, mais il vous est tout à fait impossible de saisir la moindre des feuilles de vigne peintes sur le mur ! En haussant les épaules vous décidez de faire demi-tour, lorsque tout à coup une feuille se détache du mur, et tombe à vos pieds ! Vous la ramassez et, après avoir hésité, vous la portez à votre bouche. Aussitôt le mur qui vous fait face s'évanouit, vous permettant de poursuivre votre chemin. Rendez-vous au 165.

66

Vous retirez la bague qui cerne son majeur et vous la passez à votre doigt. Aussitôt une nouvelle force jaillit en vous. Vous gagnez 2 points d'HABILETE et 5 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au 108.

67

Vous appuyez sur un « C », mais une trappe s'ouvre et

vous tombez lourdement sur une surface humide. L'obscurité est totale. Mieux vaut allumer une torche ! Rendez-vous au 122.

68

Deux escaliers se trouvent à l'est de la pièce : l'un monte, l'autre descend. Lequel voulez-vous prendre : celui qui plonge dans les entrailles de la



terre (rendez-vous au 209), ou celui qui se perd dans le plafond (rendez-vous au 243).

69

« Courageux aventurier, ta générosité vient de te sauver la vie. Aussi vais-je te donner un renseignement qui te sera de la plus grande utilité. Tu te trouves actuellement dans la direction qui peut te mener là où repose Kénati. Cependant tu devras tout d'abord te diriger dans le sens opposé pour trouver le bon chemin qui t'y mènera. Et je vais t'aider en cela. Tu vas dormir et, lorsque tu t'éveilleras, tu te retrouveras en un lieu peu éloigné d'ici, où un homme t'offrira un peu de vin. Accepte-le ». Rendez-vous au 110.

70

Deux couloirs s'offrent maintenant à vous : l'un orienté vers l'ouest, et l'autre vers l'est. Si vous vous dirigez vers l'ouest, vous allez marcher pendant une centaine de mètres, avant de déboucher dans un nouveau couloir orienté vers le nord-ouest. Rendez-vous au 298. Vers l'est, vous constatez que le couloir se transforme en une espèce de boyau taillé dans le roc. Si vous choisissez cette direction, rendez-vous au 159.

71

En maugréant, vous prenez les pièces de votre bourse, et

vous les lui donnez. Pour tout remerciement, vous n'avez droit qu'à un grognement, mais il vous laisse néanmoins passer. Vous pressez le pas pour vous éloigner le plus vite possible de cet individu peu hospitalier, tout en vous demandant si vous vous trouvez sur le bon chemin. Alors que vous êtes perdu dans ces pensées, vous vous heurtez presque à un homme de haute stature, revêtu d'une djellaba. Et il vous semble tout à fait évident que le redoutable cimetière qu'il tient d'une main ferme n'a pour but que de vous empêcher d'aller plus loin. « Ta présence en ces lieux est témoin de ta bravoure, ou de ta chance, misérable dévôt de Kénati, dit-il d'une voix tonnante. Si tu penses que c'est ton courage qui t'a permis d'arriver jusqu'ici, alors tu vas devoir me combattre pour poursuivre ta quête. Mais si tu crois plus en ta bonne étoile, tu peux encore t'enfuir : je ne ferai rien contre toi. » A vous de choisir ce que vous allez faire : accepter le combat (rendez-vous au 113), ou tourner les talons sans demander votre reste (rendez-vous au 24).

72

Il vous répond que Césylhesamep est son nom et qu'il est le souverain du royaume de Césylhesamep ! Rendez-vous au 93.

73

Vous êtes dans un vaste tunnel dont vous ne voyez pas la fin. Votre torche éclaire des parois recouvertes de mousse, et gorgées d'humidité. Soudain deux portes se dressent devant vous, l'une en argent, l'autre en bronze. Si vous voulez pousser la porte en argent, rendez-vous au 135. Si vous préférez ouvrir la porte en bronze, rendez-vous au 212.

74

Vous avalez la potion en grimaçant et, à votre grand soulagement, les démangeaisons cessent aussitôt. De rage, vous levez le pied pour écraser les maudits champignons, mais vous êtes alors saisi d'étonnement en découvrant 5 Pièces d'Or à la place exacte où vous avez cueilli le champignon empoisonné. Sans hésiter, vous vous en saisissez.

Maintenant, allez-vous poursuivre votre chemin (rendez-vous au 95), ou préférez-vous prendre un peu de repos (rendez-vous au 32) ?

75

Le garde vous fait entrer dans une petite pièce faiblement éclairée. Une estrade se dresse au centre de cette pièce. De multiples outils tranchants en tapissent les murs. Dans un coin sombre, un petit bonhomme robuste semble prendre un grand plaisir à jouer avec un hachoir et une scie. Son unique œil roule au-dessus de joues couturées de balafres. Il vous fait signe d'avancer et d'un geste, vous montre un siège. L'épreuve consiste à découvrir l'anagramme de la célèbre montagne Ervoul. Votre visage s'illumine. Si vous choisissez « révolu », rendez-vous au 28. Si vous préférez dire « louvre », rendez-vous au 86.

76

Une immense prairie verdoyante s'offre à vos yeux. Vous marchez droit devant vous. Rendez-vous au 29.



77

Le loup-garou vous rattrape en un instant. Sa force est colossale et la faim qui le harcèle ne fait qu'ajouter à cela. Il se jette sur vous et, plantant ses longues canines dans votre corps, il vous déchiquette en un instant. Vous avez échoué dans votre mission.

78

Vous avez vaincu le génie du biscuit et vous gagnez 2 points de CHANCE. Vous trouvez les cheveux si beaux que vous les coupez, les tressez et en faites une perruque. Au fur et à mesure que vous effectuez cette tâche, les cheveux brunissent. Quand vous l'avez terminée, la perruque que vous tenez dans vos mains est d'un noir de jais. Vous la rangez dans votre sac. Rendez-vous au 217.

79

Vous n'avez fait que quelques pas, lorsque vous entendez un étrange bruit ressemblant à un sautillerment. Et vous écarquillez les yeux en voyant apparaître devant vous un homme à la tête ronde, au teint pâle, sautant sur son unique et étrange pied plat. Il s'arrête à deux mètres de vous et engage la conversation. Il vous dit qu'il se nomme Rudoc. Il vous raconte qu'il a été changé par le monstre que vous venez de combattre, en une forme dont il ne connaît pas l'apparence. Vous êtes son sauveur car vous possédez la clef magique qui lui fera reprendre sa véritable apparence. Vous prononcez le mot que vous lisez sur la clef et il se transforme aussitôt en un homme de grande taille dont la coiffure carrée entoure un visage volontaire. Il porte un pagne brodé d'or et un sac pend à sa ceinture de cuivre. Il vous remercie et vous donne le renseignement suivant : « Si vous voulez mener à bien votre mission, n'oubliez pas les cinq attributs de Kénati : je vous offre mon pagne. Bonne chance ». Puis vous continuez votre chemin jusqu'à la bifurcation. Rendez-vous au 70.

80

Vous combattez le Magdelianne :

MAG  
DELIANNE HAB : 9 END : 12

Si vous gagnez la partie, rendez-vous au 78.

81

Si vous acceptez de vous soumettre à l'épreuve, rendez-vous au 133 ; sinon rendez-vous au 102.

82

Les êtres velus vous rattrapent, et vous êtes vite submergé sous le nombre. Votre brillante carrière d'aventurier se termine bien sombrement !

83

Vous frappez. Une magnifique jeune fille aux longs cheveux blonds tressés parsemés de petites émeraudes, vous ouvre. Ses grands yeux bleus semblent vous connaître. Elle vous offre l'hospitalité. Acceptez-vous la tasse de thé qu'elle vous tend de ses doigts

fins et longs (rendez-vous au 104) ou préférez-vous décliner son offre (rendez-vous au 300.)

84

Vous auriez dû écouter plus attentivement les conseils du valet (si vous ne l'avez pas combattu) ; il vous avait pourtant mis en garde : « Il ne faut pas contraindre le souverain ». Les forces invisibles, constituant la garde inséparable du Roi, se déchainent, jetant sur vous des sorts maléfiques destinés à vous anéantir. Vous n'êtes bientôt plus qu'un petit tas de chair noirâtre. Votre quête est terminée.

85

Le cœur battant à tout rompre, vous courez du plus vite que vous le pouvez dans le tunnel. Bientôt, vous arrivez à une bifurcation. Allez-vous vous diriger vers le sud (rendez-vous au 258), ou vers le nord (rendez-vous au 12) ?

86

« Très bien, dit-il. Tu peux franchir la porte, et poursuivre ton chemin. Mais prends garde : le Vizir est absent pour le moment, mais il ne va pas tarder à revenir. Aussi, éloigne-toi le plus vite possible de son domaine. » Rendez-vous au 107.

87

A peine avez-vous sorti l'amulette, que l'éclair de la gargouille se désagrège. Et le monstre lui-même se jette à vos pieds en criant : « Pitié ! Maître, pitié ! Comment pouvais-je savoir ?... Prenez mes sandales ; elles pourront vous être utiles. Prenez également cette perruque. Et sachez qu'au bout de ce chemin se trouve le donjon d'un redou-

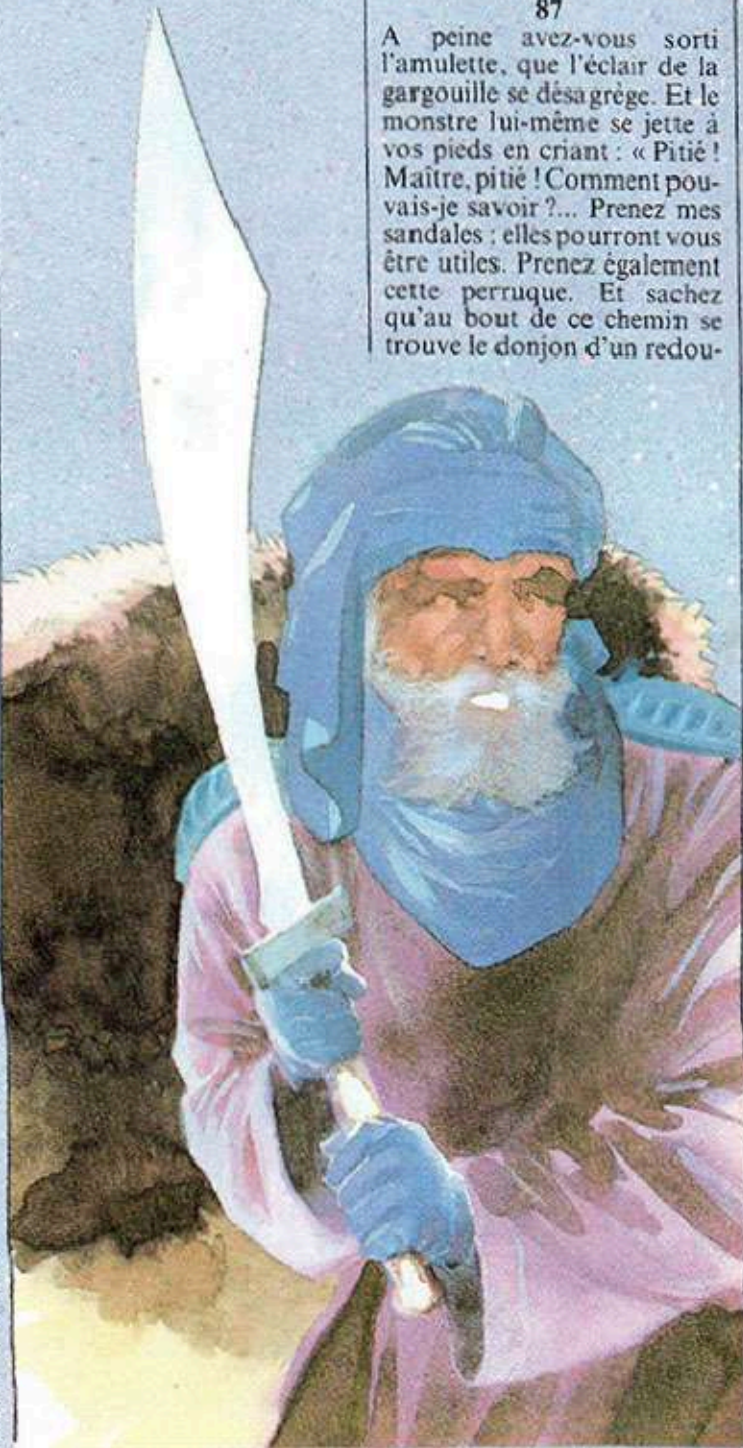


table monstre. Surtout, Maître, n'y entrez pas ! » Sur ce, il saute sur le socle qu'il avait abandonné peu de temps auparavant, et reprend sa forme de statue de pierre. Rendez-vous au 309.

88

Vous appuyez sur la lettre « E » et une échelle se déroule. Vous la saisissez et grimpez rapidement. Rendez-vous au 310.

89

Un liquide sucré qui coule sur votre joue vous réveille : un homme s'amuse à vous envoyer des grains de raisin qui s'écrasent sur votre visage. Il tient une outre à la main, et vous propose de partager le vin qu'elle contient. Si vous acceptez, rendez-vous au 31. Sinon, rendez-vous au 95.

90

Vous marchez maintenant dans la rue principale du village. Aucun habitant : pas la moindre trace de vie. Quelque peu désarmé, vous vous arrêtez. Allez-vous appeler dans l'espoir que quelqu'un vous entendra (rendez-vous au 302), ou jugez-vous plus prudent de le contourner (rendez-vous au 307) ?

91

Vous ouvrez brusquement la porte : quatre hommes solidement armés vous font face. La partie est par trop inégale, et vous perdez 1 point de CHANCE. Faisant demi-tour, vous traversez votre chambre en hâte, et vous sautez par la fenêtre. Rendez-vous au 112.

92

Vous vous apprêtez à lui envoyer un coup de poing mais votre geste s'interrompt lorsqu'une fléchette vous transperce la gorge. Votre corps tombe dans un bruit sourd. Votre aventure se termine ici.

93

Devant votre air ahuri, le vieil homme éclate de rire : « Ne cherche pas trop à comprendre les étranges événements dont tu peux être le témoin, dit-il. Qu'il te suffise de ne pas oublier les cinq attributs de Kénati. Je vais te donner un renseignement précieux : fais preuve de courage devant les quatre têtes ». Et sur ces

mots, il disparaît. Il ne vous reste plus qu'à vous remettre en route. Bientôt, le chemin oblique vers la gauche. Rendez-vous au 13.

94

Vous fuyez, mais comme un feu follet « la statue qui marche » apparaît à chaque détour que vous faites. Elle vous crie que vous ne sortirez jamais de là, si vous ne l'écoutez pas. Sa voix est suppliante. Que faites-vous ? Si vous décidez de l'écouter, rendez-vous au 182. Mais si vous préférez vraiment vous enfuir, rendez-vous au 202.

95

Vous dépassez un carrefour et, peu après, votre route se partage en deux. Allez-vous à droite ? Rendez-vous au 116. A gauche ? Rendez-vous au 27.

96

Vous vous avancez prudemment dans le couloir dont les murs sont ornés de peintures. Vous vous arrêtez soudain lorsque qu'une voix chevrotante venue de nulle part s'élève dans le silence : « Mangez une des feuilles de vigne peintes sur la paroi qui vous bouchera bientôt ce passage ». Vous reculez terrifié, mais rapidement remis de votre émotion, vous reprenez votre chemin. Rendez-vous au 65.

97

Vous jetez ce que vous possédez du liquide visqueux dans la rivière, et il forme aussitôt un pont étroit sur lequel vous vous engagez. Vous continuez votre route sans rencontrer de nouveaux obstacles. Rendez-vous au 25.

98

Le loup-garou se met à tourner autour de vous, les yeux étincelants de rage.

LOUP-GAROU HAB. : 6 END. : 9

Si vous sortez victorieux du combat vous pouvez prendre la statuette, et rendez-vous au 119.

99

Sa grimace dévoile des dents si éclatantes, mais si acérées que vous en êtes ébloui au point de devoir en fermer les yeux. Ce que vous faites tout

en dégainant votre épée ! Rendez-vous au 80.

100

Vous vous trouvez à l'entrée d'une étroite grotte. Votre courage vous pousse à y pénétrer. Cependant, à peine avez-vous fait quelques pas, que se dresse devant vous un être dont l'apparence bestiale et cruelle ne vous laisse aucun doute. Vous faites face à un Orque. Il s'élance vers vous une hache à la main.

ORQUE HAB. : 4 END. : 5

Si vous êtes vainqueur, vous fouillez le sac de votre victime. Rendez-vous au 276.

101

Vous foulez maintenant un chemin sablonneux, ce qui pourrait être agréable si vous n'étiez pas tenaillé par la faim ! Au bout de peu de temps, vous arrivez à un carrefour. Une pierre gravée marque chacun des chemins que vous pouvez choisir. Allez-vous vous diriger vers

l'ouest qui est indiqué par un crâne (rendez-vous au 174), vers le nord dont la pierre est gravée d'un éclair (rendez-vous au 126), ou vers l'est dont le symbole est un cercle d'or (rendez-vous au 195) ?

102

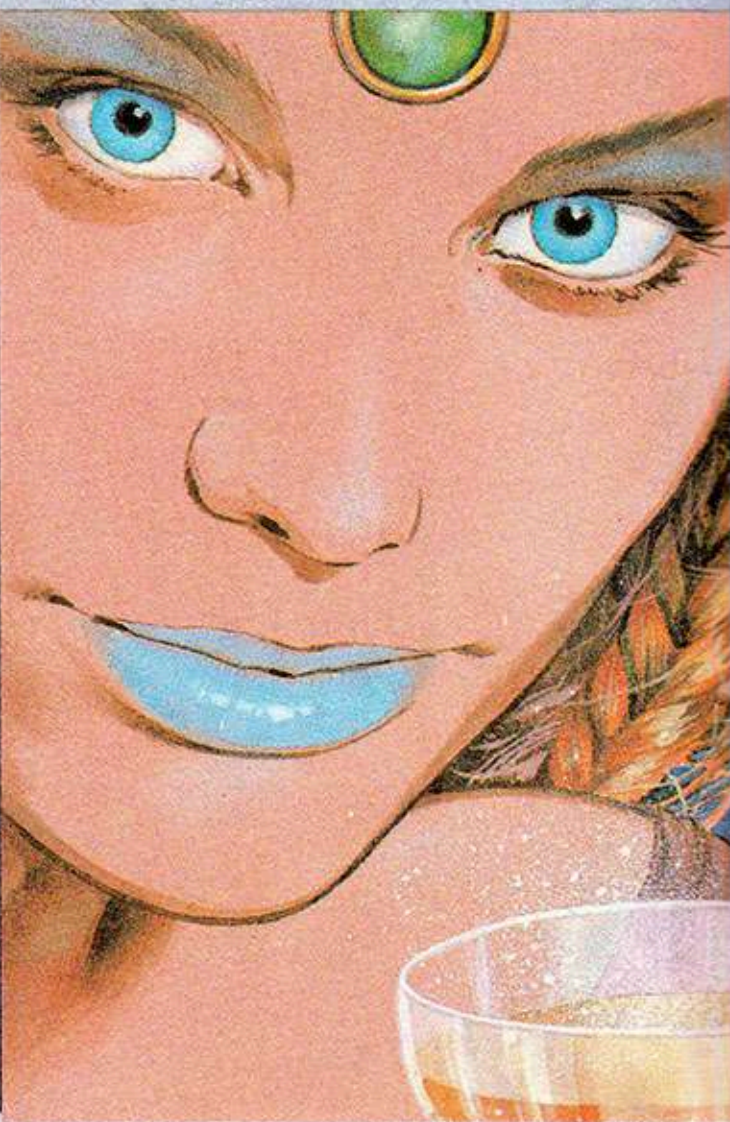
« La seule erreur que tu aurais pu commettre, c'est de vouloir te mesurer à moi. Aussi, tu peux poursuivre ta quête. Prends cette direction. » Et il vous indique un chemin orienté vers l'est. Rendez-vous au 154

103

Le rocher, en tombant, a creusé un énorme trou, qui s'agrandit de plus en plus. Vous réalisez rapidement le danger. Tentez votre chance. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à l'enjamber ; rendez-vous au 303. Sinon, rendez-vous au 134.

104

Aussitôt tout se brouille devant vos yeux. Et il vous sem-



ble avoir dormi pendant des années lorsque vous reprenez conscience. Rendez-vous au 260.

105

Les deux gardes éclatent d'un rire amusé, puis retrouvant leur sérieux, ils vous informent que vous vous trouvez dans la chambre de la Reine et non dans celle du Roi. L'un d'eux vous demande si vous connaissez le châtiment réservé aux menteurs. Vous lui répondez que ce n'est pas le cas et les deux gardes vous lient les pieds et les mains. Puis ils appellent leur Reine. Une femme très belle apparaît alors dans un bruissement de soie. A votre grande stupéfaction, au lieu de vous expédier dans un cul-de-basse-fosse comme vous le craigniez, elle vous précise que la chambre de son mari est la première que vous rencontrerez en longeant le couloir. Elle vous indique une autre porte que celle que vous aviez empruntée pour entrer dans cette pièce. A peine l'avez-vous franchie que le sol se dérobe sous vos pieds. Vous vous écrasez en un misérable petit tas dans les oubliettes, et votre corps désarticulé succombe dans un dernier soupir... C'est la fin de votre aventure.

106

Vous relevez la tête et reculez d'un pas. Une gigantesque créature, le visage constellé de pustules, vous barre la route. Son armure de cuir semble impénétrable et ses muscles puissants vous découragent quelque peu. C'est un valet du Roi solidement armé. Ses yeux écarlates vous fixent d'un air méfiant. Possédez-vous le sceptre ? Si oui, sortez le vivement de votre sac et rendez-vous au 137. Si vous ne l'avez pas, vous pouvez revenir au 101 pour faire un nouveau choix, ou combattre ce puissant valet en vous rendant au 179.

107

Vous poursuivez votre chemin. Soudain deux portes en bouchent l'issue. La porte de droite est en albâtre sculptée. Celle de gauche en bois vermoulu. Si vous désirez prendre la porte de droite en albâtre, rendez-vous au 117. Si vous préférez ouvrir celle de gauche, rendez-vous au 49.



108

Le tunnel monte maintenant en pente douce, et bientôt vous arrivez devant une massive porte de bois. Vous tendez la main et, à votre grande surprise, une légère poussée suffit pour qu'elle s'ouvre silencieusement. Vous vous trouvez maintenant dans une grotte de peu de profondeur. Quelques pas, et vous êtes à l'air libre. La nuit est tombée depuis longtemps mais, non loin de l'endroit où vous vous tenez, vous remarquez une bâtisse dont les fenêtres sont éclairées. Et en vous approchant, vous constatez qu'il doit s'agir d'une auberge, puisqu'une enseigne qui est accrochée au-dessus de la porte annonce *Bienvenue*. Si vous voulez pénétrer dans cette auberge, rendez-vous au 139. Mais si vous pensez qu'il est plus prudent de dormir à la belle étoile, rendez-vous au 150.

109

Vos réflexes viennent de vous sauver la vie : d'un bond, vous avez sauté par-dessus le reptile, et vous faites maintenant face aux quatre hommes. Rendez-vous au 252.

110

Avant que vous n'avez pu répondre, la boule se fond dans l'air. Cependant, l'une des perles est tombée sur le chemin, et vous vous baissez pour la ramasser. Mais à peine y avez-vous touché, que vous vous sentez gagné par un profond sommeil. Rendez-vous au 89.

111

Après avoir allumé une nouvelle torche, vous examinez le

sol de la grotte. Et vous ne pouvez retenir un cri de satisfaction en remarquant un coffret à moitié enseveli sous un tas d'os désagrégés. Vous soulevez le couvercle du coffret à l'aide de votre épée et vous y trouvez un sceptre. Très allongé, il est terminé par un aigle ouvrant ses ailes incrustées de diamants et d'émeraudes. Alors que vous vous en emparez, vous grimacez de douleur car une aiguille empoisonnée s'est plantée dans votre poignet. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant (c'est-à-dire si votre total de points d'ENDURANCE est supérieur à zéro) vous parvenez au prix d'un effort surhumain à extraire la fléchette et vous la jetez au sol en poussant un juron. Votre attention se porte à nouveau sur le sceptre. Tandis que vous contemplez sa beauté et son éclat, vous remarquez que le coffret contient également un morceau de parchemin. Vous vous en saisissez. Rendez-vous au 43.

112

Vous atterrissez lourdement à terre, ce qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Sans plus attendre, vous vous éloignez en courant. Bientôt, à la pâle lueur de la lune, vous distinguez un chemin qui se dirige vers l'est. Rendez-vous au 200.

113

L'air farouche, vous tirez votre épée.  
GARDE HAB : 12 END : 10  
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 45.

114

Le tunnel se poursuit vers l'est

sur une assez longue distance. Bientôt, vous apercevez une lueur devant vous, et vous ne tardez pas à déboucher à l'air libre. Vous êtes au pied de la montagne, et devant vous des champs s'étendent à perte de vue. Le soleil est haut dans le ciel. Rendez-vous au 279.

115

Il vous demande de lui donner un objet en or. Si vous en possédez, rendez-vous au 183. Si vous n'en possédez pas, rendez-vous au 161.

116

Votre marche est interrompue par une énorme pierre blanche et plate. Si vous rebroussez chemin, rendez-vous au 27. Si vous préférez contourner cet obstacle, rendez-vous au 128.

117

Le temps où les portes en albâtre cachaient la joie de vivre est révolu ! Vous vous trouvez en effet devant une porte de ce genre. Mais, à peine l'avez-vous touchée que vous êtes réduit en cendre. Votre aventure se termine ici.

118

Les poissons vous subjuguent. Vous vous penchez davantage. A tel point que vous vous sentez attiré et, perdant l'équilibre, votre aventure se termine dans la gueule de voraces piranhas.

119

Soudain la colonne se déplace, laissant apparaître un escalier. Sans hésiter, vous commencez à en monter les marches. Vous montez et montez, pendant ce qui vous

semble être une éternité, cet escalier en colimaçon, vous passez devant une énorme porte de fer, et vous finissez par déboucher dans une vaste plaine. Une multitude de monstres ignobles sont pendus à des potences que des hommes chauves-souris mettent en feu. Ce spectacle vous dégoûte tant que vous préférez redescendre l'escalier. D'autant plus que les monstres vous ont aperçu ! Revenant à la grande porte de fer, vous la poussez, et elle s'ouvre sans difficulté. Et c'est les yeux ronds de surprise que vous constatez que vous vous trouvez dans une vallée, au pied de la montagne. Non loin de vous, se dresse un immense portail gardant un vieux château. Il est orné de têtes de morts et de dépouilles de monstres. Tout à coup le portail s'ouvre, en grinçant. Vous le franchissez et vous pénétrez dans un sombre château. De multiples couloirs s'offrent à vous. Vous en remarquez trois étrangement éclairés. Dans l'un, flotte une lumière verdâtre, dans l'autre, une lumière blafarde, dans le troisième, une lumière indéfinissable. Si vous choisissez le couloir éclairé de vert, rendez-vous au 298. Pour le deuxième, rendez-vous au 16. Si vous préférez la lumière indéfinissable, rendez-vous au 5.

120

A la fin de la chanson, elle vous demande d'approcher.

Si vous acceptez de le faire, rendez-vous vous au 251. Sinon, rendez-vous au 273.

121

Vous ouvrez la porte et vous vous enfoncez dans un souterrain. Après quelques pas, vous réalisez que ce souterrain n'est qu'un cul de sac. Alors que vous vous apprêtez à faire demi-tour, un éboulement se produit derrière vous, bouchant complètement toute sortie. Il ne vous reste plus qu'à mourir de faim. Ici s'achève votre quête.

122

Vous vous trouvez dans une caverne. Non loin de vous, vous remarquez un coffret. Vous l'ouvrez. Il contient un magnifique poignard que vous prenez. Rendez-vous au 271.

123

Son visage s'illumine. « Bravo », s'écrie le Sphinx. Puis sa tête pivote et vous indique la direction du nord. Rendez-vous au 144.

124

Bientôt le chemin remonte, et vous vous retrouvez à nouveau marchant dans la plaine. Rendez-vous au 145.

125

Vous courez à toutes jambes. Vous entendez à peine le sifflet du garde que cinq hommes solidement armés débouchent de la sortie. Vous n'avez pas le temps de réagir que déjà

on vous coupe la tête. Elle roule sur le tapis rouge. Ainsi s'achève votre quête.

126

Le chemin aboutit devant une auberge à l'enseigne de l'Eclair. Vous en poussez la porte. L'aubergiste ne paraît pas content de vous voir et vous dit qu'une chambre vous coûtera 5 Pièces d'Or et chaque repas 2 Pièces d'Or. Etes-vous assez fortuné pour débourserez cette somme (sachant que vous devez prendre deux repas en ce lieu) ? Si vous pouvez dépenser 9 Pièces d'Or dans cette auberge, rendez-vous au 156. Mais, si vous ne le pouvez pas, ou vous ne le voulez pas, vous revenez au 101 pour faire un nouveau choix. Mais vous perdez alors 3 points d'ENDURANCE.

127

Vous arrivez dans un jardin dans lequel vous remarquez de nombreux bassins. Vous vous approchiez de l'un d'eux lorsqu'un personnage revêtu d'un cotte de mailles vous fait face et vous crie :

« Qui ose donc entrer dans les jardins de Pestobasol sans s'être acquitté des 6 Pièces d'Or ? » En disant cela il tend sa main : Allez-vous les lui donner ? Rendez-vous au 148. Ou allez-vous l'attaquer ? Rendez-vous au 146.

128

La pierre s'ouvre soudain comme un coquillage, et vous happes comme une effroyable mâchoire. Votre aventure se termine ici.

129

Vous jetez le liquide au pied de la belle apparition. Lentement elle se dissout, et ne reste plus bientôt qu'une dague étincelante que vous pouvez emporter avec vous, si vous le désirez. Vous reprenez votre marche en constatant que vous êtes épuisé, et vous cherchez des yeux un endroit où vous arrêter. Vous découvrez bientôt une pierre plate et lisse. Vous vous asseyez, mais aussitôt, vous avez l'impression que la pierre bouge. Et en effet elle se soulève pour laisser le passage à des êtres velus qui envahissent l'espace. Vous pouvez essayer de les combattre (rendez-vous au 190). Mais vous pouvez également prendre la fuite (rendez-vous au 4).

130

La tristesse vous gagne en contemplant la licorne qui est maintenant étendue, sans vie, à vos pieds. Aviez-vous le choix ? Vous pouvez vous diriger maintenant vers la porte du manoir. Une légère poussée suffit à l'ouvrir, et vous vous retrouvez dans une grande salle au sol de marbre blanc et aux murs recouverts de panneaux de chêne sculpté. Au centre de la salle, se dresse un trône d'or sur lequel un personnage de haute stature est assis. A votre arrivée, il se lève lentement, les traits déformés par la fureur. « Etranger, dit-il, tu as pénétré malgré l'interdiction qui t'avait été faite dans le domaine du dieu Userlitzat dont tu as tué les fidèles serviteurs. Prépare-toi à payer le prix de cet outrage en combattant le dieu lui-même. » Et, une épée flamboyante à la main, il se dirige vers vous.

USERLI-

TZAT HAB. : 11 END. : 14

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 308.

131

Vous arrivez à un croisement. Vous avez le choix entre : l'est (rendez-vous au 152), le nord-ouest (rendez-vous au 173), le nord (rendez-vous au 206).



132

Vous fouillez la garde et vous trouvez sur lui, 3 Pièces d'Or et une dague au manche d'ivoire. Vous prenez le tout et, pensant que son fleau ne lui servira plus à rien, vous le prenez également. rendez-vous au 253.

133

Vous devez atteindre une cible, les yeux bandés, à l'aide d'une flèche et d'un arc que le maître de Mars vous donne. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est égal ou inférieur à votre total d'HABILETE, rendez-vous au 196. Sinon rendez-vous au 102.

134

Une sinistre créature surgit de la crevasse. Son corps hérissé de pointes est surmonté d'une petite tête percée de deux boules rouges. Si vous voulez vous excuser du vacarme que vous avez provoqué, rendez-vous au 155. Si vous préférez la combattre, rendez-vous au 197.

135

A peine avez-vous poussé la porte, qu'un grand aigle de mer fond sur vous, bientôt suivi par une multitude de ses congénères. Vous ne pouvez rien faire pour leur échapper, et victime de l'illusion de la porte d'argent, votre aventure se termine ici.

136

Vous avalez le liquide et vous vous sentez tout étourdi. Le couloir devient trouble, bascule, et vous vous écroulez. Lorsque vous vous réveillez, vous êtes soulagé de constater que vous vous trouvez au même endroit. Mais regardant dans votre sac à dos, vous constatez que l'on vous a volé 5 Pièces d'Or. Vous reprenez votre chemin, décidant de ne faire confiance à personne et de transpercer de votre fidèle lame, quiconque oserait s'emparer de votre sac. (Rendez-vous au 157).

137

Avez-vous lu le message accompagnant le sceptre? Si oui, vous brandissez le sceptre devant le valet qui n'ose plus bouger (rendez-vous au 158). Si vous n'avez pas pris connaissance de ce message, vous ne sortez de votre sac qu'un vulgaire bout de

bois et avant même que vous compreniez le mystère, vous sentez la pointe d'une lance vous transpercer le corps de part en part. Votre quête est alors terminée.

138

Le paysage est maintenant vallonné. Au loin, vers le nord-est, vous apercevez un petit château, et vous prenez cette direction. Rendez-vous au 278.

139

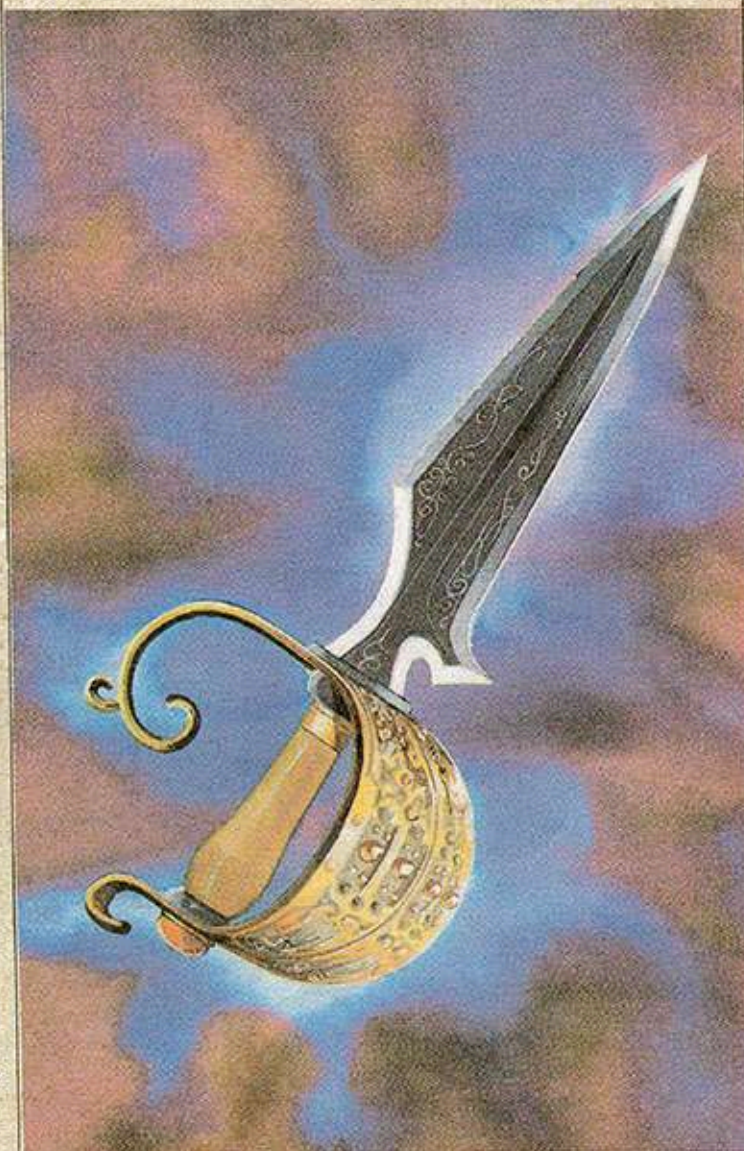
Vous tournez le loquet et la porte s'ouvre sans résistance. Un homme malingre, bossu, crasseux, s'approche de vous.

140

Au fond d'un profond tunnel brillent trois horizontales attachées à une verticale et un demi-cercle. Vous vous en approchez. Si vous appuyez sur le premier signe, rendez-vous au 88. Si vous pressez le second, rendez-vous au 67.

141

Vous dégainez votre épée, qui, au contact de l'air surchauffé, fond sous vos yeux. Le diable éclate de rire. Pourtant devant votre air ahuri, il décide de vous laisser une chance. Rendez-vous au 204.



142

Quelques dents cariées peuplent sa bouche déformée; ses cheveux blancs et raides heurtent ses épaules. « Vous voulez une chambre? C'est 5 Pièces d'Or ». Si vous avez les moyens de la payer, rendez-vous au 7. Si vous ne le pouvez pas, vous allez devoir dormir à la belle étoile. Rendez-vous au 150.

Non sans mal, vous contournez la clairière, et vous finissez par atteindre un chemin orienté dans la même direction que celui que vous suiviez auparavant. Les efforts qui ont été les vôtres vous font perdre 1 point de CHANCE, et 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au 184.

143

Sur la passerelle, un cobra que vous n'aviez pas remarqué se dresse brusquement au bruit de vos pas. Va-t-il vous mordre?

Tentez votre chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au 109. Si la Chance ne vous sourit pas, rendez-vous au 285.

144

Vous vous engagez dans un couloir. Tandis que vous progressez lentement, la torche haut levée pour éclairer votre chemin, vous butez contre une masse froide qui se dresse aussitôt en sifflant. Un naja! Vous ne pouvez retenir un hurlement, qui se transforme en cri de surprise lorsque vous entendez le serpent vous déclarer: « Vous êtes au sseuil du lieu où sse tient Kénati. Votre chemin dans le labyrinthe de la montagne a-t-il été ssssimple, ou difficile? Sssselon l'un ou l'autre, vous ssserez prêt du but de votre quête, ou alors vous en ssserez très éloigné. Possédez-vous les ceccing attributs? » Si vous avez trouvé au cours de votre aventure une perruque, un pagne, une dague, une paire de sandales et une bague montée d'un lapis-lazuli, rendez-vous au 207. Si vous ne possédez que quelques-uns de ces objets, rendez-vous au 249. Mais si vous n'avez rien de cela, rendez-vous au 186.

145

Vous progressez ainsi quelque temps, jusqu'à arriver en vue d'une large vallée plantée de palmiers à travers laquelle il vous semble deviner un chemin. Vous vous dirigez dans cette direction, lorsque soudain vous vous arrêtez net, en apercevant votre propre silhouette venant à votre rencontre. Complètement héberlué, vous vous frottez les yeux... et pourtant! Ce n'est que lorsque vous vous retrouvez face à vous-même que vous comprenez que vous avez affaire à un guerrier miroir. Vous allez devoir le combattre, sachant qu'il possède le même total d'HABILETE et le même total d'ENDURANCE que ceux qui sont les vôtres. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 166.

146

Lorsque vous avez dégainé votre épée, l'issue du combat

ne faisait aucun doute pour vous. Mais, il n'en est plus de même maintenant que vous voyez Pestobasol faire tourner un redoutable fleau d'arme !

PESTOBASOL HAB. 8 END. 10

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez vous diriger vers un bassin dont les eaux sont de couleur mauve (rendez-vous au 210), ou vers un étrange bassin d'où jaillissent des étincelles (rendez-vous au 8).

147

Vous vous penchez vers le crâne pour vous rafraîchir à la source. Mais l'eau cesse alors de couler. Intrigué, vous vous redressez : l'eau jaillit à nouveau ! Vous vous baissez : plus d'eau... Et ce manège dure jusqu'à ce que, totalement déshydraté, vous vous effondriez sur le sable. Dans peu de temps, il y aura au bord du chemin deux sources, qui jailliront de deux crânes...

148

Puisque vous possédez les 6 Pièces d'Or qu'il vous demande, mieux vaut les lui donner pour éviter un nouveau combat. Une moue de satisfaction éclaire le visage de l'homme à la cotte de mailles lorsqu'il s'en saisit. Puis, sans dire un mot, il s'éloigne, vous laissant seul dans le jardin. Deux des bassins vous intriguent : l'eau de l'un est mauve, alors que de l'autre jaillissent des étincelles. Si vous voulez vous diriger vers le premier, rendez-vous au 210. Si le second vous intéresse plus, rendez-vous au 8. Mais, vous pouvez également sortir de ce jardin par le nord. Rendez-vous dans ce cas au 101.

149

A peine avez-vous prononcé un mot, que la boule s'arrête de glisser. Et c'est dans l'effacement le plus complet que vous entendez une voix résonner dans votre tête. Rendez-vous au 69.

150

Le temps se refroidit. Vous avez beau vous enfoncer dans un tas de foin, le froid vous transperce les côtes et vous glace le sang. Ainsi s'achève votre aventure.

151

Tout à coup, un frisson vous parcourt le corps. Vous sentez avec horreur qu'un scorpion se déplace sur votre cou. Si vous voulez vous en débarrasser d'un geste de la main, rendez-vous au 193, mais si vous préférez rester immobile de peur qu'il ne vous pique, rendez-vous au 172.

152

Vous avancez longtemps, très longtemps en direction de l'est. Le chemin sablonneux s'est transformé en un chemin caillouteux. Le paysage riant que vous traversiez a laissé place à une étendue désolée. Enfin, au bord de l'épuisement, vous comprenez que vous n'arriverez nulle part en continuant ainsi. Il faut faire demi-tour ! Mais, votre état de faiblesse est tel, que vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, vous revenez au carrefour. Rendez-vous au 131.

153

Vous la mettez à votre cou. Des fourmillements envahissent aussitôt votre corps. Vous en déduisez que cette amulette est magique et qu'elle vous permettra de contrôler tous les phénomènes électriques auxquels vous pourriez faire face. Maintenant vous pouvez vous diriger vers le bassin aux eaux mauves (rendez-vous au 210), ou quitter le jardin par le nord (rendez-vous au 101).

154

Vous marchez pendant près de deux heures en direction de l'est. Pendant ce temps, le jour s'est levé et, alors que vous longiez des champs, vous vous êtes peu à peu enfoncé dans une forêt touffue. Enfin, vous arrivez à une bifurcation, et vous décidez de poursuivre votre route vers le sud. Rendez-vous au 27.

155

Elle accepte vos excuses ! Rendez-vous au 176.

156

Vous donnez l'or à l'aubergiste qui vous mène à une chambre. Après une bonne nuit de sommeil qui vous fait gagner 5 points d'ENDURANCE, vous revenez au 101.

157

Vous vous trouvez à présent devant la porte ornée d'une gravure représentant le double du roi. Vous tentez de l'ouvrir, mais elle est fermée à clef. Alors vous l'enfoncez d'un vigoureux coup d'épaule. La pièce dans laquelle vous vous trouvez est très vaste, elle est éclairée par de nombreux chandeliers en cristal. Un immense lit trône au centre de la salle. Des tableaux représentant des esclaves construisant une pyramide, ornent les murs. Vous n'avez pas le temps de poursuivre votre examen plus avant, car vous êtes assailli par deux gardes armés d'une épée et d'une lance. Ils vous demandent sans ménagement la raison de votre présence en ces lieux. Souhaitez-vous leur répondre que vous êtes venu rendre visite au Roi ? (Il faudra vous rendre au 105). Préférez-vous leur faire croire que vous êtes un messager en vous rendant au 178 ?

158

Lorsqu'il découvre que vous possédez le sceptre, le valet bégaye des excuses incompréhensibles et vous supplie d'oublier sa conduite peu courtoise. En gage de votre silence, il vous donne un conseil : « Il ne faut jamais contraindre le souverain car les esprits invisibles qui l'escortent tuent quiconque ose défier le Maître ». Vous quittez le valet puis vous gravissez un escalier tapissé de velours. Vous vous trouvez à présent devant deux portes. Souhaitez-vous ouvrir celle de gauche en vous rendant au 170 ? Préférez-vous ne pas prendre plus de risques, sortir du palais et retourner au croisement ? Il vous faudra alors vous rendre au 101. Mais si vous décidez d'ouvrir la porte de droite qui est ornée d'une gravure représentant le Roi, rendez-vous au 21. Enfin, le couloir se termine sur une troisième porte : si vous vous dirigez vers elle, rendez-vous au 11.

159

Dans ce sombre boyau, votre tête heurte des stalactites. Soudain, votre torche fait briller la lame d'une magnifique épée posée sur le sol. La lame dorée est ornée de quelques petites perles de cristal.

Désirez-vous la prendre ? Rendez-vous au 2. Mais si vous n'y prêtez aucune attention, rendez-vous au 62.

160

Rassasié et reposé, vous reprenez votre marche dans le boyau qui se termine bientôt au pied d'un escalier aux marches recouvertes de moisissures. Prudemment, la torche haut levée, vous l'escaladez jusqu'à atteindre une trappe en bois vermoulu. Vous la poussez en retenant



votre souffle... et vous vous retrouvez au fond d'un puits dont la margelle est à portée de main ! Un rétablissement vous permet de mettre le pied dans une petite cour, face à une cabane en pisé. Vous décidez de frapper à la porte de cette cabane. Rendez-vous au 83.

161

« Je vais te changer en pierre, vermicelle ! » hurle le nain. Mais vous vous êtes déjà précipité vers un couloir sans demander votre reste. Rendez-vous au 205.

162

Le petit orchestre de nains commence à jouer. Vous en

profitez pour observer l'immense salle. Les murs de roseaux portent une multitude de lyres. Le parquet est visiblement en cèdre du Liban. Dans l'ombre, vous distinguez une foule de spectateurs. L'orchestre termine son morceau. Vous pensez que vous aimeriez acheter une lyre en souvenir du spectacle auquel vous venez d'assister. Mais le vieux nain vous répond : « Nous te l'offrons, l'ami ». Vous gagnez, grâce à ce cadeau, 3 points de CHANCE. Vous remerciez l'orchestre et vous sortez. Rendez-vous au 218.

## 163

Vous lui demandez poliment de vous chanter quelque chose. Ravie, elle se met en position et de sa voix mélodieuse, elle vous assène dans les oreilles quelques notes de son cri. Bien que le ton soit tout à fait faux, pour ne pas dire épou-

vantable, vous écoutez la chanson jusqu'au bout. Ce qui vous fait gagner 3 points d'ENDURANCE. Vous remerciez ensuite la cantatrice, et vous traversez la clairière pour vous engager dans un chemin qui se trouve à l'opposé de l'endroit où vous vous trouvez. Rendez-vous au 184.

## 164

Il est très content ! Personne n'a jamais eu le toupet de lui dire la vérité ! Vous gagnez 3

points de CHANCE, et il vous donne une potion qui vous permettra d'ajouter 5 points à votre total d'ENDURANCE lorsque vous l'absorberez. Maintenant, vous pouvez quitter la maison, et rendez-vous au 40.

## 165

Vous suivez le corridor qui débouche bientôt dans une salle plongée dans la pénombre. Au centre, se dresse un sphinx de bronze. Sa taille imposante vous impressionne, et ses yeux d'opale semblent vous observer étrangement. Vous le contournez et soudain, une voix caverneuse, retentit dans le silence : « Où vas-tu ? » Vous ne pouvez que bafouiller. Rendez-vous au 305.

## 166

Vous avez pulvérisé le guerrier mirobolant. Vous évitez la multitude de débris de verre et vous continuez votre chemin qui aboutit à une rivière qu'il vous faut traverser. Il n'y a qu'un vieux pont. Une pancarte indique :

« Service du bac : 1 Pièce d'Or » Qu'allez-vous faire : traverser la rivière en franchissant le pont (rendez-vous au 187), sonner la cloche qui pend près d'un pilier (rendez-vous au 208), ou traverser la rivière à la nage (rendez-vous au 229) ?

## 167

Vous tendez l'amulette devant lui et aussitôt, en poussant un horrible cri, l'homme électrique s'écroule. Vous continuez votre chemin jusqu'au 188.

## 168

Vous continuez votre chemin, lorsque soudain un être entouré d'éclairs électriques se dresse devant vous. Avez-vous l'amulette de l'anguille ? Rendez-vous au 167. Sinon menez le combat :

ETRE  
ELEC-  
TRIQUE HAB. : 11 END. : 14

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 188.

## 169

Dans un mauvais ricinement, l'homme âgé disparaît, laissant la place à un garde herculéen. Vous dégainez vo-

tre épée, tandis qu'il brandit son fléau d'armes.

GARDE HAB. : 9 END. : 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 132.

## 170

La porte s'ouvre sans aucune résistance et un décor de rêve se dévoile à vos yeux. Vous vous trouvez, en effet, sur le seuil d'une pièce de vastes dimensions, dont le sol est de marbre rose. Des meubles en bois de rose y sont élégamment disposés, et de magnifiques tableaux sont accrochés aux murs. Des chandeliers en or massif éclairent brillamment l'ensemble. Mais ce qui attire le plus votre attention est un tout petit lit. C'est alors qu'un petit homme vêtu d'une longue tunique de soie et coiffé d'un magnifique pschent en or massif, s'avance lentement vers vous : le Roi. Vous lui contez votre aventure et il vous félicite de votre courage et de votre bravoure. Soudain, apercevant votre sac à dos, il s'en empare et commence à le fouiller. Voulez-vous le lui arracher des mains afin d'éviter qu'il ne s'approprie l'un de vos objets de valeur ? Dans ce cas, rendez-vous au 84. Préférez-vous courir le grand risque de vous voir dépouillé ? Rendez-vous au 63.

## 171

Qu'allez-vous lui répondre : un volcan (rendez-vous au 192), une pyramide (rendez-vous au 123) ou un obélisque (rendez-vous au 228) ?

## 172

Vous ne bougez pas. Vous ne sentez plus rien. Vous passez la main sur votre cou : vous avez eu raison de ne rien tenter, le scorpion a disparu. Rendez-vous au 124.

## 173

Le chemin sablonneux se transforme, au fur et à mesure que vous marchez, en un sentier rocailleux. Et le paysage verdoyant qui vous entourait se change en une prairie à l'herbe rase. Devant vous, grandit maintenant un alignement de pierres. Mais, lorsque vous n'en êtes plus qu'à une centaine de mètres, vous constatez qu'il s'agit d'un énorme dolmen, entouré





par treize gargouilles posées sur des socles de granite. Intrigué, vous vous avancez en direction du dolmen. Mais à peine avez-vous franchi le cercle des gargouilles, que l'une d'elles prend vie et, sautant du socle sur lequel elle reposait, elle sautille vers vous. Dans sa main droite se trouve un éclair d'où partent de terribles décharges d'énergie. Si vous possédez l'amulette de l'anguille, rendez-vous au 87. Sinon, il vous faut combattre.

GARGOUILLE HAB. 8 END. 14

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 307.

174

Vous suivez le chemin pendant quelques minutes, et soudain, vous apercevez sur son côté droit un crâne d'où surgit une source. Bien que vous soyez dévoré par la soif, vous hésitez. Allez-vous néanmoins vous en approcher (rendez-vous au 147) ou, craignant de tomber dans un piège, préférez-vous poursuivre votre chemin (rendez-vous au 46) ?

175

Vous marchez dans la direction du nord jusqu'à ce que la nuit tombe. Soudain, vous apercevez une maison éclairée non loin devant vous. Une auberge, à l'évidence. Si

vous voulez vous en approcher, rendez-vous au 139. Mais si vous préférez passer la nuit à la belle étoile, rendez-vous au 150.

176

Tout en vous fixant intensément la créature s'éloigne légèrement de vous, et vous assistez à un étrange phénomène : son corps s'allonge démesurément jusqu'à devenir un pont qui enjambe la crevasse. Rendez-vous au 304.

177

Vous marchez depuis quelque temps, lorsque tout à coup une femme surgit devant vous, et vous arrête net. Ses cheveux blonds tressés ont l'aspect d'épis de blé. Ses yeux bleus, comme un ciel d'été, vous sourient. Elle vous tend un récipient rempli d'un liquide chaud. Si vous buvez ce liquide, rendez-vous au 198. Si vous prétextez ne pas avoir soif, rendez-vous au 129.

178

L'un des deux hommes quitte la pièce et vous demeurez sous la surveillance de l'autre. Il revient bientôt accompagné d'une femme extrêmement belle. Il s'agit de la Reine et elle vous indique que vous êtes dans sa chambre mais que vous trouverez celle de son mari — le Roi — très facilement. Il vous suffira de longer le couloir et la première porte que vous rencontrerez sera celle que vous cherchez. Vous lui faites une profonde révérence et peu de temps après, vous vous trouvez devant

la porte qui vous a été indiquée. Rendez-vous au 170.

179

La créature figée devant vous est un valet du Roi. Avec une rapidité dont vous ne l'auriez pas cru capable, le valet vous assène un grand coup de poing dans l'estomac. (Jetez un dé et soustrayez le chiffre obtenu à votre total de points d'ENDURANCE). Vous avez à peine le temps de dégainer votre épée que la créature fond sur vous, une massue hérissée de pointes, au poing. Il va vous falloir combattre cet adversaire redoutable car vous l'avez provoqué :

VALET DU ROI HAB. 5 END. 10

Si vous sortez vivant de ce rude combat, rendez-vous au 42.

180

Vous traversez d'un pas vif le hall, en vous dirigeant vers un escalier aux marches de marbre. Sans hésiter, vous le gravissez, et vous vous retrouvez dans un couloir, dans lequel vous distinguez trois portes. Allez-vous essayer d'ouvrir la première porte qui se trouve sur votre droite, et qui est décorée d'une gravure représentant, à n'en pas douter, le Roi (rendez-vous au 21), la deuxième porte qui se trouve un peu plus loin, à gauche (rendez-vous au 170), ou la dernière porte qui vous fait face, au bout du couloir (rendez-vous au 11) ?

181

Le diabolon vous tend alors une bague en or sertie d'un lapis-lazuli. A peine l'avez-vous passée à votre doigt, que tout disparaît autour de vous. Lentement, vous reprenez conscience. Rendez-vous au 144.

182

A quelques mètres de vous, « la statue qui bouge » s'arrête et vous fait face. Elle vous raconte qu'elle est prisonnière de deux ennemis redoutables : l'air et l'eau. Elle vous promet de vous guider dans vos recherches si vous triomphez de ses géoliers. Si vous voulez l'aider, rendez-vous au 270. Si vous considérez qu'elle vous a raconté des sottises, rendez-vous au 202.

183

Vous lui tendez l'objet en or demandé. Il prononce alors une formule magique. Aussitôt, une corde se déroule devant vos yeux. Vous la saisissez. Rendez-vous au 246.

184

Le chemin s'enfonce maintenant dans une grotte. Vous allumez une torche, et vous marchez dans un étroit tunnel qui débouche bientôt dans un autre tunnel orienté est-ouest. Vous décidez de tourner à droite. Rendez-vous au 114.

185

Heureusement, vous êtes plus rapide que cette horrible créature ! Avisant l'entrée d'un tunnel à une extrémité de la grotte, vous vous y engouffrez. Rendez-vous au 294.

186

De quoi peut bien parler ce reptile ? Vous réfléchissez longtemps, jusqu'à ce qu'une forme se dresse devant vous en criant : « Que faites-vous chez moi ? Vous allez payer très cher votre curiosité. Mords-le ! » Et, obéissant à son maître, le vizir Hapes-tions le Terrible, le reptile vous plante ses crocs empoisonnés dans la cheville. Votre aventure se termine ici.

187

Vous traversez facilement la rivière. rendez-vous au 240.

188

Vous pouvez maintenant vous diriger jusqu'à la bifurcation. Rendez-vous au 101.

189

Certes, ce n'est pas un relais gastronomique : quant au lit, il gagnerait à être tout simplement dur... enfin, après toutes les épreuves qui ont été les vôtres, cette auberge est un havre de paix. Vous gagnez 4 points d'ENDURANCE, et au petit matin, vous reprenez votre route. Rendez-vous au 131.

190

Vos adversaires sont bien trop nombreux pour vous. Votre aventure se termine ici.

191

De la lyre s'échappe des sons étranges qui vous font tourner la tête. Tout s'estompe



autour de vous. Rendez-vous au 269.

192

Le sphinx ricane et vous transforme en une statue de granit rouge. Vous veillerez, désormais, sur son sanctuaire.

193

Une violente douleur vous traverse la main lorsque le scorpion y plante son dard empoisonné. Vous mourez quelques minutes plus tard. Votre quête se termine ainsi.

194

Vous ouvrez la bouteille. Un nuage de fumée s'en échappe et le nain, qui a repris sa taille normale et se tient maintenant devant vous, vous remercie. Après plusieurs courbettes, il vous offre une bourse de 10 Pièces d'Or et s'éloigne. Rendez-vous au 138.

195

La faim vous dévore, alors que vous avancez sur un chemin sablonneux, bordé de buissons épineux. Soudain, vous apercevez devant vous le toit d'une maison. Vous accélérez le pas, et bientôt vous arrivez à la hauteur d'une auberge portant une enseigne au nom de *Lacarpé d'or*. Avec un soupir de soulagement, vous en poussez la porte. L'endroit est pauvre, mais bien tenu. Et l'aubergiste vous fait face. Constatant votre état de fatigue, il vous propose une chambre pour 1 Pièce d'Or, dîner et petit déjeuner compris. Si vous pouvez le payer, rendez-vous au 189 ; sinon rendez-vous au 220.

196

Vous bandez l'arc et vous lâchez la flèche qui siffle dans l'air frais de la nuit. Et il vous semble entendre l'écho d'un léger choc. Vous enlevez votre bandeau, et vous constatez que votre projectile s'est planté en plein milieu de la cible. Le Maître de Mars vous tend alors une fiole : « Je ne doutais pas de ta détermination. Prends cette fiole : elle contient deux doses d'une potion qui te permettra, lorsque tu les absorberas, de retrouver ton total de départ d'HABILETE ou d'ENDURANCE. Maintenant, reprends ta rou-

te vers Kénati. » Et d'un geste, il vous montre un chemin orienté vers l'est. Rendez-vous au 154.

197

Le monstre vous engloutit, vous, votre sac à dos et votre épée. Votre quête est terminée.

198

Le verre bu, des gouttes de sueur commencent à couler de votre front. Vous vous sentez comme transpercé par des couteaux. Vous tombez raide mort, foudroyé par un violent poison.

199

Vous avancez prudemment dans la pénombre. Tandis que vous progressez, votre pied se prend dans un fil et vous vous écroulez au sol. Avant d'avoir pu vous relever, vous recevez un violent coup derrière la tête. Dans un état de demi-somnolence, vous sentez que l'on vous saisit par les pieds. Vous êtes projeté dans un gouffre au fond duquel vous vous brisez les os.

200

Le chemin est bordé de buissons épineux qui vous griffent cruellement. Vous perdez 1 point d'HABILETE. Cependant, il ne tarde pas à s'élargir, avant de déboucher dans ce qui vous semble être un vaste champ, au milieu duquel se dresse une gigantesque statue. Vous vous en approchez d'un pas peu assuré et, alors que vous n'en êtes plus qu'à quelques pas, vous faites un bond en arrière en voyant soudain son visage s'animer. Une voix grave s'élève dans le calme de la nuit : « Etranger, que viens-tu faire chez moi ? » Le cœur battant, vous expliquez tant bien que mal le but de votre quête. D'un ton encore plus grave, la statue vous répond : « Sache, aventurier, que tu fais face au Maître de Mars. Un dieu dont la puissance est égale à celle de ce Kénati que tu cherches. Je ne te suis pas hostile, et je peux t'aider. Mais à la condition que tu m'apportes la preuve de ta valeur. Préfères-tu me combattre, ou te soumettre à une épreuve ? » Si, vous méfiant, vous choisissez le combat,

rendez-vous au 6. Mais si vous pensez que le Maître de Mars vous est réellement favorable, rendez-vous au 81.

201

Vous soulevez délicatement le squelette. La cape glisse laissant apparaître un pagne en lin très fin. Vous le prenez. (N'oubliez pas de le noter sur votre *feuille d'aventure*.) Puis d'un bond, vous enjambez les tas d'os. Voulez-vous maintenant monter à l'étage supérieur ? Rendez-vous au 222. Sinon, vous sortez de la tour. Rendez-vous au 268.

202

« La statue qui bouge » danse autour de vous. Sa chaleur devient infernale et vous carbonise en un instant.

203

Il vous trouve bien impertinent. Il se transforme en un magma phosphorescent qui augmente de volume à toute allure. La chaleur vous agresse, vous étouffe. Tout ce qui vous entoure devient une masse visqueuse qui grossit, coule vers vous et vous absorbe. Votre quête est, bien sûr, terminée.

204

« Voyons, dit-il, si vous pouvez répondre à ma question. Qui suis-je ? ». Si vous le pouvez, rendez-vous au 225. Si vous lui suggérez de vous donner davantage d'explications, rendez-vous au 203.

205

A l'entrée du couloir, vous remarquez que le sol est dallé de pierres rouges et noires. Vous hésitez. Sur quelles dalles allez-vous poser vos pieds ? Les rouges ? Rendez-vous au 247. Les noires ? Rendez-vous au 238.

206

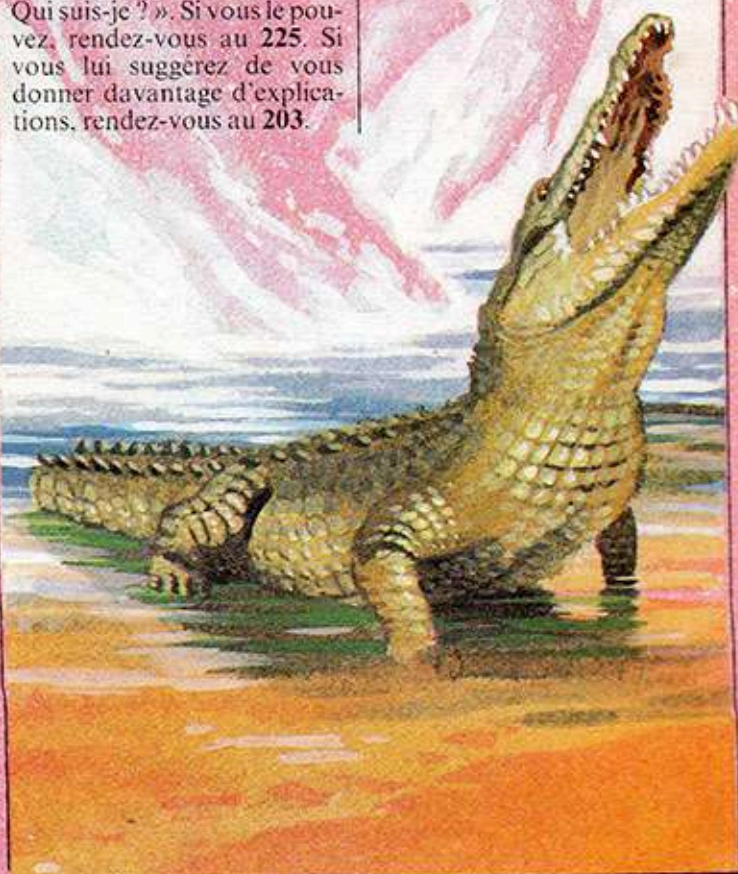
Vous arrivez sur une place où un gobelin joue avec une dague. En vous voyant il pousse un cri de guerre et se précipite sur vous.

GOBELIN HAB. : 7 END. : 4

Si vous êtes vainqueur, vous revenez au croisement 131.

207

Vous présentez au crotale les cinq attributs. En sifflant, il vous invite à le suivre et, à sa suite, vous pénétrez dans une immense salle au centre de laquelle se dresse la statue faite d'or pur de Kénati. Vous réalisez que vous êtes parvenu au terme de votre aventure. Vous placez les sandales devant ses pieds. Un pied se soulève, puis l'autre. Vous mettez en place le pagne, la perruque,



Le corps s'anime, le visage se colore. Puis, vous tendez la dague dont sa main se saisit. C'est alors que la pièce semble tourner sur elle-même. Vous avez juste le temps de saisir l'autre main de Kénati, et de lui glisser au majeur la bague sertie de lapis-lazuli, avant de sombrer dans l'inconscience. Rendez-vous au 316.

208

A peine la cloche a-t-elle retenti qu'une volée de flèches vous transperce la poitrine. Votre aventure se termine ici.

209

Alors que vous descendez les marches, un dragon surgit et avant que vous n'ayez pu faire le moindre geste il crache une boule de feu, qui vous réduit à l'état d'un petit tas de cendres. Votre aventure s'achève ici.

210

Vous vous approchez du bassin. Un oiseau apparemment en difficulté se penche, boit et s'envole gaiement. Méfiant, vous vous penchez et ne pouvez résister à boire un peu de cette eau. Aussitôt, vous gagnez un 1 point d'HABILETE et 2 points d'ENDURANCE. Maintenant vous pouvez soit, vous approcher du bassin d'où jaillissent d'étranges étincelles, rendez-vous au 8, soit aller vers le croisement, au nord. Rendez-vous au 168.

211

Les pêcheurs lancent leur filet. Vous êtes pris dans ses mailles, et vous terminerez votre existence comme mousse du « Siriso ».

212

Vous ouvrez la porte et une lumière intense vous aveugle aussitôt. Quand vous réussissez à soulever vos paupières, vous découvrez qu'elle émane d'un récipient de verre de grande taille rempli d'un liquide rouge. Vous retirez le bouchon qui le ferme, et un gaz s'en échappe aussitôt. Toutefois, vous avez eu le temps d'en inspirer une bouffée. Il vous semble alors qu'une onde d'énergie pénètre en vous. Vous gagnez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au 100.

213

Il ne vous reste plus qu'à frapper à la porte en vous rendant au 289.

214

A peine vous êtes-vous mis en route, qu'un monstre au corps de lion et à la tête de licorne se dresse devant vous. Impossible d'éviter le combat.

LICOR-LION

HAB : 11 END : 10

Si vous êtes vainqueur vous constatez que le chemin ne va pas plus loin, et vous revenez à la bifurcation. Rendez-vous au 233.

215

Vous patientez quelques instants. La chance est avec vous : la corde qui retenait l'esquif a cédé. Vous remar-

grise, serrée à la ceinture par une chaîne d'or. Un énorme rubis est suspendu à son cou. Mais, ce qui vous terrorise le plus c'est qu'il vous est tout à fait impossible d'en discerner les traits : en effet, son visage est entièrement caché par une barbe broussailleuse qui lui mange les joues, et par les longs poils de ses sourcils qui tombent devant ses yeux. Néanmoins, vous distinguez, tatoué sur son front, un serpent rouge crachant une longue flamme bleue. Dressant encore plus la tête, il tonne : « Approche-toi ! » Allez-vous faire comme il vous le demande (rendez-vous au 280), l'attaquer sans attendre (rendez-vous au 221), ou plus simple-



quez alors que la barque flotte dans votre direction, et bientôt elle aborde juste devant vous. Sans perdre un instant, vous vous précipitez pour vous embarquer, et c'est alors qu'une voix vous fige sur place : « Es-tu si naïf pour croire que cette barque est arrivée d'elle-même ici ? » Vous vous retournez d'un bond, pour vous trouver face à face avec un vieillard vêtu d'une toge

ment prendre la fuite (rendez-vous au 234) ?

216

Poursuivant votre route, vous débouchez soudain à l'air libre, sur une large place au centre de laquelle s'élève une haute tour noire et carrée. Tout autour de la place, des boutiques sont fermées par d'épaisses grilles de fer. Des gargouilles sont sculptées au-

dessus des vitrines : elles évoquent les forces du Mal. Si vous voulez pénétrer discrètement dans la tour, rendez-vous au 257. Si au contraire vous préférez inspecter les lieux, rendez-vous au 268.

217

Vous vous sentez, tout à coup, bien las. Vous vous allongez quelques instants, ce qui vous fait gagner 2 points d'ENDURANCE, puis vous quittez la salle et vous revenez sur le chemin. Rendez-vous au 250.

218

Deux gardes vous interpellent. Vous leur dites que vous avez encore un long chemin à parcourir. Devant leur attitude belliqueuse, vous sortez la lyre, et vous en caressez les cordes. Rendez-vous au 191. Mais si vous préférez vous enfuir, rendez-vous au 125.

219

A votre entrée la musique cesse et un nain très âgé s'approche de vous et vous dit : « Assieds-toi, ami, et écoute notre musique ». Rendez-vous au 162.

220

L'aubergiste dit qu'il peut, néanmoins, vous donner une chambre à condition que vous laviez la vaisselle accumulée depuis plusieurs mois. Vous acceptez, et le lendemain vous avez gagné 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au 131.

221

L'épée haut levée, vous vous précipitez vers le passeur.

PASSEUR HAB : 10 END : 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 255.

222

Vous entendez soudain un grincement métallique qui libère un gaz nauséabond irrespirable. Dévalant les marches, vous trébuchez, et roulez au bas de l'escalier. Votre aventure se termine ici.

223

« La statue qui bouge » réapparaît, et vous tend 10 Pièces d'Or pour vous remercier. Elle vous prend par la main et vous ramène à la bifurcation. Rendez-vous au 95.

Mais il ajoute que vous devez bien réfléchir avant de prendre une décision, car certains de ces numéros peuvent vous ramener en arrière : vous devrez alors refaire votre chemin, et combattre à nouveau tous les monstres que vous y rencontrerez. Laquelle allez-vous choisir ? Celle qui porte le numéro 3, le numéro 298, le numéro 15, ou le 9 ?

225

Vous vous écriez : « Le soleil ! » « Bravo ! » hurle le diabolotin. Rendez-vous au 181.

226

Vous faites quelques pas dans la salle. Rendez-vous au 219.

227

Vous avancez sur le chemin pendant un temps qui vous paraît être une éternité. Enfin, vous arrivez devant une grotte. Avec prudence, vous y pénétrez, et vous allumez une torche. Face à vous, se trouve l'entrée d'un tunnel. Alors que vous vous demandez s'il ne vaudrait pas mieux faire demi-tour, des bruissements d'ailes vous font lever la tête : une nuée de chauves-souris vole dans votre direction. Il n'y a plus à hésiter : vous vous engouffrez dans le tunnel. Rendez-vous au 281.

228

Un jet de flammes surgit aussitôt de la gueule du sphinx et, avant que vous n'ayez pu esquiver le moindre geste, vous êtes réduit en une poignée de cendres qui se dispersent à travers la salle. Votre aventure se termine ici.

229

Votre nage est interrompue par deux troncs d'arbre qui s'approchent de vous. Vous les attendez afin de pouvoir vous reposer, tout en poursuivant votre traversée. Dès qu'ils ne sont plus qu'à quelques mètres seulement de vous, vous réalisez alors que vous êtes à la merci de deux alligators. Vous devez les combattre :

	HAB.	END.
ALLIGATOR I	6	10
ALLIGATOR II	8	8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 240.

230

Peu à peu, le chemin s'encaisse entre deux parois rocheuses. Votre curiosité vous entraîne à continuer votre route dans cette gorge profonde. Rendez-vous au 10.

231

A l'instant où vous passez l'amulette autour de votre cou, un terrible mal de tête vous saisit. Quand vous vous réveillez vous n'avez plus aucun souvenir. Vous êtes maintenant l'esclave du mystérieux maître du château. Votre aventure se termine donc ici.

232

Vous tirez l'anneau et une trappe se soulève, découvrant un escalier. Voulez-vous le descendre ? Rendez-vous, dans ce cas au 254. Préférez-vous vous diriger vers la porte ? Rendez-vous au 289.

233

Vous vous trouvez au centre d'un carrefour. Allez-vous vous diriger vers le nord-ouest (rendez-vous au 248), le sud-ouest (rendez-vous au 214), le sud-est (rendez-vous au 230), ou le nord-est (rendez-vous au 177) ?

234

Moitié pataugeant, moitié nageant, vous traversez la rivière, et vous prenez pied sur la rive opposée. C'est alors que vous vous apercevez avec terreur que des sangsues s'agrippent à vos jambes. Lancez un dé : le chiffre obtenu vous indiquera le nombre de sangsues qui sont en train de vous sucer le sang. Chaque sangsue vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au 20.

235

Vous avez tué l'air mais l'eau vous engloutit. Vous avez tué l'eau mais l'air se raréfie. Vous étouffez. De toute façon votre quête est terminée.

236

Sur votre gauche, un chemin se poursuit pendant une centaine de mètres avant d'obliquer vers la gauche. A droite, il pénètre au bout d'environ trois cents mètres dans un village qui paraît désert. Vous décidez de prendre cette dernière direction. Rendez-vous au 90.

237

Une grosse porte vous barre la route. Vous êtes propulsé par la foule dans un auditorium archicramoisi. Le mur de scène, les sièges ont puisé dans la réserve des roseaux qui bordent le fleuve. Un tapis rouge partage la salle en deux, et les tapisseries rougeoyantes font jouer les ombres dans la lumière vacillante des torches. Sur la scène, un orchestre de nains accorde ses instruments. Rendez-vous au 226.

238

Rien ne se produit. Mais le couloir n'a pas d'issue. Il ne vous reste plus qu'à revenir sur vos pas en marchant sur les dalles rouges. Rendez-vous au 247.

239

Vous tirez votre épée, et aussitôt elle pousse un abominable cri, très aigu. Les glaces s'abattent sur vous et se brisent. Un morceau vous transperce la gorge. Votre sang gicle et vous tombez, mort, sur le tapis rouge. Ainsi s'achève votre quête.

240

Vous marchez au milieu d'un immense verger. Et les arbres qui vous entourent portent de si beaux fruits, que vous ne pouvez vous empêcher d'en cueillir. Mais à peine avez-vous croqué dans une pomme d'une magnifique couleur bleue, que vous vous sentez pris par une irrésistible envie de dormir. Rendez-vous au 9.

241

Vous dégainez votre épée et vous vous avancez vers le garde qui ne semble nullement surpris.

GARDE HAB. : 11 END. : 15

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 287.

242

Ce chemin est vraiment très agréable, et le parfum des fleurs qui le bordent est si tonique que vous gagnez 3 points d'ENDURANCE. Trop tonique même, puisque la tête commence à vous tourner. Ce qui vous fait perdre 2 points d'HABILETE. Et, c'est en titubant que vous poussez une barrière devant laquelle se termine ce chemin. Rendez-vous au 127.

224

Les mots agréables que vous lui adressez lui conviennent parfaitement. Il vous présente quatre cartes portant chacune un numéro, en vous précisant qu'il vous suffira de prononcer l'un de ces numéros pour vous retrouver au paragraphe correspondant.



243

De là où vous vous trouvez, au sommet de l'étroite maison, vous avez une vue splendide sur le village. Rien de plus. Mieux vaut redescendre pour prendre l'autre escalier (rendez-vous au 209), ou même quitter ce village qui ne semble guère intéressant (rendez-vous au 245).

244

	HAB.	END.
L'AIR	7	10
L'EAU	7	10

Si vous parvenez à vaincre ces deux éléments, rendez-vous au 223. Si vous ne réussissez à tuer qu'un seul de vos adversaires, rendez-vous au 235.

245

Vous traversez maintenant une vaste étendue recouverte d'une herbe d'une étrange couleur rouge, et vous vous sentez gagner par une douce somnolence. N'y tenant plus, vous vous allongez au bord du chemin. Quelques secondes plus tard, il vous semble flotter dans un univers aérien. Rendez-vous au 269.

246

Vous vous retrouvez dans le tunnel où vous étiez précédemment. Vous pouvez ouvrir maintenant la porte de gauche (rendez-vous au 313), ou celle du fond (rendez-vous au 121).

247

Soudain une nouvelle trappe s'ouvre sous vos pieds, et vous atterrissez sur une pierre qui flotte sur une rivière flamboyante, bordée de braises phosphorescentes. Un rire sardonique vous fait vous retourner brusquement et vous voyez, émergeant des flots, un petit diabolin brandissant une fourche. Sa queue balaie la lave bouillonnante. Allez-vous dégainer votre épée (rendez-vous au 141), ou préférez-vous attendre pour voir ce qui va se passer (rendez-vous au 204) ?

248

Le chemin s'enfoncé peu à peu dans une forêt. Soudain, des sons discordants agressent vos oreilles vous faisant ralentir votre allure. Et c'est à pas comptés que vous parvenez à l'orée d'une invraisemblable clairière cernée de toutes parts d'immenses glaces qui multiplient à l'infini une femme imposante bien plantée sur ses jambes. A votre arrivée, ses bras recouverts de bracelets s'agitent, ses yeux s'écarquillent et sa voix sèche vous questionne violemment. « Que voulez-vous ? ». Elle s'avance, menaçante, sur le tapis rouge qui recouvre tout le sol de la clairière. Désirez-vous faire face à sa colère ? Rendez-vous au 239. Préférez-vous faire demi-tour en vous excusant ? Rendez-vous au 142. Mais vous pouvez également lui suggérer de reprendre son chant mélodieux. Rendez-vous au 163.

249

« Cccccc n'est pas sssuffisant, siffle le crotale. Vous devez posséder les cccinq attributs pour rencontrer Kénati. Néanmoins, vous avez fait preuve de beaucoup de courage. Aussssi, ssssi vous voulez reprendre votre quête, vous pouvez cccserver avec vous cece que vous avez déjà découvert. » Et, sur ces mots, il vous plante ses crocs dans le bras. Rendez-vous au 1.

250

La route s'élargit, et bientôt vous apercevez au loin un bâtiment de forme ronde, vers lequel arrive de toutes parts une véritable foule d'êtres plus étranges les uns que les autres. Rendez-vous au 237.

251

Vous vous approchez. Elle vous observe un long moment puis vous demande : « Savez-vous quel est l'auteur de cette chanson ? ». Bien entendu, vous l'ignorez, ce qui la plonge dans une effroyable colère. Rendez-vous au 262. Mais vous pouvez également lui répondre que cela vous importe peu. Rendez-vous au 273.

252

Les bouches édentées des quatre pêcheurs s'ouvrent dans de larges sourires. Ils vous offrent l'hospitalité avant de vous apporter un énorme poisson dans la chair duquel vous mordez à belles dents. Cet excellent repas vous donne 10 points d'ENDURANCE. Les hommes vous racontent qu'il ne leur est plus possible de pêcher, car un monstre s'est installé dans la cale du bateau. Vous vous sentez prêt à le combattre. Rendez-vous au 297.

253

Vous entrez dans le donjon et vous montez l'escalier éclairé par des torches. La chaleur est étouffante et vous suffoquez. Enfin vous arrivez au sommet. Tout à coup une ombre gigantesque obscurcit la pièce et un jet de flammes s'abat à vos côtés. Vous réalisez qu'un dragon vous attaque. Allez-vous riposter ? Rendez-vous au 275. Mais vous pouvez vous enfuir par une porte qui se trouve devant vous ! Rendez-vous au 292.

254

Vous arrivez très vite au bas de l'escalier et vous apercevez une porte sur la gauche. Plus loin le tunnel se termine en un cul-de-sac. Vous franchissez donc la porte. Rendez-vous au 140.

255

En fouillant le passeur, vous trouvez 5 Pièces d'Or. Vous n'oubliez pas non plus le rubis suspendu à la chaîne d'argent ! Maintenant vous pouvez traverser la rivière avec la barque, et vous abordez sur

l'autre rive. Rendez-vous au 20. Si vous êtes trop impatient, vous pouvez également passer la chaîne d'argent autour de votre cou (rendez-vous au 266).

256

Vous poursuivez péniblement votre chemin. Soudain, vous heurtez du pied un objet. Vous vous baissez et vous ramassez une étrange bouteille. A l'intérieur gesticule en effet un nain qui vous supplie de le délivrer. Si vous acceptez, rendez-vous au 194. Mais, si vous refusez, rendez-vous au 291.

257

Vous parvenez à franchir le seuil de la tour, sur la pointe des pieds, et vous arrivez dans le hall d'entrée. A gauche vous remarquez une grande et belle porte sculptée et, devant vous, s'élève un escalier à vis. Si vous voulez ouvrir la porte sculptée, rendez-vous au 18. Si vous préférez monter l'escalier, rendez-vous au 222.

258

Vous vous trouvez dans une grande salle baignée de lumière. Assise sur un fin tapis de soie, une femme d'une grande beauté, aux longs cheveux tressés parsemés de perles, tient une harpe. Autour d'elle, de petites créatures ailées chantent d'une voix cristalline. La femme vous dit que vous pouvez les écouter, mais vous comprenez vite que les paroles de la chanson sont une insulte à votre peuple. Si vous voulez les interrompre, rendez-vous au 262. Si vous préférez faire comme si de rien n'était, rendez-vous au 120.

259

Vous ouvrez la porte. Elle donne sur une très grande caverne. Une voix criarde vous fait sursauter : « Je m'appelle Velstroo, que viens-tu faire ici ? ». Vous vous retournez. Un nain vous regarde fixement et ajoute : « Répondez ou je vous change en pierre ». Le nain a sans doute fait opérer un charme sur vous car vous ne savez plus quoi répondre. Il vous montre une dizaine de statues empilées dans un coin de la caverne et il vous dit que vous allez embellir sa collection. « A moins,



ajoute-t-il que tu acceptes ce que je vais te proposer. » Rendez-vous au 115.

260

Un sentier, sur le côté droit du chemin, attire votre attention. Vous vous y engagez. Il mène à un théâtre antique. Face aux gradins, une scène est protégée par un mur devant lequel une statue à forme humaine crache du feu tandis que ses yeux de braise projettent une lumière étincelante. Elle vous a vu. Ses immenses ailes palmées s'agitent alors, et elle se met en mouvement, d'une marche que de terribles pattes crochues rendent laborieuse. Si vous attendez qu'elle vous rejoigne, rendez-vous au 182. Si vous préférez fuir, rendez-vous au 94.

261

Au moment où vous vous apprêtez à avaler le chou, il se dissout sous vos yeux. Vous perdez 1 point de CHANCE et 1 point d'HABILETE. Rendez-vous au 293.

262

La femme paraît extrêmement mécontente qu'un intrus vienne ainsi la troubler. Son corps si fin et si beau, noircit, et se parseme de grosses taches oranges. Ses yeux s'écartent et semblent jaillir hors de leurs orbites. Devant vous se tient un monstre qui vous menace. Ses bras se multiplient, et s'agitent dans votre direction. Le combat est inégal. Il crache de longs fils gluants qui vous emprisonnent les jambes. De votre épée, vous tentez de les sectionner le plus rapidement possible.

FEMME-ARAIGNEE HAB : 5 END : 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 282.

263

Le sommet de l'escalier est encerclé par les quatre pêcheurs. Ils se confondent en remerciements. L'un d'eux tire de sa poche une dague dont le manche d'ivoire est sculpté de scènes de pêche, et vous le tend. Il faut vous décider à les quitter. Rendez-vous au 274.

264

Bravo ! Vous êtes venu à bout de deux redoutables adver-

saires. Mais vos soucis n'en sont pas terminés pour autant : c'est maintenant la licorne qui galope vers vous !

LICORNE HAB. 10 END : 10

Si vous êtes vainqueur. Rendez-vous au 130.

265

Vous vous dirigez vers la porte en espérant que quelqu'un vous répondra. Rendez-vous au 314.

266

Vous sentez vos forces faiblir. Vous jetez le collier maléfique, mais vous perdez néanmoins 2 points d'ENDURANCE. Vous sautez dans la barque, et vous abordez sur l'autre rive. Rendez-vous au 20.

267

Vous ouvrez le récipient qui brille étrangement. Un éclair vous aveugle et vous vous débattez dans l'obscurité, vos hurlements résonnant d'une étrange façon. Et vous comprenez avec terreur pourquoi : vous êtes à tout jamais prisonnier du démon de la bouteille. Votre aventure se termine ici.

268

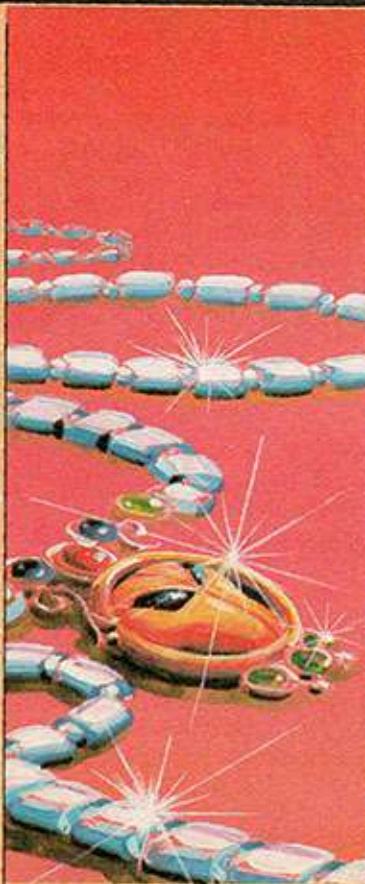
Par prudence, vous sortez votre épée de son fourreau et vous contournez la tour. A l'opposé de l'endroit par lequel vous êtes arrivé en ce lieu, vous remarquez un chemin qui s'éloigne dans la campagne. Si vous désirez le suivre, rendez-vous au 175. Mais si vous préférez pénétrer dans la tour, rendez-vous au 257.

269

Vous vous retrouvez devant une rivière aux eaux glauques qui barre votre chemin. Que faire ? Vous scrutez l'autre rive et vous découvrez une barque qui se cache sous des arbres secoués par le vent. Allez-vous traverser cette rivière à la nage ? Rendez-vous au 234. Mais peut-être trouvez-vous qu'il est plus prudent d'attendre le propriétaire de l'embarcation ? Rendez-vous au 215.

270

« La statue qui bouge » vous donne un éventail pour com-



battre l'absence d'air. Elle vous indique le chemin de l'autre où vous trouverez ses ennemis, puis elle se volatilise. Vous pensez que votre bon cœur vous perdra, quand un homme métallique dont la tête supporte un casque translucide apparaît. Attachées à son dos, six bouteilles sont reliées à des tuyaux. Vous remarquez très vite que sa main tient un bouton qu'il actionne. Sans perdre de temps vous agitez votre éventail. Mais voilà que l'air que vous avez provoqué se transforme en un immense lac. Un homme en sort vous menaçant de son trident. Des algues descendent sur ses épaules. Se déplaçant sur un unique membre inférieur bleuté et lisse, il s'approche de vous, riant de ses yeux bleus de mer. Les deux êtres vous font face. Vous êtes obligé de combattre. Rendez-vous au 244.

271

Tout à coup, des ébranlements sourds se font entendre. Et, surgissant d'un coin sombre de la grotte, apparaît une créature à l'allure effroyable. Sa peau est verte. Ses mains et ses pieds sont terminés par des griffes. Ses mouvements sont lents et lourds. Allez-vous l'attaquer

(rendez-vous au 283), ou préférez-vous fuir (rendez-vous au 185) ?

272

Vous avez juste le temps de sortir la potion de votre sac. Vous en avalez une dose. Ragillard vous êtes prêt à poursuivre votre aventure. Rendez-vous au 293.

273

La femme pousse un rugissement, et vous lance sa harpe qui vous foudroie dans l'instant. Votre aventure se termine dans un grincement de cordes.

274

Quittant le bateau sous les acclamations des quatre pêcheurs, vous reprenez votre chemin dans la direction du nord. Bientôt, vous arrivez à une bifurcation. Si vous décidez de vous diriger vers le nord-ouest, rendez-vous au 13. Si vous préférez prendre la direction du nord-est, rendez-vous au 3.

275

Vous frappez le dragon avec votre épée. Le sang gicle. Rendu furieux par la blessure, le dragon se précipite sur vous.

DRAGON ROUGE HAB : 6 END : 12

Si vous êtes vainqueur descendez les escalier. Rendez-vous au 286.

276

Dans le sac, vous ne trouvez qu'une touffe de cheveux. Cette trouvaille vous fait néanmoins gagner 3 points de CHANCE. Vous continuez votre chemin et arrivez bientôt à un croisement : si vous allez vers l'est, rendez-vous au 114. Si vous allez vers l'ouest, rendez-vous au 14. Si vous allez vers le nord, rendez-vous au 216.

277

A la vue de votre épée, les quatre hommes se jettent à plat ventre et vous supplient de ne pas les tuer. Ils vous proposent de monter à bord. Rendez-vous au 288.

278

Vous arrivez devant une immense porte encadrée de deux

gigantesques statues en granit représentant des rapaces. Allez-vous frapper à la porte (rendez-vous au 289), ou préférez-vous examiner les alentours (rendez-vous au 299) ?

279

Vous décidez de continuer dans la même direction. La chaleur est torride et accablante. Vous avancez péniblement, cherchant un point d'ombre ou quelqu'un pouvant vous venir en aide. Enfin, il vous semble distinguer des traces. Allez-vous les suivre avant qu'elles ne s'effacent ? Dans ce cas, rendez-vous au 290. Sinon, rendez-vous au 256.

280

Alors que vous vous approchez de lui, il vous attrape par le cou, et vous pince si fort que vous sombrez dans l'inconscience. Votre aventure se termine ici.

281

Le tunnel se poursuit droit vers l'est. Soudain vous arrivez devant une porte que vous poussez doucement. Elle s'ouvre sur un nouveau tunnel orienté nord-sud. Avec ahurissement, vous constatez qu'à gauche il aboutit à l'air libre, alors qu'à droite, il s'enfonce dans les ténèbres. Inutile de vous cacher la vérité : vous êtes revenu à votre point de départ ! Derrière vous la porte s'est refermée. Impossible de faire demi-tour. Rendez-vous au 1.

282

Vous fouillez la salle d'où se sont échappées les créatures ailées, mais vous ne trouvez rien. Déçu, vous reprenez votre chemin en vous engageant dans un couloir orienté vers l'est. Rendez-vous au 284.

283

HOMME  
LEZARD HAB. : 10 END. : 8

Si vous êtes vainqueur, vous pénétrez dans un tunnel qui s'ouvre à une extrémité de la grotte. Rendez-vous au 294.

284

Après quelques pas, vous pénétrez dans une petite pièce, au centre de laquelle se dresse une table. Sur cette table sont posées trois corbeilles. L'une

est pleine de petits pains appétissants, la deuxième contient des brioches, quant à la troisième, elle déborde de petits choux qui vous mettent l'eau à la bouche. Comme la faim vous dévore, vous n'hésitez pas ! Mais allez-vous manger un pain (rendez-vous au 295), une brioche (rendez-vous au 23), ou un petit chou (rendez-vous au 261) ?

285

C'est un magnifique reptile qui se dresse devant vous. Vous êtes étonné de remarquer les deux queues qui prennent appui sur les lattes de bois. La partie supérieure de son corps tangué dangereusement dans votre direction. Sa langue fine s'agite inlassablement entre des lèvres cornues. C'est un serpentohomme. Si vous voulez le combattre rendez-vous au 296, mais vous avez encore le temps de prendre la fuite jusqu'au 211.

286

Vous redescendez l'escalier. Dans une niche creusée dans le mur, vous découvrez une paire de fines sandalettes, ainsi qu'une magnifique bague ornée d'un lapis-lazuli. Vous vous en saisissez et vous les rangez dans votre sac. Vous trouvez également une fiole : vous la débouchez mais, à peine l'avez-vous portée à votre nez que tout se met à tourner autour de vous. L'escalier semble disparaître dans un brouillard. Lorsque vous reprenez vos esprits, vous vous retrouvez marchant dans un sombre couloir. Rendez-vous au 144

287

Vous fouillez le garde mais vous ne trouvez rien de bien intéressant, à part une amulette que vous pouvez emporter si vous le voulez, en vous rendant au 231. Si vous préférez ne pas la prendre, rendez-vous au 306.

288

Si vous acceptez ce qu'ils viennent de vous proposer, rendez-vous au 143. Sinon, rendez-vous au 211.

289

Vous donnez deux grands coups dans la porte et vous attendez avec inquiétude. La porte s'ouvre enfin, livrant le

passage à un garde robuste. Allez-vous lui dire que vous désirez demander l'hospitalité au riche personnage vivant dans cette demeure ? Rendez-vous au 301. Mais vous pouvez également dégainer votre épée. Rendez-vous au 241.

290

En suivant les traces à peine visibles, vous apercevez soudain un petit récipient de métal doré. Si vous voulez l'ouvrir, rendez-vous au 267 ; sinon rendez-vous au 256.

291

Vous entendez bien quelques bougonnements, mais bientôt tout redevient calme et vous poursuivez votre route. Rendez-vous au 138.

292

Il règne dans la pièce dans laquelle vous pénétrez une chaleur écrasante. Une odeur âcre vous brûle les yeux. Soudain vous êtes entouré de vapeurs de soufre. Après d'horribles suffoquements, votre gorge vous brûle et vous tombez dans un dernier soupir. Votre aventure s'achève ici, dans l'ancre du Mal.

293

Dans le mur nord de la pièce aboutit un couloir dans lequel vous vous engagez avec prudence. Après l'avoir parcouru sur une assez longue distance, vous parvenez au seuil d'une salle au milieu de laquelle se trouve une sorte de roue, semblable à un manège de fête foraine. Des panneaux portant des numéros y sont suspendus, alors qu'une pancarte porte cet avertissement : « Dérochez l'un de ces panneaux, et vous vous retrouverez dans l'instant au paragraphe correspondant ». Vous pouvez choisir l'un des numéros suivants : 269, 117, 127 ou 9.

294

Après une vingtaine de mètres, le tunnel se termine par une porte. Vous remarquez également deux autres portes : l'une sur votre droite, et l'autre sur votre gauche. Allez-vous ouvrir la porte qui vous fait face (rendez-vous au 121), la porte de droite (rendez-vous au 259), ou la porte de gauche (rendez-vous au 313) ?

295

Ce pain est vraiment délicieux. Vous pouvez ajouter pour ce maigre, mais excellent repas, 2 points d'ENDURANCE. Si vous avez encore faim, vous pouvez maintenant manger une brioche (rendez-vous au 23). Sinon vous pouvez également quitter cette pièce. Rendez-vous au 293.

296

SERPENT-  
OLHOMME HAB. : 8 END. : 8

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au 252.

297

Une torche à la main, vous pénétrez dans la cale du bateau. Sur un immense coffre trône une étrange créature qui semble être le résultat du croisement d'une dizaine d'animaux. Pourtant le « monstre qui détruit tout sur son passage » ne vous effraie pas. Vous décidez de le combattre.

MONSTRE  
DE LA  
CALE HAB. : 2 END. : 6

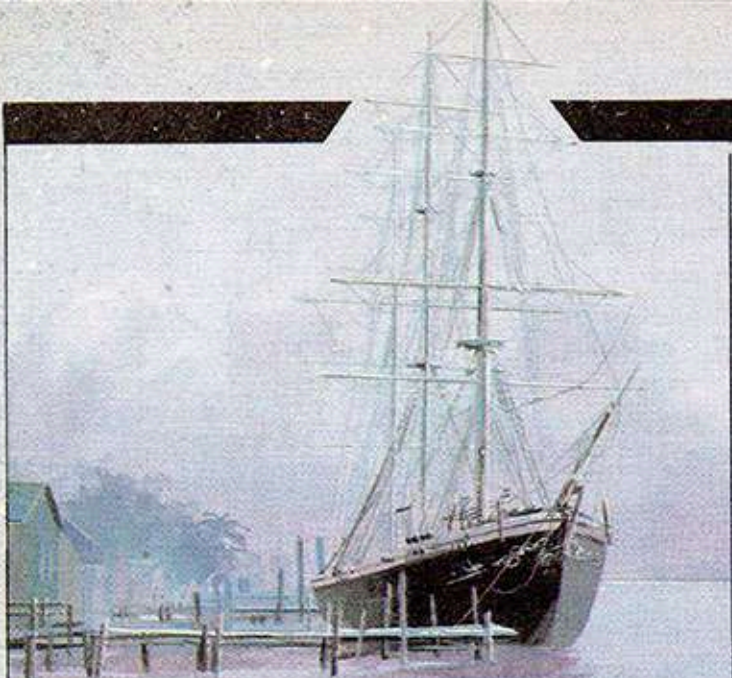
Si vous gagnez ce combat, rendez-vous au 263.

298

Le couloir s'enfonce tout d'abord dans les profondeurs du château, puis remonte en pente douce pour déboucher enfin à l'air libre, non loin d'un embarcadère sans grande animation. Seul, un bateau est amarré. Vous lisez SIRISO sur la coque noire. Ce nom étrange ne vous dit rien. Mais les quatre hommes aux mines patibulaires qui se tiennent sur le pont ne vous disent rien de bon non plus. Vous vous demandez comment ils s'y prennent pour manœuvrer leur navire et pêcher ; car deux d'entre eux sont manchots et les deux autres sont unijambistes. Mais cependant, à eux quatre ils manient leur filet comme le feraient deux hommes en pleine possession de leurs moyens ! A tout hasard, vous pouvez sortir votre épée. Dans ce cas, rendez-vous au 277. Ou bien si vous préférez vous éloigner, rendez-vous au 211.

299

En examinant les lieux vous trébuchez sur un anneau de



fer. Voulez-vous le tirer? Rendez-vous au 232, ou le laissez et vous dirigez alors vers la porte? Rendez-vous au 213.

## 300

Elle entre dans une violente colère et d'un formidable coup de pied, elle vous projette au croisement de trois routes qui dansent, se mêlent, s'emmêlent. Vous ne savez plus où vous trouvez. Mieux vaut reprendre votre aventure au début! (Vous conservez néanmoins tous les objets que vous auriez pu découvrir.) Rendez-vous au 1.

## 301

Le garde semble surpris de votre requête et vous répond froidement: « Le maître ne reçoit pas les étrangers; passez donc votre chemin. » Si vous voulez absolument entrer il ne vous reste plus qu'à combattre le garde en vous rendant au 241. Ou, si vous préférez jeter un coup d'œil alentour, rendez-vous au 299.

## 302

Un garde, que vous reconnaissez aussitôt comme l'un de ceux du dieu Userlitzat, surgit à votre appel. En faisant des gestes menaçants, il vous intime l'ordre de faire demi-tour. Si vous voulez passer outre, il va vous falloir le combattre. Rendez-vous au 312. Mais vous pouvez également lui

proposer quelques Pièces d'Or (rendez-vous au 44).

## 303

C'est avec satisfaction que vous vous retrouvez sain et sauf de l'autre côté de la crevasse. C'est dans l'affolement le plus total que vous découvrirez qui vous y attend. Rendez-vous au 304.

## 304

Une gorgone se tient face à vous. Et vous la regardez droit dans les yeux pour l'éternité. Car vous venez d'être changé en statue de pierre. Votre aventure se termine ici.

## 305

Après un lourd silence, la voix s'élève à nouveau: « Quel est le monstre jaunâtre à quatre faces qui, à l'époque pharaonique engloutissait des milliers d'esclaves afin de s'élever jusqu'au soleil? Tu n'as droit qu'à une seule réponse. » Si vous décidez de résoudre cette énigme, rendez-vous au 171. Si vous préférez dire que vous avez horreur des devinettes, rendez-vous au 228.

## 306

Ignorant l'amulette, vous franchissez la porte, et vous vous retrouvez dans une cour de vastes dimensions. Face à vous se trouve le manoir même vers lequel vous vous dirigez. Mais à peine avez-vous fait quelques pas dans

cette direction que des claquements de sabots et des bruissements d'ailes vous font arrêter net, et la terreur vous gagne en voyant deux chevaux ailés menés par une licorne qui débouchent au grand galop d'un coin de la cour. Sans vous laisser le temps de réagir, les chevaux vous attaquent.

	HAB.	END.
CHEVAL I	3	6
CHEVAL II	4	5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 264.

## 307

La gargouille git maintenant à vos pieds. Mais, avec horreur, vous constatez que les douze autres statues de pierre prennent vie! Aussi, vous vous enfuyez de ce lieu maudit. Enfin, vous arrivez à une bifurcation, et vous vous engagez dans un chemin, sur votre droite. Rendez-vous au 309.

## 308

Votre dernier coup d'épée est fatal au Dieu. Vous prenez alors sa propre épée. Elle étincelle d'un pouvoir qui vous rend les points d'ENDURANCE perdus pendant le combat. Persuadé que vous ne découvrirez rien de bien intéressant dans ce lieu maudit, vous quittez le château que vous contournez sur la droite. Rendez-vous au 310.

## 309

Poursuivant votre chemin, vous ne tardez pas à arriver en vue d'un lugubre donjon, entouré d'un haut mur d'enceinte. Avec appréhension, vous vous en approchez. Rendez-vous au 265.

## 310

Vous avez réussi à sortir du domaine du dieu, et deux chemins s'offrent maintenant à vous. Voulez-vous aller à l'ouest (rendez-vous au 26)? ou au nord-ouest (rendez-vous au 30)?

## 311

Vous vous mettez à courir du plus vite que vous le pouvez. Un nouveau claquement se fait entendre derrière vous, et la langue du monstre de l'épée s'enroule autour de votre cou.

Sans que vous n'ayez pu tenter, elle vous tire inexorablement, et le monstre ne fait de vous qu'une seule bouchée. Votre aventure vient de se terminer.

## 312

Vous dégagez votre épée.

GARDE HAB.: 7 END.: 15

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 50.

## 313

La porte donne sur un nouveau tunnel qui oblique pour se diriger vers l'est. Bientôt vous débouchez dans un couloir qui le coupe à angle droit, et vous tournez à droite. Rendez-vous au 144.

## 314

Vous frappez trois coups et un homme âgé vous ouvre alors. Il vous sourit et se présente: « Ilisa Bermere. » L'homme vous demande un peu de nourriture car il ne s'aventure que rarement au dehors. Si vous acceptez, vous lui donnez deux rations de vos provisions. En échange, il prononce quelques mots et soudain une force nouvelle s'éveille en vous. Vous regagnez 6 points d'ENDURANCE et 2 points d'HABILETE. Il vous conseille d'aller au 253. Mais si vous refusez, rendez-vous au 169.

## 315

Vous pénétrez dans une salle qui n'est meublée que d'une table en marbre, sur laquelle repose une main en basalte. Si vous souhaitez la prendre, rendez-vous au 47. Mais si vous préférez ne pas y toucher, rendez-vous au 68.

## 316

Des hurlements de joie vous réveillent. Le roi porté par une foule enthousiaste s'avance vers vous. A présent, vous vous trouvez au pied de la montagne Ervoul, entre Kénati, silencieux, et le roi, si ému qu'il ne sait comment vous remercier. Il serre dans ses bras Kénati. L'immense cortège se remet lentement en marche. Mais vous avez tout votre temps pour atteindre la demeure Royale. Des milliers de bouches chantent l'Hymne au Soleil qu'un Pharaon poète a écrit, il y a de cela bien longtemps.