

# labyrinthorrik

Si vous avez l'inconscience de tourner la page, vous allez vous trouver face au plus monstrueux labyrinthe que vous n'avez jamais vu. Attention, il ne s'agit pas de simplement retrouver votre chemin au milieu d'un classique dédale : à chaque fois que vous rencontrerez un numéro, vous devrez vous reporter à la liste ci-dessous. Vous apprendrez alors ce qui vous arrive. Vous aurez généralement un choix à faire. Une fois votre décision prise, reportez-vous, page 98, à la note correspondante, → (n). Vous verrez les conséquences ! Bien sûr, évitez de lire les autres résultats.

- votre but : ressortir vivant, à l'air libre, en ayant encore un point de vie et le plus riche possible, bien sûr !
- vous possédez au départ 40 points de vie. Chaque blessure

vous cause des « points de coup » (pt de c) qui se soustraient à ce capital de départ. Arrivé à 0, vous êtes mort (+).

• en cas d'action imprécise (« que faites-vous ? »), notez 2 ou 3 actions dans l'ordre où elles vous viennent à l'esprit avant de vous reportez à la note correspondante.

• les trésors au poids non précisé seront d'une gène négligeable. Le maximum portable est 70 kg.

• vous partez avec votre épée et deux fioles de contre-poison.

• vous ne pourrez porter qu'une épée à la fois.

Une solution existe ; nous vous la proposerons dans le prochain numéro. Mais en attendant.... ne vous découragez pas à votre première mort ! L'expérience acquise vous profitera dans vos vies ultérieures. Et bonne chance...



1. L'entrée du puits d'accès. Vous continuez ?

2. La grotte de l'orque égaré. → (1)

3. Une salle d'arme. Un orque s'y trouve, en train de disposer des lourdes épées brillantes sur des supports. Il disparaît dans la pièce suivante. Que faites-vous ? → (2)

4. Une dizaine d'orques attaquent. Faites-vous face ? → (5). Fuyez-vous ? → (50).

5. Une statue de métal et de pierres. Vous sentez un fluide étrange vous pénétrer. Vous fuyez → (6). Vous restez un moment → (7). Vous dérobez les piergeries → (8).

6. Une fosse remplie de serpents. Les deux pentes (a et b) qui y tombent ne peuvent pas être remontées. Avant d'atteindre la seule issue vous subissez une morsure. Vous perdez la moitié de vos points de vie, à moins de boire une fiole de contre-poison.

7. L'autre de l'Homme-Araignée (l'accès vers l'extérieur est bouché). Etes-vous poursuivi ? Oui → (9). Non → (10). Partez-vous ? → (11). Fouillez-vous l'Antre ? → (12).

8. Une trappe, juste à l'entrée, vous précipite dans le ravin (+).

9. Les deux statues à l'entrée sont des Golems, ils vous réduisent en bouillie. (+).

10. La pièce semble vide à part un coffre. Si vous entrez par la porte de bois, un dard empoisonné vous traverse. (En sortant il ne se passe rien). Une potion contre-poison réduit le dégât à 10 pt de c, sinon (+). Dans le coffre, un manuel de navigation.

11. La pièce semble vide. La traversez-vous ? → (14). Rebroussez-vous chemin ? → (15).

12. Porte fermée. Insistez-vous ? → (16).

13. Une grande salle truffée de Trolls hurlants. Malgré votre bravoure légendaire, vous ne pouvez même pas fuir et (+) à moins... que vous ne soyez encore sous l'effet de (13), ce qui vous permet de fuir très vite.

14. Une salle de magie, l'escalier qui y mène ne peut pas être monté. Un pentacle encadré de candelabres allumés et des coffres mystérieux. Un magicien fait des gestes dans votre direction. Que faites-vous ? Fuyez-vous ? → (17). Vous battez-vous à l'épée → (18) ou avec une autre arme → (19).

15. La salle de la trompe sacrée, incrustée de pierres précieuses. Un prêtre est présent dans la pièce. Le tuez-vous ? → (20). Tentez-vous de parler ? → (21).

16. Le belvédère vous téléporte salle 20.

17. Une salle remplie d'hommes-crânauds. Ils vous mettront 10 pts de c. Pas de trésor.

18. Un mille-pattes géant vous bouche le passage. L'attaquez-vous ? → (22). Fuyez-vous ? → (23).

19. La porte donne sur un escalier vers le haut et vers le bas. Vous montez → (24). Vous descendez → (25).

20. La salle donne sur un pont. Au centre un

espace vide : il vous semble qu'on peut le franchir en sautant. Tentez-vous ? → (26).

21. Joli passage n'est-ce-pas ?

22. L'ascenseur est manipulé par un Ogre. Il vous arrête. Insistez-vous ? → (27).

23. La salle du Corbeau Blanc. Sur le mur des inscriptions indiquent les ouvertures sur la pièce suivante : l'une est « une porte de vie », l'autre « une porte de mort », le corbeau qui trône là vous répondra en termes de logique à une seule question, mais des fois il ment et des fois dit la vérité. Quelle est la question à poser au corbeau ? → (32).

24. Si vous avez essayé d'entrer par la porte de bois, vous vous retrouvez ligoté sur un autel dans la salle 47 (Temple du Feu) (+). On peut toutefois utiliser la porte de bois pour sortir. Dans la salle se trouve un coffre → (40).

25. Un chien s'approche doucement. Attendez-vous ? → (33). Attaquez-vous ? → (44).

26. Un pont suivi d'un toboggan impossible à remonter. Vous atterrissez devant un tunnel, qui vous mène en 34.

27. Un pentacle est dessiné sur le sol de la pièce ; il vous téléporte au belvédère d'où une force vous expulse et vous interdit définitivement d'y pénétrer.

28. Des relents de fournaise putride s'échappent de cette pièce. Nous vous croyons trop sensé pour y avoir pénétré, n'est-ce-pas ? Auriez-vous insisté ? → (34).

29. Le Temple de l'Oracle. Vous entrez : l'Oracle, couvert de bijoux, est en transe et vous dit simplement « l'œil de feu devra commander une fois au faiseur de flammes ». Ressortez-vous ? → (35). Insistez-vous ? → (36). Autres conduites ? → (51).

30. Vous trouvez une tombe, un sarcophage et une momie. Si vous êtes « maudit » la momie ne bougera pas, sinon elle attaquaera et vous laisserez 10 pt de vie à moins que vous n'ayez de quoi lui lancer un jet de flamme, ce qui la réduit en cendre. Fouillez-vous le sarcophage ? Oui → (57). Non → (58). Fouillez-vous la tombe ? → Oui (47). Non → (48).

31. Un nuage se tient au centre de la pièce. Il sort par la porte vers 37, où il se met à pleuvoir. Il n'y a rien dans cette pièce.

32. Une salle de garde. Vingt orques attaquent si vous y pénétrez. → (76).

33. Le Putois géant vous terrasse (+).

34. Lorsque vous émergez du tunnel, des prêtres armés vous emmènent jusqu'à 47.

35. Une pièce de médecine. Un rebouteux à genou vous supplie de l'épargner. Le laissez-vous ? → (70). Le tuez-vous ? → (71).

36. La salle de l'Infectitude gluante. Ressortez-vous immédiatement ? → (78). Attaquez-vous et avec quoi ? → (74).

37. Lorsque vous passez sur les pavés humides, vous glissez et vous sombrez au milieu des poissons carnivores. Gloup ! (+).

38. Les inscriptions vous enjoignent « d'ajouter à l'hexagone dessiné sur le mur trois traits droits pour faire apparaître trois carrés, et découvrir le sanctuaire caché ». Sur une table, un pinceau et de la peinture. → (75).

39. Une dizaine de prêtres vêtus de couleur feu se préparent. Fuyez-vous ? → (81). Attaquez-vous et comment ? → (82).

40. Vous évitez une trappe. Rien d'autre.

41. La demeure du Souffle de flamme, pleine d'or et de fumée ; vous êtes grillé (+) à moins que vous n'ayez « l'œil de feu ». Dans ce cas, le dragon semble attendre. Que faites-vous ? → (83).

42. Une trappe vous précipite dans une oubliette profonde. (+).

43. Deux masques gardent l'entrée. Que faites-vous ? → (60).

44. Issue de la grotte 41. L'ascension est pénible et vous prend 1 pt de c, et même 2 si vous portez au moins 30 kg d'or mais là, vous êtes dehors et sauf ! Bravo !

45. Une forme sur le sol bouge dans l'ombre. Fuyez-vous ? → (61). Attaquez-vous ? → (62). Autres conduites ? → (63).

46. La salle de l'Oeil : si vous êtes « maudit », une force invincible vous précipite dans l'énorme diamant au centre de la pièce qui vous engloutit (+). Pas de résurrection possible. Sinon, une prêtresse dresse un bras vers vous. Si vous n'avez pas la « main de flamme », vous êtes transformé en glace. Sinon, votre magie vous défend mais vous ne pouvez attaquer... sauf avec l'épée d'argent massif. Si vous la possédez, la prêtresse tente alors à fuir. La laissez-vous ? → (65). La tuez-vous ? → (66).

47. Le temple du feu. Sans « l'œil de feu » vous finissez d'une manière innommable (+). Porteur de l'œil, vous vous sentez de taille à lutter avec les hommes et prêtres présents. Le faites-vous ? → (85). Fuyez-vous ? → (86).

48. Sur le mur, devant un passage impossible à forcer, six boules forment trois alignements de trois boules. Une inscription vous enjoint de réaliser « 4 alignements de 3 boules en n'en bougeant qu'une » ; alors le passage s'ouvrira. → (87).

49. La salle est pleine de pierres précieuses . Que faites-vous ? → (88).

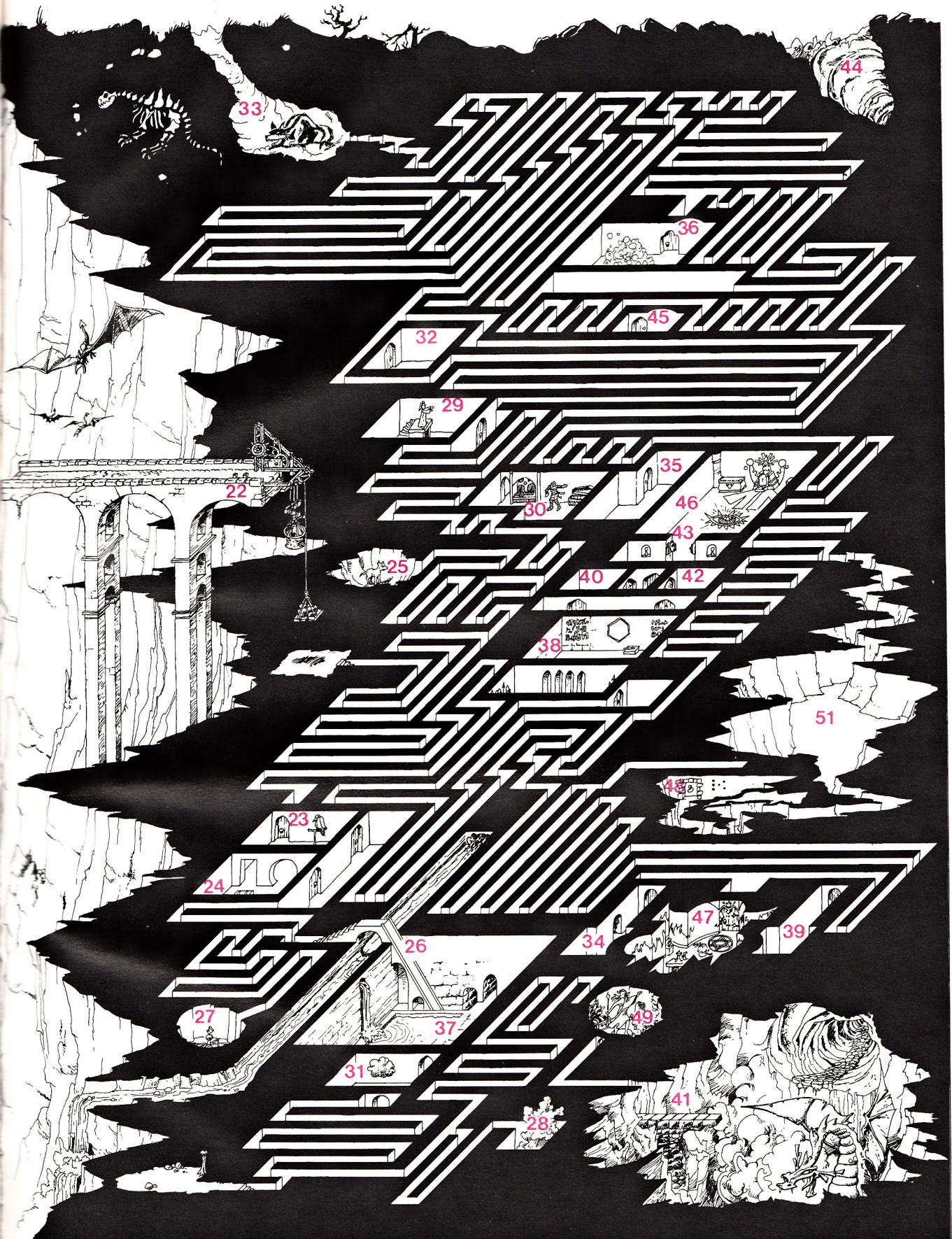
50. La barque volante : elle se manœuvre aisément et vous ramez au-dessus du vide. Au milieu, la barque vous réclame un manuel de navigation. Si vous ne l'avez pas, elle vous précipe par-dessus bord (+). Si vous l'avez, elle vous dépose sur l'autre débarcadère.

51. Des sables mouvants. (+).



# labyrinthhorrik





## NOTES ET RESOLUTIONS :

- (1) rien. Elle est vide.
- (2) si votre premier réflexe n'a pas été de prendre une des épées, vous réalisez que la pièce contiguë contient une dizaine d'orques qui sont prêts à vous attaquer. Fuyez-vous ? → (3) restez-vous ? → (4).
- (3) ils ne vous poursuivent que jusqu'au puits 1, en vous infligeant 5 pts de c.
- (4) vous avez saisi une épée magique. Avec cette épée « brillante » vous tuez les dix orques. Sinon (+) !
- (5) (+)
- (50) ils vous poursuivent jusqu'au puits 1 ou jusqu'à la salle 7, en vous mettant 5 pts de c, selon votre direction choisie.
- (6) OK.
- (7) une force mystérieuse court le long de vos bras ; voir (13) à votre prochain combat armé.
- (8) au moindre contact un éclair vous inflige 10 pts de c.
- (13) vous ne contrôlez pas votre force, et les armes vous glissent des doigts : vos assaillants vous font deux fois plus de dégâts.
- (9) il vous entend arriver et se lance sur vous avec son araignée : bref (+) !
- (10) vous pouvez le prendre par surprise et, le voyant agressif, le tuer le premier.
- (11) OK.
- (12) pendant la fouille de l'Antre, l'Araignée vous inflige une morsure empoisonnée. Vous perdez la moitié de vos pts de v, à moins de prendre une fiole de contre-poison. Sur l'homme, vous trouvez une sorte d'arbalète qui se fixe sur l'avant-bras, sans gêner et qui projette un dard, un seul, empoisonné, et également 10 pièces d'or.
- (14) OK.
- (15) c'est votre droit : il ne vous arrive rien !
- (16) si vous n'avez pas d'épée magique, inutile d'insister. Sinon la porte cède. Dedans, un Nain était prisonnier. Il vous donne une amulette marquée « ∞ » et s'enfuit.
- (17) vous prenez une boule de feu dans le dos. Triste fin (+).
- (18) dégainer, s'approcher, attaquer, tout ça est trop long et il vous arrive (17) mais de face, à peine mieux ! (+)
- (19) vous possédez l'arbalète-lance-dard. Le magicien stoppé dans ses passes est foudroyé. Sans arbalète le résultat est le même que (18). Dans cette pièce, il y a une fiole ; au moment de la boire, → (28). Si vous n'avez pas éteint le candelabre, le pentacle vous foudroie au passage. (+).
- (28) c'est une fiole de préscience elle vous permet une seule fois, de regarder les diverses conséquences possibles de votre prochaine rencontre avec un événement (piège, etc.) et d'agir en conséquence ; elle ne vous tire pas, bien sûr, du pétrin où vous êtes déjà.
- (20) couic !... il s'écroule sans un cri... Dérobez-vous les piergeries ? → (30). Autres actions ? → (31)
- (21) quelle erreur ! le prêtre donne l'alarme et deux hommes-crapauds armés d'épée de glace vous assaillent ; vous pouvez fuir avec 5 pts de v en moins. Ils resteront devant l'issue que vous aurez utilisée.
- (30) pas de problèmes, il y en a pour 1 000 pièces d'or.
- (31) bouger la trompe elle-même déclenche une trappe donnant sur un bain d'acide (+).
- souffler dans la trompe... fait s'écrouler toute cette partie du donjon. Mort lente (+).
- (22) à la moindre blessure, un jet brûlant vous cause 5 pts de c.
- (23) OK ! il ne vous poursuit pas.
- (24) et (25) même combat. Ça monte ou ça descend à l'infini et si vous rebroussez chemin, vous vous rendez aisément compte que vous dépassiez votre point de départ. Vous finirez vos jours dans ce piège (+).
- (26) si vous possédez l'amulette de saut de géant « ∞ » donnée par le Nain, vous passez sans peine, mais l'amulette disparaît. Sinon, vous tombez dans la pliure du journal. (+).
- (27) en le soudoyant → (37) ; en paroles → (38) ; en dégainant l'épée → (39).
- (37) et (38) c'est un sanguin. Avant que vous n'ayez esquissé un geste, il ne reste de vous que quelques os (+).
- (39) grâce à l'effet de surprise, une lutte acharnée vous permet d'avoir le dessus en ne laissant que 10 pt de v dans le combat. Vous pouvez manipuler vous-même l'ascenseur, mais le contre-poids est prévu pour des passagers bien plus lourds, vous ne bougez pas d'un pouce. Que faites-vous ? → (49).
- (49) une seule solution : mettre le cadavre de l'ogre dans la nacelle. Si vous n'y avez pas pensé rapidement, une troupe de gardes vous tombe et met fin à vos réflexions. (+).
- (32) la question à poser est : « l'affirmation suivante est-elle vraie : si cette porte est celle de vie, votre réponse à ma question sera un mensonge, sinon la vérité ? »
- Le Corbeau raisonne en terme de logique. Qu'il mente ou dise la vérité, sa réponse désignera la porte de Vie. En effet :
- | Le Corbeau :<br>Corbeau | La porte désignée est celle de vie | L'affirmation est | Le Corbeau répond |
|-------------------------|------------------------------------|-------------------|-------------------|
| dit la vérité           | Oui                                | Fausse            | Non               |
| ment                    | Oui                                | Vraie             | Non               |
| dit la vérité           | Non                                | Vraie             | Oui               |
| ment                    | Non                                | Fausse            | Oui               |
- Vous continuez alors votre chemin. Sinon. (+).
- (40) Une fois sortie du Donjon, les pièces d'or se pulvériseront.
- (33) il vous arrache une main, en soudant la plaie de ses crocs de métal portés au rouge. → (53) après avoir parcouru deux salles.
- (53) votre main repousse, rougeoyante ; elle peut émettre un jet de feu à volonté.
- (44) le chien voulait vous faire un cadeau. Il n'apprécie pas... et votre épée n'aura jamais raison de sa peau de métal. (+).
- (34) quelle erreur ! vous êtes cuit, sulfurisé, décomposé par cette haleine venue des démons des profondeurs. (+).
- (35) OK.
- (36) et (51) cet oracle vous jette sa malédiction. Une force brutale vous éjecte de la pièce et vous interdit d'y pénétrer de nouveau.
- (57) Vous trouvez un bracelet de 2 000 pièces d'or et dix kilos d'or (300 pièces).
- (58) Bon. OK, vous continuez.
- (47) au fond sous le squelette d'un chevalier, une épée en argent massif, incrustée de pierres précieuses d'une valeur d'au moins 5 000 pièces d'or. La prenez-vous ? → (42).
- (48) bon, OK.
- (42) OK, vous la prenez, sauf si vous êtes maudit ; auquel cas, une brûlure atroce vous envahit et vous perdez 5 pts de v.
- Il n'y a pas d'autre issue à cette pièce !
- (76) Un jet de feu peut vous permettre de ne subir que 10 pts de c. Sinon (+).
- (70) vous donne une fiole de soin. Il vous demande de la laisser tranquille. Le laissez-vous ? → (72). Le tuez-vous ? → (73).
- (71) bon, il est (+).
- (72) il se met à hurler, une garde importante intervient et (+).
- (73) OK.
- (78) OK.
- (74) • vous attaquez à l'épée : vous disparaissiez dans la Chose. (+).
- vous attaquez par un jet de feu : pas d'effet, mais la chose vous laisse le temps d'une 2<sup>e</sup> attaque → (79)
  - vous attaquez à l'épée d'argent massif : la Chose disparaît, libérant quelques os... et 1 000 pièces d'or (30 kg).
- (79) vous (+).
- (75) solution dans le prochain numéro.
- (81) si vous êtes déjà maudit, leur esprit s'empare de vous et vous devenez leur esclave. Vous n'êtes pas vraiment mort, mais c'est tout comme... (+)
- (82) seule une attaque immédiate à l'épée d'argent massif peut vous sortir de là sans dommage. Sinon (+).
- (83) l'œil permet de donner un seul ordre au dragon : votre seule requête doit être « fais-moi sortir » ; alors il vous prendra sur son crâne plat et vous déposera devant le tunnel qui mène à 44. Pour tout autre commandement, son souffle vous grillera (+).
- (60) que vous passiez vous-même, ou simplement un objet entre les deux têtes, un hurlement surhumain vous fend le crâne en deux. (+). Si vous passez accroupi sous les têtes, rien ne vous arrive.
- (61) OK.
- (62) et (63) si vous attaquez, la chose, sans défense, meurt sur place. Vous avez alors le loisir de voir qu'il s'agit d'un ami. Le monde est petit. Si vous ne l'avez pas tué, vous trouvez cet ami à l'article de la mort. → (78).
- (78) dans un râle, il vous dit : « la seule issue... par... le... faiseur de feu... mais, une seule... ! ».
- (65) OK.
- (66) un grand éclair, et vous êtes tous deux pétrifiés au milieu de la pièce ! (+).
- (85) vous êtes vainqueur, mais en ayant perdu 9 pts de v. Vous pouvez trouver des objets rituels incrustés de pierres d'une valeur de 5 000 pièces d'or ! Au fond du temple un passage étroit donne sur 49.
- (86) OK.
- (87) solution dans le prochain numéro.
- (88) il faut traverser la pièce sans toucher à quoi que ce soit, sinon toute richesse disparaît, y compris tout ce que vous possédez en entrant : armes, vêtements, pouvoirs, trésors... Quelle que soit votre conduite, la porte se referme sur vous, vous interdisant toute retraite.