

LE DONJON
AUX 1001 DANGERS ET MYSTÈRES
Livre-Jeu

★ *Solutions page 54* ★

La Grande Salle

Vous voici dans le donjon. Vous vous retrouvez dans une grande salle vide, simplement éclairée par une grande fenêtre dont la lumière pâle balaie le sol de pierre. En vous approchant, vous constatez qu'elle s'ouvre sur une façade à pic : le sol du donjon est loin, très loin en contrebas. Le silence n'est troublé que par le souffle du vent au-dehors. La salle semble avoir été abandonnée depuis longtemps.

Vos choix :

- ▶ *Aller dans la salle en face* → page 12
- ▶ *Passer par la fenêtre* → page 22



La Salle du Chat Botté

Vous voici dans une petite salle douillette. Un fauteuil de couleur rouge trône près d'une petite cheminée crépitante. Des colonnes encadrent une porte devant vous. Juste à côté, vous découvrez le Chat Botté en personne : chapeau brun, bottes noires et sabre accroché à une ceinture. Il vous regarde avec curiosité.

Vos choix :

- ▶ *Parler avec le Chat Botté, qui vous emmènera quelque part* → page 39
- ▶ *Passer par la porte devant vous* → page 32





Le Dragon Vert

En fuyant par la porte de gauche, vous tombez nez à nez avec un dragon vert tapi dans l'obscurité. La créature ne fait qu'une bouchée de vous avant que vous ayez pu réagir. Il vous faut recommencer l'aventure depuis le début.

Vos choix :

- ▶ *Recommencer l'aventure* → page 2



La Caverne aux Lanternes Volantes

Vous débouchez dans une imposante caverne dont la voûte se perd dans les hauteurs. Des lanternes volantes illuminent l'espace d'une lumière dorée et apaisante. Trois galeries s'ouvrent devant vous : une face à vous, une à droite, une à gauche. De cette dernière monte une odeur âcre et rance, comme de la sueur et de la viande mal cuite. Un murmure confus, à peine perceptible, en provient également.

Vos choix :

- ▶ *Emprunter la galerie qui se trouve devant vous → page 12***
- ▶ *Emprunter la galerie qui se trouve à droite → page 10***
- ▶ *Emprunter la galerie qui se trouve à gauche → page 27***

La Salle du Dragon

Vous vous retrouvez face à un dragon d'une taille extraordinaire. Sa peau est un mélange de rouge et de noir qui brille à la lueur de son souffle. Il vous toise et prend la parole : « Bravo, tu es arrivé(e) jusqu'ici. Mais ton aventure n'est pas encore terminée. Tu dois répondre à une question : Je suis petit, coiffé de rouge, ami des jardins secrets et des trésors enfouis. Je fais tourner la chance, jamais la guerre. Qui suis-je ? »

Vos choix :

- ▶ *Répondre : un gnome* → page 45
- ▶ *Répondre : un goblin* → page 2



La Bibliothèque Magique

Vous voici dans une grande bibliothèque. Des livres sont partout : sur les étagères, entassés sur le sol, empilés dans les coins. La plupart sont des ouvrages de magie aux titres étranges et aux couvertures usées. Malgré ce désordre, vous apercevez une porte au fond de la salle et une trappe dans le plafond.

Vos choix :

- ▶ *Vous frayer un chemin pour atteindre la porte* → page 30
- ▶ *Monter sur une pile de livres pour atteindre la trappe* → page 14

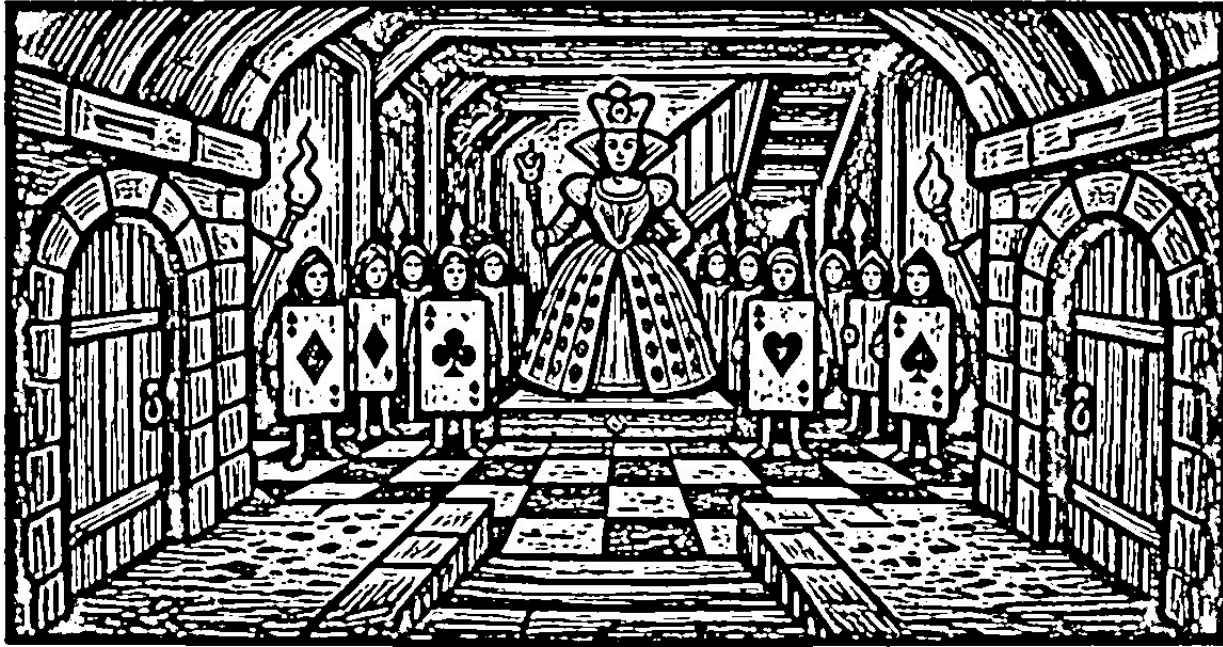


Les Soldats-Cartes

En empruntant la trappe, vous débouchez sur une scène surréaliste : une rangée de soldats en forme de cartes à jouer se tient devant vous au garde-à-vous, et parmi eux se trouve la Reine de Cœur en personne ! Il vous faut fuir sans attendre. Vous apercevez deux portes : l'une à gauche, l'autre à droite.

Vos choix :

- ▶ *Passer par la porte à droite* → page 4
- ▶ *Passer par la porte à gauche* → page 7





La Maison du Tableau

Vous franchissez le cadre du tableau et vous retrouvez devant une petite maison au charme bucolique. Une boîte aux lettres se dresse sur le bord du chemin. La maison semble accueillante et sa porte est entrouverte.

Vos choix :

- ▶ *Entrer dans la maison* → page 53

Les Trois Portes

Vous débouchez dans une salle ronde face à un dilemme. Trois portes identiques s'offrent à vous. Une inscription à peine lisible sur le mur vous avertit : « — — — des portes vous ramèneront — — — de l'aventure. » Les dalles devant la porte du milieu sont plus usées que les autres.

Vos choix :

- ▶ *La porte à droite* → page 2
- ▶ *La porte du milieu* → page 37
- ▶ *La porte à gauche* → page 9



Dous de pade
your amcloom
au debit be
de l'ooénlone

La Grotte

En franchissant la porte, vous ne découvrez pas un intérieur douillet mais une grotte. La roche est humide et les parois se perdent dans l'obscurité. Pourtant, une faible lumière permet de se repérer. Deux tunnels s'ouvrent devant vous : l'un à gauche, l'autre à droite. Le tunnel de gauche exhale un souffle tiède et régulier, comme une respiration — lente, profonde, et manifestement plus grande que la vôtre.

Vos choix :

- ▶ *Aller en direction du tunnel à gauche* → page 24
- ▶ *Aller en direction du tunnel à droite* → page 18



La Chute

En passant par la fenêtre, vous perdez pied et tombez dans le vide. Les murs du donjon défilent à toute vitesse... Il vous faut recommencer l'aventure depuis le début.

Vos choix :

- ▶ *Recommencer l'aventure* → page 2



Le Serpent Géant

Le tunnel de gauche s'enfonce profondément dans la roche. Alors que vous avancez dans l'obscurité, vous sentez une présence immense. Un gigantesque serpent remplit le couloir de ses anneaux et vous dévore. Il vous faut recommencer l'aventure depuis le début.

Vos choix :

- ▶ *Recommencer l'aventure* → page 2





Les Gobelins

La galerie débouche sur une vaste salle où une dizaine de gobelins se rassemblaient en secret. Ils vous fixent, stupéfaits d'être découverts... puis la stupeur laisse place à la colère. Vous n'avez aucune chance de fuir. Il vous faut recommencer l'aventure depuis le début.

Vos choix :

- ▶ *Recommencer l'aventure* → page 2

↩ Le Cul-de-Sac

Le couloir se rétrécit progressivement jusqu'à n'être plus qu'une étroite fissure dans la roche. Il n'y a aucune issue. C'est un cul-de-sac. Il vous faut revenir sur vos pas...

Vos choix :

- ▶ *Recommencer depuis le début* → page 2
- ▶ *Recommencer depuis l'intersection* → page 41
- ▶ *Recommencer depuis la Caverne aux Lanternes Volantes* → page 9



↩ Les Cuisines

Vous voici dans les cuisines du donjon. Il s'agit d'une simple cuisine médiévale : un grand âtre, des marmites suspendues, des herbes séchées accrochées aux poutres. Bien que l'odeur vous donne envie d'y rester, vous n'avez toujours pas trouvé la salle des trésors. En regardant mieux, vous remarquez une petite porte dérobée dissimulée. Elle est entrouverte...

Vos choix :

- ▶ **Passer par la porte dérobée → page 53**
- ▶ **Recommencer l'aventure depuis le début → page 2**

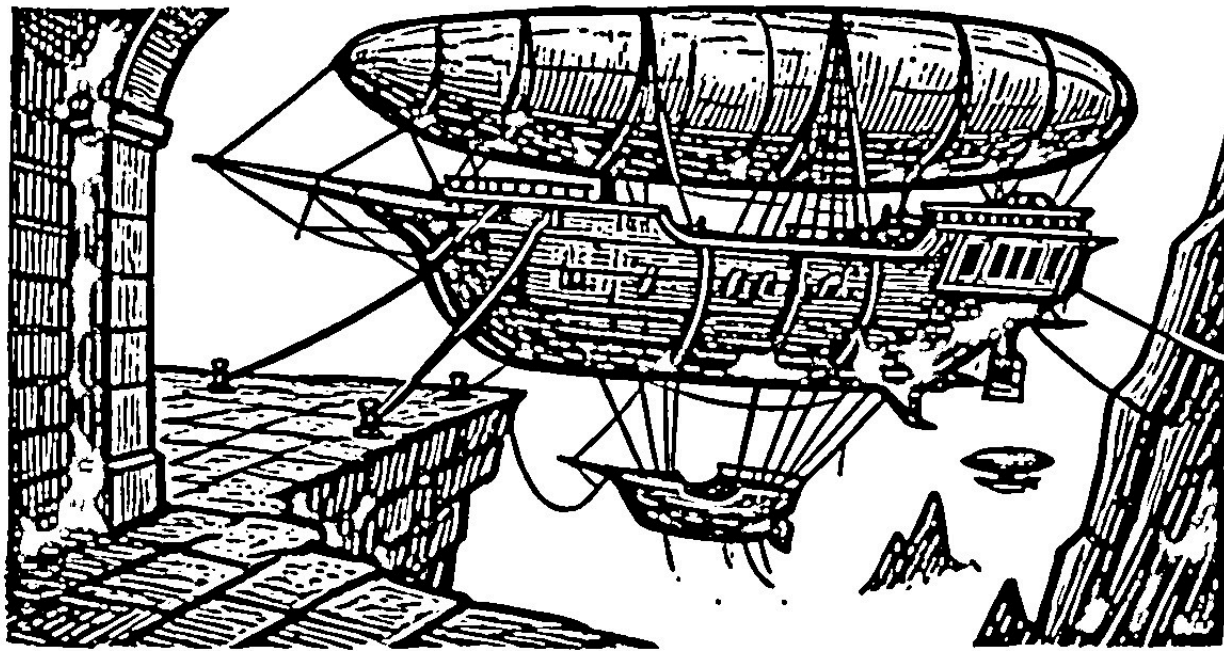


Le Dirigeable

Vous débouchez sur une vaste plateforme dominant le vide. Un dirigeable massif y est amarré, sa coque sombre occupant presque tout l'espace. En dessous, une petite nacelle se balance. Ses câbles sont rouillés, effilochés par endroits — deux d'entre eux ne tiennent plus qu'à quelques fils. La prudence s'impose. Sur votre gauche, la paroi rocheuse dégouline d'eau ; de la mousse épaisse et glissante la recouvre.

Vos choix :

- ▶ *Longer la galerie de bois à flanc de falaise* → page 48
- ▶ *Entrer dans la nacelle* → page 50
- ▶ *Longer la paroi* → page 34



La Paroi

En voulant longer la paroi pour éviter la nacelle, votre pied dérape sur la roche humide. Vous perdez l'équilibre et tombez dans le vide. Il vous faut recommencer l'aventure depuis le début.

Vos choix :

- ▶ *Recommencer l'aventure* → page 2





La Salle de l'Énigme

Vous voici dans une grande salle. En son centre se dresse une pierre sur laquelle vous lisez : « Provoquez des étincelles et vous pourrez continuer. »

Par terre se trouvent du bois et du silex. La pierre précise : « Si vous provoquez autre chose que des étincelles, vous vous retrouverez dans une bibliothèque et devrez reprendre votre aventure. »

Vos choix :

- ▶ *Frotter deux morceaux de bois* → page 12
- ▶ *Frotter deux morceaux de silex* → page 41
- ▶ *Passer votre chemin vers la salle voisine* → page 18

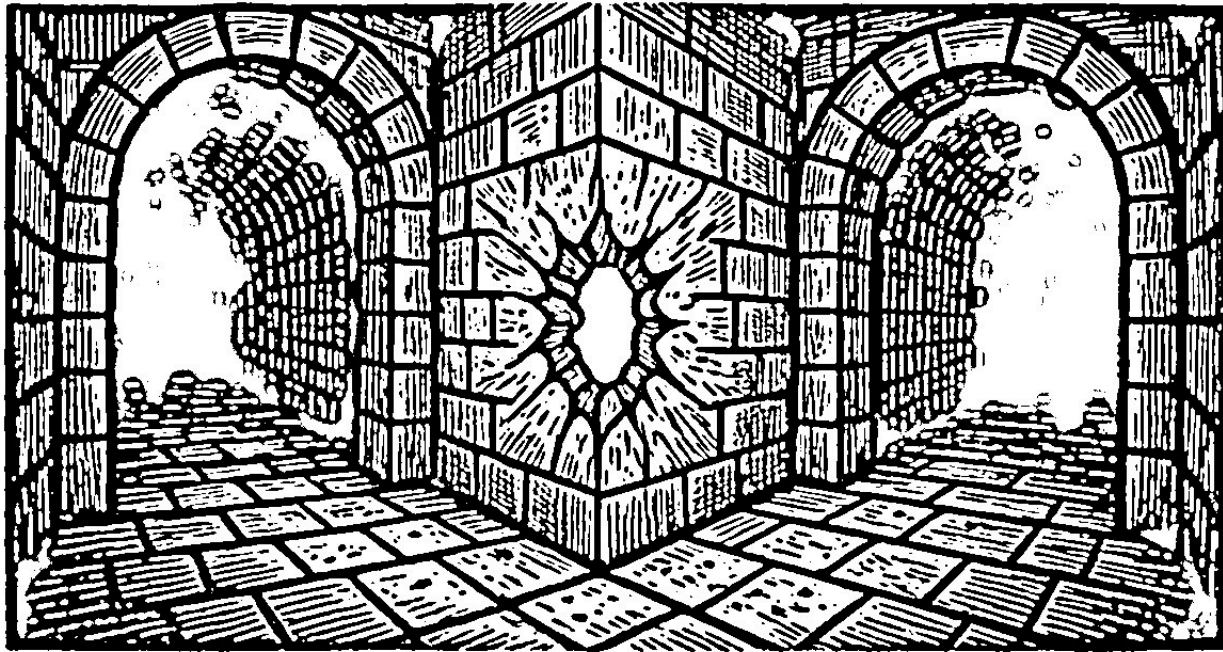


La Forêt

Le Chat Botté vous conduit dans une forêt. Les arbres sont denses et l'obscurité règne sous les frondaisons. Non loin, vous distinguez une petite maison dont la fenêtre laisse filtrer une lueur chaude. Dans l'obscurité, vous apercevez également une petite masse jaune qui se déplace lentement vers la maison. Elle est bien trop grande pour être un animal ordinaire, et quelque chose dans sa façon de bouger — trop lente, trop appliquée — vous met mal à l'aise.

Vos choix :

- ▶ *Entrer dans la maison* → page 53
- ▶ *Aller voir la petite masse jaune* → page 43

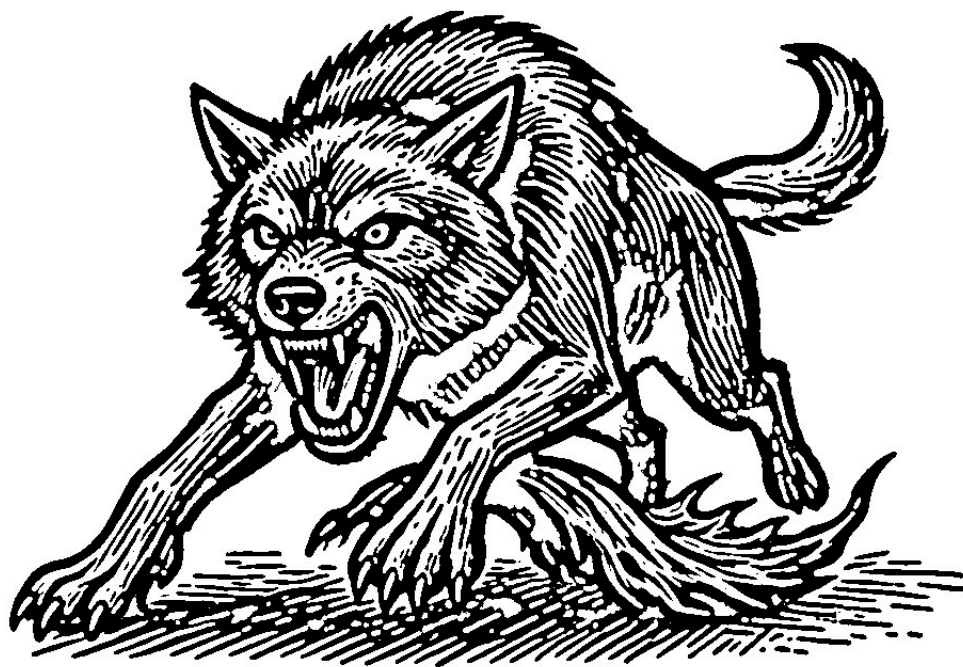


L'Intersection

Les étincelles ont jailli du silex et une porte secrète s'est ouverte dans la paroi. Vous voici à une intersection. Un couloir part sur votre droite, un autre sur votre gauche. Aucun signe ne vous indique la bonne direction. Il faut choisir.

Vos choix :

- ▶ *Emprunter le couloir de droite* → page 28
- ▶ *Emprunter le couloir de gauche* → page 10



Le Loup

Vous vous approchez de la petite masse jaune... C'est un manteau ! Et sous ce manteau se cache un loup prêt à bondir. Il se jette sur vous avant que vous puissiez fuir. Il vous faut recommencer l'aventure depuis le début.

Vos choix :

- ▶ *Recommencer l'aventure* → page 2



★ La Salle des Trésors

Un large sourire illumine le museau du dragon. Il prononce une formule magique aux sonorités étranges, et vous vous retrouvez téléporté... dans la salle des trésors du donjon ! La pièce est immense : de l'or s'entasse en monticules étincelants, des diamants et des pierres précieuses jonchent le sol, des armures rutilantes et des épées magnifiques garnissent les murs. Vous avez vaincu tous les pièges du Donjon aux 1001 Dangers et Mystères. Bravo, aventurier !

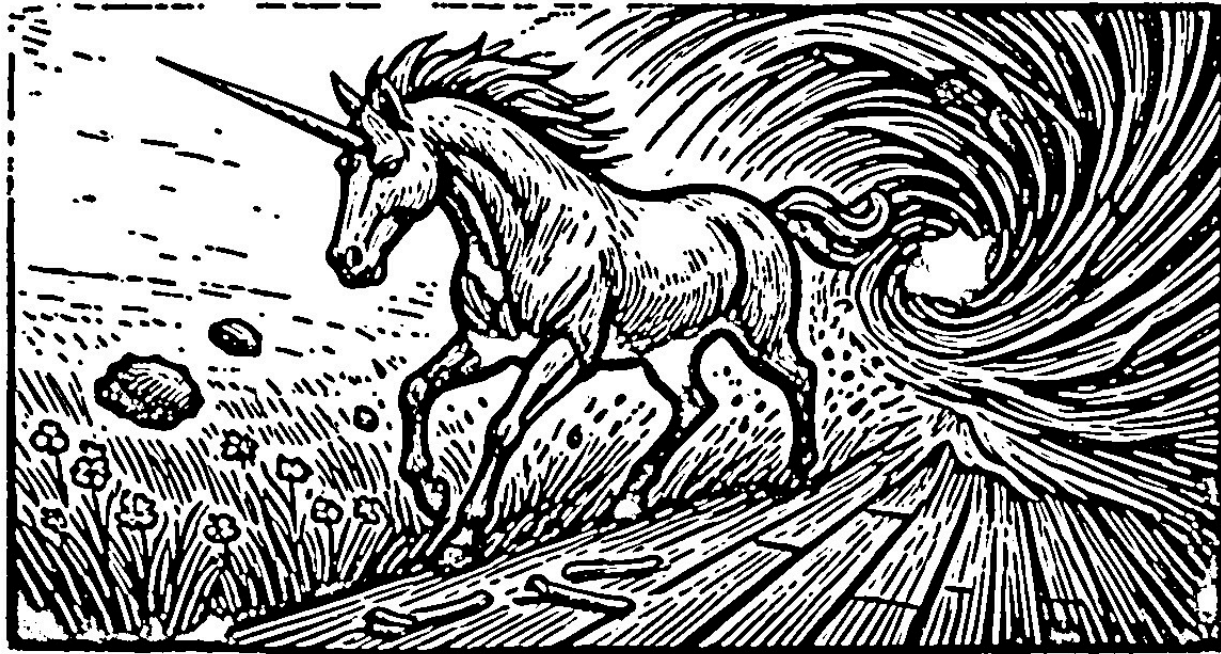
◆ Fin de l'aventure ◆

~ La Prairie de la Licorne

Vous vous retrouvez au beau milieu d'une prairie verdoyante et ensoleillée. Une licorne blanche broute paisiblement non loin. Mais en vous apercevant, elle relève la tête, gratte le sol du sabot... et charge ! Soudain, vous sentez une force invisible vous aspirer et vous voilà propulsé ailleurs.

Vos choix :

- ▶ *Vous vous retrouvez de retour dans la Petite Maison* → page 53

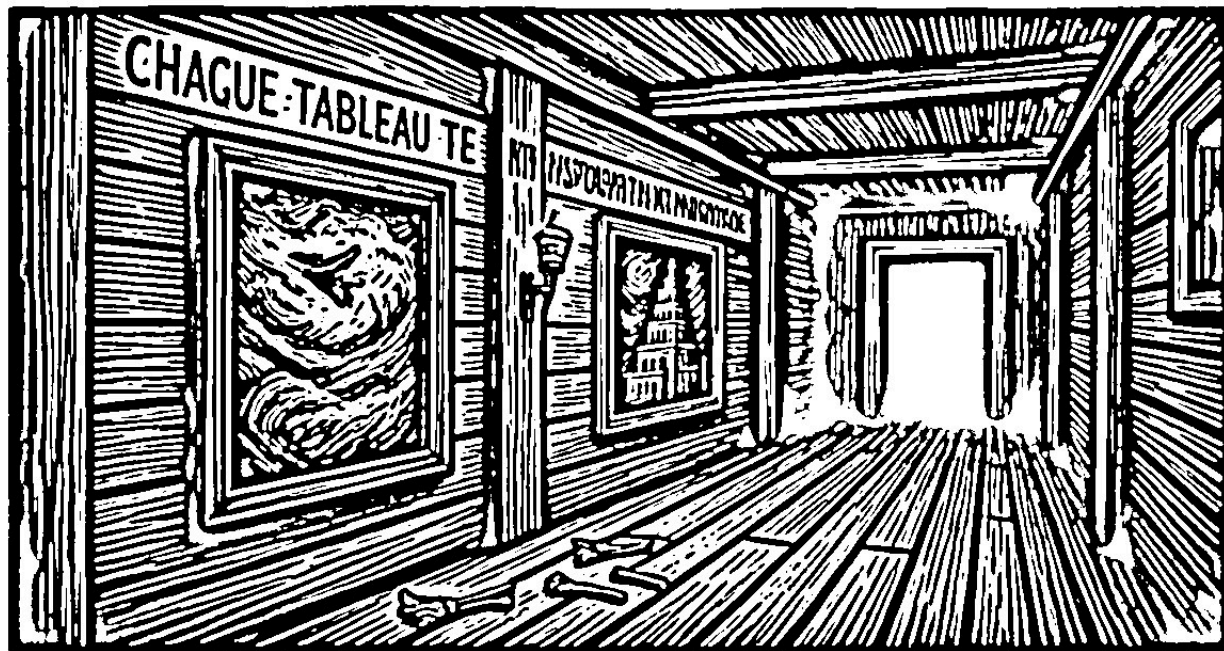


Le Couloir aux Tableaux

Vous voici dans un long couloir dont les murs, le plancher et le plafond sont entièrement en bois. Sur les murs, deux tableaux encadrés attirent votre attention. Une inscription gravée sur le mur vous interpelle : « Chaque tableau te transportera dans un monde. »

Vos choix :

- ▶ *Entrer dans le tableau représentant une petite maison → page 17*
- ▶ *Entrer dans le tableau représentant une licorne → page 46*

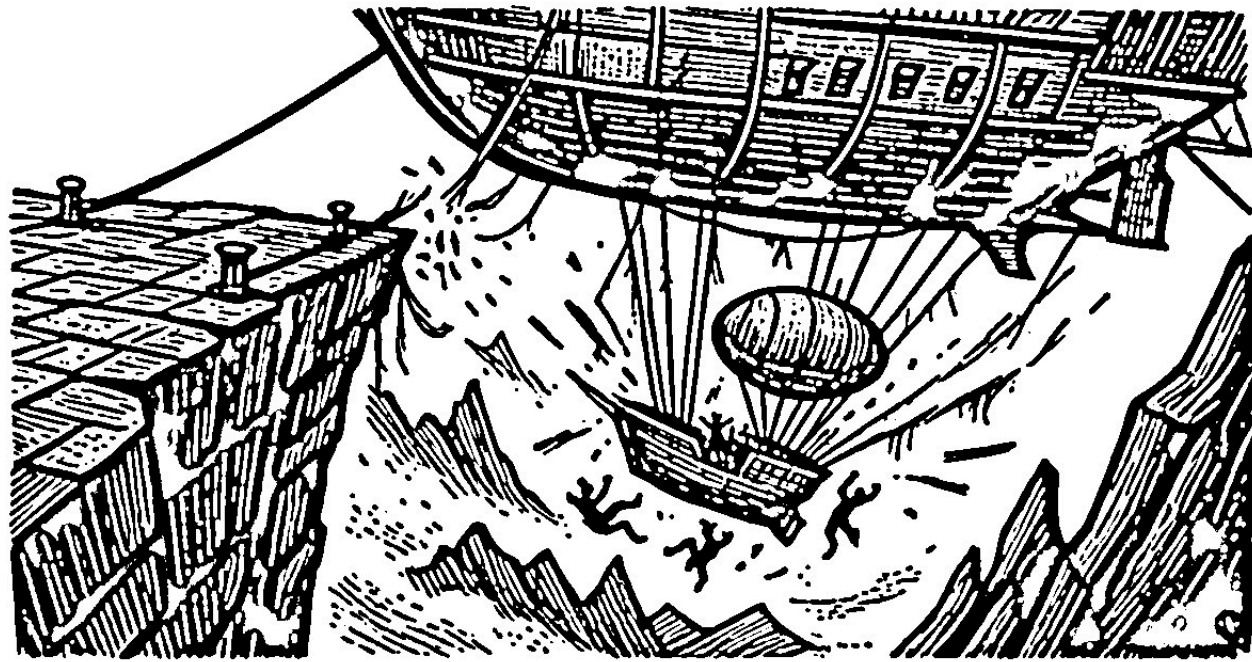


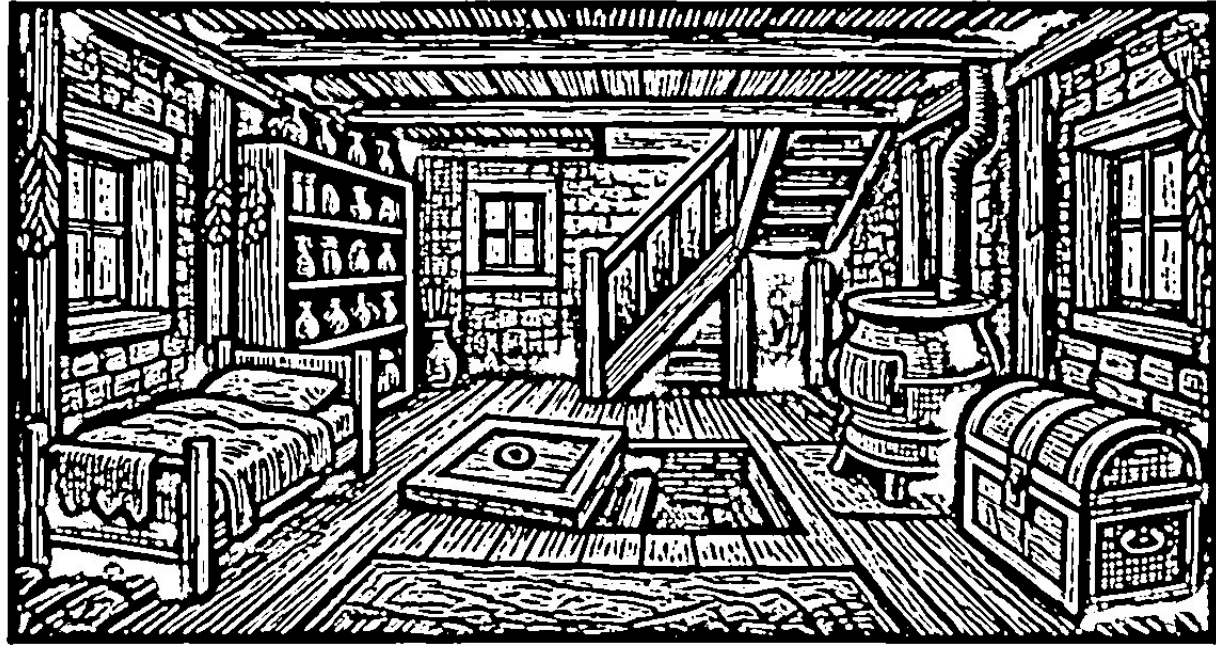
La Nacelle

À peine avez-vous grimpé dans la nacelle que les câbles rouillés cèdent dans un craquement sinistre. La nacelle se décroche et vous chutez dans le vide en un interminable plongeon. Il vous faut recommencer l'aventure depuis le début.

Vos choix :

- ▶ *Recommencer l'aventure* → page 2





La Petite Maison

Vous voici à l'intérieur de la petite maison. Elle est meublée simplement : un lit, une étagère chargée de bibelots, un coffre en bois et un vieux poêle en fonte. De petites fenêtres laissent entrer une lumière tamisée. Un escalier monte vers l'étage et une trappe dans le plancher donne accès à la cave.

Vos choix :

- ▶ *Monter à l'étage* → page 18
- ▶ *Descendre dans la cave* → page 20

Solutions

Solution 1 (la plus directe) — p. 2 → p. 12 → p. 30 → p. 53 → p. 18 → p. 9 → p. 10 → p. 45 ★

Solution 2 — p. 2 → p. 12 → p. 14 → p. 4 → p. 39 → p. 53 → p. 18 → p. 9 → p. 10 → p. 45 ★

Solution 3 — p. 2 → p. 12 → p. 14 → p. 4 → p. 32 → p. 48 → p. 17 → p. 53 → p. 18 → p. 9 → p. 10 → p. 45 ★