

Aventure dans l'inconnu

Un jeu de F. ROLLAND

Solution, by Dom

En début de jeu, par tirage aléatoire, vous avez entre 50 et 170 points d'énergie à répartir entre Points de vie, de force, de dextérité, et "l'achat" de matériel et armes diverses. La solution proposée ici ne demande aucun matériel et aucune arme, seulement de la dextérité pour trouver la combinaison du coffre. Mettez donc le minimum (1pt) sur Vie et Force et le maximum sur dextérité / adresse. Répondez NON ou 0 à tout autre demande. Par contre, si vous ne souhaitez pas suivre cette solution et vous promener dans le jeu, ne partez pas "à poil" ☺

Un passage s'enfoncé dans sol. Vous entrez ?

OUI

Un embranchement Nord-Sud

6 (Sud vers le lieu 3)

Un embranchement Est-Ouest

7 (Est vers le lieu 5)

Une porte

J (Ouvrir vers le lieu 6)

Une petite pièce, une porte. Au milieu de la pièce, un tas de viande crue.

QV (Prendre Viande)

Enregistré

R (Reculer vers le lieu 3)

R (Reculer vers le lieu 1)

5 (Nord vers le lieu 2)

Un escalier qui monte

3 (Monter vers le lieu 8)

Une porte abîmée

W (Passage Secret vers le lieu 9)

Un déclic se produit, vous découvrez une grande pièce éclairée par des lanternes, une porte. 10 chiens sont endormis dans un coin

DV (Donner Viande)

Ils l'acceptent

F (Fouiller)

Vous découvrez un coffre-fort. Voulez-vous essayer de l'ouvrir ?

OUI

C'est une combinaison à 4 chiffres. Quelle est la vôtre ?

Premier Chiffre ? **x**

Second Chiffre ? **y**

Troisième Chiffre ? **z**

Dernier Chiffre ? **t**

Il s'agit d'un jeu type Mastermind. Vous avez droit à un nombre d'essais égal à votre total de points de dextérité.

Au delà : **UNE TRAPPE S'OUVRE SOUS VOS PIEDS, VOUS TOMBEZ DANS UNE FOSSE GARNIE DE POINTES** vous souffrez d'une perforation intestinale avec complications... **EN D'AUTRES TERMES, VOUS ETES MORT.**

(**Truc pour tricher** : Ctrl-C fonctionne ! donc, faites un Ctrl-C puis **PRINT AA, BB, CC, DD**. Notez les 4 chiffres puis faites **CONT**. Ensuite **x = AA, y = BB, z = CC** et **t = DD**)

Il s'ouvre, dedans, une clé en or incrustée de diamants. Vous la prenez ?

OUI

T (Continuer vers le lieu 10)

Une pièce vide, obscure. Vous sentez une présence à vos côtés dans le noir.

QL (Prendre Lampe)

Un petit singe devant une porte, il veut vous suivre, vous acceptez ?

OUI

Enregistré

T (Continuer vers le lieu 11)

Une petite pièce, un puit profond au milieu de la pièce.

W (Passage secret)

Vous découvrez un petit levier que faites-vous ?

JE TIRE

Des barreaux sortent de la paroi du puit, permettant la descente.

4 (Descente vers le lieu 12)

Une première margelle, les échelons continuent vers le bas

4 (Descente vers le lieu 13)

Une margelle au bord de l'eau

W (Passage secret lieu 14)

Le mur s'écarte, vous apercevez un couloir qui s'enfoncé dans le roc. Vous entrez ?

OUI (Lieu 15)

Une pièce immense, des dizaines de portemanteaux vides, des lampes allumées aux murs. Plusieurs habits noirs sur leur cintre des miroirs contre les murs, une porte fermée, un couloir bien éclairé.

Y (Se cacher)

Deux conspirateurs apparaissent, ils ne vous ont pas vu, ils enlèvent leurs habits noirs puis se dirigent vers le puits. Ils partent par le passage secret.

U (Se déguiser)

Vous voilà revêtu de l'habit des conspirateurs. Si l'Empereur vous voyait... Tourne veste Va ! Dans une poche, vous trouvez un curieux petit sifflet. Vous le gardez ?

OUI

J (Ouvrir vers le lieu 17)

Une porte, derrière, de la lumière et des bruits

N (Passer en silence)

Une grande pièce éclairée par des lanternes. Au fond une idole de pierre. En vous voyant, les conspirateurs vous prennent pour leur chef. Cela à cause de l'habit que vous avez sur le dos. Le grand Mage s'approche de vous et vous remet le **SCEPTRE D'ORION**

R (Vers le lieu 15)

R (Vers le lieu 13)

R (Vers le lieu 12)

Une première margelle

W (Passage secret)

Le mur devant vous, s'écarte, vous voyez une porte en fer, elle a une serrure en or. Une voix vous demande : Avez-vous la clé ? L'avez-vous ?

OUI

La porte s'ouvre, un couloir s'enfoncé dans la roche. Vous entrez ?

OUI

Elle se referme derrière vous. Vous-vous apercevez qu'il n'y a pas de mécanisme de ce côté. Impossible de faire demi-tour. Voulez-vous continuer ?

OUI

Quand la suite sera prête, vous rentrerez ce code Ready

Une suite de 16 nombres est alors fournie...

Une fin, il faut bien l'avouer, un peu frustrante... J'ignore si la suite a jamais été programmée...

En tout cas dans cette partie seul le **SCEPTRE D'ORION** peut être trouvé... Pas de trace de la **LISTE SACREE** ni du **CODE DELTA**... Probablement les objectifs de la seconde partie... Lorsqu'elle sera prête ... ☺