

labyrinth

Didier Guiserix a encore frappé ! Non content de nous proposer une nouvelle épopée à travers un archipel « fantastique », il s'est adjoint les services de Philippe Fassier, nouveau complice, dont le dédale de la page 60 a toutes les chances d'égarer les derniers rescapés. Cependant, ne perdez pas tout espoir ; fixez-vous comme but premier de détruire au plus vite l'être monstrueux qui vous menace.

Quand vous aurez passé avec succès cette première séance initiatique, vous serez prêt pour explorer plus avant ce fabuleux univers. Et vous découvrirez peut-être que vous pouvez remporter une victoire bien plus prometteuse, que la simple destruction de votre ennemi.

nombre de joueurs : 1 (ou 2)

but du jeu : partant des caves de la Tour, en Z, pièce 51, parcourir les îles à la recherche des moyens d'accéder à la Tour, en A, pour y anihiler Orlaest, le Grand Sorcier. Vous pourrez vous sortir de cette aventure sans affronter le dédale de la page suivante. Mais, votre fierté et votre sécurité vous pousseront à explorer tout cet univers.

déroulement de la partie :

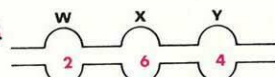
- au départ, vous possédez 20 PC (points de coup ou de vie) que vous pouvez perdre dans certains combats ;

quand vous les aurez tous perdus, vous êtes mort ! (à 0 PC, †). Votre fortune de départ est de 80 PO (pièces d'or) ;

- l'archipel se répète à l'infini, et les chemins disparaissent contre un bord du dessin réapparaissent à la même hauteur sur le bord opposé ;

- à chaque déplacement, vous noterez à la suite les chiffres figurant sur votre lieu de départ et sur votre lieu d'arrivée. Vous obtiendrez ainsi le numéro de la pièce d'arrivée, et vous reporterez à la liste des pièces. (Attention, le même lieu peut ainsi changer de numéro de pièce suivant le chemin qu'on a pris pour y arriver). En Z, vous êtes dans la pièce 51. La première chose que vous ayez à faire est donc de vous reporter au n° 51, dans la liste des pièces ci-après.

Exemple : venant de W, vous arrivez en X, vous lirez pièce 26. Après être allé en Y (pièce 64), vous revenez en X, cette fois-ci, vous lisez pièce 46.



Reportez-vous alors à la liste des pièces pour voir ce qu'il vous arrive. La description correspondante peut elle-même se terminer par un renvoi à une note que vous trouvez page 105. Certaines notes vous entraîneront dans le labyrinthe de la

page 60. Attention, vous devez noter vos actions (pièces et notes lues) au fur et à mesure car de nombreux événements dépendent de vos actes passés. Et conservez vos notes car l'aventure continuera !

jeu à deux : ... à condition que chaque joueur dispose de son propre numéro de J & S !

Les joueurs se déplacent simultanément, pièce par pièce ; secrètement, ils consultent la description de la pièce, choisissent leur conduite et lisent la note qui en découle. Puis ils inscrivent sur une feuille :

- dans une colonne le numéro de la pièce ;

- dans une 2^e colonne le ou les numéros de notes éventuellement lues.

Ils se montrent ensuite leur feuille respective et reprennent leurs chemins.

S'ils se rencontrent (même numéro de pièce) ils peuvent échanger des objets ou des informations. On ne peut évidemment donner un objet qu'on n'a pas, mais on peut toujours prétendre le posséder, ou bluffer sur les informations. Tous les objets du jeu existent en double (1 dans chaque labyrinthe) sauf ceux de la note 83.

Le gagnant est celui qui parvient au titre de maître des archipels (c'est-à-dire le premier « amené » à lire la note 81).

pièces : les numéros en rouge correspondent aux pièces, et les numéros en noir renvoient à une note page 105.

Symboles utilisés :

⚠	remarquer inévitablement
↪	rebrousser chemin
👁	stationner pour observer
» »	passer rapidement en
†	être mort
U	utiliser
(♥)	prendre
♥	trouver
♠	attaquer
♡	on vous donne (objet)
≡	il ne se passe rien
→ n	se reporter note (n)
n★	si vous avez lu la note (n)
x★	si vous êtes passé pièce x
◇	ouvert (e), s'ouvre
◆	fermé (e), infranchissable.
IN	inaccessible. Retournez à votre départ — même pièce, même numéro de pièce.
⌘	impossible.
🔒	passage dérobé, trappe.
🗨	une voix dit, demande.
D	définitivement

01. vide. Si U Oöl, allez en D.

03. le Forum de Cité où discute la foule. Si ↪ → 51. Si 📖 → 63.

04. au centre de cette grotte, on devine une source intermittente. Si ↪ → 72 ; si 85 ★ → 91 ; si 📖 → 85.

05. le nid d'aigle en bois pourri. ≡.

06. un bassin, devant un mur ◆.

08. voir pièce 48.

09. le palais du Philosophe : ses serpents interdisent tout passage.

10. vingt hommes-loups surveillent. Si ↪ → 64 ; si 📖 → 68.

12. Orlaest aux prises avec un démon invisible. Il ne vous voit pas. Sur une table, un anneau. Si (♥) → 58 ; si ↪ → 61, si 📖 → 81.

13. le Golem d'airain vous barre le passage, 🗨 « prononce le mot écrit sur mon socle ». Dites-vous « I, B, I, quatre-vingt-un » ? → 53. Autres choses → 62.

14. Si vous n'avez pas d'épée sur vous, la porte ◇ et un monstre à la dentition abondante apparaît. Si ↪ → 66 si 📖 → 50.

15. pour 10 PO, le passeur vous descend. Mais il ne remonte jamais personne !

16. une catapulte prête à tirer. La « gachette » est près du « porte-

projectile ». Si vous tirez → 57. Sinon ≡.

18. cul de sac.

19. voir pièce 9.

21. ≡.

22. le Palais du philosophe : ses serpents vous laissent passer. Vous gardez la clé.

23. des gens se rendent à la caverne de la Fontaine d'or ; vous pouvez les suivre.

24. au centre de cette grotte, on devine une source intermittente. Si ↪ → 72 ; si 85 ★ → 91 ; si 📖 → 85.

25. IN.

26. ≡.

27. une caverne ≡. Si U Oöl, allez page suivante, 150°, long. 0°.

29. salle circulaire inondée, vide ≡.

30. voir pièce 60.

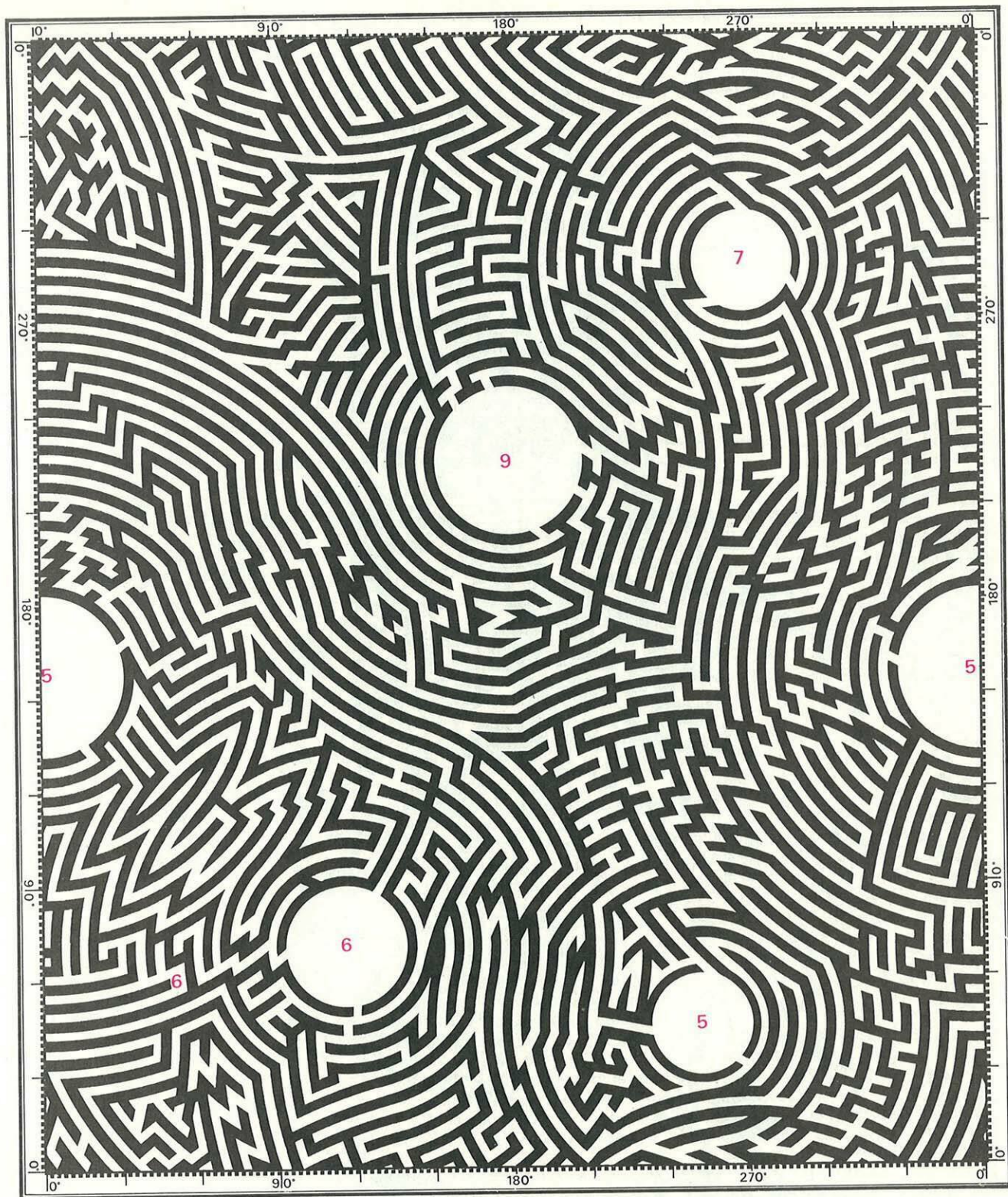
31. si 73 ★, vous accédez à la Tour et la clé est perdue. Sinon ≡.

32. si 79 ★ → 89 ; sinon, les pêcheurs restent cloîtrés, et ≡.

34. une fontaine d'eau dorée et lumineuse : si vous y trempez quelque chose, → 56, sinon ≡, elle se tarit.

35. un imbroglio de roues et de sphères étranges. Au sol, une lourde dalle avec une serrure correspondante à la clé Lak-Siën. Soudain, apparaît un être de flamme. 🗨 « donnez-moi la clé Lak-





Si en ! ». Vous lui donnez → 54 ; sinon → 67.

36. l'arbre de la Sorcière. Contre 10 PO, elle vous propose un renseignement. Payez-vous ? → 71 ; sinon ∞.

37. ⅆ de ↵. Le Megamandibulus surgit

♠. Vous perdez 30 PC. Si vous possédez le Casque Note en parfait état → 75.

38. un navire arrive : si ⅆ → 70, sinon ∞.

39. des squelettes garnissent ce lieu

désert.

40. voir pièce 60.

41. voir pièce 61.

43. si 60 ★, Orlaest est pétrifié par la bague ; sinon vous êtes changé en corbeau ; si » 2 » → 61, si ⅆ → 81.

Lorsqu'on arrive contre un bord, tout se passe comme si le labyrinthe était sur un cylindre, chaque bord joignant le bord opposé. Les latitudes et longitudes, graduées tous les 30° permettent de se repérer. Ainsi le couloir sortant à gauche au point lat. 60° long. 0° réapparaît au point lat. 60° long. 0° sur le bord de droite. Le système est le même pour les bords supérieur et inférieur.

45. le pont de l'Architecte Déphasé conduit, en sautant en bas vers 11 a. Si ① → 101.
 46. la Sorcière est « absente ». ∞.
 47. voir pièce 27.
 48. les géôles obscures. Si ↻ → 92 ; sinon → 97.
 49. des squelettes garnissent ce lieu désert.
 50. des loups partout. †
 51. les caves de la Tour d'Orlaest, où vous vous équipez ; un ∞ ♦ mène à la tour, au-dessus.
 52. ∞.
 53. Si U Oöl, allez page suivante, lat 60°, long. 120° ; sinon ∞.
 54. voir pièce 04.
 56. ∞.
 57. voir pièce 27.
 58. ∞.

59. des flammes tout autour, mais elles ne vous brûlent pas. Si U Oöl, ∞.
 60. les Copocléphiles kleptomane. A chaque passage, sauf le premier, ils vous volent votre plus grosse clé. Si vous n'avez pas de clé → 82.
 61. sur le mur, une maxime : « dans l'air, ne t'élance point sans être sûr de ton chemin ».
 62. des êtres peu humanoïdes ♦. Vous ♦ en ne perdant que 10 PC → 73. Si ↻ → 87.
 63. le Golem reste immobile, si 59 ★ ; Sinon IN, †.
 64. le laboratoire, abandonné aux serpents. Si ↻ → 92, si ① → 65.
 65. si votre latitude est 45°, lire pièce 1 ; si elle est 150°, lire pièce 10.
 67. X de ↻. Le Megamandibulus surgit ♦. Vous perdez 30 PC. Si vous possédez le Casque Note en parfait état → 75.
 68. ∞.
 69. voir pièce 79.
 71. voir pièce 61.
 72. cul de sac.
 73. Le Golem barre le passage. IN.
 74. l'auberge. Vous devez choisir entre :
 • vous restaurer → 95 ; • glisser 10 PO à l'aubergiste pour le rendre bavard → 78 ; • jouer aux cartes → 88.
 75. deux hommes-loups discutent : si ↻ ∞ ; si ① → 98 ; Si U Oöl, allez en D.

76. si 69 ★, la Sorcière vous propose de l'échanger. Si vous acceptez → 59, sinon ∞.
 79. grande salle grouillant d'algues carnivores. Si 77 ★ → 74 ; si 54 ★ → 80 ; sinon → 94.
 80. la demeure du sorcier Tsiroth ; ses loups surveillent... ♦ ; si 68★ → 83. Si » 25 » ∞. Si ↻ ∞.
 81. sur le mur, une maxime : « dans l'air, ne t'élance point sans être sûr de ton chemin ».
 83. des gens se rendent à la caverne de la Fontaine d'or ; vous pouvez les suivre.
 84. voir pièce 74.
 85. IN.
 86. le Fort des Sinistres Plaisantins. Ils vous jettent dans le bassin, en bas de la muraille. Là, traîne une grosse clé d'or. X de ↻.
 89. voir pièce 9.
 90. voir pièce 60.
 91. voir pièce 61.
 92. si 60 ★, Orlaest est pétrifié par la bague. Sinon vous êtes changé en corbeau. Si » 2 » → 61 ; si ① → 81.
 93. ruines désertes... ∞.
 94. un bateau en piteux état. Si ↻ → 102 ; si (♥) → 96.
 96. une salle vide. Si U Oöl ∞.
 97. des coffres éventrés. Si ↻ → 64 ; si ① → 99.
 98. ∞.

1^{an} = 84^F

Tarif France et Z.F. - 6 numéros par an.

Abonnez vous à jeux & stratégie

le magazine des jeux de réflexion

- **BENELUX 600 FB.**
JOURNAL LA MEUSE 8-12 bd de la Sauvenière
4000 LIEGE - BELGIQUE
CCP 000-0028376-52 PIM - Services Liège
- **CANADA et USA 24 \$ Can.**
PERIODICA Inc. C.P. 220 Ville Mont Royal
P.Q. CANADA H3P 3C4.
- **SUISSE 36 FS.**
NAVILLE et Cie 5-7 rue Levrier
1211 GENEVE 1 - SUISSE
- **AUTRES PAYS 100 F.**
Commande à adresser directement à Jeux & Stratégie.

Recommandé et par avion : nous consulter.

bulletin d'abonnement

à découper ou recopier et adresser paiement joint à :
Jeux & Stratégie, 5 rue de la Baume, 75008 PARIS

- à compter du n°..... veuillez m'abonner pour 1 an.

nom
 prénom
 n° rue
 code postal ville
 âge et profession (facultatif)

- ci-joint mon règlement de..... f par :
- ☐ chèque bancaire, ☐ Chèque postal,
- ☐ mandat-lettre, établi à l'ordre de Jeux & Stratégie.
- étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

JS19