



# ADVENTURE GAMES

VIVEZ  
L'AVENTURE



LE DONJON  
LIVRET D'AVENTURE

## Cartes Lieu

**A :** Alors que vous parcourez la cellule du regard, une énorme porte en bois verrouillée (101), présentant de nombreuses rayures (201), attire immédiatement votre attention. Juste devant celle-ci, il y a une petite grille au sol (401). Au fond, sur la couchette, vous voyez une boîte (701). Vous pensez également qu'il serait bon de jeter un œil en dessous : quelque chose pourrait se cacher dans les ombres (601). Vous remarquez ensuite qu'une brique dépasse du mur à votre gauche (501), tandis qu'un squelette, attaché à de lourdes chaînes en fer, pend à votre droite (301). Vos yeux finissent par se perdre dans le clair de lune qui pénètre dans la cellule par une petite ouverture aux barreaux usés (801).

**B :** Le ravin est rempli d'eau, vous pouvez désormais atteindre l'arcade de pierre sur l'autre rive (510).

**C :** Vous vous trouvez dans un couloir desservant quatre autres portes. Deux d'entre elles ont des cadenas dorés (105 et 205), une est entrouverte (305) et la dernière, à l'extrémité droite, est surplombée d'un petit écriteau (805). Un symbole étrange a été gravé dans le mur au-dessus de l'escalier menant à l'étage supérieur, au milieu des portes (405). Trois leviers sont enfoncés dans le sol (505, 605, 705).

**D :** Le large portail en bois massif est sécurisé par trois cadenas en bronze (109). Quoi qu'il y ait derrière, cela doit être très important ! À gauche du portail se trouve un tas de bois (209). D'épaisses toiles recouvrent le plafond (509) et vous constatez quelque chose de griffonné sur le mur à gauche (609). Tout près de vous, au pied d'un large tonneau (309), l'une des dalles de pierre dépasse légèrement du sol (409). Vous remarquez également un grand masque de pierre surplombant le portail et jetant sur vous un regard des plus macabres. Prenez la carte Aventure 80 et lisez-la à haute voix.

**E :** En entrant dans le quartier des gardes, vous découvrez une table (107), un poêle à bois avec four (207), une étagère (607), un grand placard (307) à votre gauche, ainsi qu'un tonneau (507) et une porte (707) à votre droite.

**F :** Une note (212) est accrochée au mur, à gauche de l'ouverture, tandis qu'à votre droite se trouve une boîte (312). En face de vous, le pont-levis est grand ouvert (112) et surplombe un profond ravin.

**G :** Vous avez découvert une sorte de laboratoire. Sur votre gauche, un escalier conduit à l'étage supérieur (202). À votre droite se dresse une nouvelle porte (502) et, à son pied, une large trappe est découpée dans le sol (802). Toutes deux sont équipées d'un cadenas en argent. Des étagères remplies de livres (102), de bouteilles, de teintures (302) et d'autres curieux objets sont fixées le long des murs. Au centre de la salle se trouve une grande table en bois (602) encombrée de flacons en verre et de pots contenant différents liquides (402), ainsi que de quelques boîtes et coupelles (702).

**H :** En montant, vous passez devant une fenêtre aux motifs colorés (104), puis quelques notes épinglées au mur (204) et enfin deux portes sécurisées par des cadenas dorés (304, 404). Vous remarquez également que plusieurs marches présentent des marques étranges (504).

**i :** Le passage secret mène à une mine sous le château. Les décombres jonchant le sol suggèrent que des fouilles qui ont eu lieu ici se sont arrêtées tout récemment. Trois puits béants plongent plus loin dans les profondeurs (203, 303, 403). Vous constatez également une petite note griffonnée suspendue à une poutre (503).

**J :** Le plafond au-dessus du mur couvert de lierre (308) s'est effondré et laisse pénétrer un peu de lumière de la mine. Au centre de la chambre se trouve une large tombe en pierre (208). Un bol sacrificiel (108) a été placé à côté. À gauche, vous distinguez une statue en ruines (608), une statue intacte (508) et un tas de sable (408).

**K :** Vous vous retrouvez dans une pièce très sombre dont le centre est occupé par un grand trône de pierre (113). Un crâne menaçant est suspendu au-dessus du trône (213). De grandes bannières pendent du plafond, à gauche et à droite de l'imposant siège (313). Vous vous demandez quel genre d'endroit cela peut-il bien être.

**L :** Après quelques dizaines de pas, vous suivez un escalier et débouchez dans une vaste chambre souterraine. Un profond ravin la traverse (410). Des fouilles ont également eu lieu ici - des tas de terre sont éparpillés çà et là (210). Soudain, quelques rayons de lumière émanent du haut plafond et illuminent la chambre, vous permettant de distinguer un puits (110) et une statue (310), en son centre.

**M :** De toute évidence, c'est une salle de torture. Au centre de la pièce se trouve un étendoir (506) et vous distinguez de nombreux outils rouillés accrochés au mur derrière lui (606). Trois crânes sont suspendus à votre gauche (106, 206, 306) à côté d'une chaîne lâche (406). Le sol est percé d'une grande grille (706). Vous êtes soudainement saisi par une vision : comme à travers un voile, vous entreapercevez une autre pièce. Vous y voyez des crânes aussi, mais considérablement plus grands. En dessous d'eux se tient une cérémonie. De loin, vous regardez Bérengar entouré de membres de haut rang de la Ligue. Tous sont vêtus de robes noires. Votre attention est attirée par un ancien sceptre richement orné au milieu du cercle. Vous entendez alors Bérengar déclarer : « *Nous renonçons ici aux anciennes méthodes de la Ligue des Gardiens ! Fini la modération. À partir d'aujourd'hui, nous allons réveiller les monstres nous-mêmes ! Frères et sœurs, bannissons le sceptre de notre fondateur et ainsi ses enseignements traditionnels !* »  
Prenez la carte Aventure 85 et lisez-la à voix haute.

**N :** Sous une échelle encastrée dans le mur, vous distinguez un tunnel sombre traversé par un canal d'évacuation des eaux usées. Le passage se divise en deux, une voie vers la gauche (211) et une vers la droite (311). Trois boîtes décrépites sont empilées à votre droite (411, 511, 611). Vous percevez également un doux murmure (711) ainsi que le couinement des rats (111).

**O :** Une partie de cette chambre est inondée, mais ça ne doit pas dépasser la hauteur des genoux. Voilà une occasion idéale d'ôter au moins le plus gros de la crasse accumulée dans les égouts ! En vous lavant, vous apercevez quelque chose qui scintille au fond de l'eau (414). Il y a une ouverture dans la voûte au-dessus de vous (114). Un filet d'eau coule d'un trou dans le mur (314). Un étrange appareil mécanique a été intégré au mur et vous pouvez l'entendre cliqueter doucement (214).

**P :** Plusieurs pierres tombales anciennes bordent la chambre caverneuse (515). Chacune d'elles est ornée de gravures mystérieuses. Au centre de la chambre se trouve un bassin en pierre sombre portant une inscription (415). Deux gargouilles encadrent l'entrée (115, 215) et vous en apercevez une troisième sur le mur (315).

**Q :** Le masque a fermé sa bouche mortelle. Vous pouvez maintenant accéder au portail (709) et au tas de bois (809) indemnes.

**R :** La porte à droite est maintenant ouverte (807). C'est de là que le gardien doit provenir.

## Paragrophes

**100 :** Vous vous réveillez d'un sommeil agité et écarquillez les yeux afin de fouiller l'obscurité environnante. Un frisson vous parcourt le corps. Vous étiez en train de remonter un étroit passage en pierres, une torche à la main. C'est ça ? Et puis... il y eut ce bruit. Ou peut-être était-ce... un cri ? C'est ça qui vous a réveillé. Maintenant, tout est à nouveau silencieux. Enfin, presque, car vous percevez un son, trop faible pour être localisé, mais suffisamment fort pour vous déconcerter. Vous vous demandez comment diable vous avez bien pu finir ici. Votre mal de tête est trop intense pour vous laisser plonger dans vos souvenirs et vous décidez donc de commencer par jeter un œil autour de vous.

Grâce au clair de lune traversant la fenêtre à barreaux, vous commencez lentement à distinguer quelques détails. Vous êtes allongé sur le sol en pierre d'une cellule sale. « *Un cachot ?* » Vous vous retournez rapidement vers la fenêtre. En effet, elle est barricadée avec de solides barreaux en fer. De plus en plus inquiet, vous poursuivez votre état des lieux. Vous distinguez plusieurs ombres informes sur le sol. Une lumière jaunâtre scintille sous la porte, probablement celle d'une torche de l'autre côté.

Là ! L'une des ombres vient de bouger, non ? C'est un autre humain. Vous entendez alors une voix : « *Où suis-je ? Que s'est-il passé ?* » suivie d'un gémissement. On dirait que vous n'êtes pas seul à ne vous souvenir de rien. La voix vous semble familière, mais votre tête recommence à vous faire mal dès que vous essayez de savoir qui cela pourrait être. Lentement mais sûrement, les autres commencent à se réveiller. Vous ne vous souvenez de rien. Seul un nom flotte dans votre esprit embrumé : Bérengar. Il était... est... votre ami ! Peut-être est-il lui aussi enfermé quelque part dans ces murs ?

Vous décidez de découvrir ce qui vous est arrivé et qui vous a emprisonné ici, et, par-dessus tout, de trouver un moyen de vous échapper de ce cachot ! Prenez la carte Mission A1. Lisez le paragraphe A, page 2.

**101 :** Le cadenas de fer ne peut être ouvert qu'avec la bonne clé.

**102 :** En face de vous se trouvent d'innombrables livres, dont « *L'Alchimie interdite à travers les âges* », « *De la résurrection des morts* » et « *Les chroniques de la Ligue des Gardiens* ». Intrigué, vous les feuillotez pendant un long moment et tombez sur ce passage : « *Après de longues négociations, le château construit sur les tombes oubliées est devenu la propriété de la Ligue.* » Une page blanche s'échappe du recueil lorsque vous tournez la page. Prenez la carte Aventure 40.

**104 :** Quel spectacle coloré dans un endroit aussi maussade! Le vitrail vous rappelle des jours meilleurs. Pourtant, quelque chose perturbe cette belle harmonie : il manque un morceau de la vitre.

**105 :** La première porte dispose d'une petite ouverture à barreaux et d'un cadenas doré. Si un joueur possède la carte Aventure 74, lisez le paragraphe 522. Sinon, lisez le paragraphe 544.

**106 :** Alors que vous atteignez le crâne le plus haut, une sangsue géante surgit de l'une des orbites et s'attache à votre bras. Vous le secouez frénétiquement, mais elle s'est déjà fermement attachée. Prenez la carte Aventure 59.

**107 :** Votre estomac grogne alors que vous observez l'assiette presque vide sur la table. Il ne reste qu'un minuscule morceau de fromage et un couteau. Edric se racle la gorge : *« Je suis désolé de te voir si affamé. Mais le mouton rôti était vraiment trop tentant... »* Prenez les cartes Aventure 24 et 52.

**108 :** Non loin de la tombe se trouve un piédestal en pierre avec un bol sacrificiel. De l'alchimie a été pratiquée ici il n'y a pas si longtemps, car le bassin contient encore des résidus de liquides et de poudres indéterminables, et plusieurs flacons de verre y ont été brisés. En regardant de plus près, vous constatez que l'un de ces flacons est toujours intact! Il contient un épais liquide aux reflets rouges. Prenez la carte Aventure 38.

**109 :** Vous marchez dans le couloir jusqu'au grand portail. En vous approchant, vous entendez un sifflement. Vous levez les yeux et voyez une flèche qui jaillit de la bouche du masque de pierre, au-dessus du portail. Malheureusement, vous êtes bien trop près pour échapper à sa trajectoire et une douleur enflamme votre jambe lorsque la flèche la transperce! La prochaine fois, vous feriez mieux d'éviter ce masque de pierre. Vous perdez 2 points de vie.

**110 :** Ce puits de pierre semble très solide. Mais il n'est pas particulièrement profond et est presque vide. Apercevant un mouvement du coin de l'œil, vous reculez. Était-ce un serpent au fond? Vous approchant lentement, vous essayez d'y voir un peu plus clair, tout en conservant une distance de sécurité. Ouf, c'est juste un vieux bout de corde! Prenez la carte Aventure 49.

**111 :** Une famille de rats se faufile dans un coin. Votre estomac commence à gronder et vous ne pouvez vous empêcher de songer un instant au goût du rat rôti. Un couinement vous tire de votre rêve éveillé et vous baissez les yeux. Se sentant menacé par votre présence, l'un des rats vous mord au mollet. Votre cri de douleur résonne dans le souterrain, effrayant le rat et le faisant fuir. En colère, vous vous lancez à sa poursuite : *« Je vais t'attraper! »* hurlez-vous en lui courant après. Ce petit effronté connaît son chemin et vous subissez plusieurs blessures pendant cette poursuite. Vous l'avez presque rattrapé lorsque vous glissez et vous affalez de tout votre long. Malheureusement pour le rat, vous réussissez à l'attraper dans vos gesticulations et à l'assommer. Heureusement que personne ne vous a vu... Alors, qu'allez-vous faire de ce rat maintenant? Vous perdez 1 point de vie. Prenez la carte Aventure 46.

**112 :** Le pont-levis est baissé - la liberté vous tend les bras. Mais impossible de partir sans votre ami Bérengar! Vous retournez au château, bien déterminé à le retrouver.

**113 :** L'emblème de la Ligue des Gardiens a été gravé sur le trône. Si vous souhaitez vous y asseoir, lisez le paragraphe 513.

**114 :** Il y a une ouverture dans la voûte au-dessus de vous. Elle ressemble à un diamant enfermé dans un cercle. Que peut-il bien y avoir au-dessus?

**115 :** Il y a quelque chose d'étrange dans cette gargouille. Alors que vous vous approchez prudemment, l'un de ses yeux s'éclaire et un jet de feu sort de sa bouche. Vous perdez 2 points de vie.

**122 :** Vous plongez votre bras pour tâter ce conduit avec votre main. Il y a quelque chose qui bouge! En un éclair, un serpent s'enroule autour de votre bras et y enfonce ses crocs! Vous retirez votre bras avec effroi, ce qui provoque la chute du serpent et sa disparition dans les égouts. Ce n'est certainement pas ça que vous avez vu scintiller! Vous allez avoir besoin de quelque chose de plus long pour l'atteindre. Vous perdez 1 point de vie.

**125 :** Vous prenez une gorgée de la potion bleue. C'est affreux! Rapidement, votre vision se trouble et vos sens s'estompent. Lorsque vous revenez à vous, vous êtes étendu sur le sol et la pièce tourne toujours autour de vous. Votre nez palpite de douleur et de la salive s'écoule du coin de votre bouche. Vous avez des hallucinations vraiment folles. Ce doit être les effets de la potion. Vous feriez mieux de trouver un antidote! Prenez la carte Aventure 78.

**141 :** Vous ouvrez la porte avec précaution. Dans l'entrebâillement, vous apercevez un homme dans la pièce voisine! Vous arrêtez votre geste et vous êtes sur le point de refermer la porte lorsque vous entendez une voix amicale : *« N'aie pas peur, je ne suis pas un gardien! Et vu comment vous entrez ici, vous devez essayer de vous échapper... tout comme moi. Je m'appelle Edric. »* Prenez la carte Lieu E et placez-la à droite de la carte Lieu C. Prenez la carte Aventure 90 et placez-la au centre de la carte Lieu E de sorte que tous les numéros de zones soient encore visibles. Placez ensuite votre personnage sur la carte Lieu E et lisez le paragraphe E.

**144 :** Jin regarde la pierre dans votre main avec fascination. *« J'ai vu des membres de la Ligue ramasser des pierres précieuses au fond des puits. Certaines étaient incrustées dans des roches plus dures, voire dans des cristaux moins précieux. Elles ne peuvent être extraites qu'avec de bons outils. »* Si vous souhaitez continuer à creuser, lisez le paragraphe 803.

**145 :** Vous parvenez à un autre embranchement dans le tunnel. Si vous décidez de prendre la voie de gauche, lisez le paragraphe 245. Si vous préférez partir à droite, lisez le paragraphe 345.

**152 :** Votre regard reste fixé sur le sceptre. *« Pourquoi veut-il s'en débarrasser? De quoi a-t-il peur? »* La vision s'efface et vous êtes empli de détermination : vous pouvez utiliser ce sceptre pour arrêter Bérengar! Avec une force renouvelée, vous avancez à grands pas. Regagnez 1 point de vie.

**153 :** Vous trébuchez contre quelque chose et tombez lourdement. Votre élan vous conduit plus loin dans le puits et vous vous écrasez sur le sol de pierre froide. Votre corps est entièrement recouvert de coupures et de bleus! Vous perdez 2 points de vie. Lisez le paragraphe 653.

**154 :** Vous vous libérez adroitement de la prise de la prisonnière et réussissez à vous défaire des mains qui s'agrippent à votre cou. Vous faites un pas rapide en arrière et frottez instinctivement votre cou. Lisez le paragraphe 444.

**155 :** *« T'as l'air d'avoir faim »,* déclare Monte. *« Tiens, prends ça. »* Il vous donne un morceau de pain rassis. Prenez la carte Aventure 71.

**156 :** Vous ouvrez la porte et vous vous précipitez dans la pièce, prêt au combat. Soudain, vous êtes pris d'une vive douleur au genou et vous tombez au sol en jurant avec les bras étendus devant vous. Vous perdez 1 point de vie.

Vous regardez rapidement autour de vous, vous attendant à être attaqué par un garde. Au lieu de cela, vous vous retrouvez face à un visage barbu et souriant : *« Vous ne ressemblez pas à un gardien ! »* s'exclame-t-il. *« Plus à un autre prisonnier essayant de s'échapper! Je m'appelle Edric. »* Il vous tend la main et vous aide à vous relever. *« Je suis désolé pour votre genou, mais on n'est jamais trop prudent dans cet endroit. »* Prenez la carte Lieu E et placez-la à droite de la carte Lieu C. Prenez la carte Aventure 90 et placez-la au centre de la carte Lieu E de sorte que tous les numéros soient visibles. Placez ensuite votre personnage sur la carte Lieu E et lisez le paragraphe E.

**157 :** Dans la boule de cristal, vous pouvez... vous voir? Vous portez une épée et un bouclier et semblez protéger une personne importante vêtue d'une robe. Un simple agriculteur s'approche un peu trop près à votre goût de votre protégé, alors vous le frappez instinctivement au visage de toute la force de votre poing en armure. Il tombe à terre, en sang. Lisez le paragraphe 757.

**159 :** Pris au dépourvu, vous restez comme enraciné au sol, mais, par chance, la flèche se contente d'effleurer votre bras! Vous perdez 1 point de vie.

**161 :** *« Vous! »* hurle la prisonnière. *« Vous travaillez pour la Ligue! Vos vêtements en lambeaux ne me trompent pas! Vous êtes le garde personnel de Bérengar et l'accompagnez partout où il se rend dans le royaume. Vous êtes impitoyable. Laissez-moi tranquille! »* Sans prévenir, elle vous lance soudain une pierre au visage! Elle se calme un peu lorsque vous pouvez lui assurer de façon crédible que vous êtes emprisonné ici. Vous perdez 1 point de vie. Lisez le paragraphe 561.

**162 :** Vous vous cachez dans l'ombre du pont-levis et les gardes passent sans vous voir. Quelques instants plus tard, vous entendez de nouveaux cris venant de l'intérieur, puis un râle, puis... le silence. *« Cela n'augure rien de bon! Peut-être aurions-nous dû aider Edric? »* Quelques instants plus tard, vous êtes tirés de vos réflexions par des pas qui retentissent le long du corridor. Un garde court vers le pont-levis ! Rangez la carte Aventure 90 dans la boîte. Si vous avez la carte Aventure 24, lisez le paragraphe 362. Sinon, lisez le paragraphe 462.

**165 :** D'un coup sec, vous parvenez enfin à abaisser le levier. Il semble avoir déclenché un mécanisme, car, lorsque vous appuyez votre oreille contre le mur, vous entendez un léger bourdonnement et le cliquetis des engrenages. Le masque de pierre surplombant le portail à l'étage ferme enfin sa bouche mortelle.

Fantastique, vous avez trouvé un moyen de désactiver le piège! Rangez la carte Lieu D dans la boîte. Prenez la carte Lieu Q et placez-la à la place de la carte Lieu D. Placez ensuite tous les personnages qui étaient présents sur la carte Lieu D sur la carte Lieu Q. Lisez le paragraphe Q.

**171 :** Dans votre esprit, vous voyez une chambre sombre. En son centre se trouve un trône de pierre portant le symbole de la Ligue des Gardiens. Plus vous regardez le trône, plus vous êtes convaincu que cet endroit est diabolique et que le trône est maudit! Lisez le paragraphe 971.

**183 :** Brigh se sépare du groupe et est la première à fondre sur Bérengar. Avant même qu'il se rende compte de ce qui se passe, elle l'a jeté au sol. Impressionnant! Mais Bérengar est habile. Il prend une potion sous sa cape et la jette au sol. Un immense nuage de fumée se forme immédiatement et vous pouvez à peine distinguer vos mains devant vous.

Lorsque la fumée s'est enfin dissipée, Bérengar a disparu. Vous feriez mieux de vous dépêcher si vous voulez atteindre la tombe Est dans les temps. Ce n'est que là que vous pourrez empêcher Bérengar de libérer encore plus d'horreurs! Lisez le paragraphe K.

**200 :** Vous vous arrêtez à nouveau et regardez à l'extérieur avec nostalgie. Le soleil est chaud sur votre visage et la brise légère porte le parfum de l'automne. Soudain, vous entendez un cri provenant de l'intérieur du château : « Halte-là! » suivi d'un cri étouffé. Était-ce Edric? Il a des ennuis! Mais que se passera-t-il si le garde vous cherche aussi?

Rangez la carte Aventure 67 et la carte Mission A1 dans la boîte et prenez la carte Mission A2. Vous devez maintenant décider : si vous souhaitez vous cacher de la menace qui approche, lisez le paragraphe 162 ; si vous préférez vous précipiter au secours d'Edric, lisez le paragraphe 262.

**201 :** Les traces sur la moitié supérieure de la porte sont profondes et la porte paraît plus endommagée que vous ne le pensiez. Si vous parveniez à la frapper avec quelque chose d'assez robuste, vous devriez pouvoir la casser.

**202 :** Les marches marquent le début d'un long escalier en colimaçon. Prenez la carte Lieu H et placez-la au-dessus de la carte Lieu G. Placez ensuite votre personnage sur la carte Lieu H. Lisez le paragraphe H.

**203 :** Le puits le plus proche de vous semble être très profond et disparaît dans les ténèbres. Vous vous penchez pour regarder de plus près. Si un joueur possède la carte Aventure 74, lisez le paragraphe 344. Sinon, lisez le paragraphe 422.

**204 :** Plusieurs notes sont accrochées au mur en haut de l'escalier. « Important : La prisonnière 304 est pénible, mais très intelligente! Elle pourrait toujours se révéler utile. La prisonnière 404 a de nouveau attaqué les gardes. Elle sera disciplinée la semaine prochaine. » et « Les opérations de l'aile Est sont actuellement suspendues suite à l'effondrement du tunnel. » L'autre note semble être une sorte de carte. Prenez la carte Aventure 45.

**205 :** Tout comme la première porte de la cellule, la seconde a également une petite ouverture à barreaux et un cadenas doré. Si vous avez la carte Aventure 75, lisez le paragraphe 522. Sinon, lisez le paragraphe 644.

**206 :** Les orbites vides du crâne central vous regardent sans vie. Dégoûté, vous décidez de vérifier s'il y a quelque chose à l'intérieur. Vous découvrez quelque chose de petit et de lisse dans sa bouche. Alors que vous essayez de l'attraper, vous sentez une piqûre et retirez rapidement votre main! Vous perdez 1 point de vie. Prenez la carte Aventure 58.

**207 :** Le four est encore chaud et réchauffe la pièce. Quelqu'un doit avoir préparé un repas ici, il n'y a pas si longtemps. Malheureusement, il n'en reste plus rien.

**208 :** Vous vous dirigez vers le tombeau situé au centre de la chambre. Le couvercle a été retiré et vous jetez un oeil à l'intérieur. Il est vide! Le cadavre - ou quoi qu'il ait pu y avoir ici - a été déplacé ou volé. Vous apercevez quelques fragments de roche dans un coin.

**209 :** Vous avancez dans le couloir pour regarder de plus près le tas de bois sur le sol. En vous approchant, vous entendez un sifflement. Vous levez les yeux et voyez une flèche sortir de la gueule du masque de pierre, au-dessus du portail. Elle file droit sur vous. Malheureusement, vous êtes bien trop près pour l'éviter à temps et une douleur irradie votre épaule lorsqu'elle la transperce! La prochaine fois, vous feriez mieux d'éviter ce masque de pierre. Vous perdez 2 points de vie.

**210 :** Une pièce de nacre a été oubliée au sommet du tas de gravats. Prenez la carte Aventure 63.

**211 :** Vous décidez de prendre la voie de gauche et de suivre le souterrain dans le noir pendant un certain temps. Soudain, vous entendez un grondement et, sans crier gare, le plafond commence à s'effondrer sur vous. Un rocher saillant s'écrase sur votre dos et vous vociférez de douleur ! Sortez d'ici avant que le tunnel ne vous ensevelisse ! Revenez à votre point de départ sur la carte Lieu N. Vous perdez 2 points de vie.

**212 :** « *Attention : À partir d'aujourd'hui, envoyez systématiquement deux des meilleurs gardes pour Bérengar dans la tour !* » Le message est clair. Bérengar est vraiment en vie et il doit être emprisonné dans la tour !

**213 :** Le crâne géant accroché au mur renvoie stoïquement votre regard. Quelque chose brille dans sa bouche. Prenez la carte Aventure 28.

**214 :** Votre attention est attirée par les leviers de l'appareil. Un petit mot vous avertit : « *Ne modifiez pas les réglages de la pompe à eau !* » Au-dessous de celui-ci se trouvent trois rouages, portant chacun les chiffres de 0 à 9. Avec la bonne combinaison, vous devriez pouvoir activer le dispositif. Si vous souhaitez essayer d'entrer un code à trois chiffres, lisez le paragraphe à six chiffres XYZ214 en complétant la combinaison avec trois chiffres de votre choix (X, Y et Z).

**215 :** La cavité buccale de la gargouille de pierre s'enfonce profondément dans le mur. Vous fouillez sans crainte l'intérieur. Prenez la carte Aventure 48.

**222 :** Peut-être que vous pourrez voir ce qui se cache derrière la porte à travers les barreaux de son ouverture. Vous vous approchez. Au dernier moment, vous apercevez deux yeux verts sauvages et pétillants dans la pénombre. Prenez la carte Aventure 83 et lisez-la à haute voix.

**225 :** Si vous avez la carte Aventure 78, lisez le paragraphe 625. Sinon, lisez le paragraphe 725.

**244 :** Lentement mais sûrement, vous détachez la pierre avec votre couteau. Comme vous le craigniez, la lame finit par se casser. Mais ce que vous découvrez sous la pierre compense cet incident. Rangez la carte Aventure 24 dans la boîte. Prenez la carte Aventure 44.

**245 :** Vous atteignez un nouvel embranchement dans le tunnel. Pour aller à gauche, lisez le paragraphe 445. Pour aller à droite, lisez le paragraphe 545.

**252 :** Toute l'assistance se met à applaudir. Mais il n'échappe pas à vos yeux perçants que l'un des membres de la Ligue lève le sceptre en murmurant : « *Dans les égouts de l'histoire avec vous, avec les anciennes méthodes.* »

**253 :** En plissant les yeux, vous parvenez juste à temps à distinguer un gros rocher sur le sol du tunnel. Vous le franchissez avec précaution et poursuivez votre chemin. Lisez le paragraphe 653.

**254 :** Vous plongez intuitivement d'un côté pour que le coup vous frappe à l'épaule, et non en plein visage. Vous perdez 1 point de vie. Lisez le paragraphe 444.

**255 :** Monte se rapproche de plus en plus près de votre visage jusqu'à ce que ses yeux troublés s'écarquillent de surprise : « *Yolanda ! Quel plaisir de te voir ici, ma fille chérie ! Tiens, j'ai quelque chose pour toi...* » Croit-il vraiment que vous êtes « *Yolanda* » ? Sa vue ne peut pas être aussi mauvaise ! Mais il semble si heureux à cet instant précis. Pourquoi le décevoir... Prenez la carte Aventure 73.

**257 :** Dans la boule de cristal, vous pouvez... vous voir ? Vous êtes dans une chambre luxueuse qui ne vous appartient manifestement pas. Vous marchez discrètement jusqu'à la table et saupoudrez un peu de poudre dans la carafe de vin qui s'y trouve. Ensuite, vous vous retirez dans les ombres. Lisez le paragraphe 757.

**259 :** Grâce à vos réflexes rapides, vous parvenez à vous jeter à terre juste à temps. La flèche siffle au-dessus de votre tête et s'écrase dans le mur derrière vous. C'était tout juste !

**261 :** « *Vous !* » hurle la prisonnière. « *Vous travaillez pour la Ligue ! Vos vêtements en lambeaux ne me trompent pas ! Vous êtes la meilleure espionne de la Ligue. Ce sont vos hommes de main qui m'ont jetée dans cette cellule. Laissez-moi tranquille !* » Sans prévenir, elle vous lance une pierre au visage ! Elle se calme un peu lorsque vous pouvez lui assurer de façon crédible que vous êtes emprisonnée ici. Vous perdez 1 point de vie. Lisez le paragraphe 561.

**262 :** Vous courez dans le couloir aussi vite que vos pieds vous le permettent, vos amis vous suivant de près. Haletant, vous atteignez le quartier des gardes et jetez un coup d'œil à l'intérieur.

Prenez vos personnages et placez-les sur la carte Lieu E. La porte en face de vous est entrebâillée. C'est de là que le garde doit provenir. Une bataille confuse fait rage dans la salle. Le garde attaque Edric avec sa longue lance, tandis qu'Edric tente en vain de le repousser. Il est clair pour vous qu'Edric ne tiendra pas seul beaucoup plus longtemps. Vous vous regardez et décidez d'attaquer ensemble ! En utilisant l'élément de surprise et la force du nombre, vous parvenez à maîtriser le garde, qui tombe au sol, blessé. Si vous avez la carte Aventure 24, lisez le paragraphe 562. Sinon, lisez le paragraphe 662.

**271 :** Plusieurs tombes entourent un bassin. Il est gravé de lettres qui commencent à danser devant vos yeux. La danse sinistre semble geler votre âme et vous aspirez à la caresse réchauffante du soleil. Lisez le paragraphe 971.

**283 :** Bérengar vous voit arriver. Il passe derrière le trône, tire une potion blanche de sa cape et la jette dans votre direction. La bouteille se brise en mille morceaux et vos pieds, et un nuage d'une épaisse fumée blanche se forme immédiatement et remplit rapidement toute la chambre. Vous tombez au sol, étourdi, étouffé. Le groupe doit perdre 2 points de vie. Vous pouvez les répartir entre vous, à votre guise. Lorsque la fumée s'est enfin dissipée, Bérengar a disparu. Vous feriez mieux de vous dépêcher si vous voulez atteindre la tombe Est dans les temps. Ce n'est que là que vous pourrez arrêter l'expérience avant que Bérengar ne déclenche encore plus d'horreurs! Lisez le paragraphe K.

**300 :** Vous vous regardez, indécis. Vous avez toujours du mal à croire que vous fassiez jadis partie de la Ligue des Gardiens. Bérengar continue, insensible : *« Quels misérables lâches vous êtes! Quand vous avez appris que mon plan visait à réveiller les golems de pierre, une étincelle de rébellion s'est enflammée en vous. Vous avez tout à coup retrouvé votre conscience »,* grogne-t-il avec dédain. *« Comme si cela pouvait vous éviter toutes les horreurs nécessaires pour atteindre notre objectif ultime. Mais on pouvait s'y attendre, votre plan n'était pas parfait et nous vous avons surpris avant que vous ne puissiez faire le moindre mal. Nous n'avions guère d'autre choix que d'effacer votre mémoire et de vous emprisonner. Vous êtes peut-être simples d'esprit, mais vous en saviez encore trop. »* Son regard se tourne vers l'endroit où la bête... non, le golem de pierre, avait péri. *« Votre évasion et la défaite du golem de pierre montrent que vous représentez toujours une menace pour la Ligue. Mais il y a toute une armée de golems de pierre dans les tombes Est qui ne demandent qu'à être réveillés. L'expérience est presque terminée et vous ne l'arrêterez pas maintenant! »* Rangez la carte Aventure 68 et la carte Mission A2 dans la boîte et prenez la carte Mission A3. Vous devez maintenant prendre une décision : Souhaitez-vous essayer de vaincre Bérengar de ne pas donner suite à ses plans? Lisez alors le paragraphe 613. Ou préférez-vous l'attaquer? Lisez le paragraphe 713.

**301 :** Un effrayant squelette, c'est tout ce qui reste de ce prisonnier. Ses bras sont toujours enchaînés au mur avec de lourdes chaînes en bronze. Comme il n'aura plus besoin de ses affaires, vous décidez de fouiller la tunique à moitié pourrie qui est toujours suspendue à sa poitrine. En tâtonnant, vous parvenez à localiser une poche. Voulez-vous jeter un oeil à l'intérieur? Si oui, prenez la carte Aventure 15.

**302 :** L'étagère est chargée de toutes sortes de bouteilles et de bocaux étranges. La plupart d'entre eux sont fissurés, voire cassés, mais, avec un peu de chance, vous trouverez une petite bouteille de verre encore intacte! Prenez la carte Aventure 30.

**303 :** Le fond du deuxième trou est à peine à quelques pas en dessous de vous. Qui sait, vous trouverez peut-être quelque chose d'intéressant parmi tous les décombres et les débris qui jonchent le sol? Avec précaution, vous descendez et commencez à creuser à mains nues. Prenez la carte Aventure 33. Si vous souhaitez continuer à creuser, lisez le paragraphe 703.

**304 :** La porte de la cellule de gauche a un cadenas doré. Si vous avez la carte Aventure 76, lisez le paragraphe 522. Sinon, lisez le paragraphe 904.

**305 :** La porte de la deuxième cellule est déverrouillée. Au sol, vous remarquez du métal fondu. Peut-être qu'il s'agit des restes du cadenas? Quelqu'un d'autre s'est échappé aussi! Vous jetez un oeil dans la cellule et constatez, sans surprise, qu'il ne reste plus rien.

**306 :** Une petite pièce de nacre blanche étincelle dans la cavité nasale du crâne inférieur, malgré la pénombre. Prenez la carte Aventure 53.

**307 :** Il n'y a rien dans l'armoire, juste quelques ustensiles de nettoyage. Mais le balai pourrait vous être utile. Prenez la carte Aventure 17.

**308 :** Quelques pieds de lierre poussent sur le mur du fond de la crypte. Vous fouillez la verdure à la main. En dessous, vous découvrez une étagère secrète, creusée dans la paroi rocheuse. Elle est vide, à l'exception d'une petite boule de cristal. Prenez la carte Aventure 82 et lisez-la à haute voix.

**309 :** Il y a un gros tonneau juste à côté de vous. Curieux, vous retirez son couvercle et jetez un coup d'oeil à l'intérieur. Il semble vide, mais il fait vraiment trop sombre pour en être certain. Si vous voulez fouiller à l'intérieur, lisez le paragraphe 909.

**310 :** Sous son capuchon, assombrissant son visage, la statue semble vous regarder d'un air déterminé. Frappé par un souvenir remontant du plus profond de votre être, vous vous souvenez de la personne à l'effigie de laquelle cette statue a été sculptée : Wulfred, le fondateur de la Ligue des Gardiens! Cette statue doit donc avoir plusieurs centaines d'années. Si vous avez la carte Aventure 76, lisez le paragraphe 610.

**311 :** Vous décidez de prendre la voie de droite. Après seulement quelques pas, la lumière du souterrain principal s'estompe. Dans la lumière blafarde rémanente, vous constatez à peine que le passage se divise à nouveau en deux. Le rugissement de l'eau résonnant sur les murs du tunnel vous rend nerveux. Un faux pas ici pourrait avoir de lourdes conséquences! Êtes-vous sûr de savoir où vous allez? Si oui, continuez à vous frayer un chemin dans le noir et lisez le paragraphe 145. Sinon, retournez sur la carte Lieu N.

**312 :** Une grande caisse en bois est ouverte contre le mur. Elle contient une foulitude de vieux flacons et autres bocaux sans ordre discernable. La plupart d'entre eux sont vides, mais une bouteille contenant un liquide jaune attire votre attention. L'étiquette indique « *Aqua Regia - Fait fondre les métaux les plus précieux* ». Voilà qui est intéressant. Peut-être pouvez-vous l'utiliser pour faire fondre l'un des cadenas et libérer un autre prisonnier. Après tout, vous pourriez vraiment avoir besoin d'aide. Vous trouvez également du jambon! L'un des gardes doit l'avoir laissé ici lorsqu'ils se sont enfuis. Prenez les cartes Aventure 35 et 47.

**313 :** Derrière la bannière de gauche, vous constatez que l'une des pierres est lâche. Voulez-vous l'extraire? Si oui, lisez le paragraphe 383.

**314 :** Vous parcourez la pièce en longeant le mur du fond et examinez de plus près le trou dans le mur d'où s'écoule un mince filet d'eau. L'eau semble propre et vous décidez donc de vous en asperger un peu sur le visage. Ça fait du bien et c'est très rafraîchissant. Soudain, une anguille électrique arrive, vous choque, puis s'enroule autour de votre jambe! Prenez la carte Aventure 88.

**315 :** Il y a quelque chose d'étrange dans cette gargouille. Vous vous approchez prudemment. Soudain, l'un de ses yeux s'illumine et un jet de glace jaillit de sa bouche. Vous perdez 1 point de vie.

**322 :** Vous essayez de toutes vos forces de soulever la pierre. Mais la fissure est tout simplement trop petite. Peut-être que vous pourriez y parvenir si vous aviez le bon outil?

**325 :** Vos lèvres touchent presque l'ouverture de la bouteille, mais la lueur du liquide vous fait hésiter. Peut-être qu'il y aurait une meilleure façon d'utiliser cette étrange potion.

**344 :** Quand vous regardez dans le puits, vous entendez Monte derrière vous : « *S'il y a bien une chose que je connais, ce sont les mines. Alors, écoutez-moi très attentivement. Nous avons creusé trois tunnels pour la Ligue des Gardiens. Le tunnel 203 est très dangereux, alors restez à bonne distance! Nous avons trouvé quelques artefacts intéressants dans le tunnel 303. Je ne sais pas s'il y a encore quelque chose là-bas. Le tunnel 403 a particulièrement intéressé la Ligue. Personne ne nous a jamais dit où il conduit ni ce qu'ils y ont trouvé.* » Si vous souhaitez toujours explorer le tunnel 203, lisez le paragraphe 422.

**345 :** Votre chemin vous conduit à un nouveau choix. Pour aller à gauche, lisez le paragraphe 645. Pour aller à droite, lisez le paragraphe 745.

**352 :** « *Je reconnais ce sceptre, je l'ai vu au cours de mes recherches! C'était à propos de quoi... Il recèle une grande puissance... C'est tout! Il va éliminer de la surface de la terre toute personne qui tenterait de mener la Ligue sur la voie du mal.* »

**353 :** Vous trébuchez sur le sol inégal, partez vers l'avant et tombez lourdement. Votre élan vous conduit plus bas dans le puits et vous finissez par vous écraser sur le sol de pierre froide. Votre corps est entièrement recouvert de coupures et de bleus! Vous perdez 1 point de vie. Lisez le paragraphe 653.

**354 :** Sans crier gare, la prisonnière jette ses bras à travers les barreaux et enlace ses mains autour de votre gorge. Vous voyez de la folie dans ses yeux. Vous avez beau vous débattre, ce n'est que lorsque vos sens commencent à vous lâcher que vous tombez à terre. La respiration sifflante, vous tentez tant bien que mal d'aspérer un peu d'air. Un autre pic de douleur envahit tout votre corps : vous avez maintenant mal au cou et présentez de profondes marques d'étranglement. Vous perdez 2 points de vie. Lisez le paragraphe 444.

**355 :** « *Tu as l'air plutôt malin. Peut-être que tu réussiras à comprendre ce parchemin. Un garde l'a fait tomber il y a quelques jours et je le garde caché depuis.* » Prenez la carte Aventure 72.

**357 :** Dans la boule de cristal, vous pouvez... vous voir? Vous vous tenez devant un grand bureau encombré de livres et de rouleaux. Toute cette lecture vous donne mal à la tête et votre regard s'égaré sur un autre parchemin. Alors que vos paupières commencent à se fermer, vous tombez sur un chapitre traitant des « *tombes* ». Vous vous redressez d'un bond. « *C'est ça! C'est comme ça que nous trouverons les bêtes!* » Lisez le paragraphe 757.

**359** : Vous essayez en vain d'éviter la flèche, mais elle vous transperce le bras. Alors que vous faites de votre mieux pour panser votre blessure, votre regard revient sur le masque de pierre et vous comprenez que ce piège se déclenche dès que vous vous approchez trop près. La prochaine fois, vous feriez bien d'éviter ce masque de pierre. Vous perdez 2 points de vie.

**361** : « Vous ! » hurle la prisonnière. « Vous travaillez pour la Ligue ! Vos vêtements en lambeaux ne me trompent pas ! Vous avez fait tout le travail pour Bérengar et l'avez aidé à trouver les tombeaux. Je vous ai même parlé une fois dans le laboratoire. Qu'est-ce qui vous amène dans ce cachot ? » Elle se calme un peu lorsque vous pouvez lui assurer de façon crédible que vous êtes emprisonné ici. Lisez le paragraphe 561.

**362** : Maintenant, c'est votre chance ! Lorsque le garde apparaît, vous lancez le couteau. Malheureusement, il vous a entendu. Il s'arrête brusquement et se retourne pour vous faire face. Le couteau passe devant lui sans même le frôler. En vous préparant à sa riposte, vous apercevez un regard de panique dans ses yeux. « Ces griffes ! Ces yeux brillants ! Fuyez tant que vous le pouvez encore ! » Il sanglote et s'enfuit à travers le pont-levis. Rangez la carte Aventure 24 et la carte Lieu E dans la boîte. Prenez la carte Lieu R pour remplacer la carte Lieu E. Vous sortez de votre cachette. Placez tous vos pions sur la carte Lieu R et lisez le paragraphe R.

**371** : Un membre de la Ligue est assis à un bureau. Il utilise une plume pour écrire sur le parchemin avec une grande concentration, puis sur une large carte. Lorsqu'il écrit, il ne laisse aucune trace d'encre ni la moindre marque sur les documents. Qu'est-ce que cela pourrait signifier ? Lisez le paragraphe 971.

**383** : Vous retirez soigneusement la pierre en vrac et jetez un coup d'œil à l'intérieur de la cavité. Vous ne pouvez distinguer que de la terre et quelques vers s'enfouissant dans la tourbe. Vous êtes sur le point de replacer la pierre lorsque vous remarquez plusieurs pictogrammes à l'arrière. Prenez la carte Aventure 37. Si un joueur a la carte Aventure 76, lisez le paragraphe 483.

**400** : Toutes nos félicitations ! Vous avez terminé l'aventure avec succès. Notez le nombre de points que vous avez gagnés ou perdus grâce aux cartes Aventure portant le symbole <!>. Pour chaque point de vie restant, vous gagnez un point supplémentaire. Notez votre score de chapitre dans le livret de règles. Cela constitue votre score pour ce chapitre. Prenez la carte épilogue E5 et notez votre résultat final !

**401** : On dirait que la grille de fer au sol mène à une canalisation. Vous essayez de la soulever, mais elle est bien plus lourde qu'elle n'en a l'air et ne bouge pas d'un pouce. L'espace d'un instant, vous pensez apercevoir quelque chose de scintillant tout au fond. Vous n'êtes pas sûr que votre bras soit assez long pour l'atteindre. Voulez-vous essayer quand même ? Si oui, lisez le paragraphe 122.

**402** : Une expérience alchimique est toujours en cours sur le bureau. Vous voyez plusieurs récipients reliés à des tubes de verre contenant différents liquides. Une petite fiole de liquide bouillonnant, à l'extrémité d'une allonge courbe, attire votre attention. Prenez la carte Aventure 32.

**403** : Le puits le plus éloigné de vous est très raide et semble plonger plus loin dans les profondeurs. Vous remarquez des marques de griffes à son entrée. Si vous êtes vraiment sûr de vouloir explorer ce puits, lisez le paragraphe 903.

**404** : La porte de la cellule est sécurisée avec un cadenas doré. Si vous avez la carte Aventure 77, lisez le paragraphe 522. Sinon, lisez le paragraphe 222.

**405** : Vous montez l'escalier au centre du passage et débouchez dans un long couloir. Quelque chose vous dit que le danger est devant vous, mais vous poursuivez votre chemin. « Bah, qu'est-ce qui pourrait bien vous arriver ? » Vous avancez hardiment. Le couloir commence bientôt à s'élargir de nouveau. Après quelques pas supplémentaires, vous apercevez un solide portail. Prenez la carte Lieu D et placez-la au-dessus de la carte Lieu C. Placez ensuite votre personnage sur la carte Lieu D et lisez le paragraphe D.

**406** : Un enchevêtrement de chaînes pend du plafond. Un crochet en métal rouillé est suspendu à l'une des chaînes. Vous frémissez à la simple idée de son usage... Prenez la carte Aventure 36.

**407** : Si vous explorez ce lieu pour la première fois, lisez le paragraphe 468. Sinon, poursuivez :

Edric vous salue chaleureusement : « Ah, c'est encore toi. Tu veux peut-être encore acheter quelque chose ? » Pour acheter une plante médicinale, rangez 1 pièce dans la boîte et prenez la carte Aventure 18. Pour acheter une bague, rangez 2 pièces dans la boîte et prenez la carte Aventure 19. Pour acheter une clé en bronze, rangez 1 pièce dans la boîte et prenez la carte Aventure 20. Vous pouvez acheter autant d'articles que vous pouvez vous le permettre. Vous pouvez parler à Edric à tout moment pour acheter un autre article.

**408** : Peut-être y a-t-il quelque chose de caché sous ce tas de sable, dans un coin de la pièce. Vous creusez presque jusqu'au fond et trouvez effectivement quelque chose. Prenez la carte Aventure 34.

**409** : L'une des dalles de pierre dans le sol, juste à côté de vous, vacille lorsque vous marchez dessus. Y a-t-il quelque chose de caché en dessous ? Si vous voulez soulever la pierre et regarder en dessous, lisez le paragraphe 322.

**410** : Vous vous tenez au bord du ravin et regardez l'autre rive. C'est trop loin pour sauter et un coup d'œil vers le bas vous confirme que les rebords sont trop abrupts pour y descendre. Au fond du ravin, vous parvenez néanmoins à distinguer un symbole : un diamant entouré d'un cercle.

**411** : La caisse du haut présente une grosse fissure sur son flanc. Vous réussissez à y glisser votre bras et découvrez une grande pièce de nacre. Prenez la carte Aventure 56.

**412** : Lorsque vous atteignez l'antichambre du pont-levis, vous vous dissimulez rapidement dans un coin sombre. Vous pouvez déjà voir Bérengar vous bloquer le passage sur le pont-levis. C'est votre dernière chance de retourner dans le donjon. Vous avez quatre autres tours à jouer. Tournez la carte Aventure 66 de 90° dans le sens horaire à la fin de chaque tour. Si Bérengar se remet debout après quatre tours sur le pont-levis, vous devez l'affronter. Lisez alors le paragraphe 500.

**414** : Ayant remarqué que quelque chose scintillait dans le coin le plus éloigné, de l'autre côté de la chambre, vous parcourez la pièce en longeant le mur opposé. Vous parvenez non sans mal à destination et écartez les pierres. Vous trouvez une pierre précieuse ! Mais... étrange ! Elle est incluse dans une couche de cristal presque transparente et est collée sur place. Si vous avez la carte Aventure 75, lisez le paragraphe 514.

**415** : Vous vous approchez du grand bassin en pierre au centre de la chambre. Il est fabriqué dans une roche sombre dont le type vous est inconnu et comporte une étrange inscription. C'est là que Bérengar a prévu de faire son expérience alchimique pour réveiller les golems de pierre ! Si seulement il y avait un moyen de détruire ce bassin ! Si vous avez la carte Aventure 74, lisez le paragraphe 615.

**422** : Vous plissez les yeux dans le noir, mais il vous est impossible de distinguer quoi que ce soit. Des gaz verdâtres commencent soudainement à monter dans le tunnel ! Dès que vous respirez, vous vous mettez à tousser et à étouffer. Puis, tout devient noir. Tous les joueurs actuellement sur la carte Lieu i perdent 1 point de vie. Vous revenez à vous quelques instants plus tard. La majeure partie du gaz s'est désormais dispersée et vous respirez de l'air frais... enfin, aussi frais que peut l'être l'air dans un donjon.

**425** : Alors que vous approchez la fiole de vos lèvres pour la boire, vous sentez la puanteur du métal brûlé et vous hésitez. Peut-être vaudrait-il mieux ne pas la boire après tout.

**444** : Surpris par sa férocité, vous vous ménagez une distance de sécurité. *« Calmez-vous ! Je ne suis pas un gardien, je suis juste un prisonnier, comme vous ! »* criez-vous. *« J'ai réussi à sortir de ma cellule et je cherche maintenant un moyen de sortir. Et pour mon ami Bérengar. Peut-être l'avez-vous vu ? »* Pas de réponse. Après un moment, la prisonnière vous répond dans un grognement : *« Non... mais si vous me sortez d'ici, je me battraï pour vous ! »*

**445** : Vous vous retrouvez une fois de plus face à deux voies distinctes. Pour aller à gauche, lisez le paragraphe 846. Pour aller à droite, lisez le paragraphe 946.

**447** : Quand Brigh comprend que vous êtes en danger, elle se jette vaillamment entre vous et la bête. Grâce à son incroyable force, elle parvient à maîtriser le monstre pendant que vous vous enfuyez rapidement par la trappe. Placez votre personnage sur la carte Lieu H. Sur vos talons, Brigh se jette à travers la trappe juste après vous et parvient à la refermer à temps. Étonnamment, elle n'a subi que quelques égratignures. *« La bête n'est pas si terrible que ça »*, murmure-t-elle en passant devant vous, boitant légèrement.

**452** : *« Ses yeux le trahissent. Il craint ce sceptre ! C'est comme ça que nous l'arrêterons. »* La vision s'efface lentement et vous retrouvez toute votre détermination.

**453** : Soudain, vous avez un sentiment de déjà-vu et vous vous arrêtez brusquement. Dans votre esprit, vous voyez quelque chose de gros et de déchiqueté, tapi sur le sol du tunnel. Vous sautez par-dessus l'obstacle invisible et continuez prudemment votre chemin. Lisez le paragraphe 653.

**454** : La prisonnière vous attrape par le col à travers les barreaux, vous soulève apparemment sans le moindre effort et vous secoue. Puis, elle vous laisse tomber comme un vulgaire sac de pommes de terre. Vous perdez 1 point de vie. Lisez le paragraphe 444.

**455** : *« L'un des gardes a perdu cette bouteille il y a un moment. Peut-être que vous pourrez lui trouver un usage. »* Prenez la carte Aventure 70.

**456** : Le bébé dragon est tout frissonnant et se tortille dans vos bras. Si vous voulez le libérer, prenez la carte épilogue E1 et lisez-la à haute voix. Sinon, lisez le paragraphe 600.

**457** : Dans la boule de cristal, vous pouvez... vous voir? *« Très doucement maintenant... »*  
Vous mélangez lentement une potion rouge et une potion bleue. Vous avez créé une potion incroyablement puissante qui détruit les êtres contre nature.  
*« C'est une bonne chose que personne d'autre ne connaisse cette formule. »*  
Lisez le paragraphe 757.

**459** : Vous tombez maladroitement alors que la flèche vous transperce la jambe! Allongé sur le sol, vous faites de votre mieux pour panser votre blessure et fermez brièvement les yeux. Vous avez alors une vision : la porte s'ouvre lentement et le soleil brille à l'extérieur! Serait-ce le moyen de sortir de ce donjon? Serait-ce votre route vers la liberté? Vous perdez 2 points de vie.

**461** : *« Vous! »* hurle la prisonnière. *« Vous travaillez pour la Ligue! Vos vêtements en lambeaux ne me trompent pas! Vous avez travaillé au laboratoire sur ces terribles expériences et préparé des potions pour Bérengar! Laissez-moi tranquille! »* Sans prévenir, elle vous lance une pierre au visage! Elle se calme un peu lorsque vous pouvez lui assurer de façon crédible que vous êtes emprisonnée ici. Vous perdez 1 point de vie. Lisez le paragraphe 561.

**462** : Le garde vous dépasse en courant! Alors qu'il s'enfuit par le pont-levis, vous l'entendez pleurer de peur : *« Ces griffes! Ces yeux brillants! Je sors d'ici!!! »*  
Rangez la carte Lieu E dans la boîte. Prenez la carte Lieu R pour remplacer la carte Lieu E. Vous sortez de votre cachette en silence. Placez tous vos pions sur la carte Lieu R et lisez le paragraphe R.

**468** : Vous approchez l'homme avec méfiance. Il vous sourit largement. *« La nuit dernière, tous les gardes ont soudainement fui le donjon, totalement paniqués. Peu importe pourquoi, l'un d'entre eux a laissé tomber cette potion jaune. L'étiquette dit qu'il s'agit d'« Aqua Regia - Fait fondre l'or! » Ça avait l'air presque trop beau pour être vrai. Alors, sans attendre, je l'ai essayée sur le cadenas de ma cellule. J'ai versé quelques gouttes sur le métal doré et il a immédiatement commencé à se dissoudre. Et me voilà, cherchant désespérément quelque chose pour me remettre de mon emprisonnement avant de m'échapper. »* Vous l'observez avec intérêt : *« Alors, qu'as-tu trouvé jusqu'à présent? »*  
Edric sort de son sac un assortiment d'objets divers : *« Vois par toi-même. Peut-être y a-t-il quelque chose qui pourrait te servir? Si c'est le cas, je me ferai un plaisir de te le vendre. Après tout, je dois aussi penser à mes vieux jours, après ma cavale, n'est-ce pas? »*  
Il vous fait un clin d'œil. Pour acheter une herbe médicinale, rangez 1 pièce dans la boîte et prenez la carte Aventure 18. Pour acheter une bague, rangez 2 pièces dans la boîte et prenez la carte Aventure 19. Pour acheter une clé en bronze, rangez 1 pièce dans la boîte et prenez la carte Aventure 20. Vous pouvez acheter autant d'articles que vous pouvez vous le permettre. Vous pouvez parler à Edric à tout moment pour faire un autre achat.

**471** : Dans la cage d'escalier, vos yeux sont attirés par un vitrail. Il manque un morceau dans un coin. Vous clignez des yeux une fois, il est à nouveau complet. C'est étrange... Quelque chose a changé dans l'escalier...  
Lisez le paragraphe 971.

**475** : Lorsque Monte découvre votre outil de fortune, il ne peut s'empêcher de faire une remarque : *« Ça me rappelle un truc sur lequel je suis tombé un jour en creusant : un mur de pierre avec une grille en métal menant dans les égouts. Derrière, il y avait une petite chambre dans laquelle se trouvait le plus beau sceptre que j'aie jamais vu! Je ne pouvais pas entrer, mais il y avait une autre grille dans le plafond de la chambre. Votre corde pourrait être juste assez longue pour la faire descendre d'en haut et attraper le sceptre avec le crochet! Si seulement je pouvais me souvenir de l'endroit où il se trouvait... »*

**483** : Nuha étudie la pierre puis déclare : *« Je suis sûr que ces marques représentent des dangers que vous rencontrerez dans ce donjon. Et les croix indiquent de toute évidence les choses que vous ne devriez pas toucher! »*

**500** : La fin est proche! Alors que vous vous apprêtez à y aller, vous apercevez deux coquilles dans les ombres. Prenez la carte Aventure 92. Comme c'est étrange. Mais il est maintenant temps d'arrêter Bérengar. Si vous avez la carte Aventure 62, lisez le paragraphe 456. Sinon, lisez le paragraphe 600.

**501** : Qui sait, une brique, ça pourrait vous être utile. Prenez la carte Aventure 10.

**502** : Sur le mur, à votre droite, se trouve une porte fermée par un cadenas argenté. Vous les secouez, mais la porte et le cadenas semblent très robustes. Vous ne pourrez pas passer sans la clé.

**503** : Un message est clairement visible sur l'une des poutres de soutènement : *« Excavation de la mine en cours. Quiconque ne parvenant pas à atteindre ses objectifs sera sévèrement puni. »*

**504** : Vous continuez de monter l'escalier jusqu'à atteindre une section où les marches semblent usées. Vous placez prudemment votre pied sur la marche suivante : quelques morceaux se détachent et tombent dans les profondeurs. Et maintenant? Vous remarquez alors que chaque marche présente une petite marque! Qui sait, peut-être que cela fonctionnera si vous marchez sur les marches dans un ordre défini. Si vous pensez connaître la bonne combinaison pour poursuivre votre ascension, lisez le paragraphe à six chiffres XYZ504 en complétant la combinaison avec les trois chiffres de votre choix (X, Y et Z). Si un joueur possède la carte Aventure 76, lisez le paragraphe 622.

**505 :** Vous tirez sur le levier gauche et entendez un grondement au-dessus de vous. Vous regardez en l'air et vos yeux s'écarquillent d'horreur lorsqu'une énorme pierre se détache du plafond et tombe sur votre épaule. Vous perdez 1 point de vie.

**506 :** Non, vous ne voulez vraiment pas vous asseoir dessus. Cette simple pensée vous donne des haut-le-cœur.

**507 :** Dans un coin au fond de la pièce, vous apercevez un grand tonneau équipé d'un petit robinet. Mais, ça ne serait pas...? Du vin rouge éclabousse le sol lorsque vous ouvrez le robinet. Vous vous agenouillez rapidement devant lui et avalez quelques gorgées.

**508 :** Vous examinez la grande statue. Le temps y a laissé ses marques. Qui sait depuis combien de siècles elle attend ici. Vous la parcourez du regard. Le sculpteur devait être à court d'inspiration lorsqu'il est arrivé à la tête... ou en manque de temps.

**509 :** Vous regardez avec dégoût l'énorme réseau de toiles d'araignées ayant envahi le coin de la pièce et contemplez le garde-manger de ses habitants. Soudain, vous vous apercevez qu'une énorme araignée a grimpé sur votre main. Vous ne bougez plus. L'araignée vous regarde elle aussi de ses huit yeux ronds pendant une fraction de seconde, puis enfonce ses mandibules dans votre peau. L'araignée semble aussi effrayée que vous. Lorsque la douleur commence à se faire sentir, vous secouez votre bras de panique. Prenez la carte Aventure 26.

**510 :** Maintenant que le ravin est rempli d'eau, vous pouvez facilement le traverser à la nage. Vous sortez de l'eau sous la voûte en pierre sombre et vous décidez de vous y aventurer. Vous avez enfin trouvé le tombeau de l'aile Est! Vous frémissez à l'idée du terrible pouvoir que Bérengar souhaite libérer ici! Prenez la carte Lieu P et placez-la à droite de la carte Lieu B. Lisez le paragraphe P.

**511 :** Avec un peu de patience, vous parvenez à ouvrir suffisamment le côté endommagé de la caisse pour jeter un coup d'œil à l'intérieur. En lieu et place des richesses que vous espériez, un énorme mille-pattes s'en échappe et vous mord. Vous perdez 2 points de vie.

**512 :** « *Qu'est-ce que c'était?* » « *Que voulez-vous dire, l'ombre ou le bruit?* » « *J'ai un très mauvais pressentiment...* » Une violente rafale de vent souffle sur votre visage et quelques feuilles, ayant déjà viré à l'orange et au rouge de l'automne, virevoltent devant vous. L'air s'emplit soudainement d'une odeur lourde et âpre, ressemblant à... celle du soufre. Vous êtes alors surpris par un sifflement et vos yeux se posent sur un bébé dragon. Il traverse le pont-levis sans peur et sautille d'excitation. Le regard de Bérengar se pose sur le dragon puis sur vous. La fureur dans ses yeux a été remplacée par une panique grandissante. Quelques instants plus tard, vous comprenez également pourquoi. L'ombre traverse à nouveau le pont-levis. Cette fois, elle est bien plus large, le bruit est plus fort et le vent est encore plus puissant. Un rugissement perçant fait trembler l'air et le sol. Lorsque vous repérez sa source, un frisson glacé vous parcourt l'échine. Un puissant dragon noir s'élève dans le ciel au-dessus du château. Il fait des cercles toujours plus hauts, puis son corps tombe subitement et plonge vers le pont-levis. Vous fixez sa trajectoire alors que sa poitrine commence à rougeoier. Tout à coup, vous comprenez ce qu'il va faire. Rassemblant toute votre énergie, vous rentrez dans le château sans un regard en arrière. Vous parvenez tout juste à vous mettre en sécurité en plongeant dans le premier couloir s'ouvrant sur le côté tandis qu'un mur de feu colossal fait trembler tout le château, vous faisant chanceler. Puis, des incendies se déclarent aux quatre coins du château dont les solides murs commencent à se fissurer. Vous n'avez qu'une seule idée en tête : « *Fuir d'ici!* » Vous repartez du château aussi vite que possible. Juste au moment où vous atteignez le pont-levis, une partie du château s'effondre derrière vous. Mais une scène tout aussi effrayante se joue également face à vous. Le pont-levis s'est écroulé dans le ravin, et de l'autre côté, là où le bébé dragon se dandine entre les jambes de sa puissante protectrice, des bottes fumantes sont tout ce qui reste de Bérengar. Vous restez enracinés sur place. Mais le dragon vous a vus et vous fixe de son regard ardent. Vous entendez sa voix dans vos têtes : « *Voilà une juste punition pour le maître golem, qui a volé l'un de mes œufs. Vous, en ce qui vous concerne, vous m'avez ramené mon petit. Pour cela, je vous laisserai la vie sauve.* » Elle vous conduit au-delà du ravin et dit : « *Allez, et ne revenez jamais.* » Il n'est pas nécessaire de vous le dire deux fois. Après tout, qui veut être en froid avec un dragon? Lisez le paragraphe 400.

**513 :** Attiré par l'aura de puissance rayonnant autour du trône, vous vous asseyez. Il ne semble pourtant pas être fait pour vous. Mais au moment même où vous touchez l'assise, une douleur envahit tout votre corps et vous vous écroulez au sol. Vous perdez 1 point de vie.

**514 :** Les yeux plissés, Jin se penche pour regarder votre trouvaille : « *Cette topaze n'est-elle pas magnifique? Un spécimen qu'il est rare de trouver dans du feldspath, bien moins précieux! Vous aurez besoin de quelque chose de très dur - idéalement un diamant poli - pour extraire cette pierre précieuse.* »

**515 :** Les gravures sur la tombe représentent un monstre redoutable. En regardant de plus près les sculptures, vos cheveux se dressent sur votre crâne et vous vous détournez dans un frisson. Vous êtes saisi d'effroi à l'idée que Bérengar puisse réellement réveiller ces créatures.

**522 :** Vous avez déjà libéré ce prisonnier... la cellule est vide.

**525 :** Ce truc ne peut sûrement pas vous faire de mal, n'est-ce pas ? Vous en prenez donc une petite gorgée et attendez avec espoir que la potion fasse effet. Le goût aqueux ne semble pas très prometteur. Au bout d'un moment, vous n'avez toujours rien senti. Peut-être avez-vous besoin d'y ajouter quelque chose d'un peu plus fort ?

**544 :** Lorsque vous regardez à travers les barreaux de la porte, vous apercevez un très vieil homme avec une barbe, appuyé contre un mur de la cellule. Vous vous raclez doucement la gorge afin qu'il vous remarque. Il se tourne lentement vers vous : « *Bien, bien, bien, qu'avons-nous ici ? Vous ne ressemblez guère à un gardien. Alors, je vous félicite pour votre évasion !* » Puis, il vous sourit. Curieux, vous lui demandez : « *Depuis combien de temps es-tu ici ?* » Il réfléchit un instant. « *Ça fait un bail que j'ai arrêté de compter les années. Quand je suis arrivé ici pour la première fois, j'étais encore jeune et j'avais des cheveux plein la tête. Mais c'était il y a longtemps. Je travaille dans ces mines depuis lors. Déplacer des pierres et de la terre, jour après jour. Mais où sont mes manières ? Moi, c'est Monte. C'est un plaisir de vous rencontrer !* » Son sourire vous rappelle un peu votre ami Bérengar et vous lui retournez de chaleureuses salutations. « *Dis Monte, est-ce que tu sais ce qui se trouve après l'escalier ?* » Il fronce les sourcils. « *J'ai bien peur que non. Tout ce que je sais, c'est que c'est apparemment très dangereux, car les gardes ont déjà mentionné un piège. Donc, je ferais attention si j'étais vous.* » Prenez la carte Aventure 81 et lisez-la à haute voix.

**545 :** Vous vous égarez dans les ténèbres et perdez toute notion du temps. Aveuglé, vous trébuchez et vous vous cognez la tête. Finalement, vous vous retrouvez à l'endroit où vous avez commencé, sur la carte Lieu N. Vous perdez 2 points de vie.

**547 :** Avant même que vous ne puissiez réagir, la bête s'est emparée de vous et vous a infligé de profondes blessures au bras et à la joue. Pris au dépourvu, vous trébuchez et passez à travers la trappe. Par chance, vous parvenez dans votre chute à claquer la trappe derrière vous. Vous perdez 2 points de vie. Placez votre personnage sur la carte Lieu H.

**561 :** « *Qui êtes-vous et que faites-vous ici ?* » Un peu méfiante, elle répond d'une voix bourrue : « *Je suis Sirona. Il n'y a pas si longtemps, j'étais membre de la Ligue des Gardiens. Je pensais que nous allions étudier les secrets de l'alchimie oubliée ! Et, en effet, nous avons découvert un certain nombre d'anciens remèdes. Mais un jour, j'ai appris que nos expériences n'étaient qu'une infime partie du plan de Bérengar. Tout ce qui l'intéressait, c'était de savoir comment réveiller les golems de pierre sous ce château et de prendre le contrôle du royaume ! J'ai juré que je ne laisserais jamais cela arriver et j'ai cherché un moyen de l'arrêter. J'ai récemment découvert que le cristal noir avec l'inscription dont il a besoin pour l'expérience décisive peut être détruit par la lumière du soleil. Mais avant de pouvoir faire quoi que ce soit de cette information, j'ai été découverte et jetée dans ce cachot.* » Elle gesticule de plus en plus. « *Même si Bérengar a déjà réveillé un golem, il peut toujours être arrêté. Si'il vous plaît, laissez-moi vous aider ! Vous aurez tout d'abord besoin de trouver quelque chose pour m'aider à sortir de cette cellule. Le seul problème, c'est cette grille. L'Aqua Regia ne sert à rien ici, car elle ne dissout que le plus noble des métaux. Peut-être pourrions-nous utiliser le feu des dragons pour faire éclater les barreaux rouillés.* » Vous observez Sirona avec incrédulité. Est-ce que vous avez bien entendu ? « *Feu de dragon ?* » « *Pas d'un dragon adulte, bien sûr. Mais peut-être pouvez-vous trouver un jeune dragon ou même un œuf. Ils aiment les endroits sombres et dégagent beaucoup de chaleur.* » « *Je vais voir ce que je peux faire.* » Au moment où vous tournez les talons, elle pense à quelque chose d'autre. « *Attendez ! Il y a quelque chose de très important quelque part ici. Un bourdonnement constant remplit parfois l'air et les murs. Et l'un des gardes qui patrouillaient ici a murmuré quelque chose d'étrange : "Trois disques éblouissants, du plus grand au plus petit. Les nombres de leurs côtés déverrouilleront tout."* » Si vous avez la carte 76, lisez le paragraphe 822.

**562 :** Le garde vous lance un regard menaçant, puis se précipite vers vous pour vous attaquer avec sa lance. À la dernière seconde, vous réussissez à détourner son arme à l'aide de votre couteau. Lorsque le garde voit que vous êtes armé, l'expression de sa sombre détermination disparaît de son visage. « *Ça suffit ! Vous pouvez juste pourrir ici, si c'est ce que vous voulez vraiment !* » À ce moment, il tourne les talons et s'enfuit. Soulagés, vous vous regardez et aidez Edric à se relever. Alors que vous reprenez lentement votre souffle, vous vérifiez que tout va bien. La lutte avec le garde a fait des ravages. La violence de son attaque a complètement détruit la lame de votre couteau. De plus, vous avez tous subi des blessures plus ou moins graves. Rangez la carte Aventure 24 dans la boîte. En tant que groupe, vous devez perdre 2 points de vie. Vous pouvez répartir ces points entre vous, comme vous le souhaitez. Lisez ensuite le paragraphe 762.

**575** : Lorsque Monte constate ce que l'anguille électrique vous a fait, il vous confie : « *Ce n'est pas votre jour de chance, n'est-ce pas? Voilà, ça pourra peut-être vous aider.* » Choisissez une carte Aventure parmi les cartes Aventure 70, 71, 72 ou 73 sans les consulter. Si l'une de ces cartes n'est plus disponible, prenez-en une autre. Remplacez les cartes restantes dans le paquet Aventure.

**600** : Vérifiez le nombre total de points de vie de votre groupe. Si vous avez 6 points de vie ou moins en tant que groupe, prenez la carte Épilogue E2 et lisez-la à haute voix. Si vous avez plus de 6 points de vie et la carte Aventure 77, prenez la carte Épilogue E3 et lisez-la à haute voix. Si vous avez plus de 6 points de vie, mais que vous n'avez pas la carte Aventure 77, prenez la carte Épilogue E4 et lisez-la à haute voix.

**601** : Vous tâtonnez sous la couchette et sentez quelque chose de petit et métallique perdu dans le noir. Prenez la carte Aventure 13.

**602** : Vous découvrez un rouleau poussiéreux dans l'unique tiroir du bureau. Prenez la carte Aventure 27.

**605** : Vous essayez d'abaisser le levier, mais il ne bouge pas. Peut-être qu'il est rouillé?

**606** : Sur le mur du fond se trouve une petite étagère encombrée de toutes sortes d'instruments horribles et d'une petite fiole. Prenez la carte Aventure 43.

**607** : Vous montez sur la table pour atteindre l'étagère supérieure sur le mur de gauche. Alors que vous fouillez à tâtons, votre main se referme autour d'une pièce de monnaie! Prenez la carte Aventure 21.

**608** : Au pied de la statue endommagée se trouve une petite dalle de pierre. En tapant du pied dessus, vous vous rendez compte que la cavité en dessous d'elle doit être creuse. Malheureusement, vous ne voyez aucun moyen de l'ouvrir. Déçu, vous laissez traîner votre regard et remarquez un petit sillon en forme d'éclair au centre de cette dalle de pierre.

**609** : Vous remarquez un message griffonné sur le mur de pierre : « *Attention à la bête des profondeurs!* »

**610** : Lorsque Nuha aperçoit la chambre et la statue, elle s'écrie : « *Regardez avec attention les rayons du soleil. Si nous parvenons à les diriger à angle droit, ils brilleront exactement sur l'arcade au-delà du ravin.* »

**611** : La caisse est tellement pourrie que, sans difficulté, vous parvenez à transpercer le bois vermoulu. Prenez la carte Aventure 50.

**612** : « *Si nous n'arrêtons pas Bérengar maintenant, nous aurons fait tout cela en vain!* » Vous donnez un coup de pied rageur dans une pierre et vous sentez une douleur vous envahir alors que l'une de vos nombreuses plaies palpite. « *Comment pouvons-nous arrêter Bérengar alors que nous pouvons à peine prendre soin de nous-mêmes?* » « *Pourquoi se dépêcher? Le golem de pierre a été détruit et les tombeaux sont enterrés. Et il faudra un certain temps à Bérengar pour rassembler à nouveau ses gardes.* » « *Vous avez raison.* » « *Attendons jusqu'à la tombée de la nuit, puis allons vers la ville la plus proche pour alerter la garde.* »

Vous hésitez encore un moment. Vous n'aimez guère l'idée de laisser la bataille contre Bérengar à quelqu'un d'autre, même si vous avez déjoué ses plans. Vous attendez patiemment jusqu'à la tombée de la nuit. Au bout d'un moment, Bérengar en a assez d'attendre. Marmonnant avec colère, il rentre dans le château : « *Misérables lâches. Mais qu'attendre de plus de ces traîtres? C'est un miracle qu'ils soient parvenus à vaincre le golem de pierre... Demain, je retrouverai ces lâches se disant gardes. Je vais leur apprendre, moi. Partir au tout premier signe de danger...* » Lorsque vous ne pouvez plus entendre sa voix, vous partez pour la ville. En dépit de votre apparence miséreuse, personne ne vous croit à votre arrivée. Mais lorsque vous mentionnez les pierres précieuses, tout change brusquement. Au bout de quelques jours, vous vous retrouvez à l'entrée du château. Et cette fois-ci, vous n'êtes pas seuls. Une importante troupe d'hommes armés est à vos côtés. Il n'y a aucun signe de Bérengar et vous espérez qu'il ne reviendra jamais avec un autre plan. Lisez le paragraphe 400.

**613** : La voix incertaine, vous interpellez Bérengar. « *Cette folie doit cesser. Vous invoquez des pouvoirs que vous ne pouvez pas contrôler! Nombre d'innocents vont souffrir à cause de vous!* » Il commence à réagir, mais vous continuez sans attendre. « *Bérengar, ton plan est voué à l'échec! Le roi a suffisamment de soldats pour vous arrêter, toi et tes créatures!* » Bérengar ne semble pas impressionné. « *Quel mensonge stupide! Si vous aviez toute votre mémoire, vous sauriez que vous avez vous-même corrompu le roi avec de l'or et des pierres précieuses.* » Il prend alors un ton grave. « *Et maintenant, trêve de bavardage, traître.* » À ces mots, Bérengar tire une bouteille de liquide blanc de sa cape et la jette à vos pieds. La bouteille se brise et un épais gaz blanc commence à s'élever et remplit rapidement toute la pièce. À bout de souffle, vous tombez au sol et vos sens s'estompent. Lorsque vous revenez à vous, le gaz s'est dispersé et il n'y a aucun signe de Bérengar. Vous feriez mieux de vous dépêcher si vous voulez atteindre la tombe Est dans les temps. Ce n'est que là que vous pourrez arrêter l'expérience avant que Bérengar ne déclenche encore plus d'horreurs! Le groupe doit perdre 2 points de vie. Vous pouvez répartir ces points entre vous, comme vous le souhaitez. Lisez le paragraphe K.

**615** : Monte étudie le bassin et l'inscription avec un air inquiet. *« La roche qui compose ce bassin est extrêmement dangereuse. Il y a quelques années, alors que je creusais au fond des mines, j'en ai trouvé un petit morceau. Si elle est exposée au soleil, elle commence à fumer et explose peu de temps après. Vous voilà prévenu! »*

**622** : Perplexe, vous étudiez les marches présentant des marques. Nuha jette également un coup d'œil aux symboles, mais se tourne rapidement vers le vitrail. *« Je pense que les marques ont quelque chose à voir avec ça. Le morceau de verre manquant révélera l'ordre dans lequel nous devrions marcher sur ces marches. »*

**625** : La potion rouge a à peine touché vos lèvres que la folie vous libère de son étreinte. Prenez la carte Aventure 86.

**644** : Le visage d'un prisonnier apparaît dans l'ouverture : *« Hé toi! » siffle-t-il. « Aide-moi à sortir d'ici! »* Vous répondez en vous excusant : *« Je suis navré, mais je n'ai pas la clé de ce cadenas. » « Bon sang, je vais pourrir ici! » « Ne désespérez pas! Peut-être y a-t-il un autre moyen de vous faire sortir. Que savez-vous de ce donjon? »* Il réfléchit un instant. *« Pas grand-chose. Comme la plupart des autres prisonniers, je travaille dans les mines. »* Il devient plus prolix. *« Si les gardes sont partis, tu devrais pouvoir trouver une ou deux pierres précieuses avec un peu de chance. Si tu me sors d'ici, je pourrais te dire deux ou trois choses à leur sujet. J'étais bijoutier avant, tu sais. »* Vos yeux se tournent vers le signe surplombant l'escalier. *« Quel est cet étrange symbole? »* Il reste silencieux un instant, puis dit avec amusement : *« Eh bien, c'est l'emblème de la Ligue des Gardiens. Ne me dis pas que tu ne le connais pas? Ou alors, c'est que tu es enrhumé ici depuis très longtemps. Ils nous ont tous kidnappés, enrhumés et contraints au travail forcé. » « Oh, je vois! »* répondez-vous d'un signe de tête. Avant que vous ne partiez, il vous lance un regard pressant. *« Si tu ne peux pas me libérer, tu pourrais au moins me procurer une boisson forte? Je te donnerais quelque chose qui a appartenu à la Ligue des Gardiens en échange. »*

**645** : Le passage continue pendant un long moment, puis s'ouvre sur une vaste chambre remplie de toiles d'araignées. Au fur et à mesure que vous l'examinez, tout votre corps se met à trembler. Vous baissez les yeux et constatez avec terreur que vous êtes couvert de minuscules petites araignées velues. Avant de pouvoir vous en débarrasser, certaines d'entre elles vous ont déjà mordu. Vous perdez 1 point de vie. *« Cet endroit n'est certainement pas fait pour les arachnophobes! Mais que faites-vous ici? Généralement, vous aimez les endroits beaucoup plus chaud... »* Ces mots ont à peine quitté vos lèvres que vous commencez à ressentir de la chaleur sur votre peau. Après une brève recherche, vous tombez sur quelque chose de tout à fait fascinant. Prenez la carte Aventure 61. Revenez maintenant à votre point de départ sur la carte Lieu N.

**653** : Vous avez atteint une chambre souterraine spectaculaire. Prenez la carte Lieu J et placez-la sous la carte Lieu i. Placez ensuite votre personnage sur la carte Lieu J. Lisez le paragraphe J.

**662** : Le garde vous lance un regard menaçant, puis court vers vous pour vous attaquer avec sa lance. Vous vous battez à mains nues. Alors que votre force combinée vous permet enfin de prendre le dessus dans cette lutte brouillonne, la situation devient un peu trop compliquée pour le garde : *« Ça suffit! Vous pouvez juste pourrir ici - si c'est ce que vous voulez vraiment! »* À ces mots, il tourne les talons et s'enfuit. Soulagés, vous vous regardez et aidez Edric à se relever. Alors que vous reprenez lentement votre souffle, vous vérifiez que tout va bien. La lutte avec le garde a fait des ravages. Votre intervention désintéressée ne vous a pas laissé indemnes. En tant que groupe, vous devez perdre 4 points de vie. Vous pouvez répartir ces points entre vous, comme vous le souhaitez. Puis lisez le paragraphe 762.

**701** : Sur la couchette se trouve une petite boîte en métal. Malheureusement, elle est verrouillée et il n'y a aucune serrure. À première vue, vous ne voyez aucun moyen de l'ouvrir.

**702** : En parcourant les pots et les bocaux, vous tombez sur quelque chose qui pourrait vous être utile. Prenez la carte Aventure 29.

**703** : Au bout d'un moment, vous ressentez quelque chose de froid et de dur. Prenez la carte Aventure 64. Si un joueur a la carte Aventure 75, lisez le paragraphe 144. Si vous voulez continuer à creuser, lisez le paragraphe 803.

**705** : Vous tentez d'abaisser fermement le levier, mais il semble bloqué. Si la carte Lieu D est déjà en jeu, lisez le paragraphe 165. Sinon, rien ne se passe. Votre instinct vous dit néanmoins que vous pourrez peut-être progresser ici plus tard.

**706** : D'après l'odeur, ce passage conduit aux égouts. En forçant un peu, vous parvenez à ouvrir la lourde grille. Prenez la carte Lieu N et placez-la en dessous de la carte Lieu M. Lisez le paragraphe N.

**707** : À droite, une lourde porte. Comme il n'y a ni cadenas ni poignée, il est impossible de l'ouvrir de ce côté.

**709** : Vous parcourez les bords de la porte avec vos doigts et sentez un léger courant d'air. Se pourrait-il que ce portail barre le chemin vers la liberté? Vous avez besoin de trois clés en bronze pour préalablement ouvrir les trois cadenas en bronze. Si vous avez trois clés en bronze, vous pouvez les utiliser maintenant : organisez les numéros des cartes dans l'ordre croissant et lisez le paragraphe à six chiffres correspondant.

**711** : En regardant à travers la grille de fer rouillée du mur, vous distinguez une prisonnière dans la pénombre de la cellule. Elle murmure sans cesse d'une voix mélodieuse : *« À manger, à manger, à manger... Un pain savoureux, une soupe bien chaude, des insectes croquants... quelque chose à mâcher... »* Si vous avez la carte Aventure 75, lisez le paragraphe 861. Sinon, lisez le paragraphe 811.

**712** : Vous rendez son regard à Brigh avec un air déterminé. *« Nous devons arrêter Bérengar une bonne fois pour toutes, sinon ce cauchemar ne se terminera jamais. »* *« La caverne a été ensevelie, mais cela ne l'empêchera pas de rallier ses hommes de main et de déterrer les tombes pour créer de nouveaux golems de pierre. »* *« Nous n'avons donc pas le choix. »* Brigh vous regarde chacun à tour de rôle, puis hoche la tête. *« Alors c'est décidé! »*

Comme un seul homme, vous sortez de l'ombre et vous vous dressez sur le pont-levis. Bérengar vous attendait. Il lève le bras et jette une fiole dans votre direction. Pas une autre de ses potions diaboliques! Hurlant de rage, Brigh se précipite en avant. Elle plonge vers la fiole et parvient à l'intercepter juste avant qu'elle ne s'écrase sur le sol et la dévie vers le parapet à la place. Quelques instants plus tard, un éclair illumine le ravin et vous ressentez une puissante explosion bien en dessous de vous. Le pont-levis tremble et vous avez du mal à rester debout. Bérengar est moins chanceux. Vous le regardez alors qu'il bascule dans l'abîme, agitant les bras d'un regard consterné. La menace que représentait Bérengar est résolue une fois pour toutes. Et vous, vous êtes enfin libre! Si vous avez la carte Aventure 60, lisez le paragraphe 912. Sinon, lisez le paragraphe 400.

**713** : *« Qu'il en soit ainsi! »* Vous décidez d'attaquer Bérengar ensemble. Si un joueur possède la carte Aventure 77, lisez le paragraphe 183. Sinon, lisez le paragraphe 283.

**725** : La potion rouge a un goût aigre-doux. Pas mal! Mais cela ne semble avoir aucun effet.

**745** : Vous trébuchez dans le noir et vous tordez la cheville. En grimaçant de douleur, vous revenez à votre point de départ sur la carte Lieu N. Vous perdez 2 points de vie.

**757** : Était-ce vraiment vous? Un sentiment de malaise vous envahit. Peut-être que votre ancien-vous a pris des décisions que vous remettriez aujourd'hui en question... Vous entendez un violent craquement et la boule de cristal se fend en deux. Surpris, vous la laissez tomber. Elle s'écrase sur le sol, se brisant en mille morceaux. Rangez la carte Aventure 82 dans la boîte.

**762** : Edric vous tend les mains. *« Merci, mes amis! Je pense que le garde est tombé sur moi par hasard. Je me souviens de son regard lorsqu'il s'est retourné vers moi. Il était terrorisé! Puis, il s'est jeté sur moi. Le reste, vous l'avez vu de vos propres yeux. Sans vous, je serais mort maintenant. Prenez ceci en gage de ma gratitude! »* Edric fouille dans son sac et en sort quelque chose. Choisissez une carte Aventure parmi les cartes 70, 71, 72 et 73, sans les consulter. Si l'une de ces cartes n'est plus disponible, prenez-en une autre. Remplacez les cartes aventure restantes dans le paquet Aventure. Rangez la carte Lieu E dans la boîte. Prenez la carte Lieu R et placez-la à l'emplacement de la carte Lieu E. Placez tous les pions sur la carte Lieu R. Lisez le paragraphe R.

**801** : La couchette grince alors que vous montez dessus pour examiner la fenêtre. Les barreaux sont trop rapprochés pour que vous puissiez passer. Lorsque vous vous y agrippez, vous remarquez que l'un d'eux est un peu lâche. Prenez la carte Aventure 11.

**802** : La lourde trappe est verrouillée par un cadenas argenté. Vous essayez de le crocheter, mais impossible de l'ouvrir sans la bonne clé.

**803** : Il doit y en avoir plus! Vous creusez de plus en plus profond jusqu'à ce que les décombres s'effondrent d'un coup sous vos doigts et tombent dans une cavité. Surpris, vous regardez à l'intérieur du trou lorsqu'un gaz verdâtre commence à en sortir! Le respirer vous fait tousser et vous avez l'impression d'étouffer. Tout devient noir. Vous revenez à vous quelques instants plus tard. La majeure partie du gaz s'est maintenant dispersée et vous respirez de nouveau de l'air frais... aussi frais que peut être l'air dans un donjon. Tous les joueurs actuellement présents sur la carte Lieu i perdent 1 point de vie.

**805 :** L'écriteau au-dessus de la porte indique : « *Quartier des Gardes* ». Vous essayez délicatement de tourner la poignée et constatez que la porte est déverrouillée. Vous écoutez brièvement, mais n'entendez rien. « *Que peut-il bien y avoir à l'intérieur?* » Si vous voulez ouvrir doucement la porte et regarder avec précaution à l'intérieur, lisez le paragraphe 141. Si vous préférez vous précipiter dans la pièce, prêt à en découdre, lisez le paragraphe 156. Vous pouvez également refermer discrètement la porte.

**807 :** La porte a, de toute évidence, été ouverte de l'intérieur et elle est désormais entrouverte. Votre curiosité l'emporte et vous jetez un coup d'œil par cette porte en pierre par laquelle le gardien est passé pour voir où elle mène. Prenez la carte Lieu G et placez-la à droite de la carte Lieu R. Lisez le paragraphe G.

**809 :** Vous trouvez une pièce de monnaie dans le tas de bois. Prenez la carte Aventure 23.

**811 :** Lorsque vous vous approchez de la cellule, la prisonnière rampe vers la grille de fer et vous regarde sans rien dire. Prenez la carte Aventure 87 et lisez-la à haute voix. Si elle n'est pas disponible, lisez plutôt le paragraphe 561.

**812 :** « *Nous ne pouvons pas laisser le château à Bérengar, sinon il va trouver un moyen de déterrer les tombes une fois de plus. Et tout recommencera!* » « *Vous avez raison. Nous devons l'affronter et l'arrêter une bonne fois pour toutes.* » « *N'oubliez pas, cependant, il sait que nous venons et ses potions sont perfides.* » « *Je ne vais pas m'enfuir dans l'obscurité et laisser les autres faire le sale boulot!* » « *Bien, nous sommes tous d'accord.* »

Ainsi, vous bondissez sur le pont-levis. Comme vous le craigniez, Bérengar vous attendait. « *Regardez-vous. Pitoyables créatures n'ayant pas le courage de faire quelque chose de grand. Pensez-vous vraiment que vous avez la moindre chance? Jetez donc un coup d'œil à ça...* » Il sort une fiole d'argent brillante de son manteau. « *Ma dernière concoction!* » S'il n'avait pas été si occupé à admirer sa fiole, vous auriez pu y passer. Vous profitez de ce moment de distraction pour le prendre au dépourvu. Dans la bagarre qui s'ensuit, Bérengar trébuche avec la fiole dans ses mains. Lorsqu'il atterrit sur le pont-levis, la fiole se brise. Un violent flash de lumière se produit, suivi d'une énorme détonation qui projette son souffle jusqu'à vous. En tant que groupe, vous devez perdre 4 points de vie. Vous pouvez répartir ces points entre vous comme vous le souhaitez.

Lorsque la fumée se dissipe, vous voyez que le sort de Bérengar est pire que le vôtre. Il est allongé là, immobile, et une mare de sang se répand lentement autour de lui. La menace que représentait Bérengar est désormais résolue une fois pour toutes. Et vous, vous êtes enfin libre!

Si vous avez la carte Aventure 60, lisez le paragraphe 912. Sinon, lisez le paragraphe 400.

**822 :** « *C'est facile!* » dit Nuha. « *Vous devez trouver trois disques blancs de formes différentes. Disposez-les par ordre de taille, puis comptez le nombre de côtés de chaque disque. Vous devriez alors pouvoir utiliser le numéro à trois chiffres ainsi formé pour activer la machine dont parlait le gardien.* »

**846 :** Vous venez à peine de tourner à l'angle qu'une pierre tombe de l'obscurité au-dessus de vous et s'abat sur votre tête. Vous vous effondrez par terre de douleur et revenez à votre point de départ sur la carte Lieu N. Vous perdez 2 points de vie.

**861 :** Lorsque Jin voit la prisonnière, il vous murmure : « *Il y a quelque temps, j'ai entendu les gardes parler d'un traître au sein des rangs de la Ligue des Gardiens. Peut-être qu'elle échangera quelque chose d'utile contre un peu de nourriture?* » Lisez le paragraphe 811.

**888 :** Curieux, vous le suivez. Vous passez plusieurs embranchements et, à un moment donné, vous avez l'impression d'entendre le bruit de l'eau. Mais le rat ne se laisse pas distraire et continue à avancer joyeusement. Vous atteignez enfin une chambre sombre remplie de toiles d'araignées. Vous avez beaucoup de mal à suivre le rat du regard dans la pénombre. Il disparaît soudainement derrière un monticule informe et, quelques instants plus tard, vous entendez de petits couinements. Vous vous approchez et vous retrouvez à côté d'un objet ovoïde qui vous semble dégager beaucoup de chaleur. C'est ça qui a attiré le rat jusqu'ici! Malin, ce petit gars. Il a maintenant terminé son repas et lève vers vous des yeux pleins d'espoir. Prenez les cartes Aventure 61 et 91. Revenez maintenant à votre point de départ sur la carte Lieu N.

**901 :** L'estomac noué, vous jetez un coup d'œil par le trou dans la porte. Il ne doit y avoir aucun garde aux alentours, sinon ils vous auraient entendu essayer de défoncer la porte depuis longtemps. Dans un soupir de soulagement, vous vous rendez compte que la voie est libre et vous ne distinguez personne à la lumière des flambeaux. Placez votre personnage sur la carte Lieu C et lisez le paragraphe C.

**902 :** Nuha regarde le papier en fronçant les sourcils. « *Je ne peux pas lire ces symboles, mais regarde ça! Une page a été déchirée. Nous n'avons donc que la moitié du message. Peut-être que l'autre moitié nous éclairera?* »

**903 :** Vous descendez avec précaution, mais hésitez quand vous voyez que le passage au fond mène plus profondément sous terre. Prenez la carte Aventure 84 et lisez-la à haute voix.

**904 :** Une jeune femme se tient debout dans la cellule. Elle vous regarde d'un air effrayé. *« Bonté divine, tu m'as fait peur! Je pensais que tu étais la bête! »* Vous vous arrêtez et lui demandez : *« Quelle bête? »* Surprise par votre ignorance, elle répond : *« Depuis hier, je n'arrête pas d'entendre quelque chose d'horrible hurler dans les profondeurs du donjon. Avant que les gardes ne s'enfuient, j'ai entendu une conversation. Ils étaient inquiets d'une expérience qui avait, semble-t-il, réveillé quelque chose de terrible. Quelque chose que la Ligue pourrait utiliser pour asservir tout le royaume! »*

Cette nouvelle vous terrifie. Vous décidez de lui poser une dernière question : *« Savez-vous par hasard ce qui est arrivé à mon ami Bérengar? »*  
*« Bérengar? Je ne sais pas grand-chose sur lui, mais j'ai entendu quelques gardes mentionner ce nom lorsqu'ils parlaient de la tour. Peut-être que c'est là qu'ils le retiennent? Mais fais attention : il y a un piège apparemment. C'est dommage que je sois enfermée ici, je me serais fait un plaisir de t'aider. Je suis plutôt douée pour résoudre des énigmes! »*

**909 :** Tandis que vous fouillez dans le tonneau, votre main se referme autour d'une pièce de monnaie. Prenez la carte Aventure 22.

**912 :** Vous avez à peine récupéré de votre combat lorsque vous remarquez que le sceptre se met à briller. Vous êtes rempli d'une confiance et d'une détermination nouvelles. Dans la lumière du sceptre, vous apercevez une silhouette fantomatique commencer à prendre forme. Elle regarde chacun de vous l'un après l'autre. Puis, elle se tourne vers le château et disparaît aussi soudainement qu'elle est apparue. La lueur du sceptre s'éteint tout aussi brusquement, vous laissant dans le doute quant à la réalité de cette vision. *« Pincez-moi. Vous avez vu ça, vous aussi? »*  
*« Aussi clairement que je vous vois, là, debout devant moi! »* *« Cela ressemblait vaguement à la statue du fondateur de la Ligue des Gardiens! »* Un silence incrédule plane sur vous. Vous vous tournez vers le château. Cela vous semble soudainement beaucoup plus clair. *« Mes amis, que diriez-vous si nous redonnions vie à la Ligue des Gardiens? »* *« C'est une excellente idée! Peut-être pourrions-nous réparer le mal causé par Bérengar. »* Lisez le paragraphe 400.

**946 :** Après un long moment, vous parvenez à une porte en pierre. Vous la poussez de toutes vos forces et elle s'ouvre. Derrière elle se trouve une vaste chambre taillée dans la roche. Prenez la carte Lieu O et placez-la à droite de la carte Lieu N. Placez ensuite votre personnage sur la carte Lieu O. Lisez le paragraphe O.

**971 :** La vision se termine alors et vous retrouvez progressivement vos sens. La prochaine fois, vous devriez faire plus attention aux potions que vous buvez. Rangez la carte Aventure 78 dans la boîte.

**1011 :** La barre de fer s'insère presque parfaitement dans le trou de la brique! Ce marteau de fortune devrait pouvoir casser deux ou trois trucs. Rangez les cartes Aventure 10 et 11 dans la boîte et prenez la carte Aventure 12.

**1424 :** Découper la carte ne semble pas être votre meilleure idée. Vous pourriez encore en avoir besoin.

**1433 :** Vous saupoudrez un peu de poudre sur la carte, mais aucun message secret n'est révélé.

**1724 :** Vous avez mieux à faire que de tailler un balai!

**1824 :** Découper la consoude sans but réel ne serait pas bien malin.

**1826 :** Une agréable sensation de fraîcheur se propage autour de la plaie lorsque vous appliquez la pâte de consoude mastiquée. Rangez les cartes Aventure 18 et 26 dans la boîte.

**1878 :** Vous mangez l'herbe médicinale. Quelques battements de cœur plus tard, vous sentez que la folie commence à s'estomper. Enfin! Rangez la carte Aventure 18 dans la boîte. Prenez la carte Aventure 86 et lisez-la à haute voix.

**2426 :** Ça va faire mal. Mais on ne peut faire autrement. Il faut extraire le poison! Les dents serrées, vous incisez soigneusement la plaie. Vous vous évanouissez presque de douleur. Mais vous réussissez à vous ressaisir et à rapidement aspirer le poison. La plaie palpite toujours, mais avec un peu de chance, vous devriez avoir empêché que quelque chose de bien pire ne survienne. La victime de la morsure perd 1 point de vie. Rangez la carte Aventure 26 dans la boîte.

**2446 :** *« Maintenant, le coup fatal! »* murmurez-vous alors que vous levez le couteau au-dessus de votre tête. Le rat ne fait que jouer au mort et a clairement encore une bonne dose de vitalité. En un éclair, il mord votre doigt. Surpris, vous le laissez tomber et, ne demandant pas son reste, il prend la fuite et s'insinue dans une crevasse. Vous perdez 1 point de vie. Rangez la carte Aventure 46 dans la boîte.

**2447 :** Il est inutile de couper le jambon en tout petits morceaux.

**2452 :** Aucun intérêt à couper le fromage.

**2471 :** Il est inutile de couper le pain en tout petits morceaux.

**2670** : Comme vous n'avez aucune idée de ce que la potion pourrait vous faire, il semble trop risqué de la verser sur cette morsure d'araignée.

**2733** : Vous saupoudrez un peu de poudre sur le rouleau, mais rien ne se passe.

**2741** : Bien essayé, mais vous allez devoir le déchiffrer vous-même!

**2742** : Bien essayé, mais vous allez devoir le déchiffrer vous-même!

**2850** : La clé en argent ne rentre pas dans le cadenas de la petite boîte.

**2858** : Vous utilisez la clé pour écarter rapidement le scorpion et celui-ci se sauve. Rangez la carte Aventure 58 dans la boîte.

**2859** : Vous utilisez la clé pour retirer rapidement la sangsue géante, qui s'esquive en rampant. Rangez la carte Aventure 59 dans la boîte.

**2888** : Vous feriez mieux de ne pas faire ça. La bête risque d'avaler tout rond cette clé.

**2955** : Ce ne sera pas suffisant pour vaincre la bête.

**3046** : « *Maintenant, le coup fatal!* » murmurez-vous alors que vous soulevez la bouteille au-dessus de votre tête. Le rat ne fait que jouer au mort et a clairement encore une bonne dose de vitalité. En un éclair, il mord votre doigt. Surpris, vous le laissez tomber et, ne demandant pas son reste, il prend la fuite et s'insinue dans une crevasse. Vous perdez 1 point de vie. Rangez la carte Aventure 46 dans la boîte.

**3055** : Avec une bouteille? Sérieusement?! À un moment, il faut être réaliste, vous n'êtes pas Chuck Norris. Vous aurez besoin de bien plus que cela pour vaincre la bête.

**3132** : Il serait dommage de gâcher du bon vin.

**3135** : Il serait dommage de gâcher du bon vin.

**3138** : Il serait dommage de gâcher du bon vin.

**3139** : Il serait dommage de gâcher du bon vin.

**3143** : Il serait dommage de gâcher du bon vin.

**3146** : Vous songez un instant à l'utiliser pour tuer le rat. Ce serait dommage de gaspiller du vin. Au lieu de cela, vous prenez une gorgée de la bouteille, ce qui vous aide à calmer de nouveau vos nerfs.

**3155** : Faire boire la bête sous la table semble plutôt imprudent...

**3170** : Il serait dommage de gâcher du bon vin.

**3175** : Jin arrache littéralement la bouteille de vos mains. Il l'avale d'un trait, comme s'il mourait de soif. « *Pas mal* », dit-il en essuyant quelques gouttes qui coulent de sa barbe clairsemée. Il souligne d'ailleurs son contentement d'un rot vigoureux. Il époussette vigoureusement ses vêtements en lambeaux et en sort un morceau de parchemin froissé. « *Tiens, prends ça. Cela pourrait t'être utile.* » Rangez la carte Aventure 31 dans la boîte. Prenez la carte Aventure 42.

**3235** : La potion jaune dégage une odeur piquante de métal brûlé. La mélanger avec une autre potion n'est pas une si bonne idée.

**3238** : Vous mélangez délicatement les deux potions et le liquide commence à bouillonner. Tout à coup, il se met à briller d'une teinte violacée! Rangez les cartes Aventure 32 et 38 dans la boîte et prenez la carte Aventure 39.

**3243** : La potion jaune dégage une odeur piquante de métal brûlé. La mélanger avec une autre potion ne semble pas être une si bonne idée.

**3255** : Et si la potion n'avait aucun effet et que vous restiez à la merci de la bête? Non, le risque est simplement trop grand.

**3270** : Vous faites soigneusement couler quelques gouttes de la potion bleue dans la noire. Le mélange bouillonne et mousse, puis devient gris. Vous tentez timidement de boire une gorgée et une sensation de chaleur se propage dans tout votre corps. Il y en a juste assez pour vous et une personne de plus. Gagnez tous les deux 1 point de vie. Rangez la carte Aventure 70 dans la boîte.

**3278** : Quelle diablerie?! Vous êtes fou ?

**3337** : Rien ne change sur la tablette de pierre.

**3340** : Vous saupoudrez un peu de poudre sur le parchemin et un message secret apparaît! Rangez la carte Aventure 40 dans la boîte et prenez la carte Aventure 41 à la place. Si vous avez la carte Aventure 76, lisez le paragraphe 902.

**3341** : Le parchemin ne recèle aucun autre secret.

**3342** : Le parchemin ne révèle pas d'autre secret.

**3345** : Vous saupoudrez un peu de poudre sur la carte et, pendant un bref instant, vous voyez un œuf de feu dans la chambre contenant des toiles d'araignées. L'instant d'après, il a disparu.

**3355** : La poudre n'aura probablement d'effet que si la bête y est allergique. Non, la probabilité que cela soit le cas est infime et le risque de représailles bien trop élevé.

**3372** : La poudre ne révèle rien de plus sur cette page.

**3538** : La potion jaune dégage une odeur piquante de métal brûlé. La mélanger avec une autre potion n'est pas une si bonne idée.

**3539** : La potion jaune dégage une odeur piquante de métal brûlé. La mélanger avec une autre potion n'est pas une si bonne idée.

**3543** : Soyons clairs : cela signifiera encore plus de potion jaune.

**3555** : Et si la potion n'avait aucun effet et que vous restiez à la merci de la bête ? Non, le risque est simplement trop grand.

**3570** : La potion jaune dégage une odeur piquante de métal brûlé. La mélanger avec une autre potion n'est pas une si bonne idée.

**3578** : La forte odeur de métal brûlé n'atteint votre nez que lorsque vous portez le petit flacon à vos lèvres. Le boire ne semble pas être une si bonne idée après tout.

**3646** : « *Maintenant, le coup fatal!* » murmurez-vous alors que vous levez le crochet au-dessus de votre tête. Le rat ne fait que jouer au mort et a clairement encore une bonne dose de vitalité. En un éclair, il mord votre doigt. Surpris, vous le laissez tomber et, ne demandant pas son reste, il prend la fuite et s'insinue dans une crevasse. Vous perdez 1 point de vie. Rangez la carte Aventure 46 dans la boîte.

**3649** : Vous passez habilement la corde dans le chas du crochet et vous l'attachez solidement. Rangez les cartes Aventure 36 et 49 dans la boîte. Prenez la carte Aventure 51. Si un joueur a la carte Aventure 74, lisez le paragraphe 475.

**3650** : Vous feriez mieux de ne pas faire ça. Qui sait ce qu'il y a dedans ?

**3658** : Vous utilisez le crochet pour repousser rapidement le scorpion et celui-ci se sauve. Rangez la carte Aventure 58 dans la boîte.

**3659** : Vous utilisez le crochet pour retirer rapidement la sangsue, qui s'échappe en rampant. Rangez la carte Aventure 59 dans la boîte.

**3661** : Incroyable ! Cela ne lui a même pas causé une égratignure !

**3688** : Vous frappez l'anguille électrique à plusieurs reprises jusqu'à ce qu'elle consente à vous lâcher. Rangez la carte Aventure 88 dans la boîte. Si vous avez la carte Aventure 74, lisez le paragraphe 575.

**3746** : « *Maintenant, le coup fatal!* » murmurez-vous en soulevant la tablette en pierre bien au-dessus de votre tête. Le rat ne fait que jouer au mort et a clairement encore une bonne dose de vitalité. En un éclair, il mord votre doigt. Surpris, vous le laissez tomber et, ne demandant pas son reste, il prend la fuite et s'insinue dans une crevasse. Vous perdez 1 point de vie. Rangez la carte Aventure 46 dans la boîte.

**3843** : La potion jaune dégage une odeur piquante de métal brûlé. La mélanger avec une autre potion n'est pas une si bonne idée.

**3855** : Et si la potion n'avait aucun effet et que vous restiez à la merci de la bête ? Non, le risque est simplement trop grand.

**3870** : Vous faites soigneusement couler quelques gouttes de la potion rouge dans la noire. Le mélange brille brièvement, puis devient orange. Vous tentez timidement de boire une gorgée et une sensation de chaleur se propage dans tout votre corps. Il y en a juste assez pour vous et jusqu'à deux autres personnes. Gagnez tous les trois 1 point de vie chacun. Rangez la carte Aventure 70 dans la boîte.

**3878** : Vous bouchant le nez, vous avalez la potion rouge. Quelques battements de cœur plus tard, vous sentez que la folie commence à s'estomper. Enfin ! Prenez la carte Aventure 86 et lisez-la à haute voix.

**3943** : La potion jaune dégage une odeur piquante de métal brûlé. La mélanger avec une autre potion n'est pas une si bonne idée.

**3955** : La bête est maintenant à quelques pas de vous. « *Tu ferais mieux de faire un bon lancer, ou nous sommes cuits!* » pensez-vous. Rassemblant toutes vos forces, vous lancez la potion pourpre étincelante. Comme par réflexe, les puissantes mâchoires de la bête interceptent la bouteille et l'écrasent. La majeure partie de la potion coule dans la gorge de la bête, le reste éclaboussant son corps. Avec des yeux brûlants, elle tente un dernier pas vers vous. Un voile de surprise se dessine sur sa face, suivi d'un mélange de douleur et de panique. La potion fonctionne! Quelques instants plus tard, le monstre s'effondre, ses jambes se contractent, laissant de profonds sillons dans le sol à chaque coup de patte. La bête se transforme en poussière devant vos yeux. Le vacarme de son agonie conduit le reste de votre groupe à la tour.

Rangez les cartes Aventure 14, 39, 41, 42 et 55 dans la boîte. Placez tous les pions sur la carte Lieu K.

Tandis que vous vous congratulez joyeusement à grands coups de tapes dans le dos, vous êtes interrompus par un son émanant du trône. Il y a quelqu'un là-bas! Une fine silhouette encapuchonnée émerge de l'ombre. C'est votre vieil ami Bérengar! « *Nous sommes si heureux de t'avoir enfin retrouvé! Ça a dû être terrible d'être enfermé ici avec la bête.* » Bérengar vous regarde d'un air contrarié. « *Enfermé?* », fait-il écho d'une voix froide. « *Je suppose que vous souffrez toujours d'amnésie!* » Vous vous arrêtez net. « *Que veux-tu dire...?* » « *Permettez-moi de vous rafraîchir un peu la mémoire. Je ne suis pas un prisonnier ici. Je suis plutôt le grand maître de la Ligue des Gardiens. Et jusque très récemment, vous étiez mes fidèles compagnons d'armes. Enfin, vous l'étiez jusqu'à votre perfide trahison!* » Vous pouvez à peine en croire vos oreilles! Bérengar continue, insensible : « *N'allez pas penser que vous pouvez m'arrêter. Vous avez peut-être vaincu ce golem de pierre, mais sous cette forteresse, d'innombrables autres créatures attendent leur réveil. Avec cette armée invincible, je prendrais d'assaut le royaume!* » Vos pensées défilent. Le choc fait remonter une partie de vos souvenirs perdus et vous faites la constatation amère que Bérengar dit très probablement la vérité. Vous étiez membres de la Ligue des Gardiens. Et maintenant, il ne tient qu'à vous de l'arrêter.

Bien joué! Vous avez vaincu la bête. Cela conclut le chapitre 2.

Utilisez le carnet d'aventure du livret de règles pour calculer votre score. Cumulez le nombre de points que vous avez gagnés ou perdus grâce à vos cartes Aventure portant le symbole <!. Gagnez 1 point supplémentaire pour chaque point de vie qu'il vous reste. Cela constitue votre score pour ce chapitre. Notez-le sur le carnet d'aventure. Prenez la carte Aventure 68. Elle vous présentera les détails de mise en place du chapitre 3, lorsque vous serez prêts pour la suite de votre aventure.

**3970** : Vous versez soigneusement quelques gouttes de la potion pourpre dans la potion noire. Le mélange commence à mousser et à virer au rose, libérant un arôme des plus séduisants. Vous tentez timidement d'en boire une gorgée, et une sensation de chaleur et de bien-être se répand dans votre corps. Il y en a assez pour tout le groupe. Tous les joueurs gagnent 1 point de vie. Rangez la carte Aventure 70 dans la boîte.

**4370** : La potion jaune dégage une odeur piquante de métal brûlé. La mélanger avec une autre potion n'est pas une si bonne idée.

**4378** : La forte odeur de métal brûlé n'atteint votre nez que lorsque vous portez le petit flacon à vos lèvres. Le boire ne semble pas être une si bonne idée après tout.

**4647** : Peut-être qu'un peu de jambon aidera à faire revivre le rat? Après tout, ce sont de petites créatures très intelligentes. Vous prenez doucement le rat dans votre main et lui donnez la nourriture. Et, en effet, son petit nez se met à remuer. Il faisait seulement le mort! Le rat, suspicieux, examine votre offre. Puis, il prend une timide bouchée, saute de votre main et se faufile lentement vers l'obscurité. Lisez le paragraphe 888.

**4649** : Le rat n'aurait pas besoin d'être Houdini pour se défaire d'une corde aussi épaisse!

**4650** : Lorsque vous soulevez la boîte à bijoux, vous entendez un cliquetis sourd qui vous distrait. Qui sait, peut-être la force brute n'est pas la meilleure approche...

**4651** : « *Maintenant, le coup fatal* », murmurez-vous en soulevant le crochet au-dessus de votre tête. Le rat ne fait que jouer au mort et a clairement encore une bonne dose de vitalité. En un éclair, il mord votre doigt. Surpris, vous le laissez tomber et, ne demandant pas son reste, il prend la fuite et s'insinue dans une crevasse. Vous perdez 1 point de vie. Rangez la carte Aventure 46 dans la boîte.

**4652** : Peut-être qu'un peu de fromage aidera à ramener ce petit gars à la vie? Après tout, ce sont de petites créatures très intelligentes. Vous prenez doucement le rat dans votre main et lui donnez la nourriture. Et, en effet, son nez se met à remuer. Il faisait seulement le mort! Le rat, suspicieux, examine votre offre. Puis, il prend une timide bouchée, saute de votre main et se faufile lentement vers l'obscurité. Lisez le paragraphe 888.

**4654** : Si seulement vous aviez encore votre kit de coiffure, vous pourriez redonner un peu de vie à ce rat. Cela dit, il n'aurait peut-être pas apprécié.

**4660** : La puissante relique ne transforme pas le rat en poussière. Bien sûr, cette petite créature ne représente pas vraiment une menace pour la Ligue des Gardiens.

**4671** : Peut-être qu'un peu de pain aidera à ramener ce petit gars à la vie? Après tout, ce sont de petites créatures très intelligentes. Vous prenez doucement le rat dans votre main et lui donnez la nourriture. Et, en effet, son nez se met à remuer. Il faisait seulement le mort! Le rat, suspicieux, examine votre offre. Puis, il prend une timide bouchée, saute de votre main et se faufile lentement vers l'obscurité. Lisez le paragraphe 888.

**4789** : Merci, peut-être plus tard. Nous avons maintenant des choses plus importantes à faire.

**4850** : Le pendentif du collier a la même forme que le petit sillon de la boîte. Lorsque vous insérez le pendentif, le verrou s'ouvre avec un léger cliquetis et révèle son contenu. Rangez les cartes Aventure 48 et 50 dans la boîte. Prenez la carte Aventure 54.

**5051** : Vous feriez mieux de ne pas faire ça. Qui sait ce qu'il y a dedans?

**5058** : Vous utilisez la petite boîte pour repousser délicatement le scorpion et il finit par se sauver. Rangez la carte Aventure 58 dans la boîte.

**5059** : Vous utilisez la petite boîte pour repousser délicatement la sangsue géante et elle part en rampant. Rangez la carte Aventure 59 dans la boîte.

**5088** : Vous feriez mieux de ne pas faire ça. Qui sait ce qu'il y a dedans?

**5158** : Vous utilisez le crochet du grappin pour repousser rapidement le scorpion et il finit par se sauver. Rangez la carte Aventure 58 dans la boîte.

**5159** : Vous utilisez le crochet du grappin pour repousser rapidement la sangsue géante et elle part en rampant. Rangez la carte Aventure 59 dans la boîte.

**5161** : Incroyable, il n'y a même pas une égratignure sur l'œuf.

**5188** : Vous frappez l'anguille électrique à plusieurs reprises et elle finit par lâcher prise. Rangez la carte Aventure 88 dans la boîte. Si vous avez la carte Aventure 74, lisez le paragraphe 575.

**5356** : Sous la bonne lumière, les deux pièces de nacre brillent de mille feux. Vous constatez qu'elles ont été coupées différemment.

**5363** : Sous la bonne lumière, les deux pièces de nacre brillent de mille feux. Vous constatez qu'elles ont été coupées différemment.

**5458** : Vous utilisez le miroir pour rapidement repousser le scorpion et celui-ci se sauve. Rangez la carte Aventure 58 dans la boîte.

**5459** : Vous utilisez le miroir pour délicatement détacher la sangsue et celle-ci s'éloigne en rampant. Rangez la carte Aventure 59 dans la boîte.

**5488** : Détacher l'anguille semble illusoire et le miroir risquerait d'être endommagé!

**5663** : Sous la bonne lumière, les deux pièces de nacre brillent de mille feux. Vous constatez qu'elles ont été coupées différemment.

**5860** : Vous utilisez le sceptre pour faire fuir délicatement le scorpion et celui-ci se sauve. Rangez la carte Aventure 58 dans la boîte.

**5960** : Vous utilisez le sceptre pour soulever la sangsue et la faire tomber. Elle s'éloigne en rampant. Rangez la carte Aventure 59 dans la boîte.

**6061** : On dirait que quelque chose gratte à l'intérieur de l'œuf. Quant à la coquille, elle n'a pas une rayure.

**6066** : Bérengar recule en apercevant le sceptre.

**6088** : Vous frappez l'anguille électrique à plusieurs reprises et elle finit par vous lâcher. Rangez la carte Aventure 88 dans la boîte. Si vous avez la carte Aventure 74, lisez le paragraphe 575.

**6291** : Les deux se regardent avec méfiance. Le rat tente ensuite de se blottir contre le corps chaud du bébé dragon. Le dragon s'attaque au rat, qui fait un bond de côté avant de se faufile dans votre manche.

**7189** : Merci, peut-être plus tard. Nous avons pour l'heure des choses plus importantes à faire.

**10101** : La brique s'écrase brutalement sur le cadenas. Un fragment s'en échappe alors que le cadenas reste quant à lui intact.

**10201** : Vous frappez la partie endommagée de la porte avec la brique. Le bois craque un peu, mais ne se fend pas. Peut-être qu'en l'attachant à quelque chose, vous pourriez lui donner plus de force et de vitesse et ainsi faire davantage de dégâts?

**10301** : Vous ne voulez pas donner au mort un autre mal de crâne.

**10401** : La grille est trop solide pour que la brique puisse lui faire le moindre dégât.

**10501** : Cette idée ne casse pas des briques...

**10601** : Mais pourquoi voudriez-vous cacher la brique sous la couchette?

**10701** : La brique est assez solide pour endommager la boîte en métal. Après quelques coups, elle est tellement bosselée que vous parvenez à en extraire le contenu. Prenez la carte Aventure 14.

**10801** : Les barreaux de fer sont plutôt solides. La brique risque de se briser avant les barreaux.

**11101** : La barre de fer frappe le cadenas dans un claquement. Hormis une égratignure, ça ne semble pas avoir eu beaucoup d'effet.

**11201** : La barre de fer n'a pas suffi à endommager le bois. Peut-être pouvez-vous l'attacher à quelque chose afin d'avoir plus de force et de vitesse et ainsi faire plus de dégâts?

**11301** : L'homme est déjà mort et enchaîné. Il n'est pas vraiment nécessaire de le frapper avec une barre de fer.

**11401** : Le son de la barre de fer frappant la grille métallique résonne bruyamment dans les égouts.

**11501** : Vous avez réussi à faire quelques égratignures sur les pierres avec la barre, mais c'est à peu près tout.

**11601** : Une araignée, surprise, sort de sous la couchette lorsque vous fouillez avec la barre de fer.

**11701** : La barre de fer provoque quelques égratignures et bosses sur la boîte en métal, mais elle ne suffit pas à occasionner de réels dommages.

**11801** : On vous entendrait de loin. Et de toute façon, les barreaux restants ont l'air assez solides.

**12101** : Le marteau frappe violemment le cadenas. Mais le métal est suffisamment solide pour résister à votre violente attaque.

**12201** : D'un geste ample et assuré, vous frappez à plusieurs reprises de toutes vos forces avec votre marteau de fortune et vous l'écrasez sur le point faible de la porte. Le bois éclate en quelques coups et l'ouverture est bientôt suffisamment grande pour que vous puissiez y passer. Malheureusement, votre outil n'est plus bon à rien. Rangez la carte Aventure 12 dans la boîte. Placez la carte Lieu C à droite de la carte Lieu A et lisez le paragraphe 901.

**12301** : Il est mort. Il n'est pas nécessaire de lui donner un autre mal de crâne.

**12401** : Même ce marteau de fortune ne suffira pas à détruire la grille de fer.

**12501** : Vous vous rendez compte que votre marteau de fortune se briserait bien avant le mur.

**12601** : Le marteau de fortune érafle le sol sans avoir le moindre effet.

**12701** : La force de l'impact écrase presque la petite boîte en métal. Espérons que son contenu n'a pas été endommagé! Vous écarterez soigneusement l'ouverture que vous êtes parvenu à créer. Prenez la carte Aventure 14.

**12801** : Les barreaux sont trop solides. Même ce marteau de fortune ne va pas vous aider.

**13101** : Vos mains tremblent d'excitation alors que vous essayez de mettre la clé dans le cadenas. Malheureusement, ça ne fonctionne pas.

**13105** : La clé ne rentre pas.

**13109** : Lisez le paragraphe 109.

**13201** : Il y a des égratignures à cet endroit, mais c'est une clé. Elle ne va pas vous être d'une grande aide précisément ici, mais elle est généralement utile pour ouvrir un cadenas ou une serrure.

**13205** : La clé ne rentre pas.

---

**13301** : La clé peut-elle déverrouiller les chaînes du squelette? Vous essayez la clé dans la menotte de gauche et elle s'ouvre. Sans son soutien, le bras du squelette retombe. Vous remarquez quelque chose de scintillant dans une fissure derrière lui. Si vous souhaitez voir de quoi il s'agit, prenez la carte Aventure 16.

---

**13401** : Il n'y a pas de serrure sur la grille. Et vous n'aimeriez certainement pas y laisser tomber la clé.

---

**13409** : La clé est trop large pour s'insérer dans la fissure entre les pierres.

---

**13601** : Bien sûr, vous pouvez simplement cacher la clé sous la couchette. Mais cela ne vous aidera pas à sortir de la cellule.

---

**13701** : La boîte en métal n'a pas de serrure.

---

**13707** : Cette porte n'a pas de serrure.

---

**13709** : Une seule clé ne suffit pas. Jamais un sans deux, ni deux sans...

---

**13801** : Vous voulez jeter la clé par la fenêtre? Vraiment?!

---

**13805** : La porte est déjà déverrouillée.

---

**14407** : *« Je ne sais pas ce que cela signifie non plus, j'en ai peur. »*

---

**17401** : Le manche du balai est trop lisse. Vous ne pouvez pas l'utiliser pour attraper quelque chose qui se trouve en bas.

---

**17409** : Le manche du balai est bien trop large pour rentrer dans la fissure entre les pierres.

---

**17509** : Vous utilisez le balai pour retirer les toiles d'araignées, quelque chose cliquette sur le sol. Quel type d'araignée peut bien faire de telles toiles? Vous jetez un œil au balai et constatez avec effroi qu'il est recouvert d'araignées. Dégoûté, vous le jetez. Rangez la carte Aventure 17 dans la boîte. Prenez la carte Aventure 25.

---

**17701** : En utilisant le manche du balai, vous parvenez à faire une petite ouverture dans la petite boîte en métal. Vous extirpez soigneusement ce qui se trouve à l'intérieur. Prenez la carte Aventure 14.

---

**19608** : La pierre de la bague s'intègre parfaitement dans le sillon. Avec un léger dé clic, elle s'ouvre pour révéler une pierre précieuse! Rangez la carte Aventure 19 dans la boîte. Prenez la carte Aventure 57.

---

**20105** : La clé ne rentre pas.

---

**20109** : Lisez le paragraphe 109.

---

**20205** : La clé ne rentre pas.

---

**20301** : La clé peut-elle déverrouiller les chaînes du squelette? Vous essayez la clé dans la menotte de gauche et elle s'ouvre. Sans son soutien, le bras du squelette retombe. Vous remarquez quelque chose de scintillant dans une fissure derrière lui. Si vous souhaitez savoir de quoi il s'agit, prenez la carte Aventure 16.

---

**20409** : La clé est trop large pour s'insérer dans la fissure entre les pierres.

---

**20701** : La boîte en métal n'a pas de serrure.

---

**20707** : Cette porte n'a pas de serrure.

---

**20709** : Une seule clé ne suffit pas. Jamais un sans deux, ni deux sans...

---

**20805** : La porte est déjà déverrouillée.

---

**24105** : Même un cambrioleur aurait du mal à ouvrir un cadenas avec un simple couteau.

---

**24111** : Les rats se carapotent à votre approche.

---

**24205** : Même un cambrioleur aurait du mal à ouvrir un cadenas avec un simple couteau.

---

**24407** : Il n'y a aucune raison d'attaquer Edric.

---

**24409** : D'un coup précis, vous insérez le couteau dans la fente à côté de la dalle de pierre lâche. Après quelques tentatives infructueuses, vous parvenez à soulever légèrement la pierre. Vous devriez pouvoir accéder au dessous maintenant. Cela cassera probablement la lame. Si vous pensez que cela vaut la peine de prendre ce risque, lisez le paragraphe 244.

---

**24509** : La toile d'araignée est hors de portée.

---

**24701** : Le couteau ne fait pas beaucoup de dégâts.

**24707** : La porte est tout simplement trop résistante. Le couteau ne lui fait rien.

**25105** : La clé ne rentre pas.

**25109** : Lisez le paragraphe 109.

**25205** : La clé ne rentre pas.

**25301** : La clé peut-elle déverrouiller les chaînes du squelette? Vous essayez la clé dans la menotte de gauche et elle s'ouvre. Sans son soutien, le bras du squelette retombe. Vous remarquez quelque chose de scintillant dans une fissure derrière lui. Si vous souhaitez savoir de quoi il s'agit, prenez la carte Aventure 16.

**25409** : La clé est trop large pour s'insérer dans la fissure entre les pierres.

**25701** : La boîte en métal n'a pas de serrure.

**25707** : Cette porte n'a pas de serrure.

**25709** : Une seule clé ne suffit pas. Jamais un sans deux, ni deux sans...

**25805** : La porte est déjà déverrouillée.

**28105** : La clé ne rentre pas.

**28205** : La clé ne rentre pas.

**28301** : Vous ne pouvez pas utiliser cette clé pour déverrouiller les chaînes.

**28304** : La clé ne rentre pas.

**28404** : La clé ne rentre pas.

**28502** : Enfin, la clé rentre! La lourde porte en bois s'ouvre dans un craquement et dévoile un passage taillé dans la pierre brute. Placez la carte Lieu L à droite de la carte Lieu G. Lisez le paragraphe L.

**28701** : La boîte en métal n'a pas de serrure.

**28709** : La porte est déjà ouverte.

**28711** : Il n'y a pas de cadenas sur la grille rouillée.

**28802** : La clé en argent déverrouille la trappe sur le sol et vous la soulevez. Des marches en bois grinçantes vous conduisent au cœur de l'obscurité. Vous descendez cet escalier raide et pénétrez dans une petite pièce. Prenez la carte Lieu M et placez-la sous la carte Lieu G. Placez ensuite votre personnage sur la carte Lieu M. Quel spectacle horrible! Plusieurs chaînes sont suspendues au plafond et divers instruments de torture sont prêts à être utilisés. Comme si la douleur physique n'était pas suffisante, plusieurs crânes contemplent ceux qui ont la malchance de finir ici et tourmentent leur âme. Vous vous sentez un peu mal à l'aise et vous avez du mal à détacher votre regard de ces orbites creuses qui grossissent et menacent de vous engloutir. Lisez le paragraphe M.

**28805** : La porte est déjà ouverte.

**29304** : Votre aide est appréciable, mais ce n'est pas le moment de graisser les gonds!

**29404** : Votre aide est appréciable, mais ce n'est pas le moment de graisser les gonds!

**29502** : Votre aide est appréciable, mais ce n'est pas le moment de graisser les gonds!

**29605** : Quelques gouttes d'huile peuvent parfois faire des miracles! Vous pouvez enfin actionner le levier et le tirer vers le bas. Vous entendez alors un bruit de frottement sur votre gauche et, lorsque vous identifiez l'endroit d'où provient ce son, vous voyez qu'une pierre sur le sol s'écarte pour révéler un passage secret! Vous descendez les marches d'un pas curieux. Rangez la carte Aventure 29 dans la boîte. Prenez la carte Lieu i et placez-la sous la carte Lieu C. Placez ensuite votre personnage sur la carte Lieu i. Lisez le paragraphe i.

**29802** : Votre aide est appréciable, mais ce n'est pas le moment de graisser les gonds!

**30111** : Les rats détalent à votre approche.

**30507** : Vous tenez la bouteille sous le robinet et vous la remplissez. Rangez la carte Aventure 30 dans la boîte et prenez la carte Aventure 31 à la place.

**31111** : Vous vous accordez à dire que verser le vin ici serait un gaspillage totalement inutile.

**31205** : Jin arrache littéralement la bouteille de vos mains. Il l'avale d'un trait, comme s'il mourait de soif. « *Pas mal* », dit-il en essuyant quelques gouttes qui coulent de sa barbe clairsemée. Il souligne d'ailleurs son contentement d'un rot vigoureux. Il époussette vigoureusement ses vêtements en lambeaux et en sort un morceau de parchemin froissé. « *Tiens, prends ça. Cela pourrait t'être utile.* » Rangez la carte Aventure 31 dans la boîte. Prenez la carte Aventure 42.

---

**33204** : Vous saupoudrez un peu de poudre sur les notes, mais cela ne révèle aucun message secret.

---

**33212** : Vous saupoudrez un peu de poudre sur la note, mais cela ne révèle aucun message secret.

---

**33503** : Vous saupoudrez un peu de poudre sur la note, mais cela ne révèle aucun message secret.

---

**33504** : Vous saupoudrez un peu de poudre sur les marches, mais cela ne révèle aucun message secret.

---

**34104** : Vous insérez soigneusement l'éclat de verre dans le cadre du vitrail. Ça rentre! Vous ouvrez un peu la fenêtre et la regardez à contre-jour. Ce faisant, vous remarquez que les sections bleues brillent d'une lumière particulière. Rangez la carte Aventure 34 dans la boîte. Prenez la carte Aventure 79.

---

**35105** : Les mains légèrement tremblantes, vous versez de l'Aqua Regia sur le cadenas. À peine le liquide est-il entré en contact avec le précieux métal que celui-ci commence à bouillonner puis, comme par enchantement, à se dissoudre sous vos yeux. Il faut un certain temps pour que le cadenas se dissolve complètement. Mais la porte finit par s'ouvrir et Monte sort. « *Merci beaucoup! Enfin libre!* » Il soupire de soulagement. « *S'il te plaît, permets-moi de t'accompagner. J'ai travaillé dans les mines et les tunnels pendant si longtemps que mes connaissances te seront d'une grande aide, j'en suis sûr!* » Rangez la carte Aventure 35 dans la boîte. Prenez la carte Aventure 74.

---

**35205** : Les mains légèrement tremblantes, vous versez de l'Aqua Regia sur le cadenas. À peine le liquide est-il entré en contact avec le précieux métal que celui-ci commence à bouillonner puis, comme par enchantement, à se dissoudre sous vos yeux. Il faut un certain temps pour que le cadenas se dissolve complètement. Mais la porte finit par s'ouvrir. Le prisonnier sort et vous serre la main. « *Enfin, je suis sorti de cette cellule exigüe. Je te suis éternellement reconnaissant!* » Il s'incline devant vous. « *Au fait, je m'appelle Jin et je me ferai un plaisir de t'accompagner. Qui sait, peut-être que ma connaissance des pierres précieuses te sera utile!* » Rangez la carte Aventure 35 dans la boîte. Prenez la carte Aventure 75.

---

**35304** : Les mains légèrement tremblantes, vous versez de l'Aqua Regia sur le cadenas. À peine le liquide est-il entré en contact avec le précieux métal que celui-ci commence à bouillonner puis, comme par enchantement, à se dissoudre sous vos yeux. Il faut un certain temps pour que le cadenas se dissolve complètement. La dernière goutte de métal vient tout juste de tomber au sol lorsque la porte s'ouvre et que la prisonnière surgit, enthousiaste. « *Comment puis-je éventuellement te remercier de m'avoir libérée ?* » Elle vous sourit largement, mais semble tout à coup se souvenir de quelque chose. « *Oh! J'en oublie mes manières. Je m'appelle Nuha. Permets-moi de t'accompagner. Il y a sûrement de nombreux secrets de la Ligue ici-bas. Les énigmes sont ma spécialité, je pourrais donc t'aider le cas échéant!* » Rangez la carte Aventure 35 dans la boîte. Prenez la carte Aventure 76.

---

**35404** : Les mains légèrement tremblantes, vous versez de l'Aqua Regia sur le cadenas. À peine le liquide est-il entré en contact avec le précieux métal que celui-ci commence à bouillonner puis, comme par enchantement, à se dissoudre sous vos yeux. Il faut un certain temps pour que le cadenas se dissolve complètement. Mais la porte finit par s'ouvrir. La prisonnière passe prudemment la tête et regarde autour d'elle. Lorsqu'elle vous voit, elle dit d'un ton grincheux : « *Encore toi. Je suppose que je te dois quelque chose pour m'avoir fait sortir.* » Elle sort, redresse son imposante stature et vous fait signe de la tête. « *Mon nom est Brigh. Je viendrai avec toi. Si tu dois te battre, tu pourras compter sur moi. Mais dès que nous sortirons d'ici, nous nous séparerons.* » Rangez la carte Aventure 35 dans la boîte. Prenez la carte Aventure 77.

---

**35502** : L'Aqua Regia n'affecte que l'or. C'est inutile sur de l'argent.

---

**35707** : Il n'y a rien ici que l'Aqua Regia pourrait faire fondre.

---

**35802** : L'Aqua Regia n'affecte que l'or. C'est inutile sur de l'argent.

---

**36111** : Les rats détalent à votre approche.

---

**36401** : En soi, l'idée est bonne. Mais avec le crochet seul, vous ne pourrez pas aller assez loin.

---

**36415** : Vous ne pouvez endommager ni l'inscription ni la pierre avec ce crochet.

---

**36701** : Rassemblant toutes vos forces, vous écrasez le crochet sur la boîte en métal. Vous parvenez à créer une large ouverture. Si vous souhaitez récupérer ce qu'il y a à l'intérieur, prenez la carte Aventure 14.

---

**36711** : Vous frappez la grille rouillée. Vous essayez de la tirer. Rien ne bouge.

---

**37111** : Les rats détalent à votre approche.

---

**37711** : Vous ne pouvez pas endommager les barreaux rouillés avec cette tablette en pierre.

---

**43105** : Les mains légèrement tremblantes, vous versez de l'Aqua Regia sur le cadenas. À peine le liquide est-il entré en contact avec le précieux métal que celui-ci commence à bouillonner puis, comme par enchantement, à se dissoudre sous vos yeux. Il faut un certain temps pour que le cadenas se dissolve complètement. Mais la porte finit par s'ouvrir et Monte sort. « *Merci beaucoup! Enfin libre!* » Il soupire de soulagement. « *S'il te plaît, permets-moi de t'accompagner. J'ai travaillé dans les mines et les tunnels pendant si longtemps que mes connaissances te seront d'une grande aide, j'en suis sûr!* » Rangez la carte Aventure 43 dans la boîte. Prenez la carte Aventure 74.

---

**43205** : Les mains légèrement tremblantes, vous versez de l'Aqua Regia sur le cadenas. À peine le liquide est-il entré en contact avec le précieux métal que celui-ci commence à bouillonner puis, comme par enchantement, à se dissoudre sous vos yeux. Il faut un certain temps pour que le cadenas se dissolve complètement. Mais la porte finit par s'ouvrir. Le prisonnier sort et vous serre la main. « *Enfin, je suis sorti de cette cellule exigüe. Je te suis éternellement reconnaissant!* » Il s'incline devant vous. « *Au fait, je m'appelle Jin et je me ferai un plaisir de t'accompagner. Qui sait, peut-être que ma connaissance des pierres précieuses te sera utile!* » Rangez la carte Aventure 43 dans la boîte. Prenez la carte Aventure 75.

---

**43304** : Les mains légèrement tremblantes, vous versez de l'Aqua Regia sur le cadenas. À peine le liquide est-il entré en contact avec le précieux métal que celui-ci commence à bouillonner puis, comme par enchantement, à se dissoudre sous vos yeux. Il faut un certain temps pour que le cadenas se dissolve complètement. La dernière goutte de métal vient tout juste de tomber au sol lorsque la porte s'ouvre et que la prisonnière surgit, enthousiaste. « *Comment puis-je éventuellement te remercier de m'avoir libérée ?* » Elle vous sourit largement, mais semble tout à coup se souvenir de quelque chose. « *Oh! J'en oublie mes manières. Je m'appelle Nuba. Permets-moi de t'accompagner. Il y a sûrement de nombreux secrets de la Ligue ici-bas. Les énigmes sont ma spécialité, je pourrais donc t'aider le cas échéant!* » Rangez la carte Aventure 43 dans la boîte. Prenez la carte Aventure 76.

---

**43404** : Les mains légèrement tremblantes, vous versez de l'Aqua Regia sur le cadenas. À peine le liquide est-il entré en contact avec le précieux métal que celui-ci commence à bouillonner puis, comme par enchantement, à se dissoudre sous vos yeux. Il faut un certain temps pour que le cadenas se dissolve complètement. Mais la porte finit par s'ouvrir. La prisonnière passe prudemment la tête et regarde autour d'elle. Lorsqu'elle vous voit, elle dit d'un ton grincheux : « *Encore toi. Je suppose que je te dois quelque chose pour m'avoir fait sortir.* » Elle sort, redresse son imposante stature et vous fait signe de la tête. « *Mon nom est Brigh. Je viendrai avec toi. Si tu dois te battre, tu pourras compter sur moi. Mais dès que nous sortirons d'ici, nous nous séparerons.* » Rangez la carte Aventure 43 dans la boîte. Prenez la carte Aventure 77.

---

**43502** : L'Aqua Regia n'affecte que l'or. C'est inutile sur de l'argent.

---

**43707** : Il n'y a rien ici que l'Aqua Regia pourrait faire fondre.

---

**43802** : L'Aqua Regia n'affecte que l'or. C'est inutile sur de l'argent.

---

**45211** : Prenez la voie de gauche. La carte va vous indiquer le chemin.

---

**45311** : Prenez la voie de droite. La carte va vous indiquer le chemin.

---

**46207** : Lorsque vous essayez de jeter le rat dans le four, il vous mord avant de se carapater. Il faisait le mort! Vous perdez 1 point de vie. Rangez la carte Aventure 46 dans la boîte.

---

**47111** : Vous lancez le jambon aux rats, qui sautent immédiatement dessus. Mais que se passe-t-il ? L'un des rats croque un petit morceau et s'enfuit dans l'obscurité. Rangez la carte Aventure 47 dans la boîte. Lisez le paragraphe 888.

**47711** : La prisonnière regarde le jambon avec envie. « *Donne-le-moi !* » Elle l'attrape avec avidité et en mordille un morceau. « *Les insectes sont plus croustillants, mais ça, c'est tout simplement divin !* » Elle lève les yeux au ciel et continue à manger bruyamment. Une fois son repas terminé, elle se tourne vers vous : « *Alors, une faveur pour une faveur. Prenez cette pierre précieuse. De toute façon, elle ne me sert à rien dans cette cellule.* » Rangez la carte Aventure 47 dans la boîte. Prenez la carte Aventure 65.

**49203** : La corde est trop courte pour atteindre le bas du puits.

**49303** : Le trou est si peu profond que vous n'avez pas besoin d'une corde pour descendre.

**49403** : La corde est trop courte pour atteindre le bas du puits.

**49410** : Malheureusement, la corde est trop courte pour atteindre le fond du ravin.

**50711** : Non, mieux vaut ne pas faire ça, au risque de casser la boîte à bijoux.

**51111** : Les rats détalent à votre approche.

**51203** : La corde est trop courte pour atteindre le bas du puits.

**51303** : Le trou est si peu profond que vous n'avez pas besoin d'une corde pour descendre.

**51401** : Vous faites lentement descendre le crochet attaché à la corde à travers la grille en direction de l'égout. Vous pourrez peut-être attraper quelque chose avec ça. Quelques instants plus tard, votre canne à pêche improvisée attrape effectivement quelque chose de solide. Vous remontez soigneusement la corde afin d'examiner votre prise. Prenez la carte Aventure 60.

**51403** : La corde est trop courte pour atteindre le bas du puits.

**51410** : Malheureusement, la corde même équipée d'un crochet est trop courte pour atteindre le fond du ravin.

**51415** : Vous ne pouvez endommager ni l'inscription ni la pierre avec ce crochet.

**51701** : Rassemblant toutes vos forces, vous écrasez le crochet sur la boîte en métal. Vous parvenez à créer une large ouverture. Si vous souhaitez récupérer ce qu'il y a à l'intérieur, prenez la carte Aventure 14.

**51711** : Vous frappez la grille rouillée. Vous essayez de la tirer. Rien ne bouge.

**52111** : Vous jetez le fromage aux rats, qui sautent immédiatement dessus. Mais que se passe-t-il ? L'un des rats attrape un petit morceau et s'enfuit dans l'obscurité. Rangez la carte Aventure 52 dans la boîte. Lisez le paragraphe 888.

**52711** : La prisonnière regarde le fromage avec envie. « *Donne-le-moi !* » Elle l'attrape avec avidité et en mordille un morceau. « *Les insectes sont plus croustillants, mais ça, c'est tout simplement divin !* » Elle lève les yeux au ciel et continue à manger bruyamment. Une fois son repas terminé, elle se tourne vers vous : « *Alors, une faveur pour une faveur. Prenez cette pierre précieuse. De toute façon, elle ne me sert à rien dans cette cellule.* » Rangez la carte Aventure 52 dans la boîte. Prenez la carte Aventure 65.

**54310** : Placer le miroir en équilibre dans les mains de la statue s'avère être une opération assez délicate. Vous y parvenez finalement et faites quelques pas en arrière avec précaution. Juste à ce moment, un autre rayon de soleil jaillit du plafond et frappe le miroir. Il se reflète à travers l'eau vers la sombre arche de sorte que la lumière éclaire la tombe à l'Est et que la pierre sombre du puits et son inscription s'illuminent. Au début, une fumée monte de l'inscription, puis du puits tout entier avant qu'il ne se mette à irradier. Quelques instants plus tard, il s'enflamme et une puissante explosion vous jette à terre.

Tous ceux qui se trouvent actuellement sur la carte Lieu P sont renvoyés sur la carte Lieu B par l'explosion et perdent 1 point de vie.

Alors que vous vous en approchez, vous scrutez le nuage de poussière en direction de l'arceau, hébété. Vous ne pouvez plus rien en faire. La force destructrice a entièrement enseveli la caverne et les tombes sous la montagne. Les tremblements ont également provoqué la chute du miroir qui semble s'être perdu dans les eaux sombres. Il est introuvable. Rangez les cartes Aventure 27, 28, 37 et 54 ainsi que la carte Lieu P dans la boîte.

Vous avez réussi à contrecarrer le projet de Bérengar visant à réveiller les golems de pierre. Vous pouvez maintenant quitter le donjon, même s'il risque de ne pas vous laisser partir si facilement. Prenez la carte Aventure 66 et placez-la, face visible, sur la carte Lieu F. Placez vos pions Personnage sur la carte Lieu F, puis lisez le paragraphe 412.

**54711** : Ce n'est pas comme si vous pouviez vous en remettre à votre bonne étoile en ce moment, pensez-vous au fond de vous-même. Gardant cela à l'esprit, vous décidez que briser un miroir ne semble pas être une si bonne idée.

**60111** : Les rats détalent à votre approche.

**61207** : « *Le four brûlant ne serait-il pas l'endroit idéal pour faire éclore un œuf d'écaillés ?* » pensez-vous. Et si vous placiez l'œuf dans le four pour l'incuber ? Au bout d'un moment, vous vous demandez ce qui se passe à l'intérieur. Curieux, vous ouvrez la porte. Quelque chose bouge et vous regarde avec de petits yeux scintillants. Est-ce vraiment un bébé dragon ? Rangez la carte Aventure 61 dans la boîte. Prenez la carte Aventure 62.

**61711** : « *C'est vraiment un œuf de dragon !* » Elle a l'air émerveillée. « *Où que vous l'avez trouvé, il va maintenant falloir le faire éclore. Il faut de la chaleur !* » C'est plus facile à dire qu'à faire. « *Et où voulez-vous que je trouve un feu suffisamment chaud ?* » lui répondez-vous. Sirona vous regarde avec incertitude, puis hausse les épaules.

**62711** : Vous posez soigneusement le petit dragon devant l'ouverture à barreaux. Sirona est littéralement collée aux barreaux de fascination et d'excitation. « *Vite, dépêche-toi ! Fais-le cracher du feu !* » Mais c'est plus facile à dire qu'à faire. Vous chatouillez timidement le ventre du petit dragon, puis sa gorge. Il semble apprécier l'attention et se blottit contre votre main en émettant un doux ronronnement. Le bébé dragon est quand même assez bruyant, et l'un de vos doigts se retrouve dans l'une de ses narines lorsqu'il redresse la tête alors que vous lui frottez la gorge. Il lève les yeux avec étonnement, puis commence à éternuer du feu de manière incontrôlable. Vous le tenez rapidement devant les barreaux et espérez que cela suffira. Lorsque vous regardez de nouveau la cellule, vous constatez que les barreaux de fer rouillés sont totalement désintégrés. Comme certains des cheveux de Sirona d'ailleurs. Mais cela ne semble pas la déranger. « *Incrovable, un vrai dragon ! Vous êtes plein de surprises. Je mets volontiers mon art de guérir à ta disposition.* » Même avec le peu de moyens à sa disposition, elle parvient à traiter avec talent vos blessures, majeures et mineures. Le groupe regagne 5 points de vie. Vous pouvez répartir ces points entre vous, comme vous le souhaitez. Prenez la carte Aventure 89.

**65414** : Cela demande beaucoup de patience, mais en utilisant le diamant, extrêmement dur, vous parvenez enfin à extraire la pierre précieuse de la couche de cristal dans laquelle elle était enfermée. Prenez la carte Aventure 69.

**70507** : Vous voulez mélanger le vin avec la potion noire ? Vous avez soudain l'impression que ce n'est pas une bonne idée.

**71111** : Vous jetez le pain aux rats, qui sautent immédiatement dessus. Mais que se passe-t-il ? L'un des rats attrape un petit morceau et s'enfuit dans l'obscurité. Rangez la carte Aventure 71 dans la boîte. Lisez le paragraphe 888.

**71207** : Le pain est déjà assez dur. Il n'a vraiment pas besoin d'être plus croustillant.

**71711** : La prisonnière regarde le pain avec suspicion. « *Pas d'insectes croquants ? D'accord, ça ne fait rien.* » Puis elle prend le pain et commence à le ronger, sans réel enthousiasme au début. Mais rapidement, sa faim finit par l'emporter et le son de sa mastication enthousiaste résonne dans les tunnels. Une fois son repas fini, elle se tourne vers vous : « *Au moins, j'ai le ventre plein maintenant. Tenez, prenez cette pierre précieuse en guise de remerciement. Je ne peux pas la manger et elle ne me sert à rien dans cette cellule.* » Rangez la carte Aventure 71 dans la boîte et prenez la carte Aventure 65.

**91207** : Lorsque vous essayez de jeter le rat dans le four, il vous mord avant de se carapater. Vous perdez 1 point de vie. Rangez la carte Aventure 91 dans la boîte.

**132025 :** Vous tournez les clés l'une après l'autre, déverrouillant ainsi les trois cadenas en bronze. Vous poussez la porte. Au début, vous êtes aveuglé par la lumière du soleil. Puis, vous comprenez que c'est le chemin vers la liberté! Vous appelez vos compagnons et vous vous rassemblez à la sortie.

Rangez les cartes Aventure 13, 20 et 25 dans la boîte. Prenez la carte Lieu F et placez-la au-dessus de la carte Lieu Q. Placez ensuite tous les personnages sur la carte Lieu F. Une note (212) est accrochée à votre gauche, et à votre droite se trouve une caisse (312). Mais vos yeux sont fixés sur le pont-levis qui enjambe le profond ravin se trouvant devant vous (112). Le chemin traverse des prairies verdoyantes avant de se perdre à l'horizon. Vous respirez avec entrain l'air frais à l'approche du pont-levis. Vous pouvez maintenant pousser un soupir de soulagement, bien que vos yeux scrutent nerveusement vos avants et vos arrières, craignant que vous ne soyez découvert par les gardes restants. Un morceau de parchemin posé sur le sol attire votre attention. Vous vous penchez pour le lire : *« Bouillie pour les prisonniers Monte, Nuba et Jin. En punition, pas de nourriture pour Brigh en 404. Deux gardes pour Bérengar dans la tour. »*

Donc, votre vieil ami Bérengar est également enfermé ici et semble bien gardé! Au moins, il l'était jusqu'à ce que la plupart des gardes s'enfouissent. Vous ne pouvez pas l'abandonner. Vous devez le libérer lui aussi. Fort d'un courage retrouvé, vous retournez dans le donjon avec une nouvelle mission en tête.

Bien joué! Vous avez trouvé la sortie avec succès. Cela conclut le chapitre 1. Calculez le nombre de points que vous avez reçus ou perdus grâce aux cartes Aventure portant le symbole <!>. Gagnez 1 point supplémentaire pour chacun de vos points de vie restants. Cela constitue votre score pour ce chapitre. Notez-le sur le carnet d'aventure du livret de règles. Prenez la carte Aventure 67. Elle vous indiquera comment commencer le chapitre 2 lorsque vous serez prêt pour la suite de votre aventure.

**347504 :** Vous marchez avec précaution sur la marche présentant trois marques, puis sur celle en ayant quatre. D'un petit rebond sur cette dernière, vous sautez sur la marche avec sept marques. Malin ! Les marches demeurent intactes. Peu de temps après, vous atteignez le haut de l'escalier. Vous ouvrez la trappe du plafond menant à la tour et vous y montez.

Rangez la carte Aventure 79 dans la boîte. Prenez la carte Lieu K et placez-la au-dessus de la carte Lieu H. Ensuite, placez vos personnages sur la carte Lieu K. Soudain, vous entendez un grognement sourd, et quelque chose de très grand sort de l'ombre et s'avance vers vous. Pétrifié, vous restez enraciné sur place et un frisson vous glace le sang.

Prenez la carte Aventure 55 et placez-la, face visible, sur la carte Lieu K, de manière à ce qu'elle couvre tous les numéros de lieux. Tant que cette carte Aventure est présente, vous ne pouvez explorer aucune zone du lieu K et ne pouvez interagir qu'avec la carte 55.

C'est la bête... et elle est bien plus terrible que ce que vous imaginiez dans vos pires cauchemars! Dans un rugissement assourdissant, la bête s'élance vers vous en vous frappant avec ses pattes.

Si vous avez la carte Aventure 77, lisez le paragraphe 447. Sinon, lisez le paragraphe 547.

-----  
**485214 :** Vous ajustez la combinaison sur les petits rouages. Une fois que vous avez fini, vous percevez un petit clic à l'intérieur de l'appareil et celui-ci démarre bruyamment. Le filet qui s'écoulait jusqu'alors doucement hors du mur se transforme en un torrent déchaîné, provoquant une montée rapide du niveau d'eau dans la chambre. *« Sortons d'ici! »* criez-vous en rejoignant la porte. L'eau est déjà au niveau de vos genoux lorsque vous atteignez la lourde porte en pierre et la refermez derrière vous.

Au bout d'un moment, la chambre s'est totalement remplie d'eau. Celle-ci commence alors à s'infiltrer par l'ouverture du plafond et à progressivement remplir le ravin. Placez tous les pions Personnage de la carte Lieu O sur la carte Lieu N. Rangez les cartes Aventure 53, 56 et 63 ainsi que la carte Lieu O dans la boîte. Remplacez ensuite la carte Lieu L par la carte Lieu B et placez tous les pions qui étaient précédemment sur la carte Lieu L sur la carte Lieu B. Lisez maintenant le paragraphe B.



Débutants ou experts, découvrez EXIT...



...la collection de jeux d'escape room à jouer chez vous !



KOSMOS



Actualités, jeux & concours...  
**SUIVEZ-NOUS !**



