

LA TOUR INFERNALE

Ah, où sont les donjons d'antan ? Médiévaux, même fantastiques, ils avaient tout de la gentille villa « Sans-Soucis » comparés à cette tour infernale !

Depuis la fin du XX^e siècle, la Tour FL (le siège de la Fédération des Ludoticiens) domine le centre de Megapolis. Chef-d'œuvre du grand architecte de cette époque, Beauprofil, la Tour mérite aujourd'hui d'être restaurée. Expert de la CIA (la Commission des Inepties Architecturales), vous êtes notamment chargé d'inspecter les derniers étages de l'immeuble, dans lesquels nul ne s'est aventuré depuis bien longtemps. C'était là, paraît-il, que les ludoticiens d'antan expérimentaient en vraie-grandeur créatures et pièges dont ils allaient peupler leurs jeux. Vous êtes en (1), à l'entrée de ce musée du fantastique. Un seul moyen d'en sortir : rejoindre le sommet de l'immeuble où un téléphérique vous permettra de rejoindre le building voisin. Allez, un peu de courage !

Pensez que de votre rapport dépend l'inscription de la Tour comme Monument Hystérique.

REGLE

Vous partez de la salle 1 (en bas, à gauche), et vous vous déplacez dans la tour. A chaque fois que vous rencontrez un numéro, reportez-vous à la note correspondante et suivez les indications données.

Vous devez arriver au téléphérique en 60 (en haut, à droite) pour vous échapper de la tour.

SYMBOLES UTILISES

→ n: se rendre au numéro n (sur le plan), et lire la note correspondante.

← n: lire la note numéro n.

†: vous êtes mort.

1. L'entrée. Devant vous, un cristal géant parcouru de lueurs rougeâtres. Une voix grave vous demande : "Pensez-vous être capable de sortir d'ici ?" Oui (← 179), non (← 202).

2. Une porte, vous l'ouvrez ? Oui (← 195), non (← 192).

3. Un ascenseur, vous l'appellez ? Oui (← 156), non (← 151).

4. Une échelle, faites ce que bon vous semble...

5. Une échelle de corde d'allure douteuse... Si vous montez (→ 6), sinon (← 133).

6. Une corde... Essayez-vous d'aller vers 17 ? Oui (← 203), non (← 240).

7. Un tapis roulant... arrêtez. Vous attendez (← 226); vous avancez vers 25 (← 204); vous reculez vers 70 (← 164).

8. La plate-forme disparaît, vous laissant la voie libre, mais il vous est alors impossible de revenir en 63... Continuez...

9. La plate-forme vacille ! (← 168).

10. Des marches branlantes : vous montez prudemment (← 215); vous montez en courant (← 102).

11. Sur la table, une cloche de verre protégeant une boule de cristal : vous attendez (← 218); vous faites demi-tour (← 169); vous soulevez la cloche et vous attendez (← 194); vous soulevez la cloche et vous saisissez la boule (← 117).

12. Une planche à voile qui a l'air de vous attendre... Que faites-vous ? Demi-tour (← 151); vous montez dessus et attendez (← 191); vous montez et criez : "En avant" (← 221); vous montez, enlevez la voile et ramez avec les mains (← 216).

13. La berge, que faites-vous ? Vous attendez sur la planche (← 122); vous descendez de la planche et restez en 13 (← 217), ou vous allez en 14 (← 186).

14. Un ordinateur allumé. Vous tapez [SPACE] (← 152); [RUN] (← 187); [ENTER] (← 180) ?

15. Un tas d'éboulis : vous l'escaladez (← 190); vous le fouillez (← 105); vous attendez (← 153).

16. Une échelle en bois, assez ancienne (impossible de redescendre en 18), allez où vous voulez... (→ 32) ou (→ 19)...

17. Un petit coin bien tranquille (← 99).

18. Une armoire, l'ouvrez-vous ? Oui (← 196), non (← 181).

19. Un puits, que faire ? Demi-tour (← 219); vous lancez votre or (si vous en avez) (← 198); vous remontez le seau (← 166); vous attendez et vous essayez de voir au fond (← 225).

20. Une échelle; sous vous, une trappe. L'ouvrez-vous ? Oui (← 225), non (← 197).

21. Vous êtes au fond d'un bassin désaffecté; si vous venez de 22 ou 27 (← 232) sinon (← 208).

22. Une statue vous demande de l'or ! En avez-vous ? Oui (← 263), non (← 254).

23. Une pièce quelconque : si vous venez de 24 (← 271), sinon (← 255).

24. Impossible de descendre en 17. Au fond de la pièce, une poubelle : vous pouvez (si vous avez) y lancer : une bague blanche (← 251), une bague noire (← 219), deux bagues (← 232); ne rien faire (← 233).

25. Une échelle et un bouton. Vous pouvez : monter à l'échelle (← 107); appuyer sur le bouton (← 247); retourner en 7 (← 260); tourner le bouton à gauche (← 266), à droite (← 264).

26. Un escalier, demi-tour ? Oui (→ 5), non (→ 61).

27. Un escalier en bois, vous descendez (→ 21), vous attendez (← 197).

28. Du bruit derrière vous ! Avez-vous une bague noire ? Oui (← 160), non (← 173).

29. Une pièce très sombre, vous butez sur une lampe : vous la prenez (← 112); vous ne la prenez pas, mais vous restez (← 261); vous partez (← 259).

30. Une salle de cinéma : vous mettez le projecteur en marche (← 163); vous attendez (← 257); vous partez (← 151).

31. Des livres jonchent le sol de ce débaras. Vous en feuilletiez un (← 103); vous attendez (← 163); vous partez (← 259).

32. Un squelette vous attaque. Avez-vous une bague noire ? Oui (← 258), non (← 101).

33. Une échelle et un toboggan, vous prenez l'échelle (← 259) ou le toboggan (← 137) ?

34. Une impressionnante statue ! C'est votre premier passage (← 106), sinon (← 185).

35. Impossible de remonter en 34.

36. Avez-vous une bague blanche ? Oui (← 121), non (← 161).

37. Une échelle, vous montez en (→ 38), en (→ 43); vous ne montez pas (← 135).

38. Une étroite corniche : vous attendez (← 241); vous redescendez (← 135); vous sautez jusqu'en 43 (← 248).

39. Une échelle, vous montez vers (→ 41), vous allez en (→ 30), (→ 31), en (→ 40), ou vous redescendez.

40. Une pièce assez sombre. Au fond, un énorme coffre-fort, tentez-vous de l'ouvrir ? Oui (← 262), non (← 250).

41. Deux échelles... vous prenez celle de gauche (← 155), de droite (← 232); vous allez en (→ 53); en (→ 39) ?

42. Une louve-garoue en face de vous, avez-vous de l'or ? Oui (← 182), non (← 268).

43. Vous montez en (→ 71), en (→ 44) ou directement en (→ 46) ou vous retournez en (→ 37).

44. Une pièce sombre, vous avancez (→ 48); vous faites demi-tour (← 115).

45. Une immense salle, devant vous des combinaisons vertes ou bleues : vous en prenez une verte (← 183), une bleue (← 170).

46. Une pièce sombre, une odeur nauséabonde vous prend à la gorge et pftuit !... †

47. Vous glissez en (→ 73).

48. Vous tombez en (→ 72).

49. Une vieille baraque : vous venez de 50 (← 128), sinon (← 100).

50. Un lance-flammes géant ! Avez-vous une combinaison ? Oui (← 139), non (← 116).

51. Une salle vide : vous partez (← 109), vous attendez (← 165) ?

52. Vous allez vers (→ 58), (→ 49), (→ 54), (→ 56), (→ 75), ou bien vous appuyez sur les boutons de l'ascenseur : sur 0 (← 264), 10 (← 245), 20 (← 167), 30 (← 147).

53. Devant vous, une croix de bois : vous attendez (← 269); vous partez (← 256), vous allez vers la croix (← 238).

54. Une salle sinistre; à votre approche des centaines de rats s'enfuient. Vous faites demi-tour (← 259); vous attendez (← 229); vous fouillez le sol (← 270); vous sondez les murs (← 134).

55. Un homme devant laquelle se trouve un vieillard : vous partez (← 188) ou vous attendez (← 177) ?

56. Avez-vous le diamant bleu ? Oui (← 104), non (← 171).

57. (← 125).

58. Une chaise, vous asseyez-vous dessus ? Oui (← 172), non (← 111).

59. Ah bon ? Vous avez plongé ? Eh bien gloups... vous mourez noyé ! †

60. Le véhicule de la liberté!!! (← 118).

61. Qu'avez-vous ? Rien (← 145); une bague blanche (← 108), une bague noire (← 272), une noire et une blanche (← 131) ou encore... (← 144).

62. Pas de sortie ! Vous mourez de faim et de soif ! †

63. Que faites-vous ? Vous revenez en arrière (← 259); vous sautez en 8 (← 175); vous sautez en 9 (← 228); vous enjambez pour aller en 9 (← 265) ?

64. Une échelle de couleur jaune citron.

65. Un vieil escalier vermoulu.

66. (← 47).

67. Il ne se passe rien (→ 18).

68. (→ 36) si vous venez d'en haut, sinon allez où vous voulez...

69. Vous venez de 71 ? Oui (← 174), non (← 123).

70. Un escalier ! Vous montez ? Oui (→ 7), non (→ 6).

71. Allez où vous voulez (→ 50), (← 69), (→ 43).

72. Impossible de remonter en 48. Aaaargh... Vous mourez lentement de faim et de soif... †

73. Vous devez descendre ! Après, c'est comme vous voulez, gauche ou droite.

74. Tout semble calme ici... (← 178).

75. Une pièce déserte, rien ne se passe...

76. Une porte blindée, tentez-vous de l'ouvrir ? Oui (← 124), non (← 176).

77. Attention ! Prenez votre temps, le sol est fragile ! Vous arrivez tout de même en 11.

78. Au choix... (→ 74), (→ 41), (→ 51), (→ 45).

98. Vous essayez de vous agripper, mais vos mains vous font trop mal et vous tombez dans l'acide. Adieu. †

99. Mais comment vous vous fait pour arriver ici ??? Vous avez triché!!! Si si, et la mort punit les tricheurs. †

100. Vous soulevez la trappe... mais le plafond tombe et vous écrase. †
 101. Le combat est rude, mais vous finissez par triompher du monstre.
 102. Les marches basculent et vous tombez. †
 103. C'est un livre sacré, dès la première ligne vous perdez totalement la mémoire, vous êtes condamné à errer dans ce labyrinthe jusqu'à votre mort... †
 104. (→ 57).
 105. Une douleur atroce vous prend aux mains : des rats enragés vous arrachent les doigts, vous tombez et finissez dévoré par ces petites bêtes. †
 106. Avec une bague (← 126); deux différentes (← 130), deux identiques (← 119); sinon (← 114).
 107. Alors (→ 68).
 108. (→ 14).
 109. Il ne se passe rien.
 110. Bravo!! Vous vous êtes échappé de la tour infernale!!
 111. Tant pis pour vous si vous êtes fatigué! Continuez...
 112. Elle s'allume, l'éclair vous aveugle et vous vous écrasez en 16. C'est fini pour vous, recommencez! †
 113. Eh bien si! Vous y montez.
 114. "Vais-je vous tuer?", demande la statue. Vous vous prosternez et vous répondez: oui (← 127), non (← 120).
 115. Il ne se passe rien.
 116. Vous mourez carbonisé. †
 117. Vous êtes soudainement téléporté en (→ 62).
 118. Il faut de l'or pour le faire démarrer! En avez-vous? Oui (← 110), non (← 117).
 119. La statue se dématérialise, vous emportant avec elle dans un monde d'où l'on ne revient pas! †
 120. "Je vais me gêner, peut être!" Une seconde plus tard vous n'êtes plus qu'un tas de cendres. †
 121. Un tremblement de terre fait tomber le plafond qui vous écrase. †
 122. La planche se désagrège et coule, vous la suivez sans avoir le temps de réagir. †
 123. Alors... continuez.
 124. Elle s'ouvre! Elle tombe dans la cage d'ascenseur et vous avec, adieu! †
 125. Une voix vous demande: "Vous avez triché, non?" Vous répondez: Oui (← 129), non (← 189).
 126. "Ce n'est pas suffisant! Etranger, tu dois mourir!" Vous fuyez, mais la statue vous pulvérise d'un simple geste. †
 127. "Bravo!", et vous êtes foudroyé sur place. †
 128. Au fond, un pilier vétuste: vous faites: demi-tour (← 115); un examen minutieux (← 132); une petite pause (← 148).
 129. Vous mourez immédiatement (de honte). †
 130. C'est pas mal! Mais la bague blanche vient-elle de: 33. (← 138), 55 (← 150), 12 (← 142), 54 (← 138), 72 (← 142), 11 (← 138) ou 9 (← 150)?
 131. (← 145)
 132. Une inscription vous dit: "Si la vérité blesse, le mensonge ne tue pas forcément. Souvenez-vous-en!" Vous ne pouvez pas redescendre.
 133. Il ne se passe rien.
 134. Les murs s'effondrent, et vous tombez dans un puits sans fin. †
 135. Le plancher grouille de scorpions! Montez vite! (→ 38) ou (→ 43)?
 136. (→ 76).
 137. Est-ce votre premier passage? Oui (← 270), non (← 150).
 138. "Elle est fausse!", hurle la statue, la prochaine fois vous mourez!" (→ 35).
 139. Elle est bleue? (← 146); verte? (← 149).

140. Vous êtes le plus puissant, la force vous abandonne (→ 67).
 141. Vous vous éclatez contre le mur. †
 142. Il ne se passe rien.
 143. La statue explose et les éclats vous déchirent les chairs; dans d'atroces souffrances vous attendez la mort. †
 144. (← 145).
 145. L'air devient rare et vous mourez asphyxié. †
 146. C'est une fausse! (← 116).
 147. (→ 3)
 148. La maison s'écroule, vous êtes enseveli... hihhi! †
 149. Vous êtes protégé, allez-vous en tout de même assez vite...
 150. Vous atterrissez (→ 34)
 151. Il ne se passe rien.
 152. Vous êtes téléporté (→ 15)
 153. Une force vous attire vers 18. Vous résistez? Oui (← 140), non (← 141).
 154. "C'est bien, dit la statue, mais d'où vient la blanche?" 33 (→ 243), 55 (→ 231), 42 (→ 235), sinon (→ 159).
 155. Elle tombe! Vous vous tuez... †
 156. Montez-vous dedans? Oui (← 199), non (← 191)
 157. Vous vous écrasez en bas... scrouitch! †
 158. Entrez-vous dans l'armoire? Oui (← 212), non (← 230).
 159. Alors de 62 (← 243), 54 (← 243), 72 (← 237); 11 (← 189) ou 9 (← 244)?
 160. Un boa vous a suivi, vous montrez la bague. Il l'avale, et vous avec. Gloup! †
 161. Continuez!
 162. Vous ne réapparaîsez nulle part, vous faites partie des "fantômes de la Tour". Houhou! †
 163. La porte se ferme, vous allez mourir de faim et de soif. †
 164. Alors (→ 6)
 165. Une trappe s'ouvre et vous tombez (→ 62)
 166. Est-ce la première fois que vous effectuez cette tentative? Oui (← 209), non (← 232).
 167. L'ascenseur vous emmène (→ 23).
 168. Vous êtes projeté contre les murs, vous mourez déchiqueté. Scratch! †
 169. Un robot survient et vous tue. Boung! †
 170. Vous l'enfilez? Oui (→ 133), non (← 184)
 171. Vous vous enlisez dans les sables mouvants. Slouch! †
 172. Une ancienne chaise électrique de Sing-Sing. Vous êtes électrocuté. Grrr! †
 173. Un boa gigantesque vous étouffe lentement, c'est la fin. Hoooo! †
 174. Un gorille effectueux veut vous faire un calin... il vous broie les os entre ses bras puissants. Smack! †
 175. Il ne se passe rien. (→ 8).
 176. Vous réfléchissez tout de même encore; tentez-vous de l'ouvrir? Oui (← 124), sinon (→ 33).
 177. Le vieillard s'approche et vous donne une bague blanche, vous la prenez: (→ 74) ou (→ 69).
 178. Continuez (→ 42)
 179. "L'optimisme est une grande qualité, dit la voix, Passez".
 180. Vous êtes téléporté (→ 22).
 181. Vous êtes téléporté (→ 14).
 182. La louve-garou se moque de l'or, elle veut de la chair fraîche, vous finissez en steak tartare. Miam! †
 183. Vous l'enfilez. Oui (← 109), non (← 201).
 184. (← 201).
 185. Vous n'avez pas de bague (← 143), une seule (← 126), deux différentes (← 154), deux identiques (← 193), plus de deux (← 189).
 186. La planche coule à pic, vous avez la vie sauve, (→ 14).
 187. Le programme démarre, de fabuleux dessins vous hypnotisent et vous ne voyez pas le plafond descendre, il vous écrase. Splash! †
 188. Vous entendez du bruit derrière vous,

le vieillard tient un fusil en main et vous abat à bout portant. Bang! †
 189. Un bloc de pierre vous écrase, †
 190. Le plafond tremble! Vous plongez en avant (→ 67), en arrière (← 224).
 191. Au bout de 23 secondes, une volée de flèches jaillit et vous transperce de part en part. Krrr! †
 192. Il ne se passe rien.
 193. "Cela ne me convient pas! crie la statue, vous devez mourir." Elle vous assassine froidement. Brrr!... †
 194. Un gaz vous enveloppe et vous empoisonne. Bzzzz! †
 195. Elle s'ouvre facilement (→ 12).
 196. De l'or! Le prenez-vous? Oui (← 200), non (← 158).
 197. Il ne se passe rien.
 198. Plouf! Maintenant vous êtes pauvre (← 19).
 199. Vous appuyez sur: 0 (← 245), 10 (← 253), 20 (← 167), 30 (← 239) ou 40 (← 249)?
 200. Vous êtes riche, entrez-vous dans l'armoire? Oui (← 212), non (← 230).
 201. Elle se colle sur vous et vous déshydrate totalement, vous êtes réduit en poudre. Pfuitt! †
 202. "Alors voici un plan qui vous aidera, passez", dit la voix. Vous prenez le plan du labyrinthe et vous avancez.
 203. La corde cède! Vous tombez et vous vous tuez sur le coup. Zbing! †
 204. Le tapis roulant se met brusquement en marche, vous êtes projeté sur le mur et vous vous tuez. Plock! †
 205. Vous êtes téléporté (→ 60).
 206. L'angoisse devient terrible et vous succombez à une crise cardiaque. Tactactac! †
 207. Avez-vous le plan du labyrinthe? Oui (← 205), non (← 213).
 208. Impossible de passer en 27.
 209. Vous découvrez une bague noire au fond du seau, vous la prenez? Oui (← 232), non (← 220).
 210. Il vous emmène (→ 25).
 211. Vous tombez dans un endroit sombre, et lorsque vous comprenez que c'est une bouche géante, les dents sont déjà en train de vous broyer... †
 212. Elle vous emmène (→ 16) et redescend aussitôt.
 213. Il explose, et les éclats de métal vous tuent... Krouitt! †
 214. Une force vous pousse à l'intérieur (← 207).
 215. C'est bon! (→ 77).
 216. L'eau était en fait un acide et vos mains deviennent rouges et douloureuses, mais vous parvenez tout de même à traverser (→ 13).
 217. La berge s'écroule! Si vos mains ne sont pas douloureuses (← 186), sinon (← 98).
 218. Les pics tombent et vous transpercent... Zbong! †
 219. Il ne se passe rien.
 220. Elle scintille très fort avant d'exploser et de vous déchiqueter le visage, vous tombez dans le puits et coulez lentement. Aaaaah! †
 221. Un vent venu de nulle part gonfle la voile et vous dépose de l'autre côté (→ 13).
 222. Il accélère... vous montez? Oui (← 210), non (← 213).
 223. Le ventre de la statue s'ouvre! Vous entrez (← 211), vous attendez (← 214)?
 224. Trop tard, vous êtes écrasé sous les décombres... Slatch! †
 225. Un tentacule immense jaillit et s'agrippe à votre cou, vous précipitant dans le puits et faisant de vous un repas frugal pour poule carnivore... Oulp! †
 226. Le tapis démarre lentement, vous montez? Oui (← 210), non (← 222).
 227. Les pics vous transpercent, et le plafond vous achève avant que vous n'avez pu réagir. Tchch! †
 228. Vous y parvenez (→ 9).
 229. Les rats reviennent en force et vous dévorent... Gniac-gniac! †

230. L'armoire bouge, tremble, vacille, et bascule sur vous, vous êtes broyé. †
 231. "C'est bon! Mettez-moi ces bagues aux doigts!" Vous acceptez? Oui (← 223), non (← 189).
 232. Il ne se passe rien.
 233. La poubelle vous aspire et vous disparaîsez, étouffé sous les ordures. †
 234. Vous vous sentez devenir impalpable, immatériel, puis vous réapparaîsez. Avez-vous un plan du labyrinthe? Oui (← 136), non (← 162).
 235. Une lame géante jaillit du mur et vous décapite, vous n'avez pas le temps de comprendre; c'est fini pour vous... †
 236. Il vous emmène (→ 52).
 237. "Ah! Parfait! Mais... elle est fausse!!! (← 235).
 238. C'est sacré! Vous êtes décapité sur le champ par un colosse sorti de nulle part. †
 239. L'ascenseur vous emmène (→ 52).
 240. Vous allez en (→ 70) ou redescendez par (→ 5)?
 241. Avez-vous une bague noire? Oui (← 234), non (← 232).
 242. Vous appuyez sur: 0 (← 147), 10 (← 264), 20 (← 157) ou 30 (← 236)?
 243. "Elle est fausse! Vous allez mourir!" Une flèche se plante dans votre poitrine, et la mort vient vous délivrer de cette douleur horrible... †
 244. (← 243).
 245. Le moteur tombe, traverse le plafond, vous êtes broyé. †
 246. Un humanoïde verdâtre vous attaque et vous tue. †
 247. Vous avez appuyé sur le bouton auto-destructeur de la tour! Elle s'écroule et vous êtes mort. †
 248. Vous y parvenez (→ 43).
 249. L'ascenseur vous monte en 52, mais le câble lâche et vous vous écrasez au sol... †
 250. Il explose, et vous avec... †
 251. La poubelle l'engloutit, rien ne se passe, repartez.
 252. L'alarme se déclenche, vous êtes électrocuté. †
 253. L'ascenseur démarre, accélère... et s'écrase tout en haut, vous êtes éclaté au plafond. †
 254. Un laser vous frappe, arrêtant ainsi votre aventure. †
 255. Avez-vous deux bagues? Oui (← 219), non (← 246).
 256. Trop tard... Un rayon vous transforme en statue de pierre. †
 257. Le film défile automatiquement. Sous le charme, vous ne prêtez pas gare à la vieille femme qui arrive, elle vous tue froidement. †
 258. Vous le tenez à bout de bras et il s'enfuit, effrayé par ce bijou magique.
 259. Il ne se passe rien.
 260. Eh non! Le tapis roulant vous ramène (→ 25).
 261. La peur du noir vous prend, vous fuyez (← 259), vous résistez (← 206)?
 262. Vous y arrivez! Dedans, une couronne. Vous la prenez? Oui (← 252), non (← 232).
 263. Vous lui en donnez? Oui (← 267), non (← 254).
 264. On vous appellera Monsieur 100 000 volts après cette décharge qui vous tue instantanément. †
 265. Vous glissez et vous tombez sur la tête. †
 266. Une phrase s'éclaire sur le mur: "Allez en 68" alors, vous y allez! (→ 68).
 267. Elle le prend (mais il vous en reste) et vous dit de partir, ce que vous faites sans hésiter. (← 197).
 268. La louve-garou vous dévore... †
 269. Les termites de la croix sont carnivores! Vous êtes un repas rare pour ces petites bêtes. †
 270. Vous trouvez une bague blanche!
 271. L'ascenseur est là, vous y montez? Oui (← 242), non (← 113).
 272. Vous êtes téléporté (→ 55).

Solution dans le prochain numéro