

## 1

Dans ce livre vous incarnerez Clarisse ou Hector, qui vivent dans la cité d'Éole.

Si vous voulez incarner Clarisse, allez au 167.

Si vous voulez incarner Hector, allez au 229.

## 2

Vous avez décidé de manger une pomme. Vous vous servez et vous la croquez avec délice. Allez au 235.

## 3

Vous avez pris à droite : bravo ! Vous avez bien choisi. La sortie est là, vous êtes saine et sauve. Pour continuer, allez au 174.

## 4

Un sorcier grand beau et habillé d'une façon bizarre est face à vous, vous vous élancez, si vous avez Durendal allez au 232 sinon vous devez fuir dans une grotte au 223.

## 5

Vous avez choisi de poursuivre votre chemin. Cela n'est pas un choix des plus judicieux... Vous continuez de marcher et vous tombez dans un ravin. Vous mourez...

## 6

Votre dos endolori vous lance, et là... derrière le fauteuil rouge en velours... l'homme avec son air assassin ! Il ne regarde pas vers vous. C'est l'occasion de vous cacher. Mais là, vous marchez sur un objet pointu, vous réprimez un cri. Plus le choix, allez au 103.

## 7

Vous aidez la vieille femme à se relever, en signe de reconnaissance elle vous remet une épée de glace ! Allez au 140.

## 8

Vous décidez de passer par la forêt où vous rencontrez un goblin qui vous demande de l'aide. Il faut que vous domptiez la licorne de la clairière car elle est devenue folle, il vous donnera une récompense si vous l'aidez.

Si vous décidez de l'aider, rendez-vous au 70. Si vous ne voulez pas l'aider, rendez-vous au 65.

## 9

Vous décidez d'ignorer la personne qui vous fait signe. Il vous prend l'idée de visiter le château. Vous montez au premier étage. Devant vous se dresse une immense et intrigante porte. Rendez-vous au 110 si vous voulez ouvrir cette porte, rendez-vous au 211 si vous voulez continuer de visiter le château afin de trouver un endroit où dormir.

## 10

Vous rentrez dans la grotte et vous vous installez. Vous décidez alors d'inspecter la grotte. Vous posez vos affaires et trouvez un rocher plus plat que les autres pour dormir. Étrangement, il est recouvert d'une peau de bête, quelqu'un a dû l'oublier là. Vous vous allongez pour faire une sieste. Vous vous endormez paisiblement et vous ne vous réveillerez jamais, ce n'était pas un simple rocher mais un ours qui vous dévore tant sa faim était grande.

## 11

Il arrive, près de vous son souffle irrégulier vous fait tressaillir, vous ne savez plus si cela est dans la réalité ou dans votre rêve... Votre cœur est pris d'angoisse... Allez au 6 pour vous réveiller, tressaillant de peur...

## 12

Vous acceptez de vous battre. Un combat sanglant commence. Vous l'attaquez par derrière, mais il contre l'attaque. Cette fois c'est lui qui vous donne un coup dans le bras. C'est horrible, le sang de votre bras coule sur le sol mouillé. Mais vous ne voulez pas vous rendre c'est hors de question, alors vous continuez de vous battre vaillamment. Mais à votre grand désespoir il vous plante sa majestueuse épée dans le cœur. Vous mission et votre vie s'achèvent donc ici, vous mourez dans d'horribles circonstances.

## 13

Bon choix, maintenant il vous reste à choisir entre le couloir de gauche et le couloir de droite. Si vous allez à droite, rendez-vous au 141, sinon allez au 17.

## 14

vous poursuivez le chemin avec une boule de peur au ventre, l'air devient de plus en plus irrespirable et vous avez des frissons dans le dos ....le chemin se sépare en deux . Vous avez l'impression que tout est faux, exprès pour vous tromper et vous perdre, les odeurs , les frissons ...vous trouvez une bête moche et répugnante au détour d'un chemin, vous l'évitez et continuez votre chemin jusqu'à un croisement, soit vous tournez à droite aller au 108, ou si vous tournez à gauche allez au 125.

## 15

Vous marchez jusqu'à un village, vous passez une grande porte en métal qui protège la ville et vous entrez dans une auberge. Allez au 92.

## 16

Une fois dans l'auberge vous voyez votre lit qui vous a été préparé. Vous vous sentez fatiguée mais vous avez un présentiment de danger. Allez au 185 si vous allez quand même aller vous coucher. Allez au 175 si votre présentiment vous tient éveillée.

## 17

Vous êtes sûr d'avoir réussi, vous rentrez dans une salle avec des murs en or et en pierres précieuses. Au fond de la salle se trouve une statue en titane avec entre ses mains le Graal ! Vous entendez une voix dans votre tête qui vous dit : « Vous êtes tombé dans le panneau, pensiez-vous pouvoir vous approprier le Graal ?... » La statue ouvre les yeux et essaye de vous tuer, vous l'attaquez à votre tour mais ne réussissez pas à la tuer à cause de son blindage en titane, vous essayez de survivre mais la statue est très forte, elle casse votre bouclier et vous tue.

## 18

Vous avez décidé d'aller à droite. C'est un monde féérique tout paisible, calme et joyeux. Il y a des animaux de partout et devant vous il y a une rivière enchantée. Les poissons sautent de joie et des bateaux sont disposés l'un à côté de l'autre. Un pont permet de franchir la rivière. Si vous décidez de prendre les bateaux, allez au 145. Si vous préférez prendre le pont, allez au 212.

## 19

Paniqué, vous faites maladroitement tomber votre épée. Cela réveille hélas le dragon ! Heureusement, il semble s'agir d'un dragon qui n'est pas encore adulte. Vous avez le temps de l'étudier avant son réveil complet. Vous savez que vous ne serez pas à la hauteur, et préférez agir intelligemment. Vous parvenez à trouver un point faible : une des écailles du dragon est manquante. Vous frappez à ce point précis. L'animal cherche à s'enfuir, mais s'effondre avant d'y parvenir. Vous frappez le dragon d'un coup presque fatal et vous l'achevez un trésor se trouve sous son cadavre. Il y a là trois coffres, avec une énigme gravée sur chacun d'eux et une arme différente. L'énigme dit : "De Damoclès je suis le fardeau. Choisissez-moi pour alléger sa misère... Ouvrez le coffre qui contient la bonne arme, sinon vous périrez. "

Allez-vous ouvrir le coffre montrant une image de marteau au 106, celui avec une lance au 161, ou bien celui avec une épée au 67 ?

## 20

Au bout d'un certain temps, vous croisez un homme qui a l'air plutôt intéressé par votre bourse. Il vous demande ce que vous faites là seule et fatiguée et vous propose de venir chez lui afin de pouvoir vous reposer. Vous lui répondez : « Je ne suis pas fatiguée et je n'ai pas besoin de votre aide ». Votre réponse l'énerve. À son regard assassin, vous partez en courant dans la forêt puis trébuchez derrière un rocher, haletante. Vous priez pour qu'il ne vous voie pas. Allez au 103 si vous décidez de ne pas bouger et d'attendre en espérant qu'il ne vous voie pas. Allez au 71 si vous décidez de vous enfoncer plus encore dans la forêt afin d'échapper à l'homme qui vous poursuit encore.

## 21

Vous décidez donc d'aller à droite. En avançant, vous voyez l'ombre de tout à l'heure, vous vous approchez d'elle doucement pour lui faire comprendre que vous n'êtes pas méchante, d'un coup elle vous attrape et vous éventre.

Votre voyage s'arrête ici. Dommage ! Vous n'aurez jamais vu l'autre bout du labyrinthe !

## 22

Le gobelin vous téléporte dans le donjon de CTHULU . Un des barons du château vous donne des armes pour le combat sanglant . CTHULU arrive vers vous , il est immense , vieux , et a de nombreuses blessures de guerres . C'est le plus grand combattant de tous les temps . Vous entrez dans l'arène, un cor sonne . Trois immenses Gobelins acharnés viennent sur vous et essaient de vous tuez !! Vous esquivez leurs coups et vous les blessez gravement . Deux minutes plus tard , vous êtes blessé à cause d'un coup sur la tête mais vous les avez tuez , une autre vague d'ennemis approche . Vous continuez le combat allez au 236.

## 23

Vous arrivez ensuite devant l'armurerie du village. Si vous voulez entrer pour acheter du matériel, allez au 168. Si vous voulez continuer votre route, allez au 107. Si vous voulez aller à l'auberge, allez au 46.

## 24

Vous rentrez dans ce labyrinthe sombre et étrange, mais vous vous retrouvez coincée. Vous restez plusieurs jours dans le labyrinthe. Impossible de trouver votre chemin. C'était un piège... Vous mourez de faim, probablement pas loin de la sortie, si près du but...

## 25

Vous traversez le champ le plus vite que vous pouvez mais le dragon vous rattrape. Votre vie est en jeu, que faire ? Avec peu d'espérance, vous n'abandonnez pas. Pour le semer, vous courez vers un verger de pommiers. Vous zigzaguez entre les arbres fruitiers. Derrière vous, le dragon brûle tous les arbres. Vos efforts ne fonctionnent pas. Voilà une pente escarpée que vous escaladez en espérant que le dragon vous perdra de vue. Mais rien ne marche. Vous attrapez de grosse pommes et vous les envoyez sur le dragon, qui étrangement vous laisse partir ! Seraient-elles particulières ? Allez au 219.

## 26

Vous décidez de rester chez Personne. Personne refait un feu de cheminée pour faire un peu de chaleur. Vous avez très froid et prenez une couette et vous vous mettez avec près du feu. Vous n'avez pas fait attention et votre couverture commence à brûler. Mais vous vous êtes endormie. Tout commence à prendre feu, y compris vous. Vous mourez atrocement brûlée...

## 27

Vous décidez donc d'aller à gauche. En marchant, vous revoyez les mêmes inscriptions sur les murs que vous avez vues tout à l'heure. Ce n'est sûrement pas une coïncidence de les revoir ! Vous avancez jusqu'à la prochaine intersection.

Si vous voulez aller à droite, allez au 101 et si vous voulez aller à gauche, allez au 95.

## 28

Attention les murs s'effondrent mais une trappe s'ouvre sous vos pieds et vous vous trouvez devant deux portes. Si vous prenez celle de gauche, allez au 17, sinon allez au 141.

## 29

Vous arrivez sur une intersection, deux chemins vous sont proposés, soit vous tournez à droite et prenez un chemin douteux, plutôt sombre avec des racines sur le passage et rendez-vous au 91, ou tournez à gauche pour un chemin vous paraissant plus sûr et empreinté un sentier rocailleux et rempli d'animaux en tout genres allez au 84.

## 30

Un beau matin vous vous promenez sur les bords escarpés d'une rivière pour échapper au stress du quotidien. Une voix retentit derrière vous, et vous vous retournez brusquement d'un air apeuré. Vous voyez une vieille femme, qui vous dit :

« Ma petite, je sais que votre mère est malade et que vous avez besoin d'argent et je peux vous aider. Et pour cela j'ai besoin de vous, j'ai une mission de la plus haute importance.

Puis-je vous faire confiance ?

- Euh oui...

- Je suis bien vieille et pour cela j'ai besoin de vous. Si vous réussissez, toute votre vie s'arrangera.

- Que dois-je faire?

- La première étape est de trouver un collier, mais ma seule indication est que le collier se trouve sur les biens de M. La Tour. Vous reviendrez me voir ici quand vous aurez trouvé le collier.

Si vous voulez chercher au moulin de M. La Tour, allez au 230.

Si vous voulez chercher à la ferme de M. La Tour, allez au 85.

## 31

Votre cœur s'emballe. L'ombre que vous avez vue la nuit dernière vous fait peur... Vous ne pensez qu'à partir de ce lieu sordide. Vous passez par la porte de la cave pour partir à l'aventure ! Si vous vous dirigez vers la forêt sombre qui est à l'est, allez au 115. Si vous allez vers l'ouest pour rejoindre un village que vous savez à deux jours de marche, allez au 73.

## 32

Vous arrivez dans l'aile nord de la ferme et vous commencez à retourner tout ce que vous trouvez, aussi bien sur le sol que les étagères posées sur les murs. Mais vous reprenez vos

esprits et commencez à réfléchir, où pourrait donc se cacher le collier ? Et là votre instinct vous dit de vous rendre devant les mangeoires. Vous entendez donc votre petite voix intérieure et elle vous dit de vous en aller. Soudain, une petite lueur apparaît au centre d'une botte de foin, vous plongez votre main dans la paille et attrapez une boîte de verre que vous sortez de la paille. Vous ouvrez alors cette boîte qui contient le collier tant espéré ! Allez au 195 pour retrouver la vieille femme.

## 34

Vous vous retrouvez devant un ténébreux château. Il tombe d'énormes gouttes qui vous mouillent de la tête aux pieds et vous devez trouver un abri chaleureux pour la nuit. Irez-vous dans le ténébreux château (rendez-vous au 196), ou continuerez-vous votre route au 128 ?

## 35

Ça y est, vous êtes cachée derrière le fauteuil. Vous risquez un petit regard dans la pièce pile au moment où il surgit du coin de l'embrasure de la porte. Tremblant de peur, vous faites hélas grincer le fauteuil. Allez au 103.

## 36

Vous courez quand soudain vous entendez un cri. Si vous voulez revenir sur vos pas car le bruit vous effraye, allez au 66, sinon continuez au 60.

## 37

Vous prenez alors le chemin de droite. Vous voyez devant vous une forêt mais vous oubliez de rentrer dedans et vous ne pouvez pas faire demi-tour. Vous avancez un peu et vous vous faites attraper par des lianes qui vous enserrant et le drame surgit. Vous êtes mort...

## 38

VIDE

## 39

Il était là, à vous attendre dans l'ombre un couteau à la main ! Il vous cherche cruellement. En panique, vous allez vous cacher derrière le grand fauteuil rouge en velours du salon. Une seule solution, allez au 103.

## 40

En vous balançant de liane en liane, vous pouvez tomber dans la fontaine donc il faudra beaucoup d'agilité. Vous commencez à vous balancer mais deux lianes vous emmènent l'une à la sortie, l'autre devant un énorme dragon... Mais laquelle est la bonne ? Vous devez agir d'instinct. Allez au 97 si vous prenez la liane de gauche et au 3 si vous prenez celle de droite.

## 41

Le prince n'a plus rien à faire dans le château et il décide de vous laisser tout seule au 45.

## 42

L'apothicaire teste plusieurs remèdes mais cela aggrave votre état, il décide de vous laisser comme cela car il a peur que cela s'aggrave, vous vous sentez ensuite très mal. Enfin, vous finissez par mourir. Les personnes, très tristes, ne peuvent pas enlever leur yeux de vous. Recommencez le livre.

## 43

Vous lui parlez : « Je cherche le roi Arthur, pouvez-vous me dire où il est ?

- Oui je peux à une condition : que vous travailliez pour moi !

-Je suis désolée, je refuse de travailler à vos côtés.

- Eh bien dans ce cas-là, vous irez en prison. »

Allez au 139.

## 44

Une fois que vous l'avez emmené, vous vous trouvez dans un village lugubre avec des personnes qui vous regardent très bizarrement. Une personne vous dit : « Vous venez chercher un remède? Allez voir Merlin ! » Vous vous dirigez donc là-bas mais un chevalier garde la porte, il vous propose donc une épreuve. Rendez-vous au 48.

## 45

Vous prenez des provisions et vous partez dans la forêt. Vous marchez longtemps puis à un moment vous tombez sur une grotte. Vous rentrez dedans pour dormir un petit peu mais... il y a un monstre ! Vous tentez de ressortir mais il vous coince. Vous ne pouvez pas lui résister, il vous déchiquète les organes vous vous retrouvez morte sur le sol. Retentez votre chance !

## 46

Vous arrivez à l'auberge "Au sommeil apaisant". Elle a l'air délabrée et peu engageante, mais c'est la seule encore ouverte. L'aubergiste vous demande sur un ton sec ce qu'il peut faire pour vous. Il a une mine patibulaire, et est très désagréable.

Que répondez-vous ?

Que vous voulez une chambre ? Allez au 158.

Que vous voulez manger ? Allez au 181.

## 47

Vous décidez de combattre malgré vous le cyclope avec Durandal confectionnée au royaume du chevalier légendaire, vous sautez sur sa droite pour feinter et lui trancher les mollets. Il tombe à

terre en poussant un hurlement.

Allez au 184 pour l'achever ou au 72 pour l'épargner.

## 48

Après de longues heures de combat, vous avez perdu. Quel dommage ! Vous ne pourrez pas le sauver car le chevalier vous à réduite à néant. Il a enlevé l'enfant et a disparu. Il vous a tellement tranchée et tranchée que vous n'existez même plus ! Vous pouvez recommencer le livre.

## 49

Il cherche partout, vous l'entendez près de vous, la peur au ventre. Vous entendez la porte claquer. Si vous sortez de votre cachette pour aller vous rendormir dans votre chambre, allez au 39. Si vous vous assouplissez dans votre cachette, allez au 119.

## 50

Vous descendez alors le vieil escalier de bois qui grince. Vous courez de toutes vos forces. Vous arrivez essoufflée dans un petit cellier souterrain. Mais vous êtes prise au piège ! L'homme à la fourche arrive et vous tue. C'est ici que votre mission s'achève.

## 51

Totalement apeurée, vous décidez de fuir, mais paniquée vous faites un faux pas et tombez dans la lave. Vous mourez...

## 52

Vous marchez sans vous retourner, longtemps, une heure, deux heures... ? Vous perdez la notion du temps. Épuisée par le fait que vous n'avez pas mangé depuis plusieurs jours. Si vous souhaitez faire une pause, vous vous reposez sur le premier rocher que vous trouvez et vous vous endormez au 64. Allez au 20 si vous luttez contre le sommeil, persuadée qu'un village est proche.

## 53

Vous combattez le sommeil, peu avant minuit vous vous sentez très très mal. Vous voyez une petite lueur venant d'une maison. En plein milieu d'une forêt. Soit vous décidez d'aller loger dans cette maison et allez au 79, soit vous dormez dehors et allez au 151.

## 54

Vous combattez vaillamment les templiers, gardiens du Graal, et vous les vainquez tous, sauf un qui s'enfuit.

Allez au 203 si vous le poursuivez ou au 172 si vous voulez vous cacher.

## 55

Vous chassez du gibier que vous espérez revendre pour vous faire un peu d'argent. Vous vous nourrissez aussi, car vous n'avez pas mangé depuis trop longtemps.

Allez au 23.

## 56

Vous avez choisi l'avoine, la vieille dame apparaît et vous jette un sort. Vous tombez à terre sans vie. Vous mourez de faim en un instant. Votre mission s'achève ici. Puis la vieille dame s'en va... Tout est fini.

## 57

Vous buvez l'eau de la rivière sans vous soucier de si elle est potable. Vous en profitez pour remplir votre gourde. Après cela vous reprenez votre route. Vous croisez un chien. Si vous décidez de le suivre, allez au 201. Sinon, allez au 159.

## 58

Vous renoncez à garder l'animal, en punition de cet égoïsme des épreuves inimaginables vous attendent. Êtes-vous vraiment prêt à défier vos limites ? Rendez-vous au 5 si vous en êtes capable. Sinon rendez-vous au 100.

## 59

Attention ! Les templiers arrivent, et ils vous ont repéré ! Vous courez au 66...

## 60

Une horrible créature surgit face à vous. Vous utilisez votre arc et abattez la bête et vous découvrez dans son antre un plan joliment décoré d'un damier jaune et vert... et où est indiquée la position du Graal ! Mais des templiers arrivent, vous vous cachez le plus rapidement possible. Allez au 172.

## 61

Cela fait plusieurs semaines que vous êtes enfermée dans cette petite cellule, vous n'avez plus votre écuphant qui a eu peur du monstre et qui s'est enfui. Quand tout à coup vous entendez des hurlements de peur et de fureur mais vous ne pouvez pas sortir. Vous pouvez sortir votre fiole d'invisibilité au 182, ou vous pouvez crier en essayant de forcer les barreaux au 136.

## 62

Vous êtes sur la route étrange jonchée de cailloux aux formes étranges (ronds, carrés, à moitié cassés, triangulaires, octogonaux). Là, vous entendez un cri très aigu venant d'ailleurs. Vous vous demandez ce que c'est. Soit vous partez (allez au 207), soit vous allez

voir l'origine de ce cri (rendez-vous au 68).

## 63

Vous avez choisi de devenir riche ? À votre place je n'aurais pas fait cela. Au moment où vous allez vous emparer de l'or surgit une créature maléfique que vous devez affronter. L'affrontement commence, cette créature est bien plus maléfique que vous ne le pensiez. Un lion démoniaque... Il commence d'abord par vous sauter dessus. Il vous arrache le bras, le sang coule sur le fantastique sol de marbre blanc. Vous êtes tellement en colère que vous arrivez sur le maléfique lion et vous lui coupez une patte. Alors cette fois le lion ne vous épargne pas et il vous arrache la tête. Vous mourez donc dans d'atroces souffrances, votre sang coule de partout par terre. Votre vie et votre mission s'achèvent ici.

## 64

Un bruit strident vous sort de votre rêverie, votre corps se relève difficilement, il est tout endolori. Il faut dire que le rocher sur lequel vous avez piqué votre roudillon n'en est pas un, en réalité. Vous regardez autour de vous est là... Un ours ! Allez au 118.

## 65

Vous avez décidé de ne pas aider le Gobelin. Vous poursuivez votre aventure. Vous vous retrouvez coincée entre deux chemins. Celui de gauche est magnifique, avec des arbres ornés de diamants, des fleurs colorées, des arcs-en-ciel, un monde décoré de jolies choses... Mais il y a un problème... Celui de droite, est également féérique, pareil que celui de gauche...

Si vous décidez de prendre celui de droite, allez au 18, si vous voulez vous orienter vers le chemin de gauche, allez au 138.

## 66

Vous essayez de fuir mais les templiers vous rattrapent et vous tuent. C'est une mort atroce qui vous attend lorsqu'un des templiers vous perce le crâne en faisant gicler votre sang...

## 67

Vous avez trouver la célèbre épée Durendal, perdue depuis des années ! Vous la trouvez magnifique, vous continuez votre route vous tomber vers un village très sympa petit avec un très grand nombres d habitants. Un villageoi vous demande de tuer un sorcier qui traumatise le village toutes les nuit eb10 si vous accepter sinon b9

## 68

Là, un mendiant vous demande de l'argent. Vous refusez mais il commence à se lever en prenant un couteau à sa ceinture marron. Vêtu d'une chemise bleue très grande qui arrive à ses genoux et d'un pantalon plein de boue et déchiré, il avance vers vous alors vous avez peur de lui et vous lui

donnez dix écus mais il en veut plus. Vous vous retournez et courez le plus vite possible mais il vous rattrape et vous met un coup de couteau dans le cœur et vous mourez sur le coup.

## 69

Vous partez en courant de plus en plus vite en direction de la rivière où vous avez pour la première fois rencontré la vieille femme. Vous arrivez dans la partie la plus sombre de la forêt et vous entendez des pas dans votre dos. Vous vous retournez et vous voyez non plus une vieille femme mais une sorcière immonde. Elle vous jette un sort et vous pourrissez de l'intérieur dans d'atroces souffrances. D'abord vos bras et vos pieds, puis tout cela s'étend et vous tombez à terre en hurlant. Mais la pourriture atteint votre cœur et vous mourez. Votre vie et votre mission s'achèvent ainsi.

## 70

Vous décidez donc de l'aider à dompter la licorne. Vous le suivez jusqu'à la clairière et arrivez là-bas. Étrangement, vous ne voyez pas de licorne folle, il n'y a plus rien. Vous avancez jusqu'au milieu de la clairière. Là, vous marchez sur une branche et un filet vous attrape, vous vous retrouvez piégée ! La sorcière que vous avez vue tout à l'heure paraît devant vous et vous assomme à l'aide d'un sort. À votre réveil, vous êtes au milieu du labyrinthe et vous devrez en trouver la sortie.

Si vous décidez d'aller à gauche rendez-vous au 144, si vous décidez d'aller à droite rendez-vous au 227 et si vous décidez de casser le mur devant vous, allez au 105.

## 71

Vous vous retournez et voyez que l'homme a fait demi-tour. Il a abandonné. Vous avez eu peur mais vous voilà sauvée. Était-ce l'homme que vous aviez aperçu cette nuit ? Vous ne savez pas, mais vous vous demandez pourquoi il vous poursuivait. Mais après tout c'est vous qui vous êtes enfuie sans raison. Était-ce réellement sans raison ? Vous regrettez votre geste. Vous reprenez votre chemin, pensive. Allez au 64.

## 72

Vous décidez d'épargner le cyclope pour l'interroger. Tout d'abord, il refuse de parler. Mais sous la menace de votre arme enchantée, il finit par céder. L'anneau d'invisibilité a été en fait dérobé par des gobelins. Rendez-vous au 91 pour aller le chercher, ou au 202 pour aller chercher plutôt la boussole.

## 73

Vous continuez votre route à l'ouest allant de village en village, vous reposant au bord des routes, rencontrant des marchands qui voyagent ainsi que des troupes de chevaliers allant conquérir l'est, braves et courageux face aux ennemis... Quand tout à coup vous vous retournez et là... l'ombre, celle d'hier, elle vous a suivie ! Plus qu'un choix, allez au 103.

## 74

Gauche ? Vous naviguez sur la gauche. Au bout d'un moment, vous entendez un bruit de

chute d'eau. Une énorme chute qui mène à un monde de dragons. Ce monde s'appelle « le monde caché ». Vous chutez avec votre navire. Vous mourez.

## 75

Vous voyez le gérant et vous êtes un peu mal à l'aise en pensant à votre chambre laissée en désordre. Vous craquez et lui racontez toute l'histoire. Il vous dit qu'il manque de personnel et qu'il n'aura pas le temps de tout ranger. Il vous propose de vous payer pour la ranger. Allez au 123 si vous acceptez. Si vous refusez car vous avez besoin de prendre l'air après cette nuit tourmentée, allez au 120.

## 76

Après avoir mangé, vous décidez de continuer la visite du château. Vous vous retrouvez devant une grande porte. Si vous voulez rentrer dans la pièce, allez au 126. Si vous voulez continuer votre visite, allez au 140.

## 77

Vous sortez d'une sacrée aventure. Vous marchez en vous disant que vous pourrez bientôt prendre du repos. Vous entendez alors un enfant pleurer. Si vous voulez aller voir, rendez-vous au 187. Si vous continuez tout droit, allez au 15. Si vous voulez contourner, allez au 104.

## 78

En les fouillant, vous trouvez la bague d'invisibilité ! Ils l'avaient prise aux gobelins ! Si vous avez la carte du donjon, allez au 216. Sinon, allez au 36.

## 79

Vous rentrez dans une petite maison très mignonne. Vous vous allongez un petit moment dans une des trois chambres et dormez un petit moment. À votre réveil, vous entendez beaucoup de bruit. Vous décidez d'aller voir dans la cuisine. Deux ogres sont en train de se disputer. Vous prenez peur et criez de toutes vos forces. Ils prennent alors un couteau et vous le plantent dans l'estomac. Vous êtes alors morte.

## 80

Vous décidez de l'aider à fuir discrètement. Pendant la nuit, vous passez par la porte de derrière. Tout le monde dort... Vous marchez jusqu'au village voisin sous la lune. Là, vous trouvez une femme que vous connaissez qui n'avait jamais pu avoir d'enfant, et qui accepte de s'occuper de la pauvre petite et de l'adopter... Allez au 214 pour poursuivre vos aventures.

## 81

Vous lui demandez pourquoi il vous regarde ainsi. Il vous répond d'un air agressif. "Tu sais que tu as une belle armure, toi ? Donne-la-moi !" L'homme vous empoigne par le bras avec

sa main gauche, prêt à vous frapper à l'aide de son épée qu'il dégaine de la droite.

Si vous voulez le combattre, allez au 215. Si, intimidé, vous lui donnez votre armure, allez au 107.

## 82

Vous montez les escaliers quatre à quatre avant d'arriver au sommet devant une petite fenêtre qui donne sur les ailes du moulin. Vous passez alors vos jambes par la fenêtre et vous apercevez un magnifique collier de perles. Vous l'attrapez et le fourrez dans la poche de votre tablier totalement déchiré. L'homme à la fourche se tient derrière vous et essaie de vous attraper. Mais vous êtes plus maligne et vous descendez du moulin en vous accrochant aux planches de bois mal fixées. Vous arrivez alors par terre et vous courez à la rivière retrouver la vieille femme. Allez au 195.

## 83

Après avoir fait égalité, vous décidez d'abandonner le combat et renoncez à la proposition de l'autre chevalier qui était de continuer le lendemain matin à l'aurore pour que le combat puisse se finir entre vous deux.

Aller au 121 si vous partez par un chemin dans la forêt

Aller au 89 si vous voulez finalement revenir vous battre le lendemain

## 84

Vous continuez le chemin rocailleux et pleins de racines, un courant d'air froid vous percute et vous donne des frissons, le chemin vous semble long mais vous continuez, continuez, continuez... Et là une espèce de souris vous mord et vous lui donnez un coup de pied. Soudain, elle revient avec toute sa tribune ! Elles sont de centaines et des centaines et là vous décidez de courir pour votre vie ! Au bout d'un moment, vous ne voyez plus les souris, vous faites une pause bien méritée pour vous reposer un peu. Vous continuez votre chemin tout droit, ( le trajet est très long ) rendez-vous au 87 ou continuez à droite rendez-vous au 99.

## 85

Vous arrivez devant la ferme, elle a l'air abandonnée. Vous hésitez à faire demi-tour mais, repensant à votre mère, vous décidez de persévérer car votre mère est trop importante à vos yeux. Vous commencez par chercher dans la bergerie et vous retournez toute la paille qui se trouve sur le sol. Tout à coup, vous entendez un buisson bouger... Vous sursautez et vous vous cachez derrière une botte de foin. Vous êtes totalement apeurée et vous n'osez pas regarder. Au bout de quelques minutes, vous levez le bout du nez et vous apercevez un chat tout mignon.

Si vous voulez continuer vos recherches, vous vous rendez au moulin au 32.

Si vous voulez abandonner vos recherches, allez au 222.

## 86

Vous suivez donc cette mystérieuse personne, qui vous mène devant la grande et sombre forêt...

Il vous tend une épée, se met en garde, vous incitant à l'affronter. Vous saisissez l'épée par le pommeau, vous vous mettez en position et vous lui faites signe de la prendre et de se battre. Si vous vous dégonflez comme un lâche mais qui tient à la vie, rendez-vous au 12. Si vous acceptez l'affrontement, allez au 94.

## 87

Vous continuez votre route et vous ne faites pas attention au nœud de corde coulant au sol et vous marchez dedans sans faire attention, vous sentez une chose qui vous touche sur la jambe (vous vous demandez ce que c'est) ,la corde se resserre au tour de votre cheville et vous arrache la jambe.Mutilé vous êtes contraint d'abandonner votre quête

## 88

Vous continuez votre chemin. Au bout de quelques heures, la faim vous tiraille mais vous tenez bon. Vous continuez et vous rencontrez un chevalier tout en noir qui vous bloque le passage et vous dit qu'il ne bougera pour personne. Vous vous battez contre lui. Allez au 169.

## 89

Vous revenez le lendemain matin aux premières lueurs du jour, déterminé à le tuer. Mais quand vous arrivez sur place, ce n'est pas le Chevalier Noir que vous voyez, mais une dizaine de soldats dirigés par le chevalier félon. Vous ne perdez pas pour autant votre sang froid et les abattez tour à tour, car ils sont plus faibles que vous. Le Chevalier Noir, étonné, n'a pas le temps de réagir que vous lui tranchez la tête. Vous repartez victorieux de ce combat qui restera célèbre. Pour savoir la fin, allez au 194.

## 90

Vous voyez que vous manquez de matériel. Alors vous utilisez votre argent. Vous ne pouvez plus acheter de nourriture car vous avez utilisé tout votre argent et vous croyez que la sécurité passe avant la faim. Vous sentez cependant que vous avez fait le mauvais choix. Vous mourez de faim au bout de quelques jours...

## 91

Le Gobelin tueur arrive juste devant vous , il vous sent et ....BAM !Il vous tape sur la tête et vous tombez par terre . Vous vous relevez et lui plantez l'épée en plein cœur ! Il tombe raide par terre . Vous décidez de continuer votre chemin dans la brume , vous sentez quelque chose de mal , soudain vous tombez dans le vide et ...un pieux en bois se plante dans votre dos , vous mourez sur le coup.

## 92

L'aubergiste vous regarde puis vous propose une chambre et un repas. Malgré son air lugubre, vous acceptez avec plaisir. Vous vous sentez si fatiguée. Une fois à l'étage, vous vous couchez et dormez profondément jusqu'au lendemain. Une fois reposée et rassasiée après un déjeuner copieux, vous vous levez et allez dehors pour dénicher un cheval. Vous

avez entendu dire que si vous réussissiez une épreuve, vous pourriez en gagner un.  
Rendez-vous au 137.

## 93

Effrayée d'avoir tué l'ours, vous retirez délicatement le couteau de la plaie et vérifiez que son cœur ne bat plus... Vous pensez que vous pourrez bien tirer quelque écus de sa peau ainsi que de la viande, bien qu'elle soit un peu ferme. Vous vous en contenterez pour votre survie. Vous entreprenez de la dépecer avec un certain dégoût... Une fois votre besogne terminée, vous emportez le tout et repartez en direction de la ville marchande à quelques jours de route... Allez au 113 pour vendre votre peau et votre viande au village voisin.

## 94

Vous continuez donc à marcher dans la forêt, et vous voyez devant vous une vieille et petite maison qui a l'air abandonnée. Si vous décidez de rentrer dans la maison allez au 100. Si vous voulez continuer votre route allez au 88.

## 95

Vous décidez d'aller à gauche. Vous arrivez devant une tombe. Vous vous en approchez, quelque chose de terrifiant vous saute dessus, cela ressemble à une femme à moitié morte. Elle vous égorge sans que vous puissiez vous défendre...

## 96

Vous décidez donc d'aller à gauche. En avançant, vous vous rendez compte qu'il commence à pleuvoir, vous essayez de trouver un abri mais c'est un peu compliqué quand on est coincée dans un labyrinthe. Plus vous avancez, plus le labyrinthe se remplit petit à petit, et vous avez de plus en plus de mal à avancer. Le niveau d'eau monte de plus en plus jusqu'à ce que vous n'ayez plus pied. Le niveau d'eau est trop haut, vous vous noyez et sombrez au fond de l'eau.

Votre voyage s'arrête ici.

## 97

Vous avez pris à gauche, dommage ici il y a un dragon qui a été pris par un chasseur du coup il est vraiment méchant mais malheureusement vous mourez car il a pris un arbre et vous a écrasé, donc vous mourez.

## 98

Des brigands vous dépouillent.

## 99

Vous arrivez après une longue marche dans une grande salle vidée de tous ses meubles, un petit

Gobelin orné d'or vient à votre rencontre et vous dit «vous semblez cherchez ...la boussole du temps.N'ai je pas raison ? Si vous la voulez , il vous faudra vous battre dans l'arène du grand et suprême CTHULLU !!! » Décidez vous d'y aller malgré les risques, au péril de votre vie ? Allez au 22 si vous êtes prêt à prendre tous ces risques, ou, si vous voulez, retournez sur vos pas et allez au 84.

## 100

Vous vous approchez de la maison et vous voyez un monsieur devant un chaudron. Il a une louche à la main. Il ne vous voit pas. Vous entrez dans la maison, l'homme se retourne et attrape le couteau posé à côté de lui et vous le plante dans le corps. Vous mourez un peu plus tard en vous vidant de votre sang.

## 101

Vous décidez donc d'aller à droite. En avançant, vous apercevez sur les murs la même inscription. Vous continuez votre chemin et apercevez au bout du couloir une silhouette noire et bleue qui ressemble un peu à du feu. Vous vous approchez d'elle mais elle s'enfuit. Vous continuez votre chemin jusqu'à la prochaine intersection.

Si vous voulez aller à droite, allez au 21 et si vous voulez aller à gauche, allez au 96.

## 102

La nourriture passe avant tout ! C'est votre devise. Donc vous achetez des provisions. Saucisson, pain et d'autres aliments. Vous marchez, vous vous trouvez perdue, si vous voulez vous arrêter dans une grotte où dormir allez au 10. Ou alors si vous continuez à marcher dans la montagne, dirigez-vous au 53.

## 103

Trop tard il vous a repérée, il vous bondit dessus tel un chien enragé. Il ne vous reste plus qu'une option : la mort.

## 104

Vous contournez les pleurs de l'enfant et vous marchez de longues heures dans la forêt. Durant quelques instants, vous pensez être perdue mais vous débouchez au milieu d'un village dans lequel se trouve un puits. Allez au 153.

## 105

Vous avez donc décidé de casser le mur. Drôle de décision pour sortir d'un labyrinthe ! À vous à présent de voir si c'est la bonne ! Vous utilisez donc votre magie pour le casser. Comme prévu, le mur s'effondre mais sur vous ! Ne pouvant survivre à un tel choc, vous mourez sur le coup...

## 106

Vous prenez le marteau il est lourd du coup c'est très difficile de le soulever la tête du marteau est en titane et le manche est en bois de chêne c'est très de nos jours, il y a une lanière rouge autour du manche pour que vous n'avez pas d'ampoule au mains vous pouvez . Mais au moment où vous soulevez le marteau au-dessus de votre tête, ce marteau devient subitement incroyablement lourd et vous écrase la boîte crânienne.

## 107

Le jour qui suit, vous rencontrez un chevalier, grand, brave, qui ne connaît pas la peur. Il a de meilleures armes d'acier et surtout une meilleure armure que vous... Il vous transperce les épaules, vous tranche le bras droit et votre sang jaillit à gros bouillons, vous mourez. Si seulement vous aviez eu une armure lors du combat pour vous protéger...

## 108

Vous êtes en train de marcher tranquillement et vous avez l'épée à la main . Soudain vous sursautez car vous entendez un bruit venant de derrière vous ! Vous faites face à un ogre effroyablement dangereux , il vous lance une pierre et vous la recevez en pleine tête et vous êtes KO. Quand vous vous réveillez , vous êtes dans une cage mais vous avez l'épée Durendal qui est très coupante et vous coupez les barreaux , vous retrouvez l'ogre et le tuez allez au 156.

## 109

Le roi Arthur vous demande comment vous vous appelez. Vous répondez : « Je suis Clarisse.  
- Autrefois j'avais une fille qui s'appelait Clarisse.  
- Mais que lui est-il arrivé ?  
- Une fois, alors que tout le monde dormait et que la fenêtre était entrouverte, une personne est entrée et l'a enlevée.  
- Elle avait quel âge ?  
- Elle avait trois ans, elle te ressemble beaucoup. Je me souviens d'une chose : elle portait un bracelet rose avec ses initiales dessus. »

Vous et le roi regardez votre poignet et vous y voyez le bracelet comme il l'a décrit à l'instant.

« Oh mon dieu tu es ma fille ? Que j'ai tant aimée ? »

Vous vous rendez compte que le beau prince est votre frère et que le roi est votre père. Vous avez réussi votre mission et vous vivez heureuse en tant que princesse ! Bravo !

## 110

Vous décidez donc d'ouvrir la porte. Derrière cette porte se trouve une salle remplie d'or, quelle chance, vous avez découvert le trésor ! Vous avez l'opportunité de devenir riche mais pour cela rendez-vous au 63. Pour ne pas prendre le risque de toucher à l'or, rendez-vous au 209.

## 111

Vous avez besoin de choses, vous vous arrêtez donc sur le port. Vous louez un logement

très confortable, il ne vous reste pas beaucoup d'argent. Mais après avoir passé plusieurs jours dans cette ville, vous rencontrez un jeune pirate, qui accepte de vous donner un peu d'argent, mais vous devez faire un choix. Soit vous utilisez cet argent pour du matériel, dans ce cas allez au 90. Soit vous décidez d'utiliser l'argent pour acheter de la nourriture, alors allez au 102.

## 112

Le magicien vous invite chez lui. Il vous parle d'un objet merveilleux : vous devez aller chercher la bague d'invisibilité dans le labyrinthe aux pires épreuves. Si vous préférez aller chercher l'anneau, il se trouve entre les mains d'un cyclope au 47 ou si vous préférez aller chercher la boussole temporelle dans le labyrinthe des pires épreuves aller au 202.

## 113

Vous marchez durant de longues heures en plein soleil en vous maudissant de vous être aussi couverte le matin-même... Vous cherchez une boutique qui accepterait de vous acheter vos biens... En entrant dans la boutique "l'Antre de la forêt", vous leur demandez pour combien ils vous prendraient votre peau d'ours et après quelques temps de négociation, vous en tirez un bon prix. Allez joyeusement au 189.

## 114

Vous entendez un bruit derrière un buisson. Vous vous approchez le cœur battant. Vous ramassez un bâton qui était au sol. Et là vous voyez sortir du buisson un écuphant (mélange entre un éléphant et un écureuil), que vous décidez d'appeler Yang. Allez au 154.

## 115

La forêt résonne de sons mystérieux. Tout à coup, un bruit sourd déchire la forêt, votre sang se glace. Est-ce l'ombre de la nuit dernière ? Vous vous arrêtez sur un rocher, épuisée, vous ne rêvez plus que de dormir... Vous vous endormez au 64.

## 116

Vous arrivez devant la vieille femme. Elle vous dit alors que vous devrez traverser un labyrinthe. Vous vous y rendez. Devant, il y a une sorcière qui vous propose une épreuve. Si vous arrivez à trouver la sortie du labyrinthe, elle vous donnera un moyen de transport. Si vous acceptez l'épreuve de la sorcière, rendez-vous 31. Si vous préférez passer par la forêt sans entrer dans le labyrinthe, rendez-vous au 8.

## 117

Vous partez voir qui ronfle car il vous énerve. Vous passez derrière les orties qui vous font très mal et vous piquent les genoux, mais là vous voyez un dragon rouge à l'air très féroce, il y a même de la fumée qui sort de son nez. Si vous êtes courageux, vous l'attaquez pendant son sommeil au 19, mais si vous êtes lâche, repliez-vous au 62.

## 118

Par chance, vous avez bondi derrière un rocher à sa vue ce qui vous a protégée de la mort. Si vous sortez le canif que vous vous étiez procuré les jours d'avant pour combattre l'ours, allez au 173. Allez au 20 si vous décidez de vous cacher pour attendre qu'il parte et vous remettre en chemin.

## 119

Vous vous réveillez quelques heures plus tard, la nuque endolorie par cette position inconfortable. La chambre a été retournée. Quand soudain, une personne toque à la porte. Vous ne répondez pas attendez de nombreuses minutes, complètement silencieuse. Vous entendez des pas qui s'éloignent... Allez au 31 si vous voulez sortir discrètement. Allez au 75 si vous avez faim et que vous descendez manger dans la salle commune de l'auberge. Allez au 120 si vous avez besoin de prendre l'air après cette nuit tourmentée.

## 120

Vous vous retrouvez dans la petite ruelle située juste derrière l'auberge. Allez au 52 si vous voulez vous éloigner le plus rapidement de cette auberge. Allez au 130 si au contraire vous voulez percer ce mystère d'ombre au corps athlétique.

## 121

Vous continuez votre route. Vous avancez à cheval pendant longtemps. Vous arrivez à un pont enjambant une rivière tumultueuse. Un nain, à l'entrée du pont, vous empêche de passer. Vous lui demandez si vous pouvez passer, mais le nain refuse. Allez au 179 pour forcer le passage. Si vous préférez fuir et faire demi-tour allez au 194 pour prendre un autre chemin qui part à droite.

## 122

Par chance, le matin-même vous avez acheté un canif à un vieux marchand pour seulement deux sous... Vous êtes courageuse mais vous ne savez pas dans quoi vous avez mis les pieds ! Bonne chance... Vous voyez votre adversaire, il est armé jusqu'aux dents, vous laissez tomber, mieux vaut la cachette qu'un combat dont vous savez la fin... Allez au 132.

## 123

Après avoir passé une heure à ranger, laver, récurer du sol au plancher, vous redescendez et le gérant vous donne 10 écus bien mérités à votre goût. Vous partez à la recherche de nouveaux écus, allez au 120.

## 124

Vous avez choisi à droite. Bien joué ! Vous arrivez devant le château, vous touchez à la porte puis un soldat vous ouvre et vous laisse entrer. Vous entrez dans le château pour aller récupérer le coffre. Une fois récupéré, il faut sortir du château en toute discrétion mais un garde arrive et vous devez vous cacher derrière une fontaine. Une fois sortie, vous retournez voir la vieille femme. N'oubliez pas, il ne faut pas ouvrir le coffre. Allez au 116.

## 125

Vous arrivez au centre de ce gigantesque labyrinthe magique, mais vous ne tremblez pas, six étroits chemins se dressent devant vous , ils sont tous fermés par des portails magiques d'une puissance incomparable, vous forçant de passer par le sixième chemin allez au 29 ou allez tenter de forcer un portail magique et allez au 142.

## 126

Vous entrez dans une petite pièce et vous voyez une vieille femme à terre. Si vous voulez l'aider à se relever, allez au 7. Si vous voulez continuer votre chemin, allez au 140.

## 127

Vous découvrez une belle paysanne dans une cage. Par chance, la clef est juste là. Vous décidez de la délivrer et le monstre vient vers vous. Il se place sur un socle en bois et il se décompose en cendres. Une boule de cristal en sort. Sur cette boule est écrit : «Je dis tout le temps la vérité.» Alors la fille demande si elle a un frère. La boule répond : «Oui, il est votre jumeau.» La fille demande qui il est. La boule répond : «Demandez au roi Arthur...» Alors la fille vous demande d'aller voir votre père. Vous acceptez car vous devez de toute façon aller le voir pour rapporter le Graal. Vous vous dirigez vers le château de votre père le roi Arthur au 157.

## 128

Vous avez décidé de continuer votre chemin. C'est un choix risqué, sur le chemin de nombreuses épreuves vous attendent... Vous rencontrez un chein blessé, sa vie est entre vos mains à vous de faire le bon choix mais vous ne savez pas si l'animal est gentil ou pas il pourrait vous jouer quelques tours. Si vous décidez de le soigner et de le garder, rendez-vous au 231. Si vous décidez de l'abandonner, rendez-vous au 58.

## 129

Sans eau et sans nourriture, vous voilà trop affaibli. Une créature démoniaque vous attaque, mais vous ne parvenez pas à vous battre correctement pour sauver votre vie, vous êtes trop faible... Vous mourez ici.

## 130

Vous vous retrouvez donc dans la rue avec un seul indice : ce ne peut qu'être un géant ou un elfe. Persuadée que ce n'était pas un homme, vous vous renseignez en demandant au premier badaud venu s'il n'a pas vu une créature magique dans les parages. Sans la moindre explication, il part en courant. Intriguée, vous restez au même endroit, persuadée qu'il va revenir. Au bout d'une heure, vous entendez un bruit faible produit par des voix humaines. Plus le bruit s'amplifie, plus vous êtes persuadée que ces voix criant « À mort ! » vous sont destinées. Vous sautez derrière un étale de fruits et légumes juste au moment où le badaud et la créature qui n'est autre qu'un elfe surgissent du coin de la rue. Le marchand de légumes vous aperçoit mais ne dit rien. L'elfe a remarqué la peur qui s'est installée sur le visage du marchand qui sans un mot a compris la situation. Il s'approche alors de l'étal. Et vous vous enfoncez encore un peu plus dessous en priant pour qu'il change d'avis. Allez au

103.

## 131

Grâce aux quelques écus que vous avez gagnés aujourd'hui, vous vous payez après de longs jours de labeur une vraie nuit dans une auberge. Allez au 16 pour entrer dans l'auberge.

## 132

En panique, vous ne trouvez que deux cachettes. Allez au 49 si vous décidez de vous cacher sous la table située près de votre lit, elle ferait une cachette parfaite s'il ne s'approche pas trop... Allez au 35 si vous décidez de vous cacher derrière le fauteuil, la cachette pourrait être idéale si vous ne bougez pas trop.

## 133

Vous sortez de l'armurerie. Un chevalier vous suit lorsqu'il voit la belle armure que vous avez revêtu. Il semble jaloux, et vous vous méfiez...

Si vous entamez la conversation avec lui, allez au 81.

Si vous préférez continuer en l'ignorant, allez au 215.

## 134

Vous avez choisi de combattre le monstre. Si vous avez trouvé l'épée de glace dans vos aventures, allez au 177. Si vous ne l'avez pas, allez au 206.

## 135

Vous rentrez dans une zone marécageuse. Hélas, vous vous enfoncez petit à petit dans la fange, et vous vous retrouvez coincé, puis vous commencez à couler sous le poids de votre armure dans les sables mouvants du marais... Heureusement, vous parvenez à vous accrocher à une racine et à vous hisser au bord des sables mouvants. Votre cheval, lui, n'a pas eu de chance et a péri. Vous, toutefois, avez survécu. Après des heures à traverser le marais, vous parvenez à en sortir au 171.

## 136

Vous êtes en train de crier quand tout s'arrête. Au bout d'une minute un jeune prince arrive suivi du monstre (auquel il manque un bras et une jambe). Allez au 170.

## 137

Vous allez à l'épreuve. Parmenztano le Magnifico vous attend. Parmenztano est impatient de vous ratatiner. L'épreuve commence. Parmenztano vous saute au cou pour vous trancher la gorge. Malheureusement, vous succombez aux séquelles très importantes au niveau du cou.

## 138

Vous avez choisi de vous orienter vers le chemin de gauche. Vous entrez dans un magnifique endroit, féérique. Mais plus vous avancez, plus vous trouvez que l'atmosphère s'assombrit. Devient plus ténébreuse. Les arbres sont noirs et plus du tout féériques. Vous entendez des bruits bizarres, vous voulez faire une petite pause, car cela fait quatre heures que vous marchez dans la forêt. Vous apercevez une silhouette. Trop tard, malheureusement... Vous vous faites poignarder...

## 139

« Petite peste, tu as osé entrer dans mon château ? Tu resteras dans mon château jusqu'au jour où quelqu'un y viendra et m'affrontera pour te délivrer. S'il réussit à me vaincre, mon corps se désintégrera pour laisser place à une boule de cristal qui te livrera le plus grand de tes secrets, mais s'il échoue je te tuerai sans peine ». Allez au 61.

## 140

Vous continuez à avancer quand tout d'un coup vous vous retrouvez nez à nez avec un monstre. Il ressemble à un arbre mort avec de grands yeux rouges et deux dents comme un lapin. Il vous regarde dans les yeux avec un regard noir. Vous ne pouvez plus bouger. Si vous voulez lui parler, allez au 43. Si vous voulez le combattre, allez au 134.

## 141

Au bout du couloir, vous voyez une intense lumière : cette fois, vous l'avez trouvé, il est là devant vous, il brille de mille feux : le Graal ! Vous vous en emparez. Un couloir de feu s'ouvre devant vous, c'est la sortie. Vous voyez alors la lumière du jour et les prairies, et au loin le château de Camelot... Allez au 237

## 142

Vous sortez votre épée de romain forgée de métal tremper au royaume du chevalier légendaire et la testez de toutes vos forces contre un des portails magiques, elle se désintègre au premier contact en vous brûlant le bras, vous devez recommencer votre quête malgré-vous (avé on l'espère pour vous un peu plus de chance ) depuis le début.

## 143

Pendant que vous dormiez, la créature ronflante vous regarde. Vous vous mettez à courir, mais la créature vous rattrape alors vous décidez de grimper sur la colline puis vous sautez dans un petit étang. Vous essayez de rester sous l'eau pour ne pas qu'elle vous voie. Vous n'avez plus de souffle, vous remontez à la surface elle vous voit et vous écrase, vous mourez. Repose en paix Hector.

## 144

Vous décidez donc d'aller à gauche. Vous apercevez au loin une silhouette imposante

ressemblant fortement à une femme avec une longue robe qui laisse échapper de la fumée. Vous vous approchez d'elle en position de combat, mais vous avez à peine le temps de faire le premier pas qu'elle disparaît et réapparaît derrière vous et vous tranche en deux. Vous tombez au sol, morte sur le coup. Eh oui ! On ne sait jamais à quoi s'attendre...

## 145

Vous entrez dans les bateaux et vous êtes stupéfaite de leur beauté. Vous devez piloter les bateaux. Tout se passe bien jusqu'à ce qu'un choix s'impose. Vous pouvez soit prendre à gauche en allant au 74, soit vous arrêter au port au 111.

## 146

Vous vous cachez entre deux pierres, totalement recroquevillée sur vous-même. Le dragon brûle tout ce qui trouve sur son passage. Et soudain, vous sentez de la chaleur dans votre dos. Alors vous sautez et criez : « Non ! Épargne-moi, c'est à cause de cette vieille femme, moi je n'ai rien fait ! » Soudain le dragon se transforme en la vieille femme et elle dit : « J'ai cru que je pouvais te faire confiance, mais je me suis trompée. » Ses yeux deviennent rouges et en ouvrant sa bouche du feu en sort et vous brûle. C'est ici que votre mission s'achève.

## 147

Vous suivez le chemin malgré la faible visibilité, et vous arrivez devant un pont noir, une odeur putride émane du pont. Vous vous sentez mal, vous trouvez d'étrange traces de pattes. On dirait une sorte d'homme très grand et pieds nus, il y'a aussi du sang vert se trouvant sur la gauche... Cela vous intrigue. Vous avez votre épée pour vous battre mais vous êtes sans défense. Les indices vous montrent que ça a l'air d'être une bête féroce. Choisissez vous de continuer, allez au 156 ou de faire demi-tour, allez au 14 ?

## 148

Le crotaboudou n'avait pas précisé que l'on pouvait être à plusieurs donc il arrive avec tous ses petits lutins. Mais heureusement c'est seulement pour l'encourager. Donc le combat commence. Il débute par une épreuve de souplesse où vous êtes partie gagnante et ensuite un combat à cheval où vous avez gagné. Rendez-vous au 200.

## 149

Vous décidez de retourner dehors. Vous vous trouvez devant un magnifique château ! Vous décidez alors de rentrer dedans... Vous vous trouvez dans une salle majestueusement décorée ! Vous voyez deux escaliers. Vous empruntez celui de droite et essayez d'ouvrir la première porte que vous voyez. Elle résiste et ne s'ouvre pas. Sur la porte il est écrit « Il vous faudra un couteau que vous garderez ensuite dans votre poche pour ouvrir la porte et vous en servir par la suite ». Bizarre... Vous cherchez alors un couteau à l'étage du dessous. Vous vous trouvez dans une nouvelle pièce qui est sûrement la cuisine. Vous réussissez alors à ouvrir la porte et découvrez au centre un coffre. Vous l'ouvrez et découvrez tout un sac à dos de pièces d'or. Vous prenez le sac sur votre dos et vous vous en allez en courant. Allez au 131.

## 150

Vous avez choisi le chemin le plus long, donc vous avez le privilège d'observer une population inconnue. Vous voyez des personnes le long d'un beau ruisseau cristallin. Des elfes sautant de rocher en rocher. C'est un village miniature où ces minuscules créatures ont installé des hamacs à de petits arbustes. Ils sont tout mignons et vous regardent avec attention. Mais ce n'est qu'une mascarade, un vieil elfe grand et hideux s'approche avec un poignard à la main en ricanant : « Hi hi hi... »

Décidez-vous de vous enfuir comme une lâche, ou bien de le combattre grâce à vos capacités extraordinaires ? Si vous voulez vous enfuir, allez au 69. Si vous voulez vous battre, allez au 162.

## 151

Vous décidez de dormir dehors. À votre réveil, vous vous levez et vous essayez de sortir de la forêt. Au bout de six heures à essayer de sortir de la forêt, vous avez faim et très soif. Vous vous évanouissez. Pendant votre sommeil, une personne vous embarque et vous emmène chez elle. À votre réveil, vous sursautez et vous voyez un homme qui vous regarde. Vous lui demandez qui il est. Il vous répond : « Personne. Que faisiez-vous dehors allongée » ?

Vous lui répondez : « Je me suis évanouie » .  
Il vous propose de rester chez lui.

Vous avez le choix entre rester chez lui (allez au 26) ou retourner dehors au 149.

## 152

Donc vous avez décidé d'aller faire soigner le petit animal blessé. Bon choix. L'animal va être une très bonne aide pour vous. Si vous voulez savoir pourquoi, rendez-vous au 88.

## 153

Vous buvez l'eau. Elle a un drôle de goût sucré qui vous pique la gorge. Hélas, celle-ci est empoisonnée ! Pour trouver un remède seule, allez au 234. Pour aller voir l'apothicaire le plus proche, allez au 42.

## 154

L'écuphant a faim. Si vous voulez continuer votre chemin, allez au 188. Si vous voulez retourner au château pour manger, allez au 226.

## 156

Vous suivez (tout doucement) les traces de pas et vous vous sentez de plus en plus mal , une odeur nauséabonde se fait de plus en plus forte . Vous entendez un cris sinistre venant de pas loin devant vous qui vous glace le sang .Choisissez vous de continuer à avancer avec courage pour aller combattre si il y a besoin, allez au 91 ou, si vous préférez, choisissez de fuir en courant à toute jambes, (les gobelins tueur sont réputé très lent à la course, il y a en peut-être ici aussi) dans ce cas courez vous réfugier au 125.

## 157

Vous arrivez dans le château et vous conduisez la jeune fille dans la salle du trône. Ici des gardes vous laissent rentrer mais pas la fille. Alors vous rentrez et allez prévenir votre père que vous avez délivré une belle jeune fille nommée Clarisse. Votre père est soudain pris d'un énorme doute. Vous le remarquez et lui l'interrogez à ce sujet. Le roi répond : « Écoute, je ne te l'ai jamais dit mais ta mère et moi avons eu une fille que nous ne pouvions pas garder, nous l'avons envoyée dans une famille de paysans, et avant cela nous l'avons nommée Clarisse. Amène-la-moi que je la voie » . Alors les gardes la laissent entrer et votre père lui fait le même discours, à la fin il a même pleuré, vous aussi et elle aussi, et les gardes du château aussi. Vous avez découvert votre sœur jumelle, qui sera pour vous encore plus précieuse que le Graal... Félicitations !

## 158

Vous demandez une chambre pour vous reposer. Il n'y a hélas plus de chambre de libre, et l'aubergiste vous propose d'aller au grenier ! Hélas, il est sale et rempli d'araignées... La nuit, vous dormez très mal, des bruits vous font sursauter. Dans l'ombre, vous entendez des pleurs... Une petite fille est là, triste, apeurée.

Si vous décidez de l'aider, allez au 165.

Si vous décidez de la chasser de votre "chambre", allez au 221.

## 159

Vous ne suivez pas le chien et vous vous perdez donc dans la forêt. Par chance, le chien vous talonne, il avait décidé de vous suivre ! Vous finissez par céder. Allez au 201 pour le suivre.

## 160

Vous abattez le Chevalier Noir et récupérez son arc de bois en chêne avec des tendons de mouton pour la corde et de jolis motifs dessinés sur le bois de chêne. Vous continuez votre chemin et trouvez un embranchement.

Si vous allez à gauche, allez au 121

Si vous allez à droite, allez au 194

## 161

Vous tentez d'ouvrir le coffre, la serrure rouillée bloque. Vous découvrez la clé accroché à la griffe du dragon. Vous ouvrez le coffre, une fumée verte et opaque s'en échappe. Vous vous protégez le nez grâce à votre mouchoir. Une fois la fumée dissipée vous vous penchez vers le coffre rouillé qui vous avale et vous digère vous mourrez asphyxié dans ses suc gastriques.

## 162

Vous rassemblez votre énergie interne et la rejetez en direction du vieil elfe. Il est alors aussitôt gelé sur place. Finalement, c'est allé vite ! Mais vous vous retournez et voyez le vieil elfe briser la glace. Vous comprenez alors que cela ne fait que commencer. Il se rue sur vous avec un poignard dans la main. Mais vous rassemblez vos dernières forces et le brûlez vif. Ce n'était qu'un jeu d'enfant. Allez au 219.

## 163

Vous arrivez devant un pont. Pour le traverser et passer de l'autre côté, il faut vous battre contre un elfe. Si vous voulez combattre, allez au 225. Si vous voulez fuir, allez au 51.

## 164

Pour cette épreuve il vous faudra de la rapidité et de l'agilité. Vous êtes arrivée à la fontaine rouge. Cette fontaine est remplie de lave. Il faudra sauter sur les lianes qui sont au-dessus de la fontaine de lave pour continuer votre aventure. Vous êtes obligé d'aller au 40 pour vous balancer sur les lianes et espérer de ne pas tomber.

## 165

La petite fille vous explique son problème. Elle est battue par son beau-père, l'aubergiste. Elle se cache souvent dans le grenier pour lui échapper.

Si vous souhaitez l'aider à fuir, allez au 80.

Si vous la ramenez à l'aubergiste pour pouvoir dormir tranquillement, allez au 221.

Si vous voulez parler du problème à l'aubergiste, allez au 166.

## 166

Vous descendez l'escalier et tombez nez-à-nez avec l'aubergiste. Vous vous expliquez avec lui, mais il vous dit de vous mêler de vos affaires et repart une bouteille de bière à la main, en donnant des coups de pied à sa fille pour qu'elle reparte avec lui. Allez au 221.

## 167

Vous êtes Clarisse, une jeune paysanne issue d'une famille modeste. Votre mère étant gravement malade, vous cherchez à tout prix un moyen de trouver de l'argent pour la faire soigner. Votre père est mort quand vous n'étiez encore qu'une enfant. Vous avez toujours su vous débrouiller seule. Mais cela devient de plus en plus dur depuis que votre mère a contracté cette maladie. Vous êtes une fille très courageuse, ambitieuse et qui ne se laisse pas marcher dessus. Vous ne tournez pas autour du pot, vous avez aussi tendance à fourrer votre nez dans les affaires des autres, vous êtes curieuse. Vous avez beau avoir beaucoup de défauts, vous avez bon cœur, vous êtes intelligente et gentille. Allez au 30.

## 168

Vous pouvez acheter une armure résistante et légère : brillante, ornée d'or, plein de bijoux. Mais elle coûte très cher, êtes-vous sûr de vouloir dépenser tout votre argent ? Si vous le faites, allez au 133. Si vous n'achetez rien, retournez au 23.

## 169

Le Chevalier Noir vous défie. Un rude combat commence...

Allez au 160 si vous gagnez  
Allez au 83 s'il y a égalité entre vous deux  
Allez au 178 si vous êtes battu

## 170

Le prince commence à parler quand tout à coup le monstre commence à se désintégrer et se réduit en un petit tas de cendres. Sous ce petit tas, il y a une petite boule de cristal qui se met à parler : « Bonjour, je vais te raconter ton plus grand secret : tes parents n'ont pas eu qu'un seul enfant. En vérité, ils en ont eu deux. Ce que je veux dire c'est que vous avez un frère jumeau. » Il y a un grand silence puis le prince parle enfin : « Je peux t'aider à le retrouver si tu veux. »

Si vous voulez retrouver votre frère, allez au 180.  
Si vous ne voulez pas retrouver votre frère, allez au 41.

## 171

Épuisé, presque mort de soif et de faim, vous continuez à marcher pendant des heures. Vous voyez enfin une rivière. Si vous en buvez l'eau, allez au 57. Si vous continuez votre chemin, allez au 129.

## 172

Vous restez caché pendant de longues minutes. Si vous voulez sortir de votre cachette, allez au 59 et si vous voulez rester caché, allez au 192.

## 173

L'ours charge sur vous et au dernier moment, vous dégainez votre canif et vous le lancez sur son cœur. Il n'atteint pas le cœur mais la gorge ! L'ours se relève et... Allez au 233 si l'ours rugit et bondit sur vous ! Allez au 93 si l'ours, avec un hurlement de douleur, retombe sur le sol dur et couvert de brindilles de sapin...

## 174

Il y a encore une intersection. Vous commencez à vous énerver, mais vous devez rester calme, si vous voulez prendre à gauche allez au 220 et si vous voulez aller à droite allez au 124.

## 175

Au bout d'une heure, rien... Fausse alerte, vous commencez à somnoler, il n'y avait pas de quoi s'inquiéter ! Vous divaguez dans un rêve quand soudain un bruit de vaisselle cassée vous ramène à la réalité. Sur le mur en face, vous apercevez une ombre... Un corps athlétique imposant, un elfe ? Allez au 132 si vous préférez vous cacher. Allez au 122 si vous préférez rester et combattre, de toute façon s'il est venu c'est pour vous, l'auberge est

vide...

## 176

Vous êtes dans le château. Il est géant, il y a un énorme lustre, une magnifique fontaine, tout brille... Vous êtes émerveillée ! Tout à coup, vous entendez votre ventre qui a faim. Vous rentrez dans la cuisine et vous voyez des centaines de plats. Vous avez tellement faim que vous ne pouvez pas vous empêcher de vous servir. Allez au 226.

## 177

Comme vous avez l'épée de glace, vous le combattez mais vous recevez un gros coup sur la tête et quand vous vous réveillez vous êtes en prison. Allez au 139.

## 178

Vaincu, vous devez vous soumettre et promettre allégeance au Chevalier Noir. Mais vous refusez, et le Chevalier Noir vous transperce la cote de maille. Vous mourez raide sur le sol.

## 179

Vous décidez de forcer le passage. Le pont est étroit et fragile. Lorsque vous tentez de le traverser, il s'écroule sous votre poids et celui de votre cheval. Le poids de votre armure vous empêche de nager, et votre cheval ne s'en sort pas : vous mourez noyés tous les deux, tandis que le nain nage en ricanant vers le rivage.

## 180

Après des semaines de marche sans vous arrêter, vous arrivez à une grande ville : Camelot ! Vous arrivez au château du roi. Allez au 109.

## 181

Vous avez faim. Mais la nourriture est immonde, et vous rend malade... Vous mourez empoisonné, tandis que l'aubergiste vous dépouille...

## 182

Vous devenez invisible et vous attendez. Quelques minutes plus tard, vous entendez des pas mais à la place de voir le monstre vous voyez un beau prince suivi du monstre qui a l'air fatigué (il lui manquait un bras et une jambe). Allez au 170.

## 183

Sur ce petit chemin escarpé des pierres jonchent le sol. En voulant les escalader, vous sentez de la chaleur derrière vous. Vous vous retournez précipitamment et vous apercevez un massif dragon rouge en train de brûler une biche qui tente de s'enfuir. Pris d'un courage inné, vous criez « Eh oh, viens par ici ! ». Le dragon se retourne vers vous. Vous vous êtes rendue compte que vous êtes plus grosse que sa proie. Le dragon avance d'un air menaçant

et vous comprenez que vos minutes sont comptées. Vous courez en direction des falaises. Une course-poursuite démarre. Vous apercevez un coin escarpé où vous pouvez vous cacher. Si vous voulez vous cacher, allez au 146, ou continuez à courir au 25.

## 184

Vous décidez donc d'achever le cyclope pour plus de sûreté. Malheureusement, sa tribu arrive alors que vous étiez en train de l'achever et vous massacre pour se venger du crime que vous avez commis. Votre mission s'achève ici.

## 185

En quelques minutes vous êtes endormie, vous êtes en plein rêve... Dans ce rêve, vous voyez une ombre arriver sur... l'auberge dans laquelle vous dormez... Allez au 175 si vous vous réveillez en sursaut en croyant à un rêve prémonitoire. Allez au 11 si vous voulez continuer votre rêve.

## 186

Après être sortie du combat victorieuse avec la fiole d'invisibilité, vous vous dirigez vers un château qui est très joli mais un peu sombre à votre goût. Vous avez marché si longtemps que vous décidez de toquer pour rencontrer le seigneur des lieux. Rendez-vous au 197.

## 187

Vous décidez donc d'aller le voir mais ... Au secours ! L'enfant a des cornes de démon. Vous voyez que l'enfant avait ingurgité un champignon rose avec des pois de couleur violette. Mais quel est ce champignon ? Après avoir un peu parlé avec l'enfant, vous vous rendez compte qu'il a été abandonné et que c'était son seul moyen de survie.

Pour l'emmener au village, allez au 44.

Pour aller lui faire boire de l'eau au puits, allez au 153.

Pour essayer de trouver un remède, allez au 234.

## 188

Yang a trop faim, il ne peut plus tenir, il vous mange toute crue. Votre aventure se termine ici...

## 189

Une fois ces écus en poche, vous repartez gaiement à la recherche de nouvelles aventures. Allez au 77.

## 190

Vous entrez dans une salle. Il y a plein de cadavres à l'intérieur. Vous voyez de nombreuses toiles d'araignée gigantesques... Soudain, vous entendez un craquement. Vous voyez une araignée qui vous lance une toile empoisonnée. Elle vous prend dans sa toile, puis vous jette avec les cadavres... C'est en réalité son garde-manger. Elle vous dévorera bientôt...

## 191

Vous avez choisi d'aller sur les cases rouges. Vous voyez au bout une grande porte, une fois ouverte, vous voyez une salle remplie de sable. Vous allez au centre de la salle et le sol se met à trembler et le sable se transforme en sables mouvants. Un immense serpent sort des sables mouvants, vous essayez de survivre mais il est trop puissant et semble invincible : vous mourez.

## 192

Deux templiers passent à côté de votre cachette. Vous sortez alors de votre abri et vous les abattez. Si vous décidez de fouiller les templiers allez au 78. Si vous décidez de prendre un autre chemin allez au 193.

## 194

Vous arrivez devant un grand chêne où il y a deux flèches, une qui indique la gauche avec la mention "Pont du Trépas" dessous, et l'autre "Marais de la mort. Attention, passage dangereux", qui indique la droite. Allez au 121 si vous allez à gauche et au 135 si vous allez à droite.

## 195

Vous arrivez près du cours d'eau où la veille femme vous attend. « Bravo ma petite, je vous en remercie, mais votre mission n'est pas terminée. Grâce au collier, vous pouvez entrer dans la forêt où nul ne peut entrer. À l'intérieur, une carte vous trouverez et elle vous mènera au château d'Anémoi. Là, vous prendrez le coffre et me le ramènerez sans l'ouvrir sinon gare à vous. »

Si vous voulez prendre le chemin le plus court, allez au 183. Sinon, prenez votre temps par le chemin le plus long au 150.

## 196

Vous entrez dans le château et un grand homme se dresse devant vous qui vous fait signe de le suivre par la porte de derrière. Il marche en direction de la sombre forêt aux grands arbres. Si vous voulez faire confiance à cette mystérieuse personne, allez au 86. Si vous voulez ignorez cette personne car vous pensez que c'est un piège allez au 9.

## 197

Vous êtes devant l'immense château, vous le regardez en silence. Après de longues minutes, vous vous décidez enfin. Si vous voulez aller dans le château, allez au 205. Si vous voulez faire le tour du château, allez au 176.

## 198

Vous décidez donc d'aller tout droit. En marchant vous entendez de plus en plus de craquements sous vos pas, en regardant vous voyez des feuilles mortes alors qu'il n'y a pas

d'arbres à l'horizon. Vous avancez prudemment sur les feuilles mortes mais vous tombez dans un trou avec des pics au fond. Vous vous faites empaler au fond du trou et mourez sur le coup...

## 199

Vous continuez à marcher mais vous avez la langue sèche. Vous rêvez d'un joli verre d'eau avec une rondelle de citron, et d'un magnifique cuisot de chevreuil... Soudain, vous apercevez un refuge. Vous voyez qu'il y a une cantine vous avez très envie d'y aller. Allez au 224 si vous continuez de marcher tout droit, et au 98 si vous décidez d'aller dans un refuge.

## 200

Le roi vous a donné le remède et grâce à vous, l'eau de la fontaine magique a sauvé l'enfant qui a repris son apparence normale. Ce dernier veut rester vivre parmi les lutins mais il vous offre une fiole d'invisibilité. Allez au 186.

## 201

Vous suivez le chien. L'animal vous emmène jusque devant une grotte. Allez au 55.

## 202

Pour parvenir au labyrinthe où se cachent des ogres de différentes races, vous devrez traverser la ville des X, passez dans la forêt des sorcières mais faites attention ...Vous devrez aussi traverser la clairière des mini-dragons cracheur de glace . Vous continuez votre chemin , il vous reste presque plus de temps pour atteindre le labyrinthe . Vous y êtes , le temps se gâte , vous entrez dans le labyrinthe et là plusieurs chemins se dispersent mais un des chemin vous intrigue : de traces de pas géantes sont dans la boue. Soit Vous prenez à droite vers le chemin intrigant rendez vous au 156 ou si vous voulez empruntez un chemin plus sûr allez au 147.

## 205

Vous avez décidé de faire le tour du château. Vous commencez à marcher, tout se passe bien mais vous avez l'impression que vous n'avancez pas tellement et que le château est immense... Mais ce n'est pas grave, allez au 114.

## 206

Vous débutez un combat acharné mais vous sentez que vous êtes plus faible que lui. À un moment, il vous fait tomber alors il en profite pour arracher tous vos membres. Vous vous retrouvez au sol morte. Votre aventure se termine ici.

## 207

Toujours sur la route, un homme étrange apparaît au détour du chemin. Après avoir un peu parlé avec lui, il vous demande si vous pouvez, vous, un célèbre chevalier de la Table Ronde, tuer un sorcier qui menace un village. Il vous propose 3 pièces d'or et une brouette avec de la viande à l'intérieur. Il vous dit que le sorcier maléfique est très grand et qu'il faut

brûler sa maison pour pouvoir le tuer. Allez au 4 si vous acceptez, au 199 sinon.

## 209

Vous avez décidé de ne pas prendre l'or, voici un formidable choix de votre part car là-bas s'y trouvait un maléfique lion. Mais soudainement une créature surgit de derrière les buissons. C'est une créature à trois têtes, huit pattes et cinq yeux. Cette créature vous effraie et vous tue d'un seul coup de griffes...

## 210

Vous avez décidé de manger du pain. Vous vous servez et vous le savourez. Allez au 76.

## 211

Vous avez choisi de continuer la visite. Vous trouvez une majestueuse chambre dans ce gigantesque château et vous y passez une merveilleuse nuit où vous récupérez un peu d'énergie mais pas assez car vous vous réveillez au milieu de la nuit à cause d'un bruit. Vous vous levez pour aller voir ce qui se passe. Un affreux monstre mange allègrement un reste d'animal. Il se retourne en vous voyant et vous saute à la gorge. Vous mourez étouffé dans votre sang. Votre mission s'achève ainsi.

## 212

Vous êtes sur le pont. Vous avancez lentement. Il ne vous reste que quelques mètres. Vous entendez des craquements. Vous paniquez. Vous courez mais c'est trop tard, le pont se détache. Vous faites une chute de plusieurs dizaines de mètres. Vous mourez sur le champ !

## 213

Est-il là ? Dans le rêve ou la réalité il vous suit son couteau à la main et le regard cruel. Il a l'air méchant c'est un criminel... Il ne vous reste plus qu'à vous rendre au 103.

## 214

Vous vous trouvez dans une immense grotte. Cette fois, c'est sûr, vous sentez que le but de votre mission se trouve ici. Vous le savez. Prudemment vous y pénétrez. Quelques rats qui courent, une branche qui craque... Vous tombez dans ce qui vous semble être un énorme toboggan. En bas de cette descente qui vous semble interminable, vous voyez une lumière éblouissante qui vous fait plisser les yeux. Soudain, un bruit retentit dans les entrailles des galeries, un bruit qui vous semble être un bruit de pas, ou plutôt des bruits de pas. Vous entrevoyez une troupe de cinq templiers ! Si vous décidez de fuir par le couloir de gauche, allez au 36, ou par le couloir de droite au 66. Si vous voulez les combattre, allez au 54.

## 215

L'homme sort son épée et tente de vous frapper. Vous commencez à vous défendre. Vous

parvenez à le désarmer en faisant voler son épée.  
C'est alors que le félon sort une dague brillant comme le soleil, qui vous aveugle momentanément. Durant ces quelques secondes, l'homme s'enfuit, voyant qu'il n'aura pas le dessus, non sans récupérer au passage son épée tombée au sol...

Rendez-vous au 214.

## 216

Vous mettez la bague d'invisibilité pour échapper aux nombreux templiers et vous vous dirigez vers la salle où se trouve le Graal. Vous y êtes presque ! Un dernière obstacle se dresse devant vous : il y a comme un damier géant multicolore. Si vous décidez d'aller sur les cases rouges, allez au 191. Si vous choisissez d'aller sur les cases jaunes, allez au 28. Si vous allez sur les cases vertes, allez au 13. Si vous allez sur les cases bleues, allez au 190.

## 217

Un matin, vous vous réveillez, mais hélas l'enfant est mort durant son sommeil. Vous n'en connaissez pas la cause... Vous décidez d'aller l'enterrer près d'une forêt. Vous ne pouvez décrocher vos yeux de la tombe et vous sombrez dans la folie et mourez de désespoir.

## 218

Vous avez répondu FARINE, bravo! La licorne vous emmène où vous voulez. Elle vous propose deux directions, qui, selon elle, feront appel à des qualités différentes. Si vous voulez faire preuve de force et d'intelligence, allez au 163. Si vous préférez faire preuve d'agilité et de rapidité, allez au 164.

## 219

Vous entrez dans une forêt où vous pouvez trouver la carte qui vous emmènera au château. Vous voyez une licorne enchantée, elle est bleu turquoise, très grande avec des ailes blanches et une corne dorée... Soudain, la licorne se met à parler et vous pose une question !

« Le pain est-il fait à partir de farine ou d'avoine? »

Vous sentez que vous devez répondre. Si vous réussissez, vous pourrez prendre la licorne pour vous aider dans votre voyage. •

si vous répondez farine vous allez au 218 et si vous répondez l'avoine vous allez au 56.

## 220

Vous avez donc choisi d'aller à gauche. Vous avez l'impression de tourner en rond.  
Rendez-vous au 218...

## 221

Vous laissez la petite fille entre les mains de l'aubergiste, qui la frappe pour s'être enfuie. Vous pensez maintenant pouvoir dormir tranquillement. Mais pendant la nuit, alors que vous dormez à poings fermés, une petite ombre pénètre dans votre chambre, un long couteau à la main. Peut-être auriez-vous dû l'aider, car elle est désormais en colère contre vous et vient vous tuer dans votre sommeil...

## 222

Vous abandonnez votre mission et vous sortez de la ferme. Là, la vieille dame apparaît devant vous et vous dit : « Vous n'avez pas été digne de ma confiance... »

La vieille femme brandit une canne de bois et un orage éclate soudainement. Vous mourez étouffée dans un tourbillon de poussière. Votre vie et votre mission s'achèvent ici.

## 223

Vous vous reposez trois heures, pour vous c'est un bien trop court repos, mais cela vous a permis de reprendre un peu de forces. Vous faites un très beau rêve où vous voyez le roi vous remettre la couronne en vous disant de monter sur le trône. Un énorme ronflement vous réveille ! Allez au 62 si vous sortez de cette grotte très humide en courant, au 143 si vous vous rendormez pour continuer votre sieste, ou au 117 si vous allez voir l'origine du ronflement.

## 224

Vous auriez dû rendre des services. Merlin apparaît et vous dit que vous n'êtes pas digne d'être chevalier, vous avez tout refusé jusqu'à là... Soyez plus courageux la prochaine fois !

## 225

Le combat va commencer, vous combattez avec rage et dégoût puis, à un moment donné, l'elfe abandonne. Il vous annonce qu'il ne veut pas mourir dans un endroit dégoûtant et sale donc l'elfe vous laisse finalement passer avec gentillesse. Allez maintenant au 40.

## 226

Si vous voulez manger une pomme, allez au 2.  
Si vous voulez manger du pain, allez au 210.  
Si vous voulez manger une tarte aux fraises, allez au 228.

## 227

Vous décidez donc d'aller à droite. En avançant, vous trouvez de plus en plus de gravures sur les murs jusqu'à découvrir une sorte d'inscription qui ne veut sûrement rien dire, celle-ci indique la chose suivante : « DGDDGHDHGH ». Peut-être que cette inscription vous aidera plus tard... Vous continuez à avancer jusqu'à tomber sur une intersection.

Si vous décidez d'aller à droite, allez au 37, si vous décidez d'aller à gauche, allez au 27, et si vous allez tout droit, allez au 198.

## 228

Vous bavez devant la tarte aux fraises, vous croquez à pleines dents dans votre tarte avec délice. Allez au 76.

## 229

Vous êtes le fils du bon roi Arthur et votre père vous a envoyé faire le tour des villages autour de Camelot pour vous renseigner sur une ancienne légende qui parle d'un objet fabuleux qui serait lié à la quête du Graal : une bague d'invisibilité. À la fin du premier jour, vous êtes fatigué et devez vous reposer. Vous cherchez un endroit où dormir. Vous arrivez devant une grotte sombre humide et qui a l'air infinie. La nuit va tomber, vous et votre cheval êtes épuisés allez au 223 si vous vous arrêtez, et au 62 si vous continuez.

## 230

Vous arrivez au moulin et il n'y a pas de vent. Que fait un moulin dans cette partie de la cité alors qu'elle est réputée pour qu'il n'y ait jamais de vent ? Un vieil homme arrive depuis l'autre bout du champ. Il brandit une fourche à trois piques bien aiguisés. À ce moment, vous comprenez que votre vie est en danger et vous vous mettez à courir en direction du moulin. Vous poussez la vieille porte en bois et vous pénétrez à l'intérieur du moulin. La pièce du bas est vide, mais un escalier permet de monter ou de descendre.

Si vous voulez descendre l'escalier, allez au 50.

Si vous voulez monter l'escalier, allez au 82.

## 231

Vous avez choisi de garder l'animal mais celui-ci est malade, il est contagieux vous devez vous débrouiller pour le soigner si vous n'y parvenez pas dans les dix jours qui arrivent vous allez avoir de nombreux problèmes... Rendez-vous au 152 si vous voulez emmener l'animal se faire soigner. Sinon continuez à marcher au 5.

## 232

Sorcier qui meurt (arme magique)

Si on y arrive, on va au 112.

## 233

L'ours se jette sur vous, au dernier moment vous vous jetez sur le côté et l'ours se cogne contre un arbre. Il s'évanouit. Vous vous asseyez par terre et vous vous endormez à cause de la fatigue cumulée lors du voyage. Quelques temps plus tard, un hurlement sourd vous sort de votre rêve, vous ouvrez vos yeux doucement et là... une gueule géante arrive sur vous ! Avant que vous ne compreniez ce qu'il se passe, elle se referme sur vous et vous mourez.

## 234

Après plusieurs heures de marche, vous vous retrouvez dans un village mystérieux où se trouvent des petites maisons de lutins. Un lutin possède la plus grande maison du village, il s'appelle Crotaboudou, il vous propose de faire l'épreuve du roi. Elle se nomme la crotataboudade. Allez au 148 pour l'affronter. Vous pouvez aussi choisir de faire autre chose... Pour boire l'eau de la fontaine allez au 200. Pour vous reposer allez au 217.

## 235

Vous avez mangé la pomme. La pomme était empoisonnée... Vous vous souvenez avec terreur de l'effet qu'avait eu la pomme sur le dragon, mais bien trop tard... Votre aventure se termine ici.

## 236

Des ennemis approchent, ils ont l'air fainéants mais... DANGEREUX ! Ils approchent lentement et dégainent leurs épées. Tout d'un coup ils vous sautent dessus et vous griffent et mordent ! Ce sont des cannibales ! Vous dégainez aussi votre épée et vous les tranchez en deux ! C'est très sanglant ! Vous en sortez vivant. Quand vous sortez de l'arène vous n'apercevez pas votre récompense. Déçu, fatigué, vous arrivez au 34 devant un château qui a l'air ténébreux.

## 237

Sur le chemin du retour, vous entendez un cri, un cri de femme, non, plutôt de jeune fille. Vous vous précipitez au 127 pour l'aider !