

LE LABYRINTHE DES TENEBRES

Par retro-bruno

REGLES DU JEU :

Les règles de ce jeu sont celles des « Défis Fantastiques » de base.
Pour référence, nous prendrons les règles du livre « Le sorcier de la montagne de feu ».
Vous trouverez dans cette courte aventure un système de jeu nouveau, pensé pour rendre les aventures moins répétitives.

L'EPEE DE DRAGMUND

Tandis que vous vous éloignez lentement de la forêt de Malais, vous vous hâtez d'avancer en direction de cette construction presque entièrement souterraine dont on vous a parlé au village de Bénédicte. Selon les anciens, cette bâtisse abriterait une arme redoutable : « L'épée de Dragmund », qui a le pouvoir de réduire en cendres certains des monstres les plus féroces. Or, il se trouve que cette petite bourgade est menacée par un terrible Dragon de couleur Rouge Feu, qui attaque chaque printemps les villageois. Et parce que vous êtes un Héros légendaire dont on ne compte plus les exploits, vous vous êtes proposé d'aller chercher cette arme, qui se trouve dans le sanctuaire même où la bête géante se repose...

Rendez-vous au 1.

1

Vous arrivez devant la porte du Labyrinthe. Celle-ci est faite d'un bois solide, bien que des traces de ce qui semble être des coups de haches soient visibles dessus. Comme prévu, la bâtisse s'enfonce progressivement sous la terre.

La porte est gardée, rendez-vous à l'**annexe 1** pour savoir qui la garde.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 2 pour ouvrir la porte.

2

La porte s'ouvre sur un couloir immense qui se prolonge droit devant vous. Il est fait de pierres de rivière bleutées. Au bout du couloir, vous arrivez assez rapidement à un croisement. Un chemin mène à l'Est tandis que l'autre mène à l'Ouest. En face de vous, aux pieds du mur Nord, se trouvent ce qui semble être des fientes de pigeons.

Si vous prenez vers l'Ouest, rendez-vous au 3.

Sinon, vous pouvez prendre vers l'Est, rendez-vous au 4.

3

Vous longez le couloir pendant une courte distance, jusqu'à arriver à un angle qui vous fait tourner à droite en direction du Nord. En continuant encore un peu, vous arrivez à un cul de sac. Il y a un tas d'ordures éparpillées par-ci par-là.

Vous pouvez vous boucher le nez et le fouiller si vous voulez, rendez-vous à [l'annexe 4](#).

Ensuite, vous n'avez plus qu'à faire demi-tour, et prendre l'autre voie au prochain croisement, rendez-vous au 4.

4

Un peu plus loin dans le couloir, vous arrivez à une autre bifurcation. Le passage à droite se termine par une petite porte en fer. Le passage à gauche se prolonge jusqu'à l'entrée d'une grotte souterraine.

Si vous voulez ouvrir la porte au Sud, rendez-vous au 5.

Si vous préférez aller vers la grotte au Nord, rendez-vous au 6.

5

Vous pénétrez dans une petite pièce entièrement faite de métal. Mis à part deux colonnes de bois au milieu de la pièce, elle semble vide. Vous avez à peine le temps de réaliser que vous êtes dans une prison avant d'être attaqué violemment par une ou des créatures cachées ici.

Rendez-vous à [l'annexe 1](#) pour savoir qui était prisonnier ici.

Si vous survivez à ce combat, vous retournez sur vos pas, et prenez en direction de la grotte, rendez-vous au 6.

6

Vous arrivez dans une gigantesque grotte qui sent une abominable odeur de souffre mélangée à celle de la sueur. Au milieu d'elle se trouve une abominable créature.

Rendez-vous à [l'annexe 3](#) pour l'affronter.

Si vous survivez à ce combat, vous pouvez aller vers l'Ouest dans un autre couloir, rendez-vous au 7. Vous pouvez aussi continuer tout droit en direction du Nord et ouvrir une porte qui s'y trouve, rendez-vous au 8. Enfin, vous pouvez vous diriger vers un

couloir situé à votre droite, vers l'Est, et ouvrir la porte qui se trouve à son extrémité, rendez-vous 9.

7

Le couloir continue tout droit sur quelques mètres avant de tourner à droite en direction du Nord. Vous le longez jusqu'à une porte située à votre gauche. Sur la porte, vous voyez une flèche orientée vers le bas dessinée à la craie.

Allez-vous ouvrir la porte ? Rendez-vous au 10.
Ou continuer à marcher tout droit, rendez-vous au 11.

8

Vous pénétrez dans ce qui semble être une petite boutique. Un homme se trouve derrière un comptoir en marbre. Derrière lui se trouve une étagère avec quelques objets.

Il vous dit : « Bienvenue dans ma modeste boutique, noble chevalier. Voulez-vous m'acheter quelque chose qui pourrait vous être utile dans votre quête ? ».

Voici la liste de ce que vous pouvez lui acheter :

- *Un repas, coût : 4 pièces d'or*
- *Une clé en Or, coût : 6 pièces d'or*
- *Une clé en Argent, coût : 1 pièce d'or*
- *Une potion de force, coût : 10 pièces d'or*

Si vous buvez cette potion avant un combat, la force de vos coups quand vous touchez votre adversaire est multipliée par deux.

- *Une potion de tranquillité, coût : 5 pièces d'or*
- *Une flûte en os, coût : 2 pièces d'or*
- *Une corde avec un grappin, coût : 3 pièces d'or*

Une fois que vous avez fait vos achats, rendez-vous au 12.

9

En ouvrant la porte, vous découvrez une bibliothèque assez spacieuse. Aux alentours de la porte par laquelle vous êtes entré se trouvent quelques meubles. Il y a une autre porte à gauche, en direction du Nord.

Vous pouvez fouiller la pièce, si vous voulez, rendez-vous à **l'annexe 4**, puis rendez-vous au 13 pour ouvrir la porte.

10

Vous rentrez dans une petite salle sombre.

Rendez-vous à [l'annexe 6](#) pour voir si cette pièce contient un piège.

Si vous êtes encore vivant, rendez-vous ensuite à [l'annexe 4](#) si vous voulez fouiller les lieux, et rendez-vous enfin au 11 pour sortir de ces lieux et aller vers le Nord.

11

Vous arrivez à une bifurcation où, creusées dans la pierre du couloir, se trouvent des guérites.

Vérifiez si personne ne se trouve là en vous rendant à [l'annexe 1](#).

Ensuite, rendez-vous au 12 si vous prenez à l'Est, ou alors, rendez-vous au 16 si vous continuez tout droit vers le Nord.

12

Vous arrivez à un croisement. Au Nord se trouve une porte, vous décidez d'aller dans cette direction. Rendez-vous au 18.

13

Vous ouvrez la porte. Derrière se trouve un tout petit couloir mal éclairé par des bougies accrochées au mur par des chandeliers. Il vous mène à une autre porte en face de vous. Vous allez vers elle en vous rendant au 14.

14

Vous pénétrez dans une salle circulaire. Autour de vous, sur les murs, se trouvent toutes sortes de dessins inquiétants. Cela représente des combats sanglants et toutes sortes de symboles semblant magiques.

Au moins une créature se trouve dans ces lieux, rendez-vous à [l'annexe 1](#) pour savoir qui.

Puis, si vous survivez, vous prenez la porte Nord en vous rendant au 15.

15

Vous marchez le long d'un couloir orienté Nord-Sud, qui tourne soudainement vers

l'Ouest, et rejoint un carrefour. Rendez-vous au 12.

16

Vous arrivez vers une nouvelle bifurcation. Vers l'Ouest se trouve une porte en métal semblant très solide. Vers le Nord, le couloir aboutit à un carrefour.

Si vous voulez tenter d'ouvrir la porte, rendez-vous au 17.
Sinon, vous pouvez aller vers le carrefour en vous rendant au 19.

17

La porte ne s'ouvre pas. Possédez-vous une clé en Argent ?

Si oui, rendez-vous au 26.

Sinon, vous n'arrivez pas à ouvrir la porte, et vous vous dirigez alors vers le carrefour en vous rendant au 19.

18

Vous pénétrez dans ce qui semble être une salle de tortures. Au moins une créature est en train de torturer un Nain, essayant de le faire pénétrer dans une vierge de fer. Votre instinct héroïque s'éveille en vous, et vous vous précipitez pour libérer le pauvre petit personnage.

Rendez-vous à **l'annexe 1** pour savoir qui combattre.

Si vous survivez, rendez-vous au 29.

19

Vous arrivez à un carrefour. Pour aller à l'Ouest, rendez-vous 20.

Pour aller à l'Est, rendez-vous au 21.

Sinon, pour aller au Nord, rendez-vous au 22.

20

Vous avancez dans un couloir en direction de l'Ouest, quand soudain...

Rendez-vous à **l'annexe 7** pour connaître votre sort.

Si vous survivez, vous retournez au carrefour, rendez-vous au 19.

21

Vous arrivez à une bifurcation. Pour vous rendre au Nord, rendez-vous au 23.
Sinon, si vous voulez prendre en direction de l'Ouest, rendez-vous au 19.

22

Le couloir débouche soudain dans une grande grotte souterraine traversée par une rivière d'Est en Ouest. Devant vous se trouve un petit pont de pierre qui traverse la rivière. Vous décidez de l'emprunter.

Soudain, l'une des plus grosses pierres s'écroule sous vos pieds et tombe dans l'eau.

Lancez deux dés :

Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre total d'habileté, vous vous en tirez sans une égratignure.

Sinon, vous vous faites une entaille sur le mollet, et vous perdez 3 points d'endurance.

Si vous êtes encore vivant, vous traversez le pont, rendez-vous au 25.

23

Vous arrivez devant une grille en métal ornée d'une serrure en or. Possédez-vous une clé en Or ?

Si oui, vous l'insérez dans la serrure, et la grille s'ouvre à merveille. Rendez-vous au 24.
Sinon, vous n'avez pas d'autre choix que de retourner en arrière, au Sud, rendez-vous au 21.

24

Derrière la grille, le couloir aboutit à une grotte souterraine traversée par une rivière sombre. Un pont de bois permet d'atteindre l'autre rive. Vous traversez la rivière sans peine. Rendez-vous au 27.

25

Devant vous au Nord, sur l'autre berge de la rivière, se trouve une porte en bois. Elle n'est pas fermée. Vous voyez encore un long couloir se profiler. Si vous voulez aller par là, rendez-vous au 30.

Sinon, vous pouvez longer la berge en allant vers l'Est, rendez-vous au 27.

26

Vous pénétrez dans une grande chambre avec des meubles usés par le temps.

Rendez-vous à l'[annexe 5](#) pour savoir si quelqu'un se trouve ici.

Puis, vous ressortez en prenant cette fois-ci au Nord, rendez-vous au 19.

27

Si vous ne l'avez pas déjà fait, notez ce numéro de paragraphe quelque part. En effet, si vous n'êtes pas encore venu ici, vous n'êtes pas seul...

Rendez-vous le cas échéant à l'[annexe 1](#) pour savoir qui se trouve ici.

Vous pouvez ensuite soit longer la berge en direction de l'Ouest, rendez-vous au 25, soit en direction de l'Est, rendez-vous au 28, soit ouvrir une vieille porte qui se trouve devant vous au Nord, sur une grande structure faite de pierre jaunâtre, rendez-vous au 31.

28

Vous arrivez devant une grande bâtisse en roche. Devant vous, au Nord, se trouve une très grande porte à double-battants. Vous pouvez l'ouvrir en vous rendant au 33. Sinon, vous pouvez longer la berge en direction de l'Ouest, rendez-vous au 27.

29

Le Nain vous remercie chaleureusement. Il vous dit qu'il a été enlevé par deux Gobelins avant d'être mené à cette salle de torture pour lui soutirer des informations sur le village. Puis, il vous remercie encore une dernière fois et s'en va en courant par la porte Sud.

Vous gagnez 1 point de chance, rendez-vous au 21 pour sortir par la porte au Nord.

30

Le couloir que vous longez vous emmène vers une nouvelle porte en face de vous. Rendez-vous au 35 pour l'ouvrir.

31

Vous êtes dans un vieux débarras. Quelques objets et meubles cassés se trouvent éparpillés ça-et-là. Il y a une porte au Nord.

Vous pouvez fouiller les lieux en vous rendant à l'[annexe 4](#), si vous le voulez.

Ensuite, vous n'avez plus qu'à franchir la porte, rendez-vous au 32.

32

Vous pénétrez dans une petite pièce. Une porte est flanquée au milieu du mur Est. Les murs sont ensanglantés, quelle vision d'horreur !

Au moins une créature vous attend ici. Rendez-vous à [l'annexe 1](#) pour savoir qui.

Si vous survivez, vous ouvrez la porte et vous vous rendez au 34.

33

A peine pénétrez-vous dans cette salle ressemblant à une petite arène que vous êtes saisi d'effroi. Il y a des pics sortant du sol aux pieds desquels reposent des squelettes.

Rendez-vous à [l'annexe 3](#) pour voir quelle abominable créature vous attend ici.

Si vous survivez, vous pouvez fouiller les rares meubles qui s'y trouvent en vous rendant à [l'annexe 4](#).

Enfin, vous apercevez une petite porte au Nord que vous ouvrez, rendez-vous au 34.

34

Enfin un lieu apaisant dans ce labyrinthe de folie. Il s'agit d'une grande salle ornée en son centre d'une superbe fontaine. Vous pouvez vous reposer et prendre un repas ici si vous le voulez.

Vous repartez ensuite par une porte située au Nord, rendez-vous au 38.

35

Vous pénétrez dans une petite pièce aux murs peints de couleur blanche. Il y a une porte en face de vous, et une à votre droite à l'Est.

Vous faites peut-être une rencontre ici. Rendez-vous à [l'annexe 5](#) pour voir de qui il s'agit.

Ensuite, vous pouvez soit prendre la porte au Nord, rendez-vous au 37, soit choisir d'ouvrir la porte Est, rendez-vous au 36.

36

Vous pénétrez dans une pièce étroite et assez étrange, quand soudain... rendez-vous à [l'annexe 7](#).

Si vous êtes encore vivant, vous retournez dans la salle précédente et prenez au Nord, rendez-vous au 37.

37

Vous sortez de la pièce et aboutissez à un long couloir dont les murs sont peints en noir. Malgré les torches qui y sont fixées, vous ne voyez pas grand-chose, et vous tâtonnez les murs jusqu'à arriver à une bifurcation.

Si vous continuez vers le Nord, rendez-vous au 46.
Sinon, rendez-vous au 45 pour aller vers l'Est.

38

Vous sortez de cette aire de repos et vous vous retrouvez dans un couloir. Le couloir se divise soudainement en deux. Vous pouvez prendre vers l'Ouest, rendez-vous au 39. Sinon, vous pouvez continuer au Nord, rendez-vous au 40.

39

Vous aboutissez à un cul de sac et tombez peut-être dans un piège. Rendez-vous à [l'annexe 6](#) pour savoir lequel. Puis, vous retournez sur vos pas et prenez en direction du Nord, rendez-vous au 40.

40

Vous pénétrez dans une petite grotte dont les murs semblent suinter.

Rendez-vous à [l'annexe 1](#), car quelqu'un vous y attend.

Si vous survivez, vous pouvez fouiller les lieux, rendez-vous alors à [l'annexe 4](#).

Enfin, vous sortez de la grotte par l'ouverture qui se profile en face de vous, rendez-vous au 41.

41

Vous vous retrouvez dans un couloir et aboutissez très vite à une bifurcation.

Si vous voulez continuer vers le Nord, rendez-vous au 42.
Sinon, vous pouvez prendre vers l'Ouest, rendez-vous au 45.

42

Vous pénétrez dans une salle en terre d'argile. Il y a juste un lit de mauvaise qualité dans un recoin de la pièce. Une porte de bois située à l'Est porte l'inscription : « N'entre pas ici, voyageur, ou tu le regretteras ! ».

Vous pouvez fouiller les lieux en vous rendant à [l'annexe 4](#).

Ensuite, vous pouvez soit continuer au Nord vers un nouveau couloir, rendez-vous au 44, soit prendre votre courage à deux mains... ainsi que votre arme, et ouvrir la porte, rendez-vous au 43.

43

Cette petite pièce contient des paniers en osier remplis de nourriture avariée. L'odeur pestilentielle vous brûle les narines.

Quelqu'un vous attend là, rendez-vous à [l'annexe 1](#) pour savoir qui.

Ensuite, vous pourrez fouiller les paniers si le cœur vous en dit, rendez-vous à [l'annexe 4](#).

Puis, quand vous aurez fini, vous prendrez en direction du couloir qui se trouve dans la chambrette dont vous venez, rendez-vous au 44.

44

Le couloir se prolonge sur une longue distance vers le Nord avant de tourner brusquement vers l'Ouest. Rendez-vous au 49 pour savoir où il aboutit.

45

Vous arrivez à un croisement. Vous prenez directement au Nord, longeant un long couloir avant d'aboutir à une grande salle, rendez-vous au 49.

46

Vous pénétrez dans une salle de pierre. Sur les murs Est et Ouest se trouvent des

statuettes de métal représentant des créatures effrayantes posées sur des socles dans des petites niches. De la paille couvre le sol.

Rendez-vous à [l'annexe 4](#) si vous voulez fouiller cette paille.

Puis, vous sortez par un passage au Nord, rendez-vous au 47.

47

Vous êtes dans une grande salle où se trouvent des statues de pierre en forme de gargouilles armées de lances.

Une abomination vous attend ici, et il va vous falloir la combattre. Rendez-vous à [l'annexe 3](#) pour savoir qui est là.

Si vous êtes vainqueur, vous prenez le couloir au Nord, rendez-vous au 48.

48

Vous longez le couloir qui tourne soudainement vers l'Est avant d'aboutir à une salle où une arcade sans portes sert de passage. Rendez-vous au 49.

49

Au Nord de la salle où vous pénétrez, vous apercevez une grande ouverture d'où vient la lumière du soleil.

Hélas, avant de pouvoir vous y rendre, affrontez l'abominable créature qui se trouve ici en vous rendant à [l'annexe 3](#).

Ensuite, rendez-vous au 50.

50

Vous sortez par le passage et vous vous retrouvez hors de ces lieux abominables. Vous êtes heureux de respirer un peu d'air frais. Il est temps de faire le point. Avez-vous triomphé du Dragon Rouge Feu ?

Si oui, rendez-vous au 52.

Sinon, rendez-vous au 51.

51

Vous n'avez pas le temps de respirer une bouffée d'air de plus que d'énormes griffes vous saisissez, vous menant vers le ciel, avant de vous relâcher dans le vide. Vous faite un vol plané avant de vous écraser péniblement sur le sol et vous mourrez sur le coup.

Votre aventure se termine ici...

52

Vous marchez toute la fin de l'après-midi pour rejoindre le village et annoncer la bonne nouvelle aux villageois. Ceux-ci vous accueillent en fanfare, heureux de ne plus jamais avoir à subir les attaques du Dragon. Un grand banquet est donné en votre honneur, et le chef du village vous offre une grande bourse remplie de pièces d'or.

Ainsi s'achève votre aventure triomphale.

ANNEXE 1

RENCONTRE AVEC UN OU DES MONSTRE(S) HUMANOÏDE(S)

Lancez deux dés, et reportez-vous à la liste ci-dessous pour savoir qui vous affrontez. Si vous êtes vainqueur, vous pouvez fouiller vos adversaires en vous rendant à **l'annexe 2**. Ensuite, retournez au paragraphe dont vous venez, et suivez les éventuelles indications.

2 : Un Gobelin

Habilitété : 5

Endurance : 5

3 : Deux Gobelins

Habilitété : 6

Endurance : 4

Habilitété : 5

Endurance : 6

4 : Un Vampire

Habilitété : 8

Endurance : 10

Si vous possédez de l'ail ou un crucifix, le Vampire fuit.
Considérez alors le combat comme gagné, mais sans pouvoir fouiller le cadavre.

5 : Trois Farfadets

Habilitété : 5

Endurance : 5

Habilitété : 6

Endurance : 4

Habilitété : 5

Endurance : 4

6 : Un Homme-Rat

Habilitété : 7

Endurance : 6

7 : Un Farfadet

Habilitété : 5

Endurance : 4

8 : Un Barbare

Habilité : 7

Endurance : 9

9 : Un Lutin à Tête de Serpent

Habilité : 4

Endurance : 2

Si le Lutin vous blesse et que vous ne possédez pas d'antidote contre le venin, vous perdez 4 points d'endurance supplémentaires à la fin du combat.
Si cela vous tue, vous n'avez plus qu'à recommencer votre aventure à son point de départ.

10 : Un Troll des bois

Habilité : 7

Endurance : 8

11 : Un Sorcier

Habilité : 8

Endurance : 5

A chaque fois que vous lancez les dés pour la sixième fois pour le sorcier lors du combat, celui-ci utilise un sortilège pour vous lancer un éclair de feu.

S'il réussit à vous atteindre à ce moment-là, la blessure qu'il vous inflige est de 6 points au lieu de 2 traditionnellement.

Vous ne pouvez pas utiliser votre chance pour diminuer cette blessure.

Si vous triomphez du Sorcier, vous trouvez d'office sur lui une potion de Vitalité qui vous rendra jusqu'à 10 points d'endurance, et ce en plus de ce que vous pouvez trouver d'autre en continuant à fouiller sa dépouille.

12 : Un Homme-Singe

Habilité : 7

Endurance : 7

ANNEXE 2

CE QUE VOUS TROUVEZ SUR LE(S) CADAVRE(S) DE VOTRE/VOS ADVERSAIRE(S)

Lancez deux dés, et cherchez dans la liste suivante ce que vous trouvez.
Puis retournez ensuite au paragraphe d'où vous venez.

2 : Une Bourse contenant des Pièces d'Or

Lancez deux dés pour savoir combien de pièces d'or se trouvent dans la bourse.

3 : Un Antidote contre le Venin

Fonctionne avec tout type de venin, annihile son effet.
L'antidote ne contient qu'une dose.

4 : Un Crucifix

5 : Un Bracelet Magique

Si vous décidez de porter ce bracelet, *lancez un dé* pour savoir s'il vous est bénéfique.
Si vous obtenez un résultat compris entre 1 et 4, ce bracelet vous porte chance.
Ajoutez alors 1 point à votre total de chance.
Sinon, si vous faites 5 ou 6 avec le dé, vous perdez 1 point de chance.

6 : Un Repas

Ce repas est tout à fait comestible, et vous rendra autant d'endurance que prévus dans les règles du jeu.

7 : Vous ne trouvez Rien.

8 : Une Clé en Or

9 : Une Clé en Argent

10 : Un Bouclier Magique

Si vous portez ce bouclier sur vous, vous pouvez ajouter 1 point supplémentaire à votre total d'habileté.
Dans ce cas précis, votre total d'habileté peut dépasser le total de départ.
Par contre, vous ne pouvez porter avec votre épée qu'un seul bouclier.

11 : Une Hache de Jet

Si vous lancez cette hache sur votre adversaire, il perdra 2 points d'endurance avant le combat.

Pour l'envoyer sur votre ennemi, *lancez deux dés* :
Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre total d'habileté, vous l'atteignez.
Notez que dès que vous aurez utilisé cette arme, elle sera perdue.

12 : Une Amulette de Malchance

Si vous ne portez pas déjà cette amulette, vous avez eu le malheur de la mettre à votre cou.

Hélas, vous perdez 1 point de chance.

ANNEXE 3

RENCONTRE AVEC UNE BÊTE ABOMINABLE

Lancez un dé, et reportez-vous à la liste suivante pour savoir qui vous affrontez.
Retournez ensuite au paragraphe d'où vous venez.

1-2 : Un Golem de Pierre

Habilité : 6
Endurance : 15

3-4 : Un Vers Géant

Habilité : 9
Endurance : 6

5 : Un Minotaure

Habilité : 8
Endurance : 9

6 : Le Dragon Rouge Feu

Si vous n'avez pas encore tué le Dragon Rouge Feu, il vous faut le combattre.

Habilité : 10
Endurance : 20

Si vous possédez l'épée de Dragmund, l'habilité du Dragon est réduite à 6 points.
Si vous triomphez du Dragon, vous n'avez plus qu'à trouver la sortie du labyrinthe.

ANNEXE 4

CE QUE VOUS TROUVEZ EN FOUILLANT LES LIEUX

Lancez trois dés et comparez la valeur obtenue avec la liste ci-dessous pour savoir ce que vous découvrez.

Retournez ensuite au paragraphe d'où vous venez.

3 : Un Rubis

Ce Rubis a une valeur de 100 pièces d'or.

4 : Une Potion de Vigueur

Elle contient une dose pouvant vous rendre votre total de départ de points d'endurance.

5 : Une Potion d'Adresse

Elle contient une dose pouvant vous rendre votre total de départ de points d'habileté.

6 : Un Piège à Rat

Celui-ci vous inflige une blessure de 2 points d'endurance.

7-8 : Vous ne trouvez Rien

9 : Quelques Pièces d'Or

Lancez un dé pour savoir combien vous en trouvez.

10 : Une Aiguille Empoisonnée

En fouillant, vous vous piquez avec une aiguille empoisonnée qui vous inflige une blessure. Si vous ne possédez pas d'antidote contre le venin, vous perdez 3 points d'endurance.

11 : Une Fiole contenant un Liquide Jaune

En goûtant ce que contient cette fiole, vous ressentez soudain une douleur à l'estomac, et vous perdez 4 points d'endurance.

12 : Un Sortilège de Boule de Feu

Vous découvrez un parchemin sur lequel est écrit un sortilège pour lancer une boule de feu. Vous pouvez l'utiliser seulement une fois, car ensuite, le parchemin s'enflamme et disparaît dans le néant.

Cette boule de feu surprendra votre adversaire, et l'attrapera à tous les coups, lui infligeant une perte de 6 points d'endurance.

13 : Une Trappe Magique

Lorsque vous fouillez apparaît soudain une trappe magique. Quelque chose en sort, rendez-vous à **l'annexe 1**, pour savoir quoi.

14 : Un Coffret

Si vous disposez d'une clé en argent, vous pourrez l'ouvrir.
Dans ce cas, *lancez un dé* : si vous obtenez un total supérieur ou égal à 5,
le coffret contient 20 pièces d'or, sinon, il contient un rat,
qui vous mord la main, vous infligeant une blessure de 1 point
d'endurance, et qui s'enfuit.

15 : Un Squelette Vêtu de Haillons

Il gît à vos pieds.
Rendez-vous à **l'annexe 2** si vous voulez le fouiller.

16 : Un Mystérieux Message

Un mystérieux message est gravé sur le sol, disant :
« Attention au piège ! »
Rendez-vous à **l'annexe 5**.

17 : Un Tunnel de Lumière

Si vous empruntez ce tunnel, vous débouchez de l'autre côté
à un couloir étrange, rendez-vous au 4.

18 : L'Épée de Dragmund

Si vous ne l'avez pas déjà, vous découvrez enfin l'épée de Dragmund.

ANNEXE 5

RENCONTRE AVEC UN PERSONNAGE

Lancez un dé et comparez la valeur obtenue avec la liste ci-dessous pour savoir qui vous rencontrez.

Retournez ensuite au paragraphe d'où vous venez.

1 : Un Vieillard

Ce vieillard vous propose de vous vendre une clé en or en échange de 5 pièces d'or.
Si vous les avez, vous pouvez procéder à l'échange.

2 : Un Lutin Effrayé

Le Lutin effrayé vous trouve l'air sympathique.
Il vous prévient que l'un des ponts de la rivière souterraine est abîmé.
Il vous dit aussi que pour passer la grille qui précède le bon pont,
il vous faudra une clé en or.

3 : Un Enfant Gobelin triste

Un enfant Gobelin est assis par terre. Il est triste.
Si vous avez une pièce d'or, vous la lui jetez.
Dans ce cas, cela vous porte chance, ajoutez-vous 1 point de chance.

4 : Un Marchand Ambulant

Il vous propose d'acheter des objets, en fonction de l'or que vous avez.

Voici la liste de ce qu'il possède :

- Une épée magique, coût : 200 pièces d'or
Elle procure 1 point supplémentaire d'habileté,
et ce même si cela dépasse votre habileté de départ.
Elle ne peut être cumulée avec une autre arme similaire.
- Une clé d'or, coût : 8 pièces d'or
- Une clé d'argent, coût : 2 pièces d'or
- Un antidote contre le venin, coût : 20 pièces d'or
- Une potion de Bonne Fortune, coût : 50 pièces d'or

5 : Un Elfe Noir

Il vous décoche une flèche et s'enfuit.
Vous perdez 3 points d'endurance.

6 : Personne

ANNEXE 6

ATTENTION AU PIEGE

Lancez un dé et comparez la valeur obtenue avec la liste ci-dessous pour savoir dans quel piège vous tombez.

Retournez ensuite au paragraphe d'où vous venez.

1 : Rien du Tout

2 : Une Plante Géante

Une Plante Géante se trouve là, plantée dans un pot de terre.

Soudain, cette plante vous attaque.

Possédez-vous une *flûte en os* ?

Si oui, vous sortez votre flûte et en jouez, ce qui apaise la plante le temps que vous vous enfuyiez.

Sinon, vous combattez la plante.

Habilitété : 8

Endurance : 12

3 : Une Trappe qui Casse

Une trappe cède sous vos pieds. Vous tombez dans un trou de trois mètres de profondeur. Vous perdez 2 points d'endurance.

Si vous possédez *une corde et un grappin*, vous pouvez sortir du trou.

Sinon, vous mourez ici.

4 : Un Trou dans le Mur

Vous remarquez un trou dans un mur.

Soudain, une fléchette en sort, se dirigeant vers vous.

Lancez deux dés : Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre total d'habileté, vous l'évitez de justesse.

Sinon, elle vous atteint en plein cou.

Vous vous endormez, et vous vous réveillez au paragraphe 47.

5-6 : Le Plafond s'écroule

Une petite partie du plafond s'écroule sur vous.

Vous perdez 4 points d'endurance et 1 point de chance.

ANNEXE 7

ATTENTION AU PIEGE MAGIQUE

Lancez un dé et comparez la valeur obtenue avec la liste ci-dessous pour savoir dans quel piège magique vous tombez.

Retournez ensuite au paragraphe d'où vous venez.

1-2 : Un Bruit Étrange

Soudain, un bruit étrange semble s'amplifier dans votre tête.

Possédez-vous une *potion de tranquillité* ?

Si oui, vous la buvez, et les sons stridents se dissipent.

Sinon, vous mourrez dans une longue agonie sonore.

3-4 : Un Tourbillon de Lumière

Un tourbillon de lumière se forme autour de vous.

Tentez votre chance :

Si vous êtes chanceux, vous courez et vous vous jetez au loin.

Si vous êtes malchanceux, la lumière vous enveloppe, explose, et vous ôte 4 points d'endurance.

5-6 : Un Squelette Fantôme

Un squelette fantôme apparaît devant vous.

Il vous demande 4 pièces d'or pour épargner votre vie.

Si vous les avez, donnez-les-lui, et il disparaît subitement

Sinon, il vous transperce le cœur de sa main glaciale,