

# LE MANOIR DE L'ENFER 2

## LA MAISON DES HORREURS

•

*Gaetano Abbondanza*

~

Traduit de l'anglais par **The Oiseau** avec permission de l'auteur.

~

### *Note de l'Auteur*

Quoiqu'on dise que cette aventure est une « suite » au Manoir de l'Enfer, il s'agit en fait d'une « préquelle ». Les lecteurs qui sont familiers avec l'incursion originale de Steve Jackson dans le genre de l'horreur reconnaîtront sans doute des situations et des personnages de cette aventure, mais il n'est pas nécessaire d'avoir vécu *Le Manoir de l'Enfer* pour apprécier (souhaitons-le) cette aventure-ci. Puisqu'il s'agit de mon premier Livre dont Vous êtes le Héros complet dans le style des *Défis Fantastiques*, tous les commentaires – positifs ou négatifs – sont les bienvenus. Faites parvenir vos commentaires, ce que vous avez aimé, ce qui vous a déplu, etc, ainsi que vos questions, à l'adresse [pericles23@aol.com](mailto:pericles23@aol.com). En outre, si vous périssez de diverses façons grotesques dans le Manoir et aimeriez une solution, n'ayez pas peur de me la demander. Lorsque j'étais jeune, *Le Manoir de l'Enfer*, par Steve Jackson, fut l'un de mes *Défis Fantastiques* préférés, et d'une certaine façon, *La Maison des Horreurs* est mon hommage à sa création originale.

### *Note du Traducteur*

En bien, voici la version française du sinistre Manoir du Comte Pravemi d'Orvieto. Envoyez tout commentaire sur la traduction à [xhoromag@hotmail.com](mailto:xhoromag@hotmail.com). Amusez-vous bien !

## REGLEMENTS

Pour une version complète, ouvrez n'importe quel Défi Fantastique.

**Habilitété :** Pour déterminer votre total d'Habilitété, roulez 1 dé et ajoutez 6. Si vous combattez sans arme, votre Habilitété est pénalisée de 3 points. Vous commencez cette aventure sans arme, alors vous aurez avantage à en trouver une.

**Endurance :** Pour déterminer votre total d'Endurance, roulez 2 dés et ajoutez 12. Si votre Endurance tombe à zéro, cela représente votre mort. En revanche, votre Endurance ne peut jamais dépasser son total de départ (que vous venez de calculer).

**Chance :** Pour déterminer votre total de Chance, roulez 1 dé et ajoutez 6. Vous perdez 1 point de Chance à chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

**Peur :** Pour déterminer votre total maximum de Peur, roulez 1 dé et ajoutez 6. Vous commencez l'aventure avec 0 points de Peur. Si votre total de Peur atteint ou dépasse le maximum que vous venez de calculer, vous mourez d'épouvante et l'aventure est terminée.

**Combats :** Pour livrer combat, suivez ces étapes de façon cyclique :

1. Ajoutez 2 dés à l'Habilitété de l'ennemi pour calculer son Total d'Attaque.
2. Ajoutez 2 dés à votre Habilitété pour calculer votre Total d'Attaque.
3. Celui qui a le meilleur Total d'Attaque fait perdre 2 points d'Endurance à l'autre.

**Combats Multiples :** Des instructions spéciales seront données si vous devez vous battre contre plus d'un adversaire en même temps.

**Fuite :** Si le texte vous donne la possibilité de Fuir, vous pouvez le faire, mais vous perdez automatiquement 2 points d'Endurance car votre ennemi vous frappe dans le dos.

**Tenter la Chance :** Le procédé qui s'appelle *Tentez votre Chance* fonctionne ainsi : Roulez 2 dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Chance, vous êtes Chanceux. S'il est supérieur à votre total de Chance, vous êtes Malchanceux. D'une façon comme de l'autre, vous perdez ensuite 1 point de Chance.

**La Chance dans les Combats :** Vous pouvez *Tenter votre Chance* après chaque Assaut.

*Si vous avez blessé l'ennemi :*

Chanceux : L'ennemi perd 4 points d'Endurance au lieu de 2 points.

Malchanceux : L'ennemi ne perd que 1 point d'Endurance.

*Si vous avez été blessé :*

Chanceux : Vous ne perdez que 1 point d'Endurance.

Malchanceux : Vous perdez 3 points d'Endurance au lieu de 2 points.

**Équipement :** Vous commencez cette aventure sans arme, sans provisions et sans potions. Vous aurez l'occasion de vous procurer des objets utiles, notamment une arme, au cours de l'aventure. Inscrivez tout ce que vous trouvez sur votre Feuille d'Aventure.

**Finalement :** Il n'y a qu'une seule solution à *La Maison des Horreurs*, mais vous pouvez la trouver même si vos points de départ sont faibles.

## LE SINISTRE DOMAINE

Un brouillard épais s'est installé et vous réduisez la vitesse de votre voiture. Il y a déjà plus d'une heure que vous voyagez et la progression s'est faite lente et intolérable. Un coup d'œil au cadran de l'horloge vous apprend qu'il est onze heures trente – une demi-heure avant minuit.

*C'est étrange, songez-vous, que quelqu'un désire une présentation à cette heure-ci.*

Vous consultez rapidement le nom sur la carte d'affaire : « Pravemi ». Vous n'avez jamais entendu ce nom, mais après tout, vous n'êtes à l'emploi de la compagnie que depuis une semaine. Jusqu'à présent, vous avez fait du bon travail. Vous avez accompli, en moyenne, six présentations par jour, et la moitié d'entre elles se sont soldées par des ventes. Alors si quelque individu excentrique désire une présentation à cette heure, quelle importance ? Aucune ! Si vous concluez l'affaire, vous finirez la semaine en beauté.

Tout de même, la situation est fort étrange. Vous n'avez aperçu aucune maison – aucun bâtiment de quelque nature, à bien y songer – depuis longtemps. Vous avez éteint le poste radio voilà plusieurs kilomètres, au moment où vous avez perdu la réception des ondes. À ce rythme, avant d'avoir trouvé l'emplacement, fait la présentation, et pris le chemin du retour, les premières lueurs de l'aube paraîtront déjà.

*Bah, songez-vous. Parfois, les choses sont—*

Vos pensées sont interrompues par la scène qui s'offre à vous au-delà d'un tournant. La route rétrécit jusqu'à ne plus être qu'un chemin de terre gravissant une colline. Là-haut, sur le faite, se trouve la maison.

*Maison ? C'est « manoir » qu'il faudrait dire !*

Malgré le fait que le domaine ait vu de meilleurs jours, il demeure très impressionnant. Vous avez sous les yeux deux étages d'une élégance d'une ère révolue. C'est le genre d'endroit qu'on ne voit plus qu'au cinéma.

Alors que vous dirigez votre voiture sous une arche de pierre, vous freinez assez longtemps pour lire une plaque de fer scellée à la hauteur de vos yeux : « *Orvieto* ».

Ce lieu a même un nom !

Vous stationnez votre voiture à une centaine de mètres du manoir. Vous éteignez le moteur, reculez dans votre siège et bâillez. Si vous avez de la chance, vous aurez vite terminé.

Tout en contemplant le manoir, vous faites d'étranges observations. Des détails que vous n'aviez pas remarqués, peut-être en raison de la fatigue, vous apparaissent maintenant à l'esprit. Tout d'abord, une demeure de cette taille doit avoir de nombreux occupants. Pourtant, vous n'apercevez aucun autre véhicule, ni d'ailleurs un garage. En outre, d'après ce que vous pouvez voir à l'extérieur – il fait plutôt sombre – il n'y a aucune ligne de tension. Pourtant, de la lumière provient des deux étages.

*Peu importe, songez-vous en fermant votre porte à clé. Cela fait même un certain sens. Ce domaine doit appartenir à quelque reclus monstrueusement riche, las d'avoir à répondre à des demandes incessantes de charité. Il a dû déménager ici pour qu'on le laisse en paix. Je ferais sans doute la même chose à sa place.*

Vous ouvrez le coffre arrière et empoignez deux valises. Alors que vous marchez vers la sombre demeure, un bruit soudain, issu de la nuit tranquille, vous fait sursauter. Mais il ne s'agit que d'une chouette qui ulule. Vous riez nerveusement tout en avançant jusqu'à la porte d'entrée. Vous ignorez encore ce que le destin vous réserve.

Vous risquez de vous souvenir longtemps de cette nuit.

1

Vous gravissez les marches qui mènent à la porte et vous déposez vos valises. Le vent s'est levé et vous prenez un moment pour emplir vos poumons d'air frais. Au milieu de la porte, vous discernerez un heurtoir élaboré, forgé pour ressembler à la tête d'une gargouille. C'est du moins l'impression que vous en retirez dans la pénombre. Il n'y a nulle trace d'une cloche, alors vous frappez à la porte trois fois. Le bruit retentit avec une force inattendue, ses échos cavernaux parcourant la maison entière. Quelques moments plus tard, vous entendez des pas qui s'approchent de l'autre côté de la porte. Rendez-vous au **257**.

2

Vous marchez jusqu'à la porte et l'ouvrez. Il s'agit effectivement d'un placard, mais avant que vous n'ayez le temps d'enquêter, un corps décapité en jaillit !

Vous gagnez 2 points de Peur.

Le corps sans tête porte un veston brun et des souliers noirs. Il chancelle, vous heurte de plein fouet, s'effondre et commence à ramper au sol. Lorsqu'il atteint le coffre, il commence à le tâter de tous les côtés, cherchant un moyen de l'ouvrir. Pris de frustration, ou de désespoir, le cadavre heurte durement le coffre de ses poings. Après quelques moments, il se redresse, marche à pas lents vers le placard en traînant les pieds, et s'y enferme en claquant la porte.

Allez-vous maintenant :

Ouvrir le coffre ?

Rendez-vous au **61**.

Examiner le lit ?

Rendez-vous au **307**.

Étudier le bureau ?

Rendez-vous au **109**.

Quitter cette chambre ?

Rendez-vous au **208**.

3

Le vase paraît réel et concret, et quand vous le secouez, vous pouvez entendre un bruit de cliquetis à l'intérieur. Vous renversez le vase, mais rien n'en tombe ! Allez-vous mettre votre main dans le vase ? Pour cela, rendez-vous au **195**. Si vous estimez que ce n'est pas une bonne idée, vous pouvez quitter la salle en vous rendant au **206**, ou étudier le tableau, si vous ne l'avez pas déjà fait, en vous rendant au **227**.

4

Vous vous affaissez au sol, exténué, mais vous vous souvenez brusquement de la femme et vous vous asseyez. Pour sa part, elle est debout et retire l'anneau de rubis, qu'elle jette ensuite au loin de toutes ses forces. Chassant ses cheveux de son visage, elle se tourne vers vous et sourit affaiblement.

— Merci, étranger, dit-elle d'une voix douce. Je suis Dame Margaret de Danvers, et bien que mon destin fût scellé voilà longtemps, je peux désormais reposer en paix.

Vous vous redressez lentement et expliquez comment vous êtes apparu dans ce monde.

— Oui, des envoûtements maléfiques sont à l'œuvre. Je crains que vous n'ayez à faire face à de nombreux autres dangers et épreuves.

Elle se tourne en direction du château.

— Votre chemin de retour s'ouvre là-bas, mais prenez garde à l'armure ! Vous aurez également besoin d'information. La vieille Grisela peut vous aider. Vous la reconnaîtrez à l'écharpe

rose qu'elle porte toujours. Mais faites vite, le temps presse. Vous devez vous hâter.

Avant de vous quitter, Dame Margaret vous informe qu'elle vous récompensera d'une bénédiction. Vous n'avez qu'à choisir parmi :

Une bénédiction de force	Rendez-vous au <b>313</b> .
Une bénédiction de courage	Rendez-vous au <b>154</b> .
Une bénédiction de fortune	Rendez-vous au <b>235</b> .

## 5

Alors que vous faites le tour du mur, vous comprenez que vous êtes dans une chambre très spacieuse. Vous êtes debout sur une plate-forme avec un dais au centre. Des marches descendent de la plate-forme jusqu'au niveau du sol, où vous discernez deux rangées de bancs qui s'étalent vers l'arrière sur presque vingt mètres. Ces bancs sont tous occupés par des figures en robes noires, dont les têtes se soulèvent à votre apparition.

Toutefois, ce qui retient votre pleine attention est la silhouette d'une jeune femme attachée au dais. Elle porte une simple robe blanche. Ses yeux sont ouverts, mais sa respiration est lente. Il vous apparaît alors que *vous* êtes dans la peau du grand prêtre, et qu'à moins d'une chance inouïe ou d'une intervention divine, vous n'allez pas tarder à être exposé.

La congrégation fixe sur vous des regards pleins d'anticipation. La gravité de la situation vous apparaît pleinement : ajoutez 1 point à votre total de Peur. Vous faites un effort pour réfléchir. En regardant sur l'autel, vous voyez, près du corps de la jeune femme, un calice noir, une dague, un ensemble de chandelles, et un parchemin enroulé. Qu'allez-vous faire ?

Allumer les chandelles ?	Rendez-vous au <b>184</b> .
Dérouler le parchemin ?	Rendez-vous au <b>325</b> .
Verser le liquide noir (si vous avez gardé la fiole) dans le calice ?	Rendez-vous au <b>137</b> .
Lever la dague ?	Rendez-vous au <b>197</b> .
Attendre que quelque chose se produise ?	Rendez-vous au <b>36</b> .

## 6

L'homme de vous entend pas alors que avancez jusqu'à lui, mais fronce les sourcils comme s'il percevait un dérangement. Vous toussotez, et quand nulle réaction ne vient, vous tapez gentiment son épaule. Ses yeux s'ouvrent lentement et il fixe le sol pendant quelques secondes, puis il lève son regard vers vous. Ses yeux verts brillent de haine et sa bouche s'ouvre brusquement pour révéler une mâchoire infernale, dégoulinante. Peu de choses pourraient être pires que votre décision de déranger un Vampire assoiffé. Vous gagnez 2 points de Peur.

**VAMPIRE** : Habileté 11 Endurance 14

Après chaque assaut, roulez un dé. Si vous tirez 1, le Vampire se lasse du combat et vous ordonne de vous suicider, ce que vous êtes immédiatement contraint de faire. Mais si vous réduisez son Endurance à 4 points ou moins, rendez-vous au **143**.

## 7

— Les mots de passe ?... Oui, ils peuvent devenir irritants, surtout puisqu'ils changent si souvent. Bien sûr, vous devez être dans les bonnes grâces du Comte ne serait-ce que pour les connaître, vous savez.

Vous hochez la tête, cherchant mentalement un moyen de lui soutirer plus d'information sans éveiller ses soupçons. Prenant un grand souffle, vous baissez les yeux et secouez la tête. Lorsqu'il vous demande ce qui ne va pas, vous lui avouez avec embarras que vous avez oublié un mot de passe reçu voilà quelques jours à peine. L'homme se montre aussitôt sympathique, avouant que sa mémoire est tout aussi mauvaise et qu'il doit souvent écrire toute nouvelle information. Lorsque vous lui dites que votre mot de passe est celui qui donne accès à l'article le plus précieux de Pravemi, ses yeux s'ouvrent très grands.

— Ça alors, vous êtes vraiment dans un sale pétrin, mon ami. Par chance, je suis également l'un des rares choisis auquel le Comte peut se confier. Le mot que vous recherchez, bien sûr, est *Memnoch*.

Vous hochez la tête, feignant la réalisation, et le remerciez. Rendez-vous au **175**.

## 8

Par chance, son lancer est maladroit et le couteau s'enfonce sèchement dans la porte. La silhouette pousse un juron d'une voix râpeuse et se précipite vers vous dans l'instant qui suit. Vous devez vous défendre.<sup>1</sup>

**ASSAILLANT INCONNU** : Habileté 8 Endurance 10

Si vous triomphez, rendez-vous au **180**.

## 9

— Vraiment ? demande-t-il en souriant. Vous n'avez jamais vu quelqu'un de mon niveau ?

Vous affirmez avec assurance que son travail est remarquable et que Pravemi ne connaît pas la chance qu'il a d'avoir un tel scientifique à son service.

— Oh ! Arrêtez, c'est trop, vous me flattez !

Il est si heureux de vos compliments qu'il disparaît momentanément dans sa chambre privée, pour en ressortir avec une bouteille de whisky qu'il vous offre aussitôt. Vous le remerciez de sa générosité tout en promettant de revenir le visiter bientôt. Il vous salue de la main, et puisqu'il se tient à sa porte, surveillant votre départ, vous n'avez que le choix de remonter le tunnel afin de revenir dans le placard.

En revanche, le whisky sera sûrement utile. La bouteille en contient assez pour trois bonnes rasades, que vous pourrez boire à tout moment, sauf au milieu d'un combat ou d'une situation qui ne s'y porte guère (en train de parler à quelqu'un, de courir avec la mort aux talons, etc). Chaque rasade de whisky vous permettra de retrancher 1 point de Peur.

Rendez-vous maintenant au **282**.

## 10

Vous récitez l'étrange incantation, en prenant garde à la répéter dix fois. Au moment où vous terminez, une figure pâle, fantomatique, se matérialise dans l'air à un mètre devant vous. Elle est revêtue des pieds à la tête d'une toge blanche à cagoule. Elle vous regarde passivement, puis hoche la tête et s'évanouit, mais non sans avoir transmis à votre esprit la certitude que vous pourrez profiter de son aide dans l'avenir, si le besoin s'en fait sentir. Vous gagnez 2 points de Chance.

Le nom de cet esprit est « Hazrukiel » — notez-le attentivement. Plus tard dans votre aven-

---

<sup>1</sup> Vous devriez pouvoir vous armer du couteau, et l'*encagoulé* devrait perdre 3 points d'Habileté, n'est-ce pas ?

ture, il vous sera peut-être demandé si vous voulez invoquer quelqu'un ou quelque chose à votre secours. À ce moment, vous pourrez invoquer Hazrukiel en suivant les instructions données. Alternativement, vous pourrez appeler Hazrukiel sans qu'il en soit fait mention dans le texte. Si vous faites ceci, vous remporterez automatiquement tout combat en cours sans perdre de points d'Endurance.

Quelle que soit l'option choisie, Hazrukiel ne peut être invoqué qu'une seule fois dans toute l'aventure, alors appelez-le à votre secours judicieusement.

Si vous voulez maintenant :

Examiner le livre d'histoire locale

Rendez-vous au **121**.

Étudier le livre sur la sorcellerie

Rendez-vous au **203**.

Quitter la chambre

Rendez-vous au **186**.

## 11

— Soyez béni, répond-elle avec un grand sourire. Voici ce que vous devez savoir. Cette maison entière existe pour servir le Mal, et Pravemi est le grand prêtre de l'Ordre. Pour le vaincre, vous devez trouver une arme très spéciale, cachée dans une salle secrète. Vous devez découvrir l'emplacement de cette chambre et le mot de passe nécessaire pour l'ouvrir. Demeurez toujours sur vos gardes. Le manoir recèle des êtres surnaturels et infernaux. Toutefois, tout n'est pas maléfique. Il y a aussi ceux qui voudront vous aider.

Sa voix commence à s'estomper.

— Soyez courageux ! s'exclame-t-elle. Choisissez avec circonspection les endroits à explorer. Cherchez le châ—

Elle disparaît avant d'avoir terminé sa phrase. Au même moment, la porte de la chambre s'ouvre à la volée et vous donne accès à un couloir.

Si vous avez eu affaire à l'homme à la cagoule, rendez-vous au **324**.

Sinon, rendez-vous au **378**.

## 12

Vous vous approchez du tableau. Il est très détaillé : une grande maison se dresse sur un fond nocturne. Étrangement, vous discernez une automobile stationnée devant une grille fermée. Vous comprenez brusquement qu'il s'agit de *votre* voiture et que vous contemplez Orvieto !

Vous fixez le tableau, mais rien ne semble se produire. Ce n'est qu'en détournant les yeux que vous comprenez que vous êtes de retour dans la chambre où le tableau original vous a aspiré dans son univers. Perplexe et désorienté, vous scrutez la salle pour vous assurer que tout soit bien à la même place qu'auparavant.

Allez-vous quitter cette chambre ? Rendez-vous au **206**. Ou allez-vous examiner le vase, si vous ne l'avez pas encore fait ? Rendez-vous au **3**.

## 13

De l'autre côté de l'alcôve, vous vous débarrassez de votre manteau et vous rebroussez chemin jusqu'à l'antichambre, puis dans le tunnel. Allez-vous continuer à avancer dans ce tunnel, en vous rendant au **114**, ou allez-vous remonter jusqu'à votre chambre, en vous rendant au **397** ?

## 14

Vous tombez au sol, mais le tourbillonnement dans votre tête persévère, tout comme si vous tombiez en chute libre en basculant sur vous-même. Vous crispez les mains sur votre tête, près de l'agonie, mais la sensation finit par s'estomper. Vous vous redressez pour constater que tout est demeuré en place. Il reste à savoir ce que vous allez faire à présent. Si vous n'avez pas encore examiné le vase et souhaitez le faire, rendez-vous au 3. Si vous voulez quitter cette chambre, rendez-vous au 206.

## 15

Les deux photos ont été prises en noir et blanc. La première est une photo du Comte, ou d'un personnage qui lui ressemble trait pour trait, debout dans une chambre avec plusieurs autres hommes. Ils portent des chapeaux et sont élégamment vêtus de vestons à basques ; ils tiennent également des cannes.

Vous songez d'abord à un bal masqué sur le thème du siècle passé, mais les photos paraissent trop authentiques. Quoi qu'il en soit, leurs expressions n'ont rien de chaleureux. Ils fixent la caméra avec des yeux froids et sévères. Quelque chose dans leur regard est même troublant.

L'autre photo est celle d'une belle jeune femme aux cheveux sombres et aux yeux clairs. Une petite plaque, à la base du cadre, affiche ces mots :

**Cassandra**  
**1904 – 1923**

*Tes jours avec moi furent beaucoup trop brefs, ma chérie*

Voilà qui est curieux. Les morts prématurées paraissent nombreuses dans cette famille. Rendez-vous au 275.

## 16

Vous levez le calice dans les airs, puis vous le portez à vos lèvres. Le liquide est sans goût et vous l'avalez. Vous déposez la coupe, cherchant à déterminer votre prochaine action, quand votre poitrine brûle soudain comme si elle avait pris feu. Vous vous affaissez dans les affres de l'agonie, les mains crispées sur votre thorax, mais en quelques secondes, vous perdez connaissance. Le poison que vous venez d'avalier fait son œuvre, et votre aventure trouve ainsi une fin tragique.

## 17

Vous disparaissiez sous le lit juste au moment où la porte commence à s'ouvrir. Le sol sous le lit est très poussiéreux et vos yeux se mettent immédiatement à larmoyer, mais vous portez une main à votre bouche pour réprimer vos étouffements. Des pas se font entendre dans la chambre et vous entendez une conversation entre deux hommes :

— ... jamais été à l'une d'elles. Il paraît que seuls certains sont acceptés.

— Oui, mais je me demande parfois s'il est nécessaire d'impliquer des étrangers. Tu te souviens de la descente policière ? Il y en aura sûrement une autre.

Après cela, les hommes parlent à voix basse, ce qui vous empêche de comprendre ce qu'ils disent. Ils marchent jusqu'au centre de la pièce, où vous entendez des bruits de papiers qu'on manipule. Les hommes discutent pendant quelques minutes encore, puis sortent de la chambre. Il

était temps : vous avez grand besoin d'air frais et vous vous extirpez de l'espace sous le lit.

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **111**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **174**.

## 18

Le vin est de couleur pâle ; son goût est plus fort que son odeur. Le Comte vous demande de lui parler de vous-même et de votre emploi. Vous discutez avec lui, mais la tête commence à vous tourner et vous vous sentez drôlement ivre. Le Comte le constate et vous propose de vous retirer pour la nuit. Vous acquiescez, mais en croisant son regard, vous remarquez une froideur dans son regard et une sombre expression sur ses traits. Vous vous levez, mais la salle se met à tourner. Vous crachez violemment, les mains tendues pour agripper le chariot, mais vous perdez presque immédiatement connaissance. C'est préférable, car de cette façon, vous ne saurez jamais ce que le Comte et ses serviteurs comptent faire de votre corps. Votre brève aventure vient de prendre fin. La prochaine fois, évitez le vin blanc.

## 19

Vous énoncez le mot de passe et attendez. Après quelques secondes, la porte s'ouvre en glissant silencieusement. Vous jetez un coup d'œil à l'intérieur et vous apercevez une table décorée d'une nappe blanche, dressée sur un plancher surélevé qui sépare la chambre en deux niveaux. Cette salle est bien éclairée par un chandelier de verre suspendu au plafond. Quand vous y entrez, vous êtes frappé d'émerveillement devant la scène qui s'offre à vous. Un cristal vert brillant a été placé sur la table. Il a la forme d'un soleil ou d'une étoile aux branches aussi nombreuses que pointues. Lorsque vous vous en approchez, il émet une radiance éblouissante. Rendez-vous au **360**.

## 20

Votre lame siffle dans l'air, frôle son flanc et disparaît dans l'âtre. La vieille femme vous regarde avec fureur, jette la poupée au sol et l'écrase de son pied. Vous pouvez à peine respirer alors qu'un poids colossal vous écrase. Vous perdez 4 points d'Endurance. S'il vous reste un souffle de vie, la situation est grave. Allez-vous :

Ramper vers la porte ?

Rendez-vous au **293**.

Renverser la table ?

Rendez-vous au **296**.

Demander pitié ?

Rendez-vous au **377**.

## 21

Vous dormez très mal. Des images étranges, déconcertantes, défilent dans votre esprit. Vous vous voyez courir sur un fond noir, entouré de cris lugubres. Puis vous discernez un homme et une femme en robes blanches, les bras tendues, qui vous supplient d'écouter leurs paroles. Pourtant, bien que leurs lèvres bougent, nul son ne parvient à vos oreilles.

Ensuite, vous vous apercevez à nouveau. Cette fois, vous ouvrez une porte qui donne sur une autre porte, que vous ouvrez pour en découvrir encore une autre. Les portes ne font que révéler d'autres portes. Finalement, vous vous retrouvez dans une chambre inconnue. Un corps pend d'une corde attachée au plafond, à un ventilateur qui tourne et tourne. Lorsque vous vous approchez, vous découvrez que le corps pendu ... *est le vôtre !*

Rendez-vous au **160**.

## 22

Après quelques secondes, la musique recommence, mais cette fois, les notes sont discordantes, tout comme si un enfant frappait les touches du piano au hasard. Vous tentez de déterminer quelle sera votre prochaine action quand brusquement, un chat noir aux grands yeux bleus, limpides comme de l'eau, saute par-dessus le piano et atterrit au sol devant vous. Il croise votre regard et vous fixe longuement avant de courir vers la porte, qu'il se met à gratter. En regardant dans la pièce, vous comprenez qu'il n'y a rien à trouver ici. Lorsque vous ouvrez la porte pour ressortir, le chat s'élançe le long du couloir et hors de votre vue. Rendez-vous au **224**.

## 23

Cette porte est verrouillée. Possédez-vous une clé de fer frappée d'un nombre ? Si tel est le cas, doublez le chiffre sur la clé et rendez-vous au paragraphe qui correspond au résultat. Si vous ne possédez pas la clé, mais possédez des outils pour crocheter la serrure, rendez-vous au **144**. Si vous n'avez ni l'un ni l'autre, vous pouvez essayer la salle LUPOUOMO en vous rendant au **385**, ou continuer le long du corridor en vous rendant au **172**, ou encore revenir au croisement précédent en vous rendant au **150**.

## 24

Quelle(s) bouteille(s) avez-vous fait descendre ?

Seulement la verte :

Rendez-vous au **51**.

La verte et la rouge :

Rendez-vous au **201**.

La bleue et la jaune :

Rendez-vous au **136**.

Toute autre combinaison :

Rendez-vous au **248**.

## 25

Vous parcourez rapidement la dépouille des mains. Il n'y a absolument rien à trouver sur elle. Votre regard se pose sur le visage et brusquement, *les yeux clignent et s'ouvrent !* Vous étouffez un cri d'horreur et reculez. Ajoutez 2 points à votre total de Peur.

Le « corps » s'assoit bien droit et vous pénètre d'un regard terrifiant. Les yeux sont maintenant ouverts et brûlent de toutes les flammes de l'enfer. Vous courez immédiatement vers la porte, mais elle s'est verrouillée.

— *Maledetto !* crie hargneusement le cadavre. Maudit sois-tu !<sup>2</sup>

Le corps se dresse en position debout et sort de la boîte. À votre incrédulité totale, il *retire sa propre tête* et vous la jette au corps ! Vous vous penchez juste à temps et la tête heurte la porte avant de rouler à vos pieds. La chose immonde saigne abondamment du nez, mais ses yeux sont toujours rivés sur vous.

— Sois maudit, sois maudit ! Brûle en enfer !

La tête tente alors de vous mordre les pieds. C'en est trop pour vous. Vous gagnez encore 1 point de Peur. Vous frappez la tête d'un coup de pied magistral et l'envoyez valser à travers la chambre, où elle rebondit sur un mur. Mais le corps fond maintenant sur vous !

---

<sup>2</sup> C'est d'ailleurs ce que « *Maledetto* » signifie en italien. ^\_^

**CORPS SANS TÊTE** : Habileté 7 Endurance 7

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **161**.

**26**

Comment allez-vous retourner dans le manoir ? Devant vous, une fenêtre sombre est partiellement ouverte. Si vous entrez par-là, rendez-vous au **164**. Sur votre droite, vous apercevez une autre fenêtre, mais celle-là est éclairée. Si vous essayez celle-là, rendez-vous au **254**. Sur votre gauche, les degrés d'un perron montent jusqu'à une porte. Si cette voie vous intéresse davantage, rendez-vous au **185**.

**27**

Cette chose ressemble à — *mais c'est impossible*, songez-vous.

À ce moment, elle saute du manteau de la cheminée et couraille jusqu'à vos pieds. Malgré votre incrédulité, vous aviez raison. Cette chose ressemble à — non, cette chose *est* — une *main humaine coupée* ! Ajoutez 1 point à votre total de Peur.

Vous reculez en frémissant et la chose vous saute à la gorge pour vous étrangler !

**STRINGIAMANO** : Habileté 7 Endurance 3

Si vous êtes blessé, roulez un dé. Si vous obtenez de 1 à 4, elle vous étrangle si dur que vous perdez 4 points d'Endurance.<sup>3</sup> Si vous roulez 5 ou 6, elle vous crève un œil ! Vous perdez alors 3 points d'Habileté et 5 points d'Endurance.

Si elle vous étouffe trois fois ou crève vos deux yeux, vous entrez en état de choc et la Stringiamano met fin à votre aventure. Si vous gagnez, rendez-vous au **85**.

**28**

Alors que vous déposez la dague sur l'autel, un murmure monte de la congrégation et parvient à vos oreilles. Avant que vous ne puissiez décider quoi faire ensuite, vous ressentez une main sur votre épaule.

— Père, vous sentez-vous bien ce soir ?

— Peut-être a-t-il besoin d'air, suggère un homme.

Votre cagoule est retirée et vous entendez des cris d'effarement lorsque votre identité est révélée. Des cris indignés — « *Imposteur !* » — vous emplissent les oreilles tandis que vous êtes lié et conduit à une cellule dont vous ne pourrez jamais vous échapper vivant.

Votre aventure est terminée.

**29**

Vous détournez les yeux du cristal éblouissant posé sur la table — vous savez qu'il s'agit d'un piège. En vous tenant devant la table, vous retirez la nappe et votre cœur fait un bond quand vous distinguez les contours d'un compartiment caché. Lorsque vous appuyez dessus, il s'ouvre immédiatement. Vous ôtez le faux bois et vous retrouvez immédiatement ébloui par l'objet qui s'offre à vous. C'est un joyau brillant, translucide, en forme de diamant scintillant qui émet de tels reflets qu'il vous baigne de clarté.

---

<sup>3</sup> La version originale ne spécifie pas les règles de la Chance dans cet affrontement. Faites à votre guise.

Vous savez alors que tel est l'objet de votre quête : l'arme qui pourra bannir à jamais le maléfice de cette maison ... l'Étoile des Âges.

Vous soulevez la gemme et elle brille entre vos doigts. La foudre descend brusquement dans vos entrailles, mais non de manière néfaste. Vous ressentez quelque chose qui pourrait être défini par une régénération. Toutes vos blessures guérissent — rétablissez votre Endurance à son total initial — et vous ressentez pour la première fois la certitude que votre mission peut être couronnée de succès. Tous vos points de Peur sont annulés.

Enfin, bien que vous l'ignoriez encore, cette relique vous confère des sens hyper-aiguïsés capables de prévoir et de réagir à tout mouvement. Tant que l'Étoile des Âges sera en votre possession, votre Habilité sera portée à 16 points.

Rendez-vous au **38**.

## 30

Ayant vaincu votre agresseur, vous traînez le corps sous la table. Vous le fouillez rapidement pour découvrir que sa fiole est encore intacte. Elle contient un liquide noir. Vous pouvez glisser cette fiole dans votre poche si vous voulez la garder. Si vous avez besoin d'une arme, vous pouvez aussi prendre sa dague ; n'oubliez pas d'ajuster votre Habilité en conséquence. Allez-vous maintenant :

Quitter la salle et continuer le long du tunnel ?

Rendez-vous au **114**.

Emprunter la porte d'où l'homme est sorti ?

Rendez-vous au **182**.

Fouiller les autres habits ?

Rendez-vous au **398**.

## 31

La figure regarde en direction de la fenêtre, puis en direction du lit. Elle demeure immobile pour quelques secondes et vous commencez à vous sentir mal à l'aise. Soudain la silhouette se tourne dans votre direction et vous jette un couteau ! Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **8**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **211**.

## 32

Vous plongez la dague dans sa poitrine sans un autre mot. Ses yeux s'ouvrent sous l'effet du choc, puis son emprise se relâche et une expression distante envahit ses traits. Vous essuyez votre lame sur ses viles robes, puis quittez la salle. Aurait-elle pu vous aider ? Désormais, vous ne pourrez jamais l'apprendre. Rendez-vous au **286**.

## 33

Sans perdre un instant, vous vous interposez entre l'homme et sa victime, ce qui l'oblige à relâcher son emprise. La femme tombe assise au sol et secoue la tête avec confusion. Votre geste était brave, mais il vous coûtera la vie. Cet homme est en fait un Vampire, et dès qu'il vous regarde dans les yeux, il prend un contrôle total de votre personne. Vous paniquez mentalement en marchant vers le Vampire pour vous agenouiller devant lui. Il vous recouvre de sa cape, et votre dernier souvenir humain est celui de ses dents aiguës perçant la chair de votre gorge.

## 34

Vous ouvrez lentement la porte et regardez à l'intérieur. Cette salle renferme un lit, proprement

fait ; un coffre ; un bureau portant un chandelier allumé ; et une porte qui doit donner sur un placard. Si cette chambre ne vous intéresse pas, vous pouvez continuer le long du couloir en vous rendant au **335**. Autrement, qu'allez-vous examiner ?

Le lit	Rendez-vous au <b>307</b> .
Le coffre	Rendez-vous au <b>61</b> .
Le bureau	Rendez-vous au <b>109</b> .
La porte	Rendez-vous au <b>2</b> .

### 35

Le brandy est de bon cru, des distilleries Firetop. D'ailleurs, le Comte a fait la même sélection. La boisson est délicieuse, avec un soupçon sucré et chaleureux au moment où vous l'avalez. Le Comte vous demande de lui parler de vous-même, de votre famille et de votre emploi. En retour, il vous parle de lui-même. Rendez-vous au **100**.

### 36

Vous étudiez l'assemblée de derrière votre cagoule ; ils vous regardent en silence. Quelqu'un tousse ; une mouche bourdonne à vos oreilles ; vous jetez un coup d'œil derrière vous pour apercevoir les trois hommes qui vous ont amené ici, leurs propres regards fixés droit devant. Il est clair que la congrégation attend que vous fassiez quelque chose. Mais quoi ? Vous pouvez :

Allumer les chandelles	Rendez-vous au <b>184</b> .
Dérouler le parchemin	Rendez-vous au <b>325</b> .
Lever la dague	Rendez-vous au <b>197</b> .
Verser la fiole de liquide noir dans le calice (si vous l'avez gardée)	Rendez-vous au <b>137</b> .

### 37

L'apparition ne fait que disparaître après l'un de vos coups. Vous tombez à genoux, trempé de sueur. Déglutissant avec difficulté, vous vous redressez en chancelant et vous avancez dans les ténèbres. Vous heurtez un mur, et après l'avoir tâté de vos mains, trouvez une poignée de porte. Vous l'ouvrez à la hâte pour quitter cette chambre maudite.

Vous entrez dans une autre chambre sombre, mais celle-ci n'est pas plongée dans les ténèbres opaques en raison d'une faible lumière qui entre par une fenêtre dans une porte à l'arrière. Cette porte retourne à l'extérieur.

Vous semblez avoir pénétré dans une cuisine, car vous êtes entouré d'armoires et de cabinets et un grand comptoir sépare la pièce en deux. Si vous voulez faire des fouilles, rendez-vous au **162**. Si vous voulez vous diriger vers une autre porte, une qui s'ouvre droit devant vous, rendez-vous au **218**.

### 38

Le cristal pâlit et vous retrouvez vos sens. Tout en le glissant dans vos poches, vous faites volte-face et quittez la pièce. Vous rebroussez chemin le long du tunnel, à travers la grille, jusqu'à ce que vous retrouviez l'entrée secrète, qui s'ouvre d'elle-même dès que vous l'atteignez. Après avoir pris pied dans le corridor, vous faites une pause afin de vous préparer mentalement pour la confrontation qui vous attend inévitablement. Tâtant le joyau dans votre poche pour vous rassurer, vous suivez le couloir jusqu'à ce qu'il tourne à droite. Rendez-vous au **348**.

## 39

Vous larguez le pot à la Stringiamano, mais il se fracasse sur le sol sans toucher sa cible. La main vous saute à la gorge et vous devez absolument vous défendre.

**STRINGIAMANO** : Habileté 8 Endurance —

Si vous remportez deux Assauts consécutifs, la main est sonnée ; rendez-vous au **189**. Vous aurez remarqué que la Stringiamano n'a aucune Endurance. Votre seul moyen actuel de remporter ce combat est de gagner deux Assauts de suite.<sup>4</sup>

## 40

L'image spectrale d'une femme apparaît progressivement. Elle brille d'une vive clarté bleue et vous reculez avec méfiance alors que la brillance s'intensifie. La femme semble porter une robe élégante et tenir un sceptre à la main. Alors que la lumière pâlit enfin, les traits de la femme — des traits squelettiques, comme vous pouvez maintenant le voir — se tordent en sourire sinistre. Vous gagnez 2 points de Peur.

L'apparition ricane et lève son sceptre, qui se met à briller. Y a-t-il quelqu'un ou quelque chose que vous puissiez appeler à votre secours ? Dans l'affirmative, faites-le *maintenant*. Prenez les lettres de son nom et convertissez-les en chiffres (A=1, B=2, ... Z=26). Additionnez tous les chiffres, ajoutez 20, et rendez-vous au paragraphe correspondant au résultat.

Si personne ne peut venir à votre aide, rendez-vous au **240**.

## 41

De retour à l'extérieur de la chambre des enfants, vous pouvez continuer le long du couloir jusqu'au point où il tourne à gauche : rendez-vous au **115**. Ou vous pouvez revenir au croisement : rendez-vous au **150**.

## 42

Une des boules file droit vers votre tête, mais vous êtes prêt cette fois-ci. Vous vous penchez juste à temps pour ressentir le souffle d'air au moment où elle passe au-dessus de votre tête et va frapper le mur. L'impact est si violent que la boule rebondit jusque sur la table, où elle roule et s'immobilise.

Plusieurs nouvelles boules de la table se joignent bientôt aux deux qui restent. Du coin de l'œil, vous discernez un éclat furtif qui provient de l'une des pochettes de la table, mais si vous voulez enquêter davantage, vous allez devoir vous débrouiller avec les boules volantes.

Elles attaqueront quatre fois. Pour chaque ronde, roulez d'abord 2 dés. Tel est le nombre de boules qui attaquent sur ce tour. Ensuite, pour chaque sphère volante, roulez 1 dé. Si vous obtenez un chiffre pair, vous êtes martelé et vous perdez 1 point d'Endurance. Si vous obtenez un chiffre impair, vous évitez l'ecchymose.

Vous devez survivre à quatre rondes semblables avant que les boules ne s'immobilisent définitivement. Si les choses tournent mal, vous pouvez vous enfuir en retournant au **140**, mais seulement entre deux rondes, non au milieu de l'une d'elles.

Si vous survivez à quatre assauts de ce combat surnaturel, rendez-vous au **210**.

---

<sup>4</sup> Aucune mention n'est faite des règles précédentes contre la Stringiamano (étranglement, yeux crevés, etc).

### 43

La seule façon d'entrer est d'ouvrir subrepticement la fenêtre – qui n'est pas verrouillée – afin de vous glisser dans la chambre, tout en priant pour que Pravemi ne vous entende pas, ni ne ressente la brise provenant de la fenêtre. Tentez votre Chance mais ajoutez 2 points au chiffre donné par les dés. Si vous êtes Chanceux malgré tout, rendez-vous au **84**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **247**.

### 44

— Je vois, dit-il lentement.

Il baisse les yeux en silence. Vous commencez à lui poser des questions, mais il saisit brusquement une hache et vous attaque !

— Crève, infidèle ! hurle-t-il.

Ses yeux expriment la folie et son attaque est si soudaine que vous devez livrer les 2 premiers Assauts sans arme (en supposant que vous en ayez une) !

**VIEUX** : Habileté 5 Endurance 7

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **299**.

### 45

La femme plonge une main dans sa poche et en retire une longue épingle à cheveux. Avec un sourire machiavélique, elle l'enfonce dans la poupée. Son expression vire à l'étonnement, puis à la colère quand elle comprend que vous n'êtes pas affecté.

— Maudit sois-tu, étranger ! Qui t'a donné le Fléau des Sorcières ?

Vous avancez, rendu confiant par le déroulement des événements.

— Vous n'êtes pas en position d'exiger des explications.

— Tu crois ça ?

Elle pose une main sur son collier, qu'elle frotte en murmurant quelques mots. Un panneau dans le mur se dérobe, et une créature humanoïde à la peau blanche, aux cheveux noirs et aux yeux écarlates apparaît. La créature a des traits inhumains, semblables à ceux d'un chien, et son aspect effrayant vous inflige 1 point de Peur.

Si vous n'avez pas d'arme, vous feriez mieux de prendre la fuite immédiatement afin de ressortir dans le couloir : rendez-vous au **286**. Si vous possédez une arme, vous pouvez aussi affronter cette horreur.

**ROKKINOK** : Habileté 9 Endurance 12

Vous pouvez fuir à tout moment, mais si le combat est engagé, souvenez-vous de la pénalité associée à la couardise. Rendez-vous au **286** et continuez à suivre le couloir. Mais si vous remportez la victoire, vous voyez la Strega réciter une nouvelle incantation ! Vous levez votre arme et la jetez sur elle. Rendez-vous au **95**.

### 46

Qui que soit cette femme, elle a une importance secondaire en ce moment. Celui que vous êtes venu tuer est maintenant debout, soutenant votre regard avec des yeux purement maléfiques. Pravemi prend la parole :

— Il aurait été préférable que vous restiez dans votre chambre, endormi. Préférable et beaucoup moins ... douloureux.

Vous brandissez votre arme.

— Vos maléfices prennent fin cette nuit, Pravemi. *Maintenant.*

Le Comte s'offusque de votre arrogance.

— Alors ne perdons plus une seconde.

Il fouille dans ses robes et s'empare d'une dague cruelle à la lame ondulée. D'Onoffrio tire une lame semblable. Après avoir échangé un regard complice, ils avancent tous les deux, cherchant à vous prendre de flanc. Vous comprenez alors que vous devez passer à l'offensive.

Si vous attaquez Pravemi, rendez-vous au **267**.

Si vous attaquez D'Onoffrio, rendez-vous au **145**.

## 47

Vous décidez que vous ne souhaitez guère passer plus de temps en compagnie de « Cassandra ». Vous tournez les talons et quittez la pièce, poursuivi par un rire moqueur. Rendez-vous au **105**.

## 48

Vous parcourez la porte des mains, cognez quelques fois, et lui assénez même un coup de pied, mais rien d'en résulte. Peut-être ne peut-elle être ouverte que de l'autre côté ? Vous décidez que vous avez assez gaspillé de temps dans cette pièce et sortez de la chambre. Rendez-vous au **378**.

## 49

Vous vous versez un peu d'eau en regardant par la fenêtre, contemplant la situation. Au-dehors, à travers la pénombre, vous distinguez un champ, ensuite une lisière d'arbres. On aperçoit aussi un bâtiment, beaucoup plus petit que le manoir, à quelque distance. Peut-être une résidence pour les invités ?

Vous avalez ce qui reste de l'eau et vous replacez le verre sur la table de nuit. Un chuchotement soudain, similaire au bruissement du vent, provient de votre gauche.

Vous vous tournez dans cette direction et demeurez figé.

Rendez-vous au **371**.

## 50

Vous prenez un pas vers l'avant, irrésistiblement lié à la volonté du Chasseur d'Âmes.<sup>5</sup> Au moment même où vous allez être englouti par les ténèbres, votre collier se met à briller, puis à émettre des étincelles d'énergie mystique. Vous cessez d'avancer, votre volonté désormais vôtre. La masse floue devant vous s'assombrit momentanément, puis s'évanouit.

Tout est silencieux.

Caressant le collier en murmurant un remerciement, vous quittez la pièce.

Rendez-vous au **335**.

## 51

Vous attendez quelques minutes, et alors que vous commencez à vous impatienter, les cordes se mettent à bouger et le plateau remonte. Au moment où il arrive à votre hauteur, vous remarquez

---

<sup>5</sup> Chasseur d'Âmes : *Soul Reaper* (moissonneur d'âmes) dans la version originale.

qu'il porte maintenant une clé d'or. D'un geste hésitant, vous la glissez dans votre poche. La corde ne bouge plus. Si vous voulez entrer dans la salle STREGA, rendez-vous au **340**. Si vous voulez retourner dans le corridor, rendez-vous au **286**.

## 52

Vous vous précipitez sur l'esprit. Une nouvelle boule de feu file vers vous. Vous plongez au sol, roulez, et vous redressez d'un mouvement fluide. Vous atteignez alors l'esprit. L'Étoile des Âges vous donne le pouvoir de blesser les fantômes et les apparitions, en leur arrachant leur essence ectoplasmique jusqu'à ce qu'elle se dissipe entièrement. Malgré tout, ce sera un dur combat.

**APPARITION** : Habileté 14 Endurance 16

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **316**.

## 53

— Oh ? Et où est-ce ? demande-t-il avec fausse innocence.

Vous marmonnez quelque chose de vague à propos d'un pays au nord, où ils ne font que geler les corps.

— Je vois, dit-il lentement. Oui, bien sûr, c'est beaucoup plus pratique. Innovateur, je dirais même. Eh bien, c'est à peu près tout. Je dois retourner au travail et je suis sûr que le Maître vous attend. Ciao.

Sur ce, il se détourne de vous. Vous vous dirigez vers la porte, mais brusquement, il se produit un sifflement et un dard se fiche dans votre cou ! Vous le retirez prestement et faites volte-face pour affronter Petruccio. Rendez-vous au **93**.

## 54

Vous laissez la salle aux ossements derrière. Comment êtes-vous arrivé ici, sous le Manoir ? Si vous avez trouvé un passage secret, rendez-vous au **330**. Si vous êtes tombé dans une trappe, rendez-vous au **83**.

## 55

Vous êtes debout au milieu d'un hall, entre deux portes. La porte sur votre gauche ne porte aucune inscription, mais la porte sur votre droite porte le nom LUPOUOMO. Si vous voulez ouvrir la porte anonyme, rendez-vous au **23**. Si vous voulez ouvrir la porte LUPOUOMO, rendez-vous au **385**. Si vous voulez poursuivre votre chemin, rendez-vous au **172**. Si vous voulez retourner au croisement derrière vous, rendez-vous au **150**.

## 56

L'homme tire une deuxième chaise et vous invite à vous asseoir. Il profère quelques commentaires génériques sur le temps qu'il fait, pour ensuite vous montrer les notes copieuses sur la flore et la faune locales qu'il compte éventuellement faire publier. Vous tentez de montrer un intérêt pour ce qu'il dit tout en gardant vos commentaires neutres. Vous ne voulez pas en révéler trop long sur vos intentions avant de connaître les siennes.

Après quelque temps, il se produit un temps mort dans la conversation. Le moment est venu de poser les questions qui vous intéressent. Si vous voulez lui demander :

S'il connaît des mots de passe  
S'il connaît des chambres secrètes  
Ce qu'il pense du Comte Pravemi

Rendez-vous au **7**.  
Rendez-vous au **243**.  
Rendez-vous au **183**.

## 57

Prenant une respiration profonde, vous vous éloignez de l'arbre et hélez le Vampire, car telle est la nature de cet individu. Il demeure momentanément figé, puis il lève son regard vers vous. Tenez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **219**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **173**.

## 58

Une dague file au ras de votre tête et frappe le mur. Sans faire une pause, vous contournez le coin et rebroussez chemin le long du passage, à travers la chambre où vous avez occis le prêtre, jusqu'à la porte que vous franchissez en sens inverse. Décidez maintenant entre suivre le tunnel vers l'avant – rendez-vous au **114** – ou rebroussez chemin jusqu'à votre chambre – rendez-vous au **397**.

## 59

Sans perdre une seconde, vous repoussez la porte à la volée et surgissez dans la chambre, manquant de renverser deux hommes en robes noires identiques. L'ahurissement paraît à peine sur leurs visages quand votre poing en cueille un solidement ; il s'affaisse au sol, durement sonné. Le deuxième personnage, sensiblement plus jeune et alerte que le premier, tire prestement une dague de ses robes. Vous allez devoir vous battre.

**ACOLYTE** : Habileté 7 Endurance 8

Si vous gagnez en 5 Assauts, rendez-vous au **320**. Si vous luttez toujours après 5 Assauts, cessez le combat et rendez-vous au **79**.

## 60

Cette porte s'ouvre pour révéler une chambre plutôt dénudée. Un chariot à boissons est appuyé contre un monte-plat dans la paroi. En entrant, vous apercevez aussitôt une autre porte, immédiatement sur votre droite. Celle-ci porte le nom STREGA.

Si vous voulez quitter la chambre et poursuivre votre avance dans le couloir, rendez-vous au **286**. Si vous souhaitez examiner les boissons et le monte-plat, rendez-vous au **375**. Enfin, si vous désirez visiter la chambre STREGA, rendez-vous au **340**.

## 61

Vous avancez vers le coffre, renversez son couvercle, et sursautez d'effroi en découvrant une tête décapitée ! Ajoutez 2 points à votre total de Peur.

La tête semble avoir appartenu à un homme chauve d'âge moyen. Tandis que vous absorbez cette frayeur soudaine, *les yeux clignent et s'ouvrent !* Ils vous dévisagent d'un regard pénétrant et semblent vous reconnaître – ou reconnaître en vous quelqu'un – car l'expression sur le visage devient effrayée.

— Non ! S'il vous plaît ! Ne le faites pas ! Non ! Non ! Laissez-moi tranquille ! *Aaaah !*  
Vous gagnez encore 1 point de Peur.

Vous refermez violemment le coffre, mais vous entendez encore les cris étouffés de la tête.  
Allez-vous maintenant examiner :

Le lit	Rendez-vous au <b>307</b> .
Le bureau	Rendez-vous au <b>109</b> .
La porte	Rendez-vous au <b>2</b> .
Ou allez-vous quitter cette chambre, si vous en avez assez ?	Rendez-vous au <b>208</b> .

## 62

Vous vous coulez confortablement dans la chaise, savourant cette occasion brève de relaxer. Quelques minutes passent, et malgré vous, vous commencez à vous endormir. Brusquement, vous réalisez que vous perdez votre temps, mais lorsque vous tentez de vous relever, vous découvrez que vous êtes désormais prisonnier de la chaise. Vos bras et jambes ne vous répondent plus. Vous gagnez 1 point de Peur.

Comme si cela ne suffisait pas, le foyer s'allume de lui-même. Dans l'instant qui suit – horreur ! – la chaise sur laquelle vous êtes immobilisé se met à glisser droit vers le brasier roulant ! Vous hurlez de terreur et gagnez 2 nouveaux points de Peur.

Rendez-vous au **187**.

## 63

Tenant la chandelle d'une main sûre, vous avancez précautionneusement dans le tunnel. Des ombres dansent sur les murs dans la lumière vacillante.

Vous avancez lentement, en prenant garde à ne pas glisser sur le sol granuleux. Les murs sont inégaux, taillés grossièrement, comme ceux d'un tunnel minier. La descente se fait raide pendant quelque temps avant de retrouver une inclinaison plus convenable. Cinquante mètres plus loin, le tunnel prend fin devant deux portes en chêne sombre.

Si vous voulez ouvrir celle à gauche, rendez-vous au **200**. Si vous aimez mieux ouvrir celle à droite, rendez-vous au **352**. Si vous préférez retourner sur vos pas et rebrousser chemin le long du passage, rendez-vous au **282**.

## 64

— L'homme était très, très triste, continue Aldo. Il acheta de nombreuses fleurs pour sa tombe, et pria très fort le Père, le Fils et le Saint Esprit pour obtenir le retour de sa fille. Mais elle ne lui revint jamais.

Les yeux du garçon se ferment un moment, puis se rouvrent et révèlent tout à coup une lueur fébrile et intense.

— Alors un jour, il commença à prier quelqu'un d'autre.

Anna se met à trembler, les yeux écarquillés par la peur.

— Il pria quelqu'un qui lui offrit tout ce qu'il souhaitait. Sa fille lui fut rendue, mais il dut se départir de quelque chose – quelque chose de spécial. Et par la suite, l'homme ne ressentit plus jamais la joie, ni la tristesse, ni la colère, ni la peur, ni l'amour, ni quoi que soit.

Le garçon hurle à pleins poumons, ses traits tordus dessinant un masque furieux.

— La vie ! La puissance ! La force ! Tout ce que vous voulez !

La petite fille se met à pleurer, couvrant ses oreilles de ses mains et secouant sa tête de gau-

che à droite.

— Mon royaume est vôtre ! Ma puissance est vôtre ! Vous vivrez à jamais en moi !

Les chandelles vacillent furieusement, comme prises dans un vent terrible. Le garçon se dresse jusqu'à ce que son visage frôle le vôtre.

— **DONNEZ-MOI ... VOTRE ÂME !!**

Rendez-vous au **214**.

## 65

Brandissant votre lame, vous vous placez rapidement derrière la bête et lui tranchez la gorge. Elle tousse et gargouille pour quelques secondes, puis s'écroule au sol avec fracas. Vous gagnez 1 point de Chance.

Au moment où vous sortez de la pièce, vous entendez des bruits de pas dans la direction du croisement. Vous décidez de ne pas traîner dans les parages, alors vous suivez le corridor vers le point où il tourne à droite. Rendez-vous au **172**.

## 66

Vous tentez de glisser la clé dans la serrure, mais elle n'y entre pas. Retournez au **232** et choisissez une autre action.

## 67

Aussi rapide qu'un cobra, la main de l'homme file vers votre bras et vous blesse d'un coup de dague. Vous criez de douleur. Avant que vous ne puissiez réagir, il vous écrase sous son poids. Les autres occupants de la cellule ne peuvent rien faire pour vous aider. Cet homme fut mis en prison par le Comte. En vous capturant, il rentrera dans les faveurs de son maître. Il a sauvé sa misérable peau, mais vous ne quitterez plus jamais le Manoir.

## 68

Vous débouchez la bouteille et reniflez prudemment le contenu. Une odeur piquante et âcre s'en dégage. Avec méfiance, vous prenez une minuscule gorgée, mais vous recrachez immédiatement le liquide. Quelle que soit cette substance, elle n'a certainement pas sa place sur un plat de boissons. Vous refermez la bouteille et la rangez auprès des autres. Rendez-vous au **88**.

## 69

La porte s'ouvre et révèle une salle circulaire éclairée par des torches fixées haut sur les murs. Trois formes humaines gisent sur le sol de terre, effrayées par votre apparition. L'une est une vieille femme aux vêtements en haillons, sauf en ce qui concerne une écharpe rose autour de sa tête. Elle vous regarde en silence.

La seconde figure est celle d'un homme d'âge moyen, porteur d'une robe noire, qui vous regarde avec une expression de désespoir absolu. La troisième forme est celle d'un homme ventripotent couché sur le dos, yeux fermés. C'est lui qui gémit depuis tout ce temps. Comme son compagnon, il porte un habit noir.

Si vous voulez vous approcher de l'un d'eux, choisirez-vous :

La vieille femme

Rendez-vous au **233**.

L'homme silencieux

Rendez-vous au **120**.

L'homme geignard

Rendez-vous au **342**.

Si vous voulez vous adresser aux trois en même temps, rendez-vous au **334**. Si vous avez satisfait votre curiosité, vous pouvez refermer la porte et rebrousser chemin en vous rendant au **86**. Si vous faites ce choix, vous explorerez le couloir au rez-de-chaussée.

## 70

Pravemi vous fixe avec un sourire sans joie.

— Tiens. On dirait que notre invité a terminé son excursion touristique. Pourtant, il nous reste un endroit à lui montrer, et nous insistons pour qu'il le voie.

Cassandra rit en poursuivant à votre intention :

— Oui, puisque vous êtes si inquisiteur, vous aimerez sûrement visiter les donjons ? Ils sont très agréables à ce temps-ci de l'année.

D'Onoffrio, lui, demeure silencieux.

Vous comprenez que vous devez prendre l'initiative si vous voulez garder une chance de survivre dans cette pièce. Mais qui allez-vous attaquer ?

Cassandra  
Pravemi  
D'Onoffrio

Rendez-vous au **318**.  
Rendez-vous au **82**.  
Rendez-vous au **387**.

## 71

— Grisela, soufflez-vous à son oreille.

En entendant son nom, la vieille lève des yeux alertes. Elle regarde profondément dans vos propres yeux avant de répondre :

— Tu es donc *celui-là*, mon enfant. Es-tu toujours déterminé à éradiquer le maléfice qui habite cette demeure ?

Vous hochez silencieusement la tête.

— Fort bien, continue Grisela. Il n'y a qu'une chose sur cette Terre bénie qui pourra t'apporter la victoire. Tu dois trouver l'Étoile des Âges. Cette relique existe depuis des siècles. Elle est indestructible, et c'est pourquoi le Maître la garde enfermée dans la pièce la plus secrète de cette maison. Je ne sais pas exactement où elle se trouve, mais je sais qu'elle est localisée quelque part *en dessous* de la maison.

Elle fait une pause, comme pour reprendre des forces.

— Je peux t'apporter une dernière aide. La porte qui défend la relique peut être ouverte grâce à un mot de passe. Ce mot de passe est *Malevia*. Hélas, je crains qu'il n'y ait d'autres pièges et dangers à éviter, dont j'ignore malheureusement tout. Bonne chance, mon enfant.

Possédez-vous un Parchemin ? Dans l'affirmative, rendez-vous au **142**. Si vous ne possédez pas cet objet, rendez-vous au **311**.

## 72

Sortant la clé de votre poche, priant pour qu'elle ouvre la porte, vous la glissez dans le trou de la serrure et tournez le poignet.

La porte s'ouvre !

Vous boulez à l'extérieur et claquez la porte derrière vous. Vous êtes hors de danger immédiat, mais la douleur ne s'évanouit pas entièrement, quoiqu'elle ait diminué considérablement. Il

faudra que vous réduisiez votre Habileté de 2 points pour le reste de l'aventure en raison de la douleur constante qui vous accablera.

À présent, vous quittez la salle. Rendez-vous au **286**.

## 73

Vous réalisez soudain que les corps de Pravemi et D'Onoffrio ont disparu. Même la main coupée Stringiamano n'est plus là. Pourtant, vous n'avez pas le temps de vous attarder sur ces observations, car la femme vous adresse à nouveau la parole en se levant du divan. Elle parle sur un ton décidément taquin.

— Qui suis-je ? Mais je suis Cassandra, fille du grand Comte Pravemi.

Son regard se fait distant.

— Pauvre crétin. Il avait tout — et cela ne suffisait pas.

Elle fixe à nouveau les yeux sur vous.

— Mon père. Les choses devaient toujours fonctionner à sa façon. Mais un jour, il a perdu sa fille. Et alors, pour la première fois, son argent ne pouvait plus l'aider.

Vous remarquez que Cassandra entreprend une transformation, mais vous n'arrivez pas encore à mettre le doigt dessus. Elle paraît plus hagarde, plus sombre, sa beauté changeant progressivement d'aspect.

— Il aimait sa fille. Il devait la retrouver, par tous les moyens, quel que soit le prix. Et oh ! Quel fut ce prix !

Alarmé, vous remarquez que ses dents ont commencé à grandir. Elles luisent dans sa bouche alors qu'elle parle. Sa peau est décidément devenue plus foncée. Elle vous fait songer — et vous ne trouvez aucune autre façon de l'expliquer — à un chat.

Si vous possédez l'Étoile des Âges, rendez-vous au **287**. Sinon, rendez-vous au **391**.

## 74

— Mais, mon ami, dit le Comte en vous suivant jusqu'à la voiture. Permettez-moi de me faire pardonner ces circonstances malheureuses.

Vous ouvrez le coffre et déposez vos valises à l'intérieur. Quelques gouttes de pluie commencent à tomber. Sans vous soucier des supplications du Comte, vous entrez dans la voiture et démarrez le moteur. Ou plutôt, *tentez* de démarrer le moteur.

La mécanique grince et tousse, mais meurt immédiatement. Il semblerait que le long voyage lui ait fait rendre l'âme. Vous dévisagez le Comte avec un sourire d'embarras. Apparemment, vous n'aurez guère le choix que d'accepter son offre.

Rendez-vous au **118**.

## 75

Vous entrez dans la pièce, refermez la porte derrière vous, et prenez une longue inspiration. Rassemblant votre courage, vous annoncez votre présence par une salutation amicale. La musique cesse abruptement.

Silence.

Après quelques instants, vous lancez un autre appel, tout en vous excusant pour votre intrusion. Vous prenez la peine de spécifier que vous n'avez aucune mauvaise intention.

Toujours le silence.

Vous commencez à vous sentir nerveux. Dans quoi êtes-vous entré sans le savoir ? Ajoutez 1

point à votre total de Peur et rendez-vous au **22**.

## 76

L'armure gît fracassée partout sur les dalles. Vous vous apprêtez à lui tourner le dos quand vous remarquez le bouclier. Il porte l'emblème d'un griffon d'or. Si vous voulez le prendre, il ajoutera 2 points à vos Totaux d'Attaque dans tous les combats à venir. Toutefois, pour le transporter, vous devez délaissier tous les objets qui n'entrent pas dans vos poches.<sup>6</sup> Allez-vous maintenant examiner le coffre – rendez-vous au **92** – ou étudier le tableau – rendez-vous au **12** ?

## 77

Vous avancez prudemment vers la figure, profitant du couvert des arbres pour vous dissimuler le mieux possible. Plus vous vous approchez, plus vous discernez de détails dans la lumière pâle. L'homme est grand et pâle, avec des cheveux noirs de jais. Il porte une longue cape noire, attachée à son cou par une broche en or. Sa tête est penchée et ses yeux sont fermés ; il paraît plongé dans une intense concentration. Ses lèvres, par contre, bougent. On dirait qu'il répète les mêmes mots ou la même phrase inlassablement. Allez-vous vous approcher subrepticement – rendez-vous au **202** – ou avancer franchement vers lui et engager la conversation – rendez-vous au **6** ?

## 78

Alors que vous feuillotez un gros livre noir traitant de sorcellerie, un bruit de froissement parvient à vos oreilles. Ce bruit provient de derrière vous – non, d'en avant – non, d'en haut. Vous replacez prudemment le livre sur l'étagère et prenez un pas de recul. Vous discernez un mouvement rapide du coin de l'œil, mais la chose est trop rapide, quelle qu'elle soit.

Pourtant, elle vous rappelle immanquablement quelque chose.

Soudain, quelque chose tire votre pantalon au niveau de la cheville. Vous baissez les yeux et apercevez ... une main humaine coupée. La Stringiamano ! *Elle est de retour !* Elle vous a traqué et elle veut se venger.

Elle bondit jusqu'à votre gorge. Vous la chassez d'un revers de la main, vos réflexes aiguisés par vos souvenirs de votre première rencontre. Vous fuyez aussitôt vers la porte, mais la main vous devance. Vous reculez en cherchant désespérément un moyen de renverser la situation, mais dans votre hâte, vous heurtez la table de nuit, perdez l'équilibre, basculez contre la bibliothèque et chutez au sol. Vous faites volte-face, sans défense, pour voir la main se déplacer le long du sol avec une rapidité surnaturelle, droit vers votre visage.

Rendez-vous au **212**.

## 79

Dans l'ardeur du combat, vous ressentez brusquement une douleur cuisante à la jambe. Vous jetez un regard vers le bas pour apercevoir l'autre homme, celui que vous aviez assommé, qui vient de reprendre connaissance et d'enfoncer un couteau dans votre jambe. Votre bref instant d'hésitation suffit à votre adversaire actuel pour bondir de l'avant et enfoncer sa dague dans votre cœur. Votre aventure est terminée.

---

<sup>6</sup> On doit supposer que vous avez la permission de garder votre arme, bien que rien ne soit dit à ce sujet.

## 80

— Eh, grogne le vieil homme. Pas mauvais. Pas très bon non plus, mais vous pourriez avoir fait un pire choix. Ainsi va la vie.

Rendez-vous au **124**.

## 81

La porte s'ouvre à la volée et quatre hommes en cagoules noires surgissent dans la pièce. Ils brandissent des dagues cruelles et vous comprenez qu'il est inutile de vouloir résister. Les hommes vous maîtrisent, enveloppent votre tête d'un sac et vous emmènent. Lorsque vous reprenez vos sens, vous êtes couché dans une sombre cellule. Il vous apparaîtra prochainement que cet endroit n'a aucune issue, et que vous avez échoué.

## 82

Vous vous élancez vers Pravemi, qui ne bouge pas. Au moment où vous arrivez à sa hauteur, une trappe s'ouvre brusquement dans le sol et vous plongez vers le bas. Vous chutez sur une distance de six ou sept mètres et atterrissez dans une salle nue et exiguë. Vous n'échapperez plus jamais à cette prison.

## 83

Vous suivez le tunnel sombre à pas lents, encore endolori par vos ecchymoses. Le passage s'allonge sur une distance que vous n'auriez pas cru possible avant de laisser apparaître une lumière dans la distance. Vous atteignez éventuellement un croisement en T. Des torches montées dans la paroi dégagent une clarté rassurante. En regardant à gauche, vous remarquez que le passage est baigné de lumière, tandis que le tunnel de droite s'enfonce dans les ténèbres. Vous décidez de suivre la voie éclairée. Rendez-vous au **319**.

## 84

Vous vous glissez dans la pièce sans un bruit. Votre cœur bat la chamade alors que vous vous approchez de Pravemi par l'arrière. Vous n'êtes qu'à un mètre de lui lorsqu'il dépose son livre.

Vous vous immobilisez. Il scrute le foyer, sans bouger. Les minutes passent.

Au moment où vous allez vous décider à entamer votre approche finale, le Comte se met à scintiller, tout comme un reflet dans l'eau. Puis il disparaît !

Qu'est-ce que c'est que cela ? Un truc de magie ? Ou quelque chose de plus sinistre ?

Ajoutez 1 point à votre total de Peur.

Vous pouvez maintenant quitter cette salle par la porte sur votre droite : rendez-vous au **165**. Mais si vous souhaitez courir le risque de fouiller cette pièce, rendez-vous au **353**.

## 85

La main spectrale gît à vos pieds et vous la bottez de l'autre côté de la pièce. Vous caressez votre gorge endolorie et examinez la chambre à nouveau. Il n'y a rien de spécial à la fenêtre. Le foyer paraît ordinaire également. Vous vous apprêtez à étudier le bureau quand vous jetez un coup d'œil à la main et réalisez que la maudite chose s'est mise à s'agiter convulsivement !

Allez-vous courir le risque de faire une fouille rapide du bureau ? Rendez-vous au **176**. Ou

allez-vous vous éclipser promptement dans le couloir ? Rendez-vous au **171**.

## 86

En marchant le long du corridor, vous passez devant une porte entrouverte sur votre gauche. Vous jetez un coup d'œil silencieux dans ce qui ressemble à une petite chambre à coucher. Un homme, de petite taille mais de carrure solide, est penché sur le lit, où il emplit une valise de vêtements. Quelque chose dans son allure vous paraît étrange ... jusqu'à ce que vous réalisiez que l'homme n'est pas du tout penché, mais qu'il s'agit en fait d'un bossu. Si vous voulez entrer dans la pièce, rendez-vous au **386**. Si vous voulez poursuivre votre chemin, rendez-vous au **367**.

## 87

Le couvercle se rabat aisément. Le coffre est presque vide, mais vous y trouvez plusieurs dagues et un hachoir à viande dissimulé sous une couverture. Si vous avez besoin d'une arme, vous pouvez prendre une dague ou le couperet. N'oubliez pas d'ajuster votre Habilité. À présent, si vous n'avez pas pris de repos, vous pouvez le faire et vous nourrir pendant que vous y êtes : rendez-vous au **365**. Vous pouvez également jouer de prudence et ne pas toucher à la nourriture : rendez-vous au **158**. Si vous l'avez déjà fait, vous pouvez maintenant quitter cette pièce et examiner l'autre porte – rendez-vous au **352** – ou rebrousser chemin – rendez-vous au **282**.

## 88

Vous constatez soudain que quelqu'un tire sur la corde du monte-plat ! Si vous ne voulez pas y porter attention, il est cependant peu recommandé de traîner ici. Vous pouvez ressortir par la porte qui vous a admis – rendez-vous au **286** – ou par la porte STREGA – rendez-vous au **340**. En revanche, vous pouvez faire descendre une bouteille à celui qui en demande une. Choisissez d'abord quelle(s) bouteille(s) vous voulez faire descendre, puis rendez-vous au **24**. Souvenez-vous qu'elles sont au nombre de quatre : bleue, rouge, jaune, verte.

## 89

Vous portez le coup ultime et il s'effondre au sol. Vous fouillez rapidement le corps, mais ne trouvez qu'un portefeuille en cuir. Vous l'ouvrez d'un geste du poignet et découvrez plusieurs coupures nettes de dénomination européenne. Vous pouvez garder les Euros, ainsi que son arme s'il vous en faut encore une.

En ressortant dans le couloir, vous entendez des pas qui viennent de la direction du croisement. Vous décidez sagement ne pas tergiverser aux alentours, alors vous vous dirigez vers le point où le corridor tourne à droite. Rendez-vous au **172**.

## 90

Le couloir continue tout droit avant de tourner à gauche et de s'arrêter devant une porte. Vous entendez des voix tranquilles de l'autre côté. Un frisson descend sur toute la longueur de votre échine et vous sentez l'adrénaline envahir votre corps. Vous ne savez guère pourquoi ces réactions surviennent, mais l'une des voix, vous devez l'admettre, vous est familière. Vous prenez une grande inspiration et ouvrez la porte ... rendez-vous au **128**.

## 91

Vous levez le calice très haut, puis l'abaissez à vos lèvres et buvez. Le goût est celui du vin. Alors que vous déposez la coupe sur l'autel, l'un des hommes avance d'un pas, déroule le parchemin et se met à lire d'une voix tonitruante.

— Frères ! Confrères ! Nous sommes réunis ici pour célébrer le Festin de la Lune Noire, le jour sacré par excellence. Nous prions pour que notre sacrifice soit jugé digne du Maître.

Tandis que ce texte est lu, un deuxième personnage avance et répand une sorte d'huile sur le corps de la jeune fille, qui n'a aucune réaction. Le premier homme termine son discours :

— ... celui qui est grand et dont nous taisons le nom.

Sur ce, la congrégation baisse collectivement la tête. Le dernier des trois hommes avance, prend la dague et s'incline en la déposant dans vos mains. Les hommes se retirent ensuite, tandis que l'assemblée lève ses regards sur vous.

Vous savez ce que l'on attend désormais de vous.

Allez-vous tuer la fille ? Rendez-vous au **205**. Ou allez-vous faire volte-face et détalier rapidement à travers l'alcôve ? Rendez-vous au **133**.

## 92

Vous avancez vers le coffre et soulevez le couvercle. Il n'est pas verrouillé et s'ouvre facilement. Dans le coffre, vous trouvez un parchemin vierge. Voilà qui est étrange. Si vous voulez garder le Parchemin, roulez-le et glissez-le dans votre chandail. À présent, si vous voulez examiner l'armure, rendez-vous au **209**. Si vous préférez étudier le tableau, rendez-vous au **12**.

## 93

Votre colère se mue en frayeur à mesure que vos membres se font lourds. Vous chanceliez hors du laboratoire et parvenez à faire quelques pas le long du tunnel avant que l'anesthésiant ne prenne effet et vous paralyse complètement. L'homme marche calmement vers vous et entreprend de vous traîner vers l'arrière.

— Ouf ! En voilà un lourd ! Oui, « étudie fort et apprends une vocation, Petruccio », comme ma mère le disait toujours.

Il vous hisse sur une table.

— Mais il vaut beaucoup mieux se lancer en affaires par soi-même, m'man.

Il déboutonne votre chemise.

— Être mon propre patron. Oui, sauf pour le Maître.

Il tire un scalpel.

— Maintenant, assurez-vous de ne pas bouger, n'est-ce pas ? *Ha ha ha !* Celle-là me fait toujours mourir ...

## 94

Vous commencez à paniquer, jetant des regard effrayés dans la pièce, envahi par la certitude que quelque chose d'horrible va surgir des murs et vous tuer. Au plus profond de votre être, vous trouvez la force d'arrêter pour prendre plusieurs inspirations profondes. Votre cœur cesse progressivement de battre follement et la pièce redevient silencieuse.

À votre étonnement, votre main est revenue. Une illusion ? Votre imagination ?

Tout en tâtant votre main avec l'autre – et avec soulagement – vous regardez en direction du

tableau sur le mur. Vous pouvez l'étudier si vous ne l'avez pas encore fait : rendez-vous au **227**. Ou vous pouvez quitter cette salle : rendez-vous au **206**.

## 95

La dague siffle dans l'air, vite et sûre, et s'enfonce dans sa poitrine. Elle crie furieusement, échappe la poupée et crispe frénétiquement les mains sur la lame. Vous bondissez vers la poupée et en retirez l'épingle. L'effet est instantané : vous récupérez tous les points d'Endurance que vous avez perdus dans cette pièce.<sup>7</sup>

Pendant ce temps, la Strega a retiré la dague de sa poitrine, mais vous vous précipitez pour la plaquer au sol. Son expression de haine se mue en frayeur lorsque vous empoignez la lame et la brandissez au-dessus d'elle.

— Attends, étranger ! Je peux te donner de précieuses indications, si tu m'épargnes ! Je sais ce que tu recherches !

Allez-vous accepter ce marché ? Rendez-vous au **250**. Ou, convaincu qu'elle ne cherche qu'à sauver sa peau, allez-vous la tuer sur-le-champ ? Rendez-vous au **32**.

## 96

Vous plongez et roulez de côté au moment où le liquide éclabousse le mur derrière vous. Le jus siffle et chuinte en dégouttant au sol. Vous vous redressez prestement pendant que démon, qui a perdu tout semblant d'humanité, tombe sur ses quatre pattes et se précipite sur vous. Vous soutenez sa charge, vos sens guidés par l'Étoile des Âges, l'instrument du Bien dans ce terrible combat contre le Mal.

**DÉMON DE L'ENFER** : Habileté 15 Endurance 19

Si vous êtes blessé, souvenez-vous de ce paragraphe – **96** – et rendez-vous au **400** immédiatement pour des instructions spéciales. Si vous gagnez, rendez-vous au **273**.

## 97

Vous avancez jusqu'au centre de la pièce et faites bravement face à l'inconnu. Les pas s'approchent et vous pouvez aussi entendre des voix. La poignée de la porte tourne, et deux hommes en robes noires identiques entrent dans la chambre. Vous demeurez immobile et ils arrivent pratiquement nez à nez avec vous avant de réaliser que vous êtes là.

Ils reculent avec stupeur. Il leur suffit de vous voir pour comprendre que vous êtes un étranger. Vous exigez de savoir ce qui se passe dans le Manoir, mais ils ne sont pas prêts à discuter. L'un d'eux tire silencieusement une dague de ses habits et vous attaque, pendant que l'autre s'enfuit de la pièce.

Vous arrivez à peine à repousser votre agresseur lorsque la porte se rouvre violemment et laisse paraître six nouveaux personnages en toges noires. Vous n'avez aucun espoir de les vaincre tous et ils vous maîtrisent rapidement. Vous êtes alors emmené à une cellule spéciale sous le Manoir, où vous serez détenu jusqu'au prochain Festin de la Lune Noire avant d'être sacrifié.

Votre aventure est évidemment terminée.

---

<sup>7</sup> Même si c'est le Rokkinok qui vous a physiquement blessé (au 45), et non les pouvoirs magiques de la Strega ?

## 98

Vous retirez la fiole de votre poche et versez la substance noire dans le calice, où elle se dilue dans le liquide déjà présent. Allez-vous maintenant :

Boire ce qu'il y a dans la coupe ?  
Lever la dague ?  
Dérouler le parchemin ?

Rendez-vous au **16**.  
Rendez-vous au **197**.  
Rendez-vous au **325**.

## 99

Vous vous approchez du miroir. Il a une forme ovale allongée. Vous le renversez pour en examiner l'endos, puis vous étudiez votre reflet. Rien ne semble hors de l'ordinaire. Allez-vous maintenant fouiller le bureau – rendez-vous au **270** – ou quitter la chambre – rendez-vous au **378** ?

## 100

Pravemi, Comte d'Orvieto, est descendu d'une longue lignée distinguée qui a maintenu le domaine et les terres environnantes depuis des générations. Pendant plusieurs années, le revenu de la famille était basé sur l'agriculture. Graduellement, la modernisation a envahi le pays, jusqu'au point où les industries fermières ont disparu. Lorsque la fille du Comte a subitement décédé voilà quelques années, Pravemi est demeuré le seul survivant de sa famille. Il a choisi de demeurer dans son manoir avec quelques servants, refusant de vendre ses terres.

À ce moment, D'Onoffrio réapparaît et murmure quelque chose à l'oreille de Pravemi. Le Comte vous demande pardon et prend congé de vous, affirmant qu'il reviendra sous peu.

Rendez-vous au **134**.

## 101

Vous vous retournez vers l'autel et tentez de choisir votre prochain geste, lorsque votre cagoule est soudainement retirée. Des souffles et des exclamations de surprise montent de la congrégation alors que votre véritable identité est révélée. La partie est perdue ; vous êtes vite maîtrisé et conduit à une cellule de laquelle vous ne sortirez jamais vivant.

## 102

De retour dans le couloir, vous pouvez essayer l'autre porte si vous ne l'avez pas encore fait : rendez-vous au **238**. Ou vous pouvez suivre le corridor, qui tourne plus loin vers la gauche : rendez-vous au **90**.

## 103

Vous ouvrez précautionneusement la porte et regardez à l'intérieur. Une lampe vacillante sur une table de bois émet une faible lumière. Au fond de la pièce se trouve une longue boîte en bois – un cercueil ? Outre ceci, la pièce est vide. Vous pouvez entrer et étudier la boîte en vous rendant au **310**, ou refermer la porte et continuer votre route, en vous rendant au **207**.

## 104

Pendant que vous vous débarrassez de votre deuxième adversaire, le premier individu semble avoir perdu son courage. Il s'est enfui à la course au-delà du tournant. Puisqu'il pourrait aisément

ment aller chercher des renforts, auquel cas vous seriez perdu, vous décidez de partir immédiatement. Vous retracez vos pas le long du couloir, à travers la petite salle, et au-delà de la porte. Vous pouvez maintenant continuer à suivre le tunnel : rendez-vous au **114**. Ou vous pouvez revenir à votre chambre : rendez-vous au **397**.

## 105

À l'extérieur de la chambre de Cassandra, tout paraît très calme. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez ouvrir l'autre porte : rendez-vous au **357**. Ou vous pouvez continuer à marcher dans le corridor : rendez-vous au **90**.

## 106

Vous exécutez un saut spectaculaire dans le dos de l'homme. Vous, lui et la femme atterrissez pêle-mêle au sol. Vous savez que peu de gens affrontent un Vampire et restent en vie pour le raconter, mais c'est précisément ce que vous êtes en train de faire. Si vous avez une arme, rendez-vous au **265**. Si vous combattez à mains nues, rendez-vous au **129**.

## 107

Vous ouvrez lentement la porte. Pour éviter d'effrayer les enfants, vous cognez gentiment sur le battant au moment où ils regardent dans votre direction.

— Salut, dit le garçon, tout comme s'il vous attendait. Fais un peu de place, Anna.

— Allô ! dit Anna, ses yeux bleus radieux.

La fillette paraît enchantée de vous voir. Elle a les cheveux châtain et frisés et porte une robe d'un bleu éclatant.

— Aldo et moi n'avons jamais de visiteurs ! Voulez-vous vous asseoir ? Puis-je vous offrir un rafraîchissement ?

Elle se lève et entreprend de prétendre qu'elle vous admet dans une grande salle à manger. Vous refusez poliment et prenez place sur le tapis auprès d'eux. Aldo, qui porte un uniforme bleu de marin, bouge pour vous faire de la place. Les deux enfants vous regardent avec anticipation, tout comme si vous leur apportiez un cadeau.

Pris un peu au dépourvu, vous leur demandez comment ils vont et quels sont leurs jeux favoris. Ils répondent qu'ils vont bien, et qu'ils aiment la marelle, jouer des rôles et raconter des histoires. Rendez-vous au **272**.

## 108

Vous parcourez le corridor des yeux. Sur un piédestal, sous un miroir, repose une boîte à bijoux. Une idée vous vient à l'esprit. Vous vous élancez vers la boîte et renversez son couvercle. Elle est vide – et assez grande.

Vous faites rapidement volte-face et repérez la main qui couraille vers vous. Tout en avançant, vous faites semblant de trébucher sur le tapis. Vous attendez un moment, puis tendez la boîte ouverte devant votre visage. La main s'y écrase une fraction de seconde plus tard et vous refermez durement le couvercle.

La nouvelle prison de Stringiamano est faite de bois solide. Vous placez la boîte sur le sol, et tout comme vous l'espérez, la main coupée est trop à l'étroit pour réussir à s'évader. Néanmoins, la seule façon d'éviter toute future attaque surprise est d'emporter la boîte, ce que vous décidez de faire.

Inscrivez la Boîte à Bijoux sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au **316**.

## 109

Vous avancez jusqu'au bureau et commencez à ouvrir les tiroirs, à la recherche de tout objet utile. À ce moment, un changement dans l'éclairage vous fait lever la tête. Vous apercevez alors le chandelier qui flotte dans l'air. Vous gagnez 1 point de Peur.

Les chandelles se mettent à flotter dans votre direction et vous reculez de plusieurs pas. Après quelques secondes, le chandelier se dépose sur le bureau et demeure immobile. On dirait que quelqu'un ou quelque chose n'apprécie guère votre esprit inquisiteur.

Haussant les épaules, vous vous désintéressez du bureau pour choisir autre chose :

Le lit	Rendez-vous au <b>307</b> .
Le coffre	Rendez-vous au <b>61</b> .
La porte	Rendez-vous au <b>2</b> .
Quitter la pièce	Rendez-vous au <b>208</b> .

## 110

Il y a une chandelle allumée sur une table près du lit. Vous l'emportez et vous approchez prudemment du placard. La porte en est ouverte, et le méprisable Zombie gît inerte sur le sol. Vous commencez à déplacer les vêtements afin de pouvoir entrer, lorsque que quelque chose tire sur votre gorge !

Vous faites volte-face, uniquement pour découvrir que vous avez accroché un cintre.

Avec un peu d'embarras, vous vous dépêchez du cintre, entrez dans le placard et fouillez à l'intérieur. Des habits traînent un peu partout. Vous regardez dans la direction où le Zombie a fait son apparition. En levant la chandelle, vous pouvez discerner les contours d'une porte !

Il n'y a aucune serrure, ni la moindre façon évidente de l'ouvrir. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **163**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **48**.

## 111

Au moment où vous commencez à sortir en rampant, votre manche accroche l'un des pieds du lit. Quand vous la dégagez, un clic presque inaudible se fait entendre, suivi par un bruit de tintement. Un petit compartiment vient de s'ouvrir et de relâcher une clé de fer !

Vous la ramassez et remarquez immédiatement le chiffre « 66 » gravé dans sa surface. Vous gagnez 1 point de Chance. Rendez-vous au **174**.

## 112

Vous débouchez la bouteille et reniflez prudemment son contenu – qui n'a aucune odeur. Vous levez la bouteille à vos lèvres et prenez une gorgée. Le liquide a un faible arrière-goût de caramel. Toutefois, aucun effet ne se produit. Rendez-vous au **88**.

## 113

Trois volumes en particulier attirent votre attention. Vous pouvez choisir :

Un livre sur la sorcellerie	Rendez-vous au <b>203</b> .
Un tome sur l'invocation des esprits	Rendez-vous au <b>306</b> .
Un livre qui traite de l'histoire locale	Rendez-vous au <b>121</b> .

## 114

Vous suivez le tunnel alors qu'il tourne vers la gauche. Les chandelles sont moins nombreuses par ici et le passage commence à s'assombrir. Vous êtes bientôt dans l'obligation d'avancer à pas très lents. Au moment où vous songez à rebrousser chemin, vous ressentez soudain une brise légère sur vos joues. Intrigué, vous continuez à avancer. Rendez-vous au **188**.

## 115

Au point où le corridor tourne vers la gauche, il y a une porte immédiatement sur votre droite. Elle porte la mention TIFOSO STRANO. Plus loin, vous apercevez une autre porte sur la gauche. Dans la distance, le couloir tourne encore à gauche. Si vous voulez entrer dans la chambre TIFOSO STRANO, rendez-vous au **147**. Si vous voulez continuer vers l'autre porte, rendez-vous au **166**.

## 116

Le couloir vire à gauche en face de vous. Sur la droite, vous remarquez une porte sans inscription. Alors que vous vous en approchez, vous entendez un son à travers la porte. Vous arrêtez de marcher un instant, perplexe, jusqu'à ce que l'évidence vous apparaisse – le son est celui de quelqu'un qui joue du piano !

La musique est légère et mélodique, fort déplacée dans une maison aussi maléfique. En toutes circonstances normales, vous auriez tout de suite compris qu'il s'agissait d'un instrument musical. Vous devez maintenant décider entre ouvrir silencieusement la porte – rendez-vous au **123** – ou suivre le corridor vers la gauche – rendez-vous au **224**.

## 117

L'homme saute sur le lit et, après avoir arraché sa chemise, commence à se griffer, glapissant et jappant comme un chien. Vous êtes toutefois rassuré de voir qu'il ne lui pousse aucune fourrure et que ses dents ne deviennent pas des crocs. En apparence, il est simplement fou.

Vous commencez à reculer vers la porte lorsqu'il se fige abruptement. Il se retourne et regarde par-dessus votre épaule avec frayeur. Vous regardez derrière vous, vers la porte ... et vous entendez alors un bruit de griffes provenant de l'autre côté.

Vous percevez un mouvement rapide et faites volte-face juste à temps pour voir l'homme se jeter par la fenêtre ouverte ! Vous vous élancez vers la fenêtre et regardez au-dehors, où vous apercevez l'homme étendu, inerte, dix mètres plus bas.

Vous redressez lentement la tête et contemplez la porte, où les grattements sont devenus perceptiblement plus bruyants ... Rendez-vous au **337**.

## 118

Vous suivez D'Onoffrio et le Comte à l'intérieur, le long d'un grand hall d'entrée décoré de belles statues de marbre et d'une fontaine. Ceci vous mène à une salle à manger luxueuse, où votre hôte vous invite à vous asseoir sur un divan de velours. D'Onoffrio disparaît quelque part dans la maison, mais revient sous peu, poussant devant lui un chariot porteur de bouteilles qui contiennent un assortiment de boissons.

— Maintenant, mon ami, commence le Comte. Peut-être pouvons-nous nous faire pardonner pour ce malentendu. Comme je vous l'ai dit, j'attends des invités de marque, et ce serait pour moi un grand embarras d'avoir à leur dire que leur voyage fut vain. Par conséquent, je suis prêt à

vous rémunérer de façon fort respectable si vous acceptez de rester cette nuit et quelques heures demain.

Vous hochez la tête en signe d'acquiescence pendant que D'Onoffrio vous offre un rafraîchissement. Allez-vous choisir :

Du brandy	Rendez-vous au <b>35</b> .
Du porto	Rendez-vous au <b>138</b> .
Un club soda	Rendez-vous au <b>277</b> .
Du café	Rendez-vous au <b>399</b> .
Du vin de Chablis	Rendez-vous au <b>18</b> .
Un verre d'eau	Rendez-vous au <b>300</b> .

## 119

Qui que soit l'inconnu, il ne vous veut certainement aucun bien en s'infiltrant ainsi dans votre chambre. Vous décidez de le maîtriser d'abord et de poser vos questions plus tard. Ayant ainsi fait votre décision, vous vous précipitez vers l'homme et l'écrasez contre le mur. Le capuchon tombe et révèle un homme à la peau blême et aux cheveux rares.

Vous le plaquez au sol et exigez de savoir qui il est, et pourquoi il tentait d'entrer dans votre chambre sans se faire voir. Tout d'abord, il se débat furieusement, mais vous maintenez froidement votre poigne. Éventuellement, il cesse de lutter.

— Étranger, dit-il d'une voix râpeuse. Peut-être êtes-vous plus malin que les autres âmes qui se sont aventurées dans cette maison, ou peut-être avez-vous simplement repoussé le moment de votre mort. Quoi qu'il en soit, je suis l'un de ceux qui suivent son Ordre, et ses ordres, de mon mieux. Pourtant, voyez-vous, je n'ai aucun amour pour le Maître, et c'est pourquoi je vais vous donner quelques conseils.

Sa voix devient un murmure.

— Ce lieu est maléfique. Ces murs renferment des horreurs inimaginables. Fuyez si vous le pouvez. Ou, si les esprits tentent de vous convaincre que vous pouvez vaincre le Maître – et si vous êtes suffisamment naïf pour y croire – souvenez-vous de ceci : *Orion porte une ceinture d'argent*. Maintenant ...

Sa voix reprend un ton normal.

— Tuez-moi s'il le faut, ou relâchez-moi. Je ne peux plus vous aider davantage.

Vous vous relevez avec méfiance, et l'homme vous tend alors une dague. Il cogne sur le mur et un panneau coulissant s'ouvre.

— Une dernière chose. N'essayez pas de suivre ce passage. Cela ne ferait que vous mener à la mort. Sortez par la porte.

Il lève la tête alors qu'un faible murmure emplit l'air.

— Oui, les voilà qui viennent pour vous. Je parie que cela ne leur rapportera rien.

Avec un reniflement de dédain, il s'enfonce dans le mur et le panneau se referme. Souvenez-vous d'ajuster votre Habilité maintenant que vous avez une arme.

Derrière vous, le bruit se fait plus intense et vous faites volte-face. Rendez-vous au **371**.

## 120

Vous vous approchez de l'homme avec vigilance, mais vous voyez vite qu'il est amical.

— C'est évident que vous n'avez pas votre place ici, étranger, dit-il avec excitation. Je ne saurai jamais comment vous avez fait pour vous promener dans cette maison sans mourir. Dites-

moi, êtes-vous ici pour mettre fin au règne de terreur du Maître ?

Vous hochez vivement la tête.

— Fort bien, continue-t-il. Au cours de vos exploits dans le Manoir, vous avez peut-être appris – ou peut-être pas – qu'il vous faudra un article bien spécial pour réussir dans cette tâche. L'arme que vous recherchez se trouve dans une chambre située dans les catacombes sous cette demeure. La porte de cette chambre ne peut être ouverte par la force. Seul le mot de passe pourra vous aider.

Il reprend son souffle.

— Je me nomme Quintus. Je suis désolé d'avouer que pendant des années, j'ai participé aux maléfices de cette maison en tant que l'un des grands prêtres de Pravemi. Après un certain temps, pour une raison que j'ignore, mon esprit s'est éclairci et j'ai tenté de fuir le Manoir, dans l'espoir de revenir un jour pour mettre une fin aux horreurs. Hélas, je fus capturé. Toutefois, durant les années où je fus de service, j'ai acquis la confiance de Pravemi. Je sais aujourd'hui que le mot de passe qui ouvre la porte que vous recherchez est *Memnoch*. Je prie pour que cette information soit toujours pertinente.

Vous remerciez Quintus pour son aide. Vous lui demandez ensuite s'il aimerait se joindre à vous, mais il est trop faible pour entreprendre cette rude épreuve. Vous pouvez maintenant :

Parler à la vieille

Rendez-vous au **233**.

Parler à l'autre homme

Rendez-vous au **342**.

Sortir, rebrousser chemin et aller explorer le couloir

Rendez-vous au **86**.

## 121

Vous ouvrez le livre et découvrez qu'il a été évidé. Une petite bouteille contenant un liquide clair a été déposée à l'intérieur. Si vous avez besoin d'un antidote, rendez-vous au **156**. Sinon, vous préférez ne pas boire un liquide inconnu, mais vous pouvez emporter la bouteille avec vous si vous le désirez. Si vous voulez maintenant examiner le livre sur la sorcellerie, rendez-vous au **203**. Si vous souhaitez étudier celui qui parle d'invoquer les esprits, rendez-vous au **306**. Si vous aimez mieux quitter la pièce et continuer à suivre le couloir, rendez-vous au **186**.

## 122

Vous demeurez immobile, prenant de lentes inspirations. Une pâle lueur issue de la fenêtre baigne la pièce et vos yeux s'habituent vite à la pénombre. Vous roulez sur votre flanc droit et distinguez brusquement une figure noire encapuchonnée debout près du lit. Alors que vous la fixez, elle prend un pas vers vous. Ses intentions sont sûrement inavouables. Gagnez 1 point de Peur.

Il est maintenant temps d'agir. Vous étirez lentement vos mains et bâillez, tout comme si le sommeil vous gagnait. La silhouette s'immobilise immédiatement. Dans l'instant qui suit, vous rejetez les draps et roulez hors du lit sur la gauche. Un sifflement se fait entendre et la fenêtre est aussitôt fracassée. Vous empoignez la cruche sur la table de nuit et l'expédiez à travers la pièce. Elle heurte la figure de plein fouet. L'inconnu recule et la cruche se brise sur le sol.

Vous jetez un coup d'œil à la porte, mais à peine avez-vous songé à vous enfuir que la silhouette bondit par-dessus le lit à votre rencontre. Vous devez vous défendre.

**ASSAILLANT INCONNU** :<sup>8</sup> Habileté 8 Endurance 10

---

<sup>8</sup> Pour rester juste, il devrait également subir une pénalité de -3H pour la perte de son arme à travers la fenêtre !

Si vous gagnez, rendez-vous au **225**.

## 123

Vous entrouvrez la porte et jetez un regard à l'intérieur. La salle que vous épiez est plutôt exiguë. Le piano est directement en face de vous, mais celui qui le joue se trouve de l'autre côté, où vous ne pouvez pas l'apercevoir. Si vous voulez vous faufiler dans la chambre, rendez-vous au **288**. Si vous préférez déclarer votre présence en toussant, rendez-vous au **75**. Si vous aimez mieux refermer la porte et tourner le coin, rendez-vous au **224**.

## 124

Sur ce, il retombe sur le matelas et commence à fredonner pour lui-même. Vous tentez de lui poser des questions, mais il ne manifeste aucune réaction. Vous décidez qu'il doit être fou, ce qui signifie qu'il ne détient aucune information pertinente. Vous quittez donc la pièce et continuez à suivre le couloir. Rendez-vous au **166**.

## 125

Vous venez de vous souvenir que vous avez un briquet dans vos poches. Vous l'en retirez et l'allumez. La lumière ne dure que quelques instants avant que la flamme ne brûle votre doigt, vous forçant à l'éteindre. Vous essayez encore, et après quelques tentatives semblables, vous remarquez un petit levier dissimulé le long du mur juste au-dessus de votre tête. Vous l'abaissez et le mur se dérobe silencieusement. Vous reprenez pied dans la chambre, qui n'a pas changé depuis votre départ, et sortez par la porte. Rendez-vous au **378**.

## 126

Vous débouchez la bouteille et reniflez prudemment le contenu. D'après ce que vous pouvez en déduire, il s'agit d'un spiritueux. Vous prenez une petite gorgée – délicieuse ! Il s'agit d'une liqueur à la menthe qui vous réchauffe en dedans. Malgré vous, vous prenez une autre gorgée ... puis une lampée ... puis une autre lampée. Bientôt, la moitié de la bouteille est vide et vous avez un sourire un peu bête étampé dans le visage. Vous pouvez récupérer 3 points d'Endurance, et en raison de votre état détendu, retrancher 2 points de Peur. Malheureusement, vous êtes un peu *trop* détendu, et pour les dix prochains paragraphes que vous lirez, votre Habileté sera réduite de 2 points. Rendez-vous au **88**.

## 127

Les mots vous paraissent étranges à mesure qu'ils franchissent vos lèvres. Ensuite, c'est le silence. Rien.

Vous vous sentez niais et rangez le livre, lorsqu'un chuchotement emplît l'air de ses échos. Vous regardez aux alentours avec anticipation et – là ! Devant la porte, vous voyez se concrétiser une image blanche et scintillante. Une figure encapuchonnée apparaît, immobile. Elle vacille comme si elle était faite de flammes.

Elle lève alors des mains blanches, fantomatiques, et renverse son capuchon. Le visage d'un vieil homme vous regarde fixement. On dirait qu'il vous examine, mais cela ne dure qu'un moment. Tout à coup, son visage fond et révèle un crâne grotesque et maléfique. Des mains squelettiques se tendent et l'apparition avance vers vous. Vous hurlez et battez en retraite, mais vous ne

pouvez plus lui échapper. Le spectre vous enveloppe dans une caresse mortelle et vous chutez au sol, vidé de toute vie.

## 128

Vous entrez dans un grand salon. Un foyer éteint est visible d'un côté ; une table en bois et trois chaises occupent l'autre côté de la pièce. Votre attention, cependant, est immédiatement attirée par le divan au centre, et par les trois personnes qui vous regardent quand vous entrez.

Pravemi. D'Onoffrio.

Et une belle jeune femme aux cheveux noirs et aux yeux bleus.

Si vous avez rencontré Cassandra, rendez-vous au **292**. Sinon, rendez-vous au **46**.

## 129

Vous attrapez le Vampire par la gorge dans l'espoir de lui arracher sa vie maudite en l'étranglant, mais il possède une force surhumaine et vous rejette vers le pied de l'arbre. Il se retourne, les yeux brillants de rage, et saute sur vous. Vous parvenez à bouler hors du chemin une fraction de seconde avant qu'il ne heurte l'arbre. Le Vampire recule en vacillant, passagèrement sonné, et vous profitez de l'occasion pour l'attaquer. Menez le combat à terme.

**VAMPIRE** : Habileté 8 Endurance 11

Si vous gagnez, vous parvenez à l'assommer, et en fouillant dans ses robes, vous trouvez une dague à la poignée sertie de perles. Vous l'enfoncez rapidement dans son cœur, mettant fin à son règne de terreur. Vous pouvez ensuite garder la dague comme arme. Rendez-vous au **4**.

## 130

Vous revenez dans la chambre et vous approchez du mur. Vous passez vos mains sur sa surface lisse, cherchant à trouver la porte secrète. Vous tapez sur le mur à différents endroits, sans succès. Vous vous apprêtez à abandonner quand le panneau glisse et s'ouvre tout seul. Au-delà, vous distinguez un tunnel qui disparaît dans une noirceur d'encre. Allez-vous suivre ce tunnel – rendez-vous au **141** – ou sortir dans le couloir à l'extérieur de la chambre – rendez-vous au **378** ?

## 131

Vous appelez Hazrukiel, dans l'espoir insensé que l'esprit vienne à votre secours. L'apparition pointe son sceptre sur vous et une décharge d'énergie en jaillit. Avant qu'elle ne puisse vous atteindre, toutefois, elle explose en étincelles multicolores, tout comme si elle avait heurté un mur.

Abasourdi, vous voyez une autre image spectrale apparaître devant vous. Celle-ci est la silhouette d'un homme – un homme vêtu d'un habit blanc à capuchon que vous reconnaissez. Sans vous porter attention, le fantôme avance vers votre adversaire avec détermination. Elle hurle de rage mais paraît impuissante alors que Hazrukiel lui arrache son sceptre.

En prenant un pas de l'avant, il l'étreint avec force. Elle se débat violemment, projetant une pluie d'étincelles bleues et vertes à la ronde, mais après quelques secondes, les deux spectres s'évanouissent. Rendez-vous au **316**.

## 132

Vous insérez la clé dans la serrure et tournez. La porte s'ouvre et vous regardez à l'intérieur. La

pièce est faiblement éclairée par une lampe à l'huile posée sur une table en bois. Les seuls objets d'intérêt sont un tableau qui représente, en apparence, un château, ainsi qu'un vase en céramique au col long et étroit, posé sur le sol dans un coin de la salle.

En vous fiant aux apparences, cette pièce est une remise pour les meubles en trop, mais alors, pourquoi la fermer à clé ?

Si vous voulez étudier le tableau, rendez-vous au **227**. Si vous souhaitez examiner le vase, rendez-vous au **3**. Si vous aimez mieux refermer la porte de cette chambre et faire un autre choix, rendez-vous au **206**.

## 133

Vous regardez la dague dans votre main, puis la jeune femme sans défense. Vous ne pouvez pas le faire. Vous ne prendrez jamais une vie innocente, même pour sauver la vôtre. Ayant fait cette résolution, vous prenez un grand souffle, puis faites subitement volte-face et courez en direction du mur. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **251**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **241**.

## 134

Vous vous renversez sur le divan et contemplez votre entourage. Malgré toute sa richesse, Pravemi semble avoir renié la technologie et la modernité. Vous n'apercevez aucun appareil électrique ; la salle où vous êtes est présentement éclairée par un grand chandelier. Tout ressemble à une scène sortie droit du 18<sup>e</sup> siècle.

Vous bâillez et étirez paresseusement vos membres. Ce fut un long voyage et vous ressentez une grande fatigue. Si vous voulez rester assis et attendre que le Comte revienne, rendez-vous au **275**. Ou aimez-vous mieux regarder aux alentours ?

Dans ce cas, il y a une table en verre à proximité sur laquelle deux photos encadrées sont posées. Vous pouvez les examiner en vous rendant au **15**. Alternativement, vous pouvez compulser quelques livres qui traînent sur un bureau situé derrière vous : rendez-vous au **333**.

## 135

Vous descendez lentement les escaliers, gardant une main sur le mur pour conserver votre équilibre. Après quelques moments, la trappe au-dessus de votre tête se referme ! Vous écoutez attentivement et discernez un dérangement quelconque dans la salle au-dessus. Vous songez à remonter, mais quelque chose vous dit qu'il serait préférable de continuer à avancer, même dans la noirceur absolue. Rendez-vous au **159**.

## 136

Vous attendez patiemment quelques secondes, puis la corde commence à s'agiter violemment ! Vous jetez un coup d'œil nerveux dans le conduit du monte-plat – et à ce moment, la noirceur est déchirée par un trait de feu qui monte à la verticale ! Vous retirez promptement votre tête, mais non sans être roussi par les flammes. Vous perdez 3 points d'Endurance et 1 point de Chance. Si vous êtes toujours en vie, vous reculez en jurant et décidez de quitter immédiatement cet endroit. Vous franchissez la porte et retournez dans le couloir : rendez-vous au **286**.

## 137

Vous levez la fiole au-dessus de la coupe et versez le liquide. Il remplit à peu près un quart de la capacité du calice. Vous déposez la fiole et étudiez la congrégation, cherchant à estimer leur réaction, mais ils demeurent immobiles. Allez-vous maintenant :

Allumer les chandelles ?

Rendez-vous au **198**.

Lever la dague ?

Rendez-vous au **197**.

Boire le liquide que vous venez de verser dans le calice ?

Rendez-vous au **16**.

Dérouler le parchemin ?

Rendez-vous au **325**.

## 138

Le vin est d'une couleur rouge foncé ; il a un goût piquant et un bas niveau d'acidité. Il est même revigorant et délicieux ! Le Comte remarque votre réaction et sourit, heureux de voir que vous appréciez son cru. Il vous demande de lui parler de vous-même, de votre emploi et de votre famille. En retour, il vous parle de lui-même. Rendez-vous au **100**.

## 139

Vous affirmez n'avoir aucun intérêt à visiter son laboratoire, préférant passer votre chemin.

— Ah, très bien, des champs plus verts, des soucis plus pressants pour notre agneau, oui, c'est sûr. Une autre fois, peut-être, oui.

Vous hochez la tête et faites mine de partir. Il se produit alors un sifflement et quelque chose vous atteint à l'épaule. Vous baissez les yeux avec surprise, pour apercevoir un dard planté dans votre peau. Vous le retirez avec colère et faites volte-face pour affronter l'homme, qui rit maintenant de façon hystérique en courant autour de la table.

Il arrête brusquement, lève une sarbacane à ses lèvres et envoie siffler un autre dard dans votre direction. Vous vous penchez et il passe au-dessus de votre tête. Rendez-vous au **93**.

## 140

Vous atteignez le bas de l'escalier et prenez un moment pour vous orienter. Vous semblez avoir pénétré dans une chambre de loisirs. Une table de billard élégante se dresse sur votre droite, les boules proprement disposées et deux bâtons posés en croix sur la surface verte. Une aire de jeu de palet<sup>9</sup> est visible à gauche, et une table derrière vous porte un jeu d'échecs en marbre, déjà disposé et prêt à jouer. Le couloir continue en face de vous, une porte fermée visible de chaque côté. Plus loin, il tourne à gauche. Allez-vous maintenant :

Examiner la table de billard ?

Rendez-vous au **317**.

Vous diriger vers le jeu d'échecs ?

Rendez-vous au **194**.

Enquêter du côté du jeu de palet ?

Rendez-vous au **390**.

Quitter la salle de jeux et ouvrir la porte du côté gauche ?

Rendez-vous au **357**.

Quitter la salle de jeux et ouvrir la porte du côté droit ?

Rendez-vous au **238**.

Ignorer tout cela et suivre le couloir jusqu'au bout ?

Rendez-vous au **90**.

---

<sup>9</sup> Shuffleboard ; aucune traduction française convenable.

## 141

Vous entrez dans le tunnel, gardant une main sur le mur pour appuyer votre sens de l'orientation. À mesure que vous avancez, vous remarquez que le passage commence à descendre. Une faible lueur est visible dans la distance ; en vous approchant, vous constatez qu'elle se dégage de chandelles montées sur les parois des deux côtés, à intervalles de quelques mètres. Éventuellement, vous arrivez à une porte dans le mur droit. Le tunnel continue, mais tourne bientôt à gauche. Si vous voulez ouvrir la porte, rendez-vous au **345**. Si vous voulez continuer à suivre le passage, rendez-vous au **114**.

## 142

Tout à coup, vous vous souvenez du parchemin que vous avez trouvé dans le coffre. Vous le déroulez devant la vieille, sans pouvoir chasser un certain embarras puisque vous savez qu'il ne porte aucune inscription. Pourtant, ce qui est invisible à vos yeux a beaucoup de signification pour Grisela. Elle l'étudie attentivement, comme s'il s'agissait d'un document de haute importance. Après une minute, elle se tourne vers vous.

— Écoute attentivement. S'il advient que vous trouvez cette chambre secrète, soyez vigilant en vous approchant de la table que vous y trouverez. Au lieu de prendre ce qu'il y a sur la table, soulevez la nappe et regardez en dessous.

Notez ces directives. Si vous découvrez la salle secrète que vous recherchez et parvenez à y pénétrer avec succès, vous lirez les mots « ... vous êtes frappé d'émerveillement ... » dans le texte de l'aventure. Lorsque vous verrez cette phrase, *cessez de lire*, ajoutez 10 au numéro du paragraphe où vous serez, et rendez-vous au paragraphe résultant. Ces instructions sont vitales !

Pour avoir recueilli cette information sur l'emplacement de l'Étoile des Âges, vous pouvez rétablir votre total de Chance à son niveau initial. Rendez-vous au **311**.

## 143

Le Vampire recule en titubant après votre dernier coup. Avec un cri de rage, il se transforme en chauve-souris et s'envole en direction des arbres. Puisque vous ne voyez aucun meilleur endroit où vous rendre, et puisque vous ignorez quels dangers vous guettent ici, à découvert, vous décidez d'aller explorer le château. Rendez-vous au **305**.

## 144

Lorsque vous déballez les outils, un fantôme apparaît soudain devant vous.

— Il y a une chose que nous ne pouvons simplement pas endurer, et ce sont les tricheurs !

Sur ce, le spectre vous emporte vers l'endroit où vous avez trouvé les outils de serrurier – ce qui n'est certainement pas quelque part dans cette aventure.

## 145

Vous prenez un pas de l'avant et courez droit vers D'Onoffrio. Une expression de surprise envahit son visage, puis il semble perdre sa détermination. Il se retourne et se réfugie derrière le divan. Pravemi, manifestement agacé, s'adresse à son serviteur.

— D'Onoffrio ! Que fais-tu ? Fais face et bats-toi, mon pauvre !

Mais les regards indécis de D'Onoffrio sont partagés entre vous-même et Pravemi. Allez-vous reporter votre attention sur Pravemi – rendez-vous au **267** – ou allez-vous continuer à as-

saillir D'Onoffrio – rendez-vous au **309** ?

## 146

Vous vous affaissez à genoux, épuisé par les ardeurs du combat. Vous jetez un coup d'œil au miroir et constatez que sa surface entière est désormais craquelée et étoilée, rendant tout reflet indiscernable. Vous vous dirigez vers le bureau et fouillez rapidement les tiroirs. Vous trouvez quelques pièces d'or que vous pouvez garder si cela vous chante. Toutefois, il est temps de poursuivre votre exploration. Ressortez au **378**.

## 147

Vous ouvrez la porte et pénétrez dans la chambre. Elle est plongée dans la pénombre, éclairée uniquement par une faible lampe ; il n'y a pas de meubles, mais le milieu de la pièce est encombré de débris. Des morceaux de bois brisé, un matelas, et des éclats de poterie jonchent le sol.

Vous avancez lentement, sans trop savoir si vous ferez des découvertes de valeur en ce lieu, quand soudainement, un homme couché sur le matelas se dresse en position assise. Vous battez vite en retraite, mais relâchez aussitôt votre vigilance. L'homme est fort vieux, presque chauve, et vous accueille d'un sourire édenté. Il porte des jeans déchirés et un gilet à rayures noires et blanches. Il s'adresse à vous d'une voix joyeuse, comme s'il vous attendait :

— Salut, mon ami ! Quoi de neuf ? Comment notre équipe se débrouille-t-elle ?

Vous considérez cette question inattendue avec perplexité.

— Oh, allons ! Vous aimez bien le soccer, non ? À quelle équipe êtes-vous loyal ?<sup>10</sup>

Qu'allez-vous répondre ?

Manchester United

Rendez-vous au **226**.

Juventus de Turin

Rendez-vous au **328**.

Inter Milan

Rendez-vous au **44**.

Une autre équipe

Rendez-vous au **80**.

Que vous n'avez aucune passion pour le football européen

Rendez-vous au **388**.

## 148

L'homme lève la tête et ouvre les yeux, un léger sourire aux lèvres. La femme s'arrête en face de lui, et tandis que vous observez ce rituel étrange, vous remarquez un éclat d'or à la main de la femme : elle porte une bague en or sertie de rubis, ou de quelque joyau rouge, à son annulaire.

L'air est tranquille. Comme pour observer le ciel, la femme renverse la tête, exposant son cou. Elle respire plus vite à présent, sa poitrine se soulevant d'anticipation – ou de frayeur ? – au moment où l'homme s'approche d'elle et pose une main derrière sa tête. Avec un sursaut, vous comprenez que si vous avez l'intention d'agir, le moment est venu. Allez-vous :

Attaquer l'homme ?

Rendez-vous au **106**.

Quitter l'arbi de l'arbre et l'interpeller ?

Rendez-vous au **57**.

Le séparer de la femme en intervenant entre eux par la force ?

Rendez-vous au **33**.

Ne rien faire et continuer à observer ?

Rendez-vous au **379**.

---

<sup>10</sup> Pour ceux que cela amuserait : *Tifoso Strano* signifie « fan sportif étrange » en italien. ^\_^

## 149

Domage que vous n'avez pas respecté l'avertissement que vous avez reçu. Vous fermez les yeux et fondez dans un sommeil calme et profond – dont vous ne vous réveillerez jamais. Les maléfices du Manoir ont emporté une nouvelle victime.

## 150

Ici, le couloir se sépare en T. Sur votre gauche, un nouveau corridor passe devant deux portes avant de tourner à droite. Pour emprunter ce passage, rendez-vous au **55**. Sur votre droite, le couloir passe devant une seule porte avant de tourner à gauche. Pour vous diriger dans cette direction, rendez-vous au **262**.

## 151

Vous trébuchez hors du placard, crachant et étouffant. En vous agrippant à l'un des poteaux du lit, vous reprenez votre équilibre et laissez votre respiration revenir à la normale. Apparemment, ceux qui étaient dans la chambre pendant votre combat sont partis. Si vous voulez maintenant quitter la pièce, rendez-vous au **378**. Si vous désirez retourner dans le placard afin de le fouiller, rendez-vous au **110**.

## 152

Vous vous élancez droit vers Cassandra, mais à peine avez-vous fait trois pas que la pièce est brusquement plongée dans une noirceur totale. Vous vous figez immédiatement, indécis. En penchant la tête pour écouter attentivement, vous entendez quelque chose atterrir durement au sol – quelque chose qui paraît beaucoup plus lourd que Cassandra ne devrait l'être.

Vous reculez précautionneusement, sans faire de bruit, et soudain, la *chose* – quelle qu'elle soit – avance de quelques pas. Un souffle d'air fétide vous parvient, et vous commencez à vous demander ce qu'il y a dans la chambre avec vous ... mais ce sera votre dernière pensée.

Vous avez tout juste le temps de distinguer les yeux bleus, brillants, suspendus en l'air, avant d'être écrasé, dans la seconde qui suit, par une masse énorme qui heurte votre poitrine et vous propulse sur le dos. Elle est trop lourde pour être repoussée, et vous hurlez d'agonie lorsque des griffes aiguisées comme des poignards vous déchirent en lambeaux.

Votre aventure est terminée.

## 153

Le couloir tourne à gauche après quelques mètres, et vous découvrez trois nouveaux personnages en habits noirs, appuyés au mur en silence. Alors que vous passez devant eux, ils inclinent la tête et vous emboîtent le pas, à la file indienne. Quelques pas plus loin, le couloir s'ouvre sur une alcôve. Sans savoir que faire, vous cessez d'avancer. Un des hommes pose alors une main sur votre épaule.

— Quand vous serez prêt, Père.

Il passe alors devant vous, franchit l'alcôve et contourne un mur. Un coup d'œil vous apprend que les deux autres individus sont toujours derrière vous, têtes inclinées en signe de révérence. Vous devez faire une décision. Si vous voulez suivre le premier homme de l'autre côté du mur, rendez-vous au **5**. Si vous voulez choisir cet instant pour rebrousser chemin le long du passage, bousculant pour cela les deux hommes, rendez-vous au **256**.

## 154

Dame Margaret place une main au-dessus de votre tête, ferme les yeux et se tient silencieuse pendant quelques moments. Alors que les secondes s'égrènent, vous êtes envahi par une grande détermination, plus résolu que jamais à détruire Pravemi et les maléfices du Manoir. Réduisez votre total de Peur à zéro. Vous remerciez Dame Margaret pour sa bénédiction et vous prenez le chemin du château. Rendez-vous au **305**.

## 155

Vous entrez dans une petite chambre à coucher, au centre de laquelle se dresse un miroir de taille adulte à dos doré. Vous apercevez également un bureau près du lit. La scène vous paraît anodine, mais vous entrez néanmoins avec vigilance, refermant la porte derrière vous. Puis vous étudiez vos options pendant quelques secondes. Si vous voulez examiner le miroir, rendez-vous au **99**. Si vous voulez inspecter le bureau, rendez-vous au **270**. Si vous aimez mieux ressortir, rendez-vous au **378**.

## 156

Depuis que vous avez été mordu par l'araignée, vous vous sentez de plus en plus faible. Puisque vous n'avez plus rien à perdre, vous débouchez la bouteille, la portez à vos lèvres et buvez. Vous ne ressentez aucun effet immédiat, mais vous découvrirez bientôt que vous avez effectivement ingéré un antidote qui vous sauvera la vie. Vous gagnez 2 points de Chance. Vous pouvez maintenant examiner le livre qui traite de sorcellerie : rendez-vous au **203**. Ou celui qui parle d'invoquer les esprits : rendez-vous au **306**. Enfin, vous pouvez simplement quitter cette pièce : rendez-vous au **186**.

## 157

Vous fermez les yeux et tirez les draps, dans l'espoir de trouver un sommeil paisible, cette fois. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **370**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **149**.

## 158

Avec lassitude, vous vous asseyez sur le coffre, épuisé par toutes les épreuves récentes. Votre estomac gronde lorsque vous contemplez la nourriture d'un air affamé. Malgré tout, vous décidez de ne pas courir ce risque. Vous prenez quelques minutes de repos et récupérez 2 points d'Endurance. Allez-vous maintenant :

Ouvrir le coffre, si vous ne l'avez pas encore fait ?

Rendez-vous au **87**.

Quitter cette chambre et essayer l'autre porte ?

Rendez-vous au **352**.

Rebrousser chemin le long du tunnel ?

Rendez-vous au **282**.

## 159

Les escaliers descendent encore sur une distance de quelques mètres avant de vous déposer sur un sol plat. Le passage est ténébreux et votre progression est lente. Bientôt, vous heurtez un mur. Vous reculez un moment et tentez de vous orienter ; à ce moment, une brise légère vous parvient en provenance de la gauche. Vous décidez d'aller dans cette direction. Rendez-vous au **188**.

## 160

Vous vous réveillez avec des sueurs froides. Votre cœur bat la chamade et vous jetez des regards épouvantés autour de vous avant de comprendre où vous êtes.

Vous prenez un grand souffle et tentez de vous calmer. Le bruit d'une pluie fine à l'extérieur parvient doucement à vos oreilles. Vous vous penchez vers la table de nuit et consultez votre montre : encore quelques heures avant l'aube.

Vous vous étendez sur le lit. Peut-être, songez-vous, l'atmosphère inhabituelle vous a-t-elle affecté. Pourtant, vous devinez qu'il y a autre chose ... mais qu'allez-vous faire ?

Fermer les yeux et vous rendormir ?

Rendez-vous au **157**.

Prendre un verre d'eau et rester éveillé quelque temps ?

Rendez-vous au **49**.

Vous rhabiller et quitter cette pièce ?

Rendez-vous au **326**.

## 161

Vous éliminez le cadavre et reportez votre attention sur la porte. Vous aurez peut-être à la défoncer. Toutefois, quand vous faites jouer la poignée à nouveau, elle est déverrouillée ! Très étrange. Vous sortez immédiatement de la salle maléfique et terrifiante. Rendez-vous au **207**.

## 162

Vous constatez que vous êtes effectivement dans une cuisine en fouillant à travers les armoires. Des fourchettes, des cuillères, des assiettes et des couteaux y sont proprement rangés. Vous trouvez un cabinet qui paraît loqueté ; il s'ouvre un peu, mais non davantage.

La curiosité prend le dessus et vous tirez plus sèchement dans l'espoir de l'ouvrir de force. Vos efforts sont « récompensés » quand la porte s'ouvre d'un seul coup, laissant chuter une pile d'assiettes qui vous renversent et se fracassent sur le sol. Le tintamarre est assez puissant pour réveiller les morts. Sous le choc, vous perdez aussi 2 points d'Endurance.

Lorsque vous reprenez vos sens, vous entendez des pas lourds qui approchent rapidement. Rendez-vous au **81**.

## 163

Vous passez votre main sur la porte, cognez quelques fois, et assénez même un coup de pied, mais rien ne se passe. Abandonnant vos efforts, vous vous apprêtez à faire volte-face quand un bruit ténu vous immobilise. Vous prêtez attentivement l'oreille, retenant votre souffle. Le silence vous enveloppe, mais vous exercez votre concentration et vous percevez faiblement un roulement métallique issu de l'autre côté de la porte.

Reportant votre attention sur celle-ci, vous réexaminez la surface lisse pendant quelques moments. Vous posez vos mains sur la porte et les glissez verticalement, cherchant à déterminer ses dimensions précises – et vous apercevez alors ce que vous cherchez. Au-dessus de votre tête, sur la droite, est dissimulé un petit levier en bois.

Vous l'abaissez immédiatement et la porte s'ouvre silencieusement vers l'intérieur, révélant un tunnel en pente descendante. Allez-vous y pénétrer ? Rendez-vous au **63**. Ou allez-vous quitter cette chambre ? Rendez-vous au **378**.

## 164

Vous avancez jusqu'à la fenêtre et faites une pause pour écouter. Vous ne discerne aucun son en provenance de la chambre, alors vous entrez prudemment. Une noirceur absolue vous engloutit ; vous avancez donc à pas extrêmement prudents. Vos bras tendus heurtent quelque chose – un meuble quelconque. Tout en contournant l'obstacle, vous continuez à progresser de l'avant, cherchant une porte.

— Qui-i-i-i e-e-e-est là-à-à-à ?... gémit une voix.

Une voix qui provient de près, mais aussi de loin, une voix qui inspire une terreur épouvantable, qui vous glace les sangs jusqu'à l'âme. Vous gagnez 3 points de Peur. Si vous survivez au choc, rendez-vous au **291**.

## 165

La porte s'ouvre pour révéler la salle à manger où Pravemi vous a accueilli. Le chariot à boissons est toujours là et rien ne semble avoir été dérangé. Vous faites une pause, cherchant à choisir une nouvelle aire de la maison pour poursuivre votre exploration.

Sans raison apparente, les poils de votre nuque se hérissent et un frisson parcourt toute la longueur de votre échine. À quelques mètres devant vous, l'atmosphère est bizarrement troublée. Quelque chose est en train de se matérialiser lentement. Rendez-vous au **40**.

## 166

Un peu plus loin dans le couloir, vous atteignez une porte anonyme sur votre gauche. Vous pouvez l'ouvrir – rendez-vous au **60** – ou continuer à suivre le couloir jusqu'au point où il tourne à gauche – rendez-vous au **286**.

## 167

Une chose étrange se produit. Alors que vous scrutez le tableau, il commence à briller. Un rai de lumière – un rayon de soleil – semble éclairer la pièce. En même temps, votre entourage devient sombre, puis flou et indéfini, tout comme une peinture à l'eau laissée trop longtemps au soleil. La scène dans le tableau acquiert progressivement une troisième dimension. Vous pourriez croire que vous êtes aspiré à *l'intérieur* de la toile ! Si vous voulez continuer à la regarder, rendez-vous au **312**. Si vous souhaitez en détourner les yeux de force, rendez-vous au **181**.

## 168

Effarouché, vous reculez instinctivement alors qu'un petit homme chauve surgit de l'ombre.

— Qu'avons-nous ici ? demande-t-il, sourcils inquisiteurs froncés. Une brebis du troupeau, errant au pâturage ? Ou venue d'un tout autre champ, si j'en crois votre apparence.

Il rit tranquillement.

— Oh, je suppose que je peux jouer mon rôle d'hôte accueillant et vous donner la visite guidée, puisque vous êtes là.

Allez-vous accepter « la visite guidée » ? Rendez-vous au **304**. Ou allez-vous refuser poliment cette offre ? Rendez-vous au **139**.

## 169

Vous n'avez aucun moyen d'ouvrir cette porte. La sorcière siffle méchamment en serrant la poignée dans son poing osseux – plus fort, plus fort. Vous sombrez dans la nuit, pour ne plus jamais vous réveiller.

## 170

Seul le silence accueille votre réponse – puis la grille s'ouvre largement. La voix vous parvient à nouveau :

— Je n'aurais jamais cru que ce jour viendrait, mon frère. Avance, et reçois l'offrande du Maître.

Vous avancez nerveusement, sûr qu'à tout moment, votre véritable identité sera percée à jour. Un homme revêtu d'un manteau noir fait un pas hors de l'ombre.

— Incline la tête, ordonne-t-il.

Vous le faites. Une seconde plus tard, un Pentacle de Bronze attaché à une corde est glissé à votre cou. Inscrivez-le sur votre Feuille d'Aventure.

— Maintenant, va ! dit-il en désignant le fond du tunnel. Bannis ce fléau de nos vies.

Il s'incline et vous laisse passer. Vous regardez le long du tunnel et voyez qu'il s'achève sur une porte encastrée dans le mur. Vous avancez vers elle à grandes enjambées.

Rendez-vous au **242**.

## 171

À ce point-ci dans le couloir, deux nouvelles portes se font face. Celle à droite porte le nom STRINGIAMANO tandis que celle à gauche ne porte aucune inscription. En écoutant attentivement, vous croyez entendre un bruit ténu derrière la porte de droite. À présent, faites votre choix, mais n'ouvrez une porte que si vous ne l'avez pas encore fait. Pour entrer dans la salle STRINGIAMANO, rendez-vous au **246**. Pour essayer l'autre porte, rendez-vous au **232**. Pour suivre le corridor, qui tourne à gauche non loin d'une autre porte, rendez-vous au **116**.

## 172

Alors que vous franchissez le tournant, vous voyez qu'il y a une porte unique sur votre gauche et qu'elle porte le nom DIAVOLERIA. Plus loin, le couloir s'allonge sur plusieurs mètres avant de tourner à gauche. Allez-vous enquêter dans la salle DIAVOLERIA – rendez-vous au **34** – ou continuer à suivre le couloir – rendez-vous au **335** ?

## 173

Une furtive expression de surprise passe sur son visage, puis il vous force mentalement à genoux. Vous sentez vos jambes ployer, puis vous êtes au sol, impuissant. Il est trop tard, mais vous avez compris que l'élément de surprise était votre seule chance et que vous auriez dû attaquer immédiatement. Toutefois, il est inutile d'avoir de tels regrets maintenant. Dans quelques moments, le Vampire s'approchera de vous, étendra sa cape et enfoncera ses crocs dans votre cou. Vous commencerez alors une nouvelle existence, sous la forme d'un serviteur mort-vivant.

## 174

Vous sortez d'en dessous du lit et chassez la poussière de vos vêtements. Vous allez jeter un regard du côté du placard, mais à l'intérieur, comme le soupçonnez, il n'y a que des habits sur cintres. Vous ne discernez rien d'inhabituel. Puisque vous ne souhaitez pas perdre davantage de temps, vous marchez vers la porte et glissez silencieusement à l'extérieur. Rendez-vous au **378**.

## 175

Vous changez vos questions d'approche, mais l'homme s'excuse, disant qu'il fait chaud dans la pièce et qu'il a besoin d'air frais. Il lève les volets et ouvre la fenêtre. La lumière de la lune, ainsi qu'une brise tranquille, entre dans la chambre.

— Beaucoup mieux, murmure-t-il en se rasseyant.

Vous reprenez la conversation, mais après quelques instants, il se met à gratter furieusement son corps. Vous lui demandez ce qui ne va pas, mais n'obtenez aucune réponse. Des gouttes de sueur perlent sur son front et il se met à grogner de façon plutôt déconcertante.

Vous vous relevez prudemment ; brusquement, il renverse la tête et pousse un long ululement. Avec frayeur, vous regardez en direction de la porte, souhaitant que personne n'apparaisse en courant. Roulez un dé. Si vous obtenez un chiffre impair, rendez-vous au **231**. Si vous obtenez un chiffre pair, rendez-vous au **117**.

## 176

Vous repoussez la chaise et ouvrez tous les tiroirs. Des feuilles de papier blanc traînent un peu partout, ainsi que des crayons, des stylos, des timbres et – qu'est-ce ceci ?

Vous venez de trouver un sceau en caoutchouc personnalisé. Puisque vous n'arrivez pas à discerner correctement les lettres usées à l'envers, vous l'étampiez sur une feuille de papier et lisez le mot « PRAVEMI » à l'encre noire. Puisque cette découverte pourrait se révéler importante, vous glissez l'étampe dans votre poche.

Pendant ce temps, la main est de retour sur ses doigts et commence à courir vers vous. Vous vous élanchez hors de la salle et refermez la porte. Dans l'instant qui suit, la main heurte le battant en vol plané. Vous l'avez échappé belle. Rendez-vous au **171**.

## 177

Vous enfoncez le poignard dans la poitrine de la fille. Elle relâche un cri bref, puis s'affaisse, le sang jaillissant de son corps. Vous n'avez pas le temps de contempler la gravité du geste que vous venez de poser, car l'assemblée est en fureur. Quelqu'un vous secoue.

— ... imbécile ! N'avez-vous pas compris qu'elle n'était pas purifiée ?

Dans la confusion, quelqu'un arrache votre cagoule – et toute commotion prend fin lorsque les occupants de la chapelle voient vos traits. Après quelques moments, vous êtes lié et étendu sur l'autel auprès de la fille morte. Le rituel *sera* accompli correctement ce soir – et vous serez le sacrifice. Inutile de préciser que votre aventure est terminée.

## 178

Dès que vous entrez dans la pièce, vous devenez la victime du piège le plus terrible et sanglant du Comte. D'un endroit au-dessus de votre tête s'abat une lame de guillotine effilée, d'une longueur d'un mètre. Elle atterrit directement sur votre crâne et sépare votre corps en deux de la tête

aux pieds. Vous n'avez jamais eu le temps de comprendre.

## 179

Vous placez le jeu de cartes dans la main de la figure. Un grincement se produit soudain et vous reculez de stupeur en voyant la chose baisser la tête pour examiner votre offrande ! Après quelques moments, elle lève les yeux et croise votre regard – et un liquide jaillit de sa bouche directement dans vos yeux.

En jurant, vous reculez et trébuchez. Vos yeux piquent douloureusement. Après quelques minutes, la douleur s'atténue, mais votre vision demeure troublée. Vous perdez 2 points d'Habilité pour le reste de l'aventure.

Pendant ce temps, la porte de la pièce s'est rouverte et vous sortez en vacillant. Rayez les cartes de votre liste d'équipement et rendez-vous au **102**.

## 180

Vous portez le coup ultime et la silhouette s'effondre au sol. Son capuchon tombe et révèle un homme à la peau pâle, aux cheveux raréfiés, et au front proéminent. Vous fouillez ses robes, mais vous ne trouvez rien. Toutefois, vous récupérez son poignard, que vous décidez de garder en tant qu'arme. N'oubliez pas d'ajuster votre Habileté en conséquence.

Vous remarquez aussi que son bras est marqué d'un tatouage représentant un croissant de lune noir. Quel est le sens de ce symbole ?

Un bruit soudain de chuchotement, semblable au froissement des feuilles, provient de l'autre côté de la chambre. Vous virevoltez rapidement. Rendez-vous au **371**.

## 181

Vous vous forcez à détourner le regard, et la scène devient floue, comme vue en reflet à travers une nappe d'eau. Brusquement, votre tête se met à tourbillonner et vous avez l'impression que vous allez perdre connaissance. Roulez 3 dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total actuel d'Endurance, rendez-vous au **14**. S'il est supérieur à ce chiffre, rendez-vous au **245**.

## 182

La porte s'ouvre sur un passage long et étroit qui tourne à gauche après quelques mètres. Alors que vous suivez ce couloir, vous entendez tout à coup des voix au-delà du tournant. Vous songez à revenir sur vos pas, mais à ce moment, quatre hommes en habits noirs apparaissent. Ils s'arrêtent immédiatement, manquant de se renverser mutuellement. Leurs yeux expriment l'incertitude. Vous avez une brève seconde pour décider. Allez-vous tourner les talons et courir – rendez-vous au **290** – ou tirer votre arme et les attaquer – rendez-vous au **268** ?

## 183

Il paraît pris au dépourvu par votre question.

— Ah ... Enfin, je ne lui ai guère parlé ces derniers temps ...

Il mélange ses papiers d'une main nerveuse et distraite.

— J'espère qu'il est ... satisfait de moi ?

Vous comprenez qu'il vous méprend pour un espion ou un informateur à la solde du Comte, et vous lui assurez que vous n'avez qu'une intention : faire la conversation. Il paraît se calmer,

bien qu'il demeure un peu agité. Il vous apprend qu'il n'a parlé au Comte qu'en de rares occasions, mais que Pravemi lui a paru fort sympathique. Rendez-vous au **175**.

## 184

Une des chandelles est allumée. Vous la retirez de sa place et l'utilisez pour allumer les autres. Pendant que vous le faites, un des hommes s'avance avec un récipient et verse un liquide rouge dans le calice. Les deux autres se tiennent aux bouts de la table. Vous semblez avoir deviné correctement – jusqu'à présent. Allez-vous maintenant :

Boire le liquide dans le calice ?

Rendez-vous au **91**.

Dérouler le parchemin ?

Rendez-vous au **325**.

Lever la dague ?

Rendez-vous au **197**.

Verser la fiole noire dans le calice, si vous l'avez conservée ?

Rendez-vous au **98**.

## 185

Vous avancez jusqu'à la porte et saisissez la poignée. Elle est déverrouillée ! Vous tournez lentement la poignée et entrez tranquillement dans une chambre au plancher dallé. Vous fermez la porte derrière vous et demeurez immobile pendant que vos yeux s'habituent à la noirceur. Cette salle semble être divisée en deux par un comptoir ; vous apercevez également des cabinets et des armoires. Vous êtes probablement dans une cuisine quelconque. En regardant à gauche, vous pouvez discerner une autre porte. Allez-vous vous diriger vers elle ? Rendez-vous au **218**. Ou allez-vous fouiller dans les armoires, même dans la noirceur ? Rendez-vous au **162**.

## 186

Le couloir tourne à gauche et vous vous retrouvez au sommet d'un escalier qui descend au rez-de-chaussée. En regardant au-dessus du rail, vous constatez que la chambre en dessous est tranquille et déserte. Vous descendez donc les escaliers. Rendez-vous au **295**.

## 187

Le fauteuil se rapproche de plus en plus du feu. La chaleur roussit vos cheveux et les poils de votre peau. Vous perdez 2 points d'Endurance. Maintenant que vous êtes immédiatement en face du feu, la chaise commence à pencher vers l'avant.

*Quelle façon horrible de mourir, songez-vous – et alors, d'un seul coup, les flammes s'éteignent et le fauteuil retombe sur ses pattes.*

Vous demeurez assis, pétrifié, et il passe un certain temps avant que vous ne réalisiez que vous êtes libre de vos mouvements. Un rire lointain parvient à vos oreilles, puis s'évanouit. Vous êtes heureux d'être toujours en vie, mais très démoralisé. Les maléfices de cette maison sont-ils si puissants qu'ils peuvent se permettre de jouer avec vous, tel le prédateur s'amusant avec sa proie avant de la tuer ? Quelle chance avez-vous de vous en tirer ?

Vous perdez 2 points de Chance. À partir de maintenant, vous ne pouvez faire que deux choses : explorer le couloir – rendez-vous au **86** – ou ouvrir la porte – rendez-vous au **376**.

## 188

Plus vous suivez le tunnel, plus la brise devient forte. Vous remarquez aussi que le sol devient progressivement plus humide et boueux. Une lumière pâle vous guide de l'avant, et petit à petit,

la lumière de la lune envahit les alentours.

À votre consternation, le tunnel prend fin sur une grille verrouillée. De l'autre côté, c'est la liberté. Si vous possédez une clé, rendez-vous au **221**. Sinon, rendez-vous au **301**.

## 189

Vous accomplissez votre tâche avec férocité. Gardant un pied sur la main pour l'empêcher de s'enfuir, vous entreprenez de lui couper tous les doigts, puis de découper la paume et le poignet. Après une minute de ce traitement, la main est réduite à un tas de petits morceaux qui jonchent le sol. Vous les répandez dans le couloir à grands coups de pied. Espérons que ce soit la dernière fois que cette chose-là vous harcèle ! Rendez-vous au **316**.

## 190

Vous donnez quelques bonnes secousses à la boîte et la lancez aux pieds de D'Onoffrio. Elle s'ouvre et la Stringiamano en émerge. Comme vous l'espérez, elle se jette sur la première créature vivante. D'Onoffrio est à un mètre de la porte quand la main se propulse à son cou. Le valet commence à émettre des gargouillements étranglés en tombant à genoux. Toutefois, vous ressentez une douleur soudaine au flanc. Pravemi a profité de votre distraction pour vous blesser – vous perdez 2 points d'Endurance. Achevez votre combat contre lui, et si vous remportez la victoire, rendez-vous au **355**.

## 191

Vous prenez un élan et foncez dans la porte. Elle tremble et vous vacillez vers l'arrière, une main serrée sur votre épaule endolorie. Vous perdez 2 points d'Endurance.

Vous entendez soudain des pas qui s'approchent de la chambre. Vous décidez de vous tenir derrière la porte afin de voir qui va entrer. Les pas s'arrêtent devant votre porte, mais au lieu d'entrer, l'inconnu s'éloigne. Alors que vous tentez de déterminer votre prochaine action, vous entendez un bruit qui provient de *l'intérieur* de la pièce.

Vous virevoltez et apercevez un pan de mur qui glisse. Ensuite, une figure sombre, encapuchonnée, franchit le seuil. Elle avance vers le lit, mais lorsqu'elle cesse de bouger, vous comprenez que l'absence de votre forme sous les draps vient d'être remarquée. Allez-vous :

Continuer à observer ?

Rendez-vous au **31**.

Interpeller la silhouette ?

Rendez-vous au **234**.

L'assaillir ?

Rendez-vous au **119**.

## 192

Il prend son dernier souffle et expire. Il vous apparaît alors qu'avec ces habits noirs, les deux hommes pourraient se faire passer pour des prêtres ...

Fouillant leurs robes tachées de sang, vous ne découvrez qu'un objet : un collier d'or auquel pend un rubis écarlate. Vous pouvez emporter cet article si vous le souhaitez. Si vous avez besoin d'une arme, vous pouvez également emporter un poignard.

Vous traînez les corps sous le lit et quittez la salle. Rendez-vous au **378**.

## 193

— Je ne vous crois pas. J'ai exploré toute cette maison, et elle est pleine d'êtres surnaturels et

maléfiques. Je ne crois pas pour une seconde que cet ... *homme* ait la moindre famille. Qui que vous soyez, vous feriez mieux d'être honnête avec moi, ou ... ou ...

Elle paraît amusée.

— Ou ?... Vous ferez ... quoi ?

Elle croise votre regard et vous frissonnez sans savoir pourquoi. Roulez 2 dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre Chance *ET* à votre Habileté, rendez-vous au **349**. Si le résultat est supérieur à votre Chance *OU* à votre Habileté, rendez-vous au **298**.

## 194

Le jeu d'échecs est magnifique. Les pièces en cristal taillées à la main sont disposées sur un tableau en marbre bleu et noir. De toute évidence, l'ensemble vaut une fortune. Peut-être le Comte est-il l'incarnation humaine du pire maléfice, mais il a décidément bon goût.

Vous avez presque le goût de subtiliser une pièce pour vous-même ; mais tout à coup, l'un des pions adverses avance de deux cases de sa propre volition !

Après tout ce que vous avez vu dans cette demeure, vous n'êtes plus vraiment surpris, mais qu'allez-vous faire ?

Rétorquer en déplaçant l'une de vos propres pièces ?

Rendez-vous au **303**.

Délaisser le jeu d'échecs et examiner la table de billards ?

Rendez-vous au **317**.

Inspecter l'aire de *shuffleboard* ?

Rendez-vous au **390**.

Si vous avez déjà tout exploré, ou si vous choisissez d'ignorer ce qui reste, vous pouvez :

Ouvrir la porte à gauche du couloir

Rendez-vous au **357**.

Ouvrir la porte à droite du couloir

Rendez-vous au **238**.

Suivre le couloir jusqu'au bout

Rendez-vous au **90**.

## 195

Vous enfoncez votre main dans le vase. Son col est vraiment long et il avale la moitié de votre bras avant que vous n'en tâtiez le fond. D'après ce que vous pouvez déterminer, il y a un anneau fixé au fond du vase. Bien que cela ne fasse aucun sens pratique, cela explique pourquoi aucun objet n'est tombé lorsque vous avez renversé le vase.

Vous retirez votre bras du vase et réalisez brusquement que *votre main a disparu* !

Sous le choc, vous échappez le vase, qui se fracasse au sol. Vous gagnez 2 points de Peur. En levant votre bras, vous ne voyez ni blessure, ni coupure, ni sang – il ne reste qu'un moignon de chair là où votre main existait. De nulle part monte un léger rire moqueur.

Roulez 2 dés. Si le résultat est supérieur ou égal à votre total actuel de Peur, rendez-vous au **94**. S'il est inférieur à votre total de Peur, rendez-vous au **258**.

## 196

Vous sortez de la chambre en courant et claquez la porte derrière vous. En même temps, vous entendez des pas qui proviennent de la direction dont vous venez. Vous décidez de ne pas rester dans les parages ; au lieu de cela, vous courez vers l'autre bout du couloir, là où il tourne à droite. Rendez-vous au **172**.

## 197

La dague a un manche de couleur rose. Vous la levez au-dessus de votre tête – mais qu'allez-

vous faire ensuite ? Allez-vous tuer la fille ? Rendez-vous au **177**. Ou allez-vous replacer le poignard sur l'autel ? Rendez-vous au **28**.

## 198

Une des chandelles est allumée. Vous la retirez de sa position et l'utilisez pour allumer les autres. Pendant que vous le faites, l'un des hommes avance avec un récipient et commence à verser son contenu dans le calice, mais interrompt son geste. Il vous regarde avec perplexité.

— Père, pourquoi – ? chuchote-t-il

Vous ne savez guère quoi répondre. Dans l'instant qui suit, votre cagoule est arrachée et des souffles ahuris montent de la congrégation. Votre identité est révélée. La partie est perdue ; vous êtes vite maîtrisé et emmené dans une cellule d'où toute évasion est impossible.

## 199

Vous entrez dans une grande chambre à coucher. Elle contient un vaste lit double, proprement fait, et la lumière de la lune entre par une fenêtre dont les rideaux ont été écartés. Alors que vous tentez de choisir votre prochain geste, vous prenez soudain une inspiration – des bruits de pas s'approchent à l'extérieur de la chambre ! Votre premier instinct est celui de vous cacher, mais où ? Si vous voulez :

Vous faufiler dans le placard

Rendez-vous au **220**.

Ramper sous le lit

Rendez-vous au **17**.

Choisir malgré tout de faire face aux arrivants

Rendez-vous au **97**.

## 200

Cette porte s'ouvre sur ce qui ressemble à un entrepôt. D'un côté se dressent des étagères pleines de victuailles : pain, viandes séchées, fromages, fruits et poissons. Des bouteilles d'eau et de spiritueux sont alignées sur l'étagère du bas. De l'autre côté de la pièce se trouve un coffre fermé. Allez-vous :

Manger un peu de nourriture et vous reposer quelque temps ?

Rendez-vous au **365**.

Vous reposer, mais ne pas toucher aux vivres ?

Rendez-vous au **158**.

Inspecter le coffre ?

Rendez-vous au **87**.

Quitter cette pièce et ouvrir l'autre porte ?

Rendez-vous au **352**.

Tout laisser sur place et remonter jusqu'au placard ?

Rendez-vous au **282**.

## 201

Vous attendez patiemment, et après quelques minutes, la corde s'agite à nouveau et le monte-plat remonte. À votre grande surprise, les bouteilles ont disparu, ayant été remplacées par une clé en or et un petit diamant ! Vous les empochez avec hésitation tout en contemplant votre prochaine action. Allez-vous quitter cette pièce ? Rendez-vous au **286**. Ou allez-vous entrer dans la chambre STREGA ? Rendez-vous au **340**.

## 202

Vous vous approchez lentement, en essayant de ne faire aucun bruit. Apparemment, vos efforts sont appuyés par le fait que l'inconnu n'a plus conscience de son entourage. Vous progressez jusqu'à un arbre à quelques mètres de lui. Cet homme, quel qu'il soit, pourrait être considéré ca-

tatonique s'il ne murmurait pas à voix basse.

Retenant votre souffle et penchant la tête, vous tentez de saisir les paroles qu'il prononce. Après quelques moments, vous y parvenez :

— Margaret ... Margaret ... Viens à moi ... Oui, c'est bien ... Margaret ...

Un mouvement dans la direction des arbres attire votre attention. Vos yeux s'ouvrent de surprise lorsqu'une jeune femme d'une beauté sidérante, vêtue d'une robe bleu ciel et portant un diadème, émerge à pas lents. Sa respiration est lente, presque imperceptible, et ses yeux regardent fixement vers l'avant, sans cligner.

Rendez-vous au **148**.

## 203

Le livre paraît fort ordinaire, étant donné le sujet ; le genre de chose que vous pourriez trouver dans une bibliothèque publique. Une sorcière, ou *Strega*, est un être qui tire son pouvoir d'une association avec les mauvais esprits ou le diable. On dit qu'elle a le pouvoir de causer et de guérir la maladie, de lever des orages, de produire la stérilité chez les femmes et de faire flétrir les récoltes. Par ailleurs, elle a parfois le pouvoir de nuire ou de tuer par un simple regard, ou en enfonçant des aiguilles dans une figure en cire ou une poupée à l'effigie de la victime.

Vous refermez le livre. Si vous voulez maintenant étudier le livre sur l'invocation des esprits, rendez-vous au **306**. Si vous décidez de vous intéresser à l'histoire locale, rendez-vous au **121**. Si vous préférez sortir de la pièce, rendez-vous au **186**.

## 204

Vous hurlez de terreur ! « L'homme » qui se tient devant vous sort directement d'un cauchemar. De la chair morte et pourrie pend de son visage. Des filaments de cheveux desséchés tombent au hasard sur son front. Des dents noires et cariées sont visibles dans sa bouche. Même ses vêtements sont en lambeaux. Pire que tout cela, là où devraient se trouver les yeux, vous n'apercevez que deux fentes vides. Vous gagnez 2 points de Peur.

Si vous êtes encore vie, une sensation de brûlure sur vos doigts vous ramène à la réalité. Vous échappez le briquet et le placard plonge dans une obscurité totale. Vous tentez de fuir, mais dans votre panique aveugle, vous heurtez la porte de plein fouet, ce qui vous fait perdre 1 point d'Endurance.

Vous chanceliez vers l'arrière, droit dans les bras du Zombie. Il émet un râle creux et vous enserre de ses bras. En vous débattant sauvagement, vous tentez d'échapper à son emprise. Vous devez défendre votre vie.

**ZOMBIE** : Habileté 7 Endurance 8

En raison de l'obscurité et de votre état de panique, vous devez réduire votre Habileté de 2 points pour toute la durée du combat. Si vous gagnez quand même, rendez-vous au **151**.

## 205

Vous enfoncez la dague dans la poitrine de la jeune fille. Elle émet un cri bref et s'affaisse, le sang jaillissant de la plaie. Vous reculez, frappé d'horreur devant le geste que vous venez de poser, et ce malgré les circonstances. Vous perdez 3 points de Chance.

Les hommes assis sur les bancs se sont maintenant levés et forment deux files. Vous sentez la nausée vous gagner. En vous retournant, vous marchez silencieusement vers le mur et de l'autre

côté. Rendez-vous au **13**.

## 206

De retour dans le couloir, allez-vous enquêter dans la chambre LUPOUOMO, si vous ne l'avez pas encore fait ? Rendez-vous au **385**. Si vous voulez plutôt continuer à suivre le couloir, rendez-vous au **172**. Si vous voulez retourner au croisement, rendez-vous au **150**.

## 207

Laissant derrière la salle MALEDETTO, vous atteignez bientôt une autre porte, sans inscription, sur votre gauche. Plus loin, le corridor se sépare et continue vers la gauche et vers la droite. Allez-vous ouvrir cette nouvelle porte ? Rendez-vous au **244**. Ou allez-vous vous rendre à l'intersection ? Rendez-vous au **150**.

## 208

Maudissant votre décision d'entrer dans cette chambre, vous vous dirigez vers la porte, mais cessez vite d'avancer. Quelque chose se matérialise dans l'air entre vous-même et la porte. Une forme noire, sans substance, sans contours, qui semble irradier le Mal à l'état pur, se concrétise petit à petit. Inexplicablement, vous vous sentez attiré vers elle. Si vous portez une chaîne en or à laquelle pend un rubis, rendez-vous au **50**. Sinon, rendez-vous au **222**.

## 209

Vous vous approchez prudemment de l'armure. Elle se dresse à une hauteur de six pieds et tient une hallebarde. Vous cognez sur le blason et un écho retentit sur toute la longueur du couloir. Cependant, lorsque vous renversez la visière, l'armure prend brusquement vie ! Brandissant bien haut son arme et son bouclier, elle fond dangereusement sur vous. Vous gagnez 1 point de Peur et vous devez vous battre.

**ARMURE MAUDITE** : Habileté 10 Endurance 7

Si vous triomphez, rendez-vous au **76**.

## 210

Vous frottez vos ecchymoses et fixez les boules, éparpillées sur la table et sur le plancher, d'un regard méprisant. Vos yeux attrapent à nouveau le reflet, et vous vous souvenez de la raison pour laquelle vous êtes resté. Marchant jusqu'à la pochette, vous en retirez une bague sertie d'un gros diamant qui scintille brillamment.

Vous la passez à votre doigt, où elle glisse parfaitement. Mais avez-vous risqué votre vie pour quelque chose qui n'a aucune valeur pratique ? Seul l'avenir le dira.

À présent, si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez :

Examiner l'aire de *shuffleboard*

Inspecter le jeu d'échecs

Partir d'ici et ouvrir la porte à gauche du couloir

Partir, mais ouvrir la porte à droite du couloir

Suivre le corridor jusqu'au bout, où il tourne à gauche

Rendez-vous au **390**.

Rendez-vous au **194**.

Rendez-vous au **357**.

Rendez-vous au **238**.

Rendez-vous au **90**.

## 211

La lame cruelle plonge dans votre flanc et vous criez de souffrance – vous perdez 4 points d'Endurance. Dans l'instant qui suit, la figure vous fait face et vous devez vous défendre.

**ASSAILLANT INCONNU** : Habileté 8 Endurance 10

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **180**.

## 212

Juste au moment où la main va vous atteindre, un fracas terrible se produit. Vous ouvrez les yeux et constatez qu'un volume épais est tombé d'une haute étagère sur la Stringiamano, l'écrasant au sol. Le livre bouge de gauche à droite alors que la main se débat, mais il est trop lourd pour être rejeté. Vous jetez un regard furtif au titre : *Les Œuvres Complètes de J. R. R. Tolkien (édition intégrale)*. Remerciant vos bons hobbits, vous quittez la chambre. Rendez-vous au **276**.

## 213

Vous débouchez la bouteille et reniflez prudemment le contenu – qui n'a aucune odeur. Vous levez la bouteille à vos lèvres et prenez une gorgée. Le goût ressemble à celui de l'eau sucrée. Pourtant, vous ne ressentez aucun effet immédiat. Vous l'ignorez, évidemment, mais vous venez de boire le Fléau des Sorcières<sup>11</sup> – ce qui pourrait se révéler fort utile dans un avenir proche. Vous gagnez 1 point de Chance. Rendez-vous au **88**.

## 214

Les chandelles cessent tout à coup de vaciller et le visage du garçon revient à la normale.

— Mais ce n'est qu'une bête histoire, finalement. L'avez-vous aimée ?

Anna paraît s'être remise de sa frayeur.

— Oh oui, Aldo ! Toi, tu sais les raconter. Jouons à un autre jeu !

Les enfants retournent à leurs poupées. Quelque peu perplexe et troublé, vous vous relevez et quittez la chambre. Les enfants vous ignorent.

Rendez-vous au **41**.

## 215

Alors que vous hochez la tête, une autre voix derrière vous propose :

— Peut-être vous sentiriez-vous mieux avec un peu d'air frais.

Avant que vous n'ayez pu réagir, votre cagoule est retirée. Des échos de surprise montent de la congrégation au moment où votre identité est révélée. La partie est perdue ; vous êtes vite maîtrisé et emmené dans une cellule de laquelle vous ne vous échapperez jamais.

## 216

Les gémissements deviennent plus pitoyables à mesure que vous vous rapprochez d'eux. Vous finissez par arriver devant une porte en bois massif, fermée de votre côté par un lourd barreau. Les plaintes semblent provenir directement de l'autre côté. Puisque vous êtes venu jusqu'ici,

---

<sup>11</sup> Le Fléau des Sorcières : *Witchbane* dans la version originale.

vous soulevez la barre et ouvrez la porte. Rendez-vous au **69**.

## 217

Vous déposez votre arme sur les mains tendues de la statue et attendez. Après quelques secondes, la statue se met à bouger. Vous regardez avec fascination, puis stupeur alors que l'effigie lève votre arme et brise sèchement la lame ! Vous perdez 2 points de Chance et devez rayer votre arme de votre Feuille d'Aventure.

La statue retourne à sa position initiale, puis cesse de bouger. La porte derrière vous s'ouvre toute seule. Si vous voulez sortir, rendez-vous au **102**. Si vous voulez faire une nouvelle offrande, retournez au **338** et faites un autre choix.

## 218

Alors que vous marchez vers la porte, un bruit de pas traînants monte de derrière vous. La porte d'une dépense s'ouvre violemment et une silhouette en sort. Tandis qu'elle boite vers vous, vous remarquez qu'elle est enrobée des pieds à la tête de bandages jaunis. Elle dégage également une puanteur écœurante.

Juste au moment où elle vous atteint, vous remarquez qu'elle ne porte pas de bandages autour de sa tête – ou plutôt, là où se tête *devrait* être. Vous gagnez 2 points de Peur.

Vous êtes, en fait, aux prises avec une Goule. Cette créature est particulièrement dangereuse, car elle a le pouvoir de vous paralyser si elle remporte 4 assauts ! Livrez le combat :

**GOULE** : Habileté 8 Endurance 8

Si vous gagnez, rendez-vous au **274**.

## 219

Heureusement pour vous, vous ne regardez pas directement dans les yeux du Vampire, alors ses tentatives de soumission de votre volonté sont vouées à l'échec. Avec un râle de colère, il dépose la femme dans l'herbe et avance sur vous.

— Pauvre crétin ! Prépare-toi à quitter le monde des vivants !

C'est un combat à mort.

**VAMPIRE** : Habileté 11 Endurance 14

Si vous parvenez à le vaincre, rendez-vous au **4**.

## 220

Vous prenez vite pied dans le placard et refermez la porte derrière vous. Il y a une rangée de vêtements suspendus à des cintres et vous devez vous frayer un chemin à travers eux pour atteindre le fond du placard. Vous entendez alors des pas qui entrent dans la chambre et des paroles étouffées. Vous demeurez immobile et silencieux, cherchant à écouter, mais vous n'arrivez pas à entendre ce qu'ils disent.

Alors que vous restez debout là, une drôle d'impression vous assaille. Vous retenez votre souffle ... et alors, vous l'entendez ... le bruit d'une respiration faible et râpeuse. *Il y a quelqu'un dans ce placard avec vous !* Votre cœur fait aussitôt un saut dans votre poitrine et vous gagnez 1 point de Peur.

Sans vous laisser le temps de réfléchir à vos options, votre compagnon prend un pas – vers vous ! Si vous voulez vous précipiter à l'extérieur, sans savoir ce que vous allez rencontrer, rendez-vous au **59**. Si vous voulez rester dans le placard, rendez-vous au **394**.

## 221

Vous exhibez la clé, croisez les doigts et la glissez dans la serrure. À votre grand soulagement, elle tourne. Vous franchissez la grille et recevez aussitôt une pluie fine. En regardant derrière vous, vous discernez la forme sombre et lugubre du Manoir. Vous semblez être à l'arrière de la maison. Un sentier fait le tour de la demeure, disparaissant dans la noirceur. Allez-vous tenter de retourner dans le Manoir ? Rendez-vous au **26**. Ou allez-vous en faire le tour et retrouver votre voiture ? Rendez-vous au **274**.

## 222

Vous n'avez pas les moyens de résister à ce Chasseur d'Âmes. Vous entrez droit dans les ténèbres. Quelques moments plus tard, votre corps tombe au sol, dépouille vidée de vie.

## 223

Cassandra se dirige vers le lit et retire une broche sertie de bijoux d'un tiroir. Elle revient ensuite vers vous et la dépose dans vos mains.

— Prends ceci en gage de ma loyauté. Le Comte est tout près. En ce moment même, il complotte votre mort. Je vais vous aider du mieux que je le puisse. La bataille finale est pour bientôt – très bientôt.

Elle vous enjoint alors de partir, tout en promettant que vous la reverrez bientôt. Vous quittez la chambre, mystifié par la lueur dans ses yeux – quelque chose que vous n'arrivez pas à placer, mais qui vous rend curieusement inconfortable.

Rendez-vous au **105**.

## 224

Le couloir tourne à gauche, et en le suivant, vous remarquez une porte sur votre droite. La plaque porte le nom MALEDETTO. Devant vous, une autre porte s'ouvre sur la gauche, puis le corridor atteint un mur, deux nouveaux passages étant visibles à gauche et à droite. Si vous voulez entrer dans la chambre MALEDETTO, rendez-vous au **103**. Si vous voulez poursuivre votre marche le long du couloir, rendez-vous au **207**.

## 225

Votre agresseur vacille après votre dernier coup et s'affaisse au sol, inconscient. Son capuchon est tombé au cours de la bataille, révélant un homme au visage pâle, aux cheveux rares et au front proéminent. Vous fouillez ses habits mais ne trouvez rien d'utile ; en revanche, son bras porte un tatouage d'un croissant de lune noir.

Vous vous revêtez rapidement, votre esprit cherchant follement à trouver une explication rationnelle. Vous vous tournez vers la porte – et cessez immédiatement de bouger.

Rendez-vous au **371**.

## 226

— Oh, vraiment ? rigole-t-il. Ils existent encore ?

Il éclate de rire en entendant sa propre blague. Rendez-vous au **124**.

## 227

Vous étudiez l'œuvre. Elle est impressionnante, mais non remarquable. Un château médiéval se dresse sur une colline au faite d'un sentier en pente. Il semble entouré d'une clairière à la lisière d'arbres courts et rabougris. Vous estimez que la scène fut peinte pour représenter le moment avant l'aube, ou après le crépuscule. Rendez-vous au **167**.

## 228

Vous larguez le pot à la Stringiamano. Votre timing est parfait : la céramique est pulvérisée par l'impact et la main tombe sur le dos, étourdie. Rendez-vous au **189**.

## 229

Souhaitant avoir fait la bonne décision, vous débouchez le tube, le portez à vos lèvres et buvez le liquide. Le goût est fort mais sucré, comme celui d'une liqueur. Vous videz le tube et attendez nerveusement. Après quelques moments, une sensation de bien-être envahit votre corps. Vous pouvez récupérer jusqu'à 6 points d'Endurance perdus et vous gagnez 1 point de Chance. Voyant que la porte derrière vous s'est ouverte, vous quittez la pièce. Rendez-vous au **102**.

## 230

Malgré tous vos efforts, vous ne trouvez aucun moyen de faire coulisser le mur. Bientôt, vous êtes dans l'obligation de retourner sur vos pas. Malheureusement, des gardes ont été mis en poste le long du tunnel. Dès qu'ils vous voient, ils appellent leurs compagnons et foncent sur vous. Vous vous défendez vaillamment, mais c'est sans espoir. Vous êtes finalement maîtrisé, ligoté, et enfermé dans une cellule, où vous deviendrez un prisonnier à la merci du Comte. Votre aventure est terminée.

## 231

L'homme saute sur le lit et arrache sa chemise, griffant sa poitrine. Comme vous le soupçonniez, il est bel et bien fou ; il semble croire qu'il est un loup-garou, mais il ne subit aucune transformation. Vous courez vers la porte mais il se précipite devant vous. Vous levez les mains et souriez affablement, dans l'espoir qu'il vous laissera tranquille, mais il tire alors un couteau à cran d'arrêt de sa poche. La situation est devenue périlleuse. Vous allez devoir vous battre.

**INDIVIDU DÉRANGÉ** : Habileté 8 Endurance 10

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **89**.

## 232

La porte est verrouillée. Si vous possédez une clé de fer frappée d'un chiffre, rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon, vous ne pouvez pas entrer dans cette chambre. Vous pouvez faire des recherches dans la chambre STRINGIAMANO : rendez-vous au **246**. Ou vous pouvez continuer

à suivre le couloir : rendez-vous au **116**.

## 233

La femme vous regarde avec intensité lorsque vous vous agenouillez auprès d'elle. Connaissez-vous son nom ? Si vous croyez le connaître, convertissez chaque lettre de son nom en chiffre selon le code A=1, B=2, C=3 ... Z=26. Additionnez tous ces chiffres. Rendez-vous au paragraphe qui correspond au résultat. Si vous ne connaissez pas le nom de la vieille, rendez-vous au **383**.

## 234

Vous prenez un souffle déterminé, prenez fermement position, et interpellez la figure. L'inconnu se fige dans la pénombre, puis tourne la tête dans votre direction. Vous exigez de savoir qui il est et quelles sont ses intentions. La silhouette baisse la tête pour un moment, tourne comme si elle allait se retirer, mais tire soudain un poignard et vous attaque ! Vous devez défendre votre vie.

**ASSAILLANT INCONNU** : Habileté 8 Endurance 10

Si vous gagnez, rendez-vous au **180**.

## 235

Dame Margaret claque des doigts et vous ressentez la caresse d'un vent doux. Rétablissez votre total de Chance à sa valeur initiale. Vous la remerciez et entreprenez de monter jusqu'au château. Rendez-vous au **305**.

## 236

Vous répondez que vous n'êtes qu'un seul homme face à des périls insurmontables. Par conséquent, vous n'êtes pas certain de réussir. Vous promettez cependant de revenir avec des secours si vous parvenez à quitter le Manoir.

— Très bien, répond le fantôme en baissant la tête.

La porte de la chambre s'ouvre spontanément.

— Bonne chance, étranger.

Ce sont ses dernières paroles avant qu'elle ne disparaisse. Vous sortez de la chambre.

Rendez-vous au **378**.

## 237

Une dague siffle dans l'air et s'enfonce dans votre épaule. Avec une grimace de douleur, vous tournez le coin et prenez la fuite le long du couloir, à travers la chambre où vous avez tué le prêtre, jusqu'à ce que vous reveniez dans le tunnel.

La douleur de la blessure est intense – vous perdez 4 points d'Endurance – mais vous parvenez à tendre la main pour retirer la dague. Vous devez réduire votre Habileté de 2 points pour le reste de l'aventure en raison de cette blessure à l'épaule. Si vous le désirez, vous pouvez Tenter votre Chance, et si vous êtes Chanceux, vous ne perdez que 1 point d'Habileté.

À présent, décidez. Si vous voulez continuer à suivre le tunnel, rendez-vous au **114**. Si vous voulez rebrousser chemin et retourner à votre chambre, rendez-vous au **397**.

## 238

Vous ouvrez lentement la porte et entrez dans une chambre à coucher élégante. Un lit double à baldaquin trône au centre de la pièce. Un fauteuil coussiné, d'apparence confortable, se situe immédiatement sur votre droite, tandis qu'un pupitre en bois est visible sur votre gauche. Au fond de la chambre, un foyer allumé crépite de vie. Tous ces détails, cependant, sont relativement mineurs, car votre attention est entièrement retenue par la personne couchée sur le lit. Rendez-vous au **260**.

## 239

Pravemi est désormais près de la mort. Il lutte farouchement, en silence, sans expression. Finalement, vous lui portez le coup fatal et il s'écroule au sol.

Vous tombez à genoux, épuisé mais ravi d'avoir réussi à tuer le maître du Manoir. En relevant les yeux, vous remarquez une nouvelle fois la jolie jeune femme, dont vous aviez oublié la présence. Elle est encore étendue sur le divan et un sourire joue au coins de ses lèvres.

— Qui êtes-v ... commencez-vous.

Votre question est interrompue par le son de la porte qu'on ouvre avec fracas. D'Onoffrio est de retour, suivi d'hommes en habits noirs à capuchons qui envahissent la pièce en nombre inestimable. Vous luttez vaillamment, mais vous êtes vite maîtrisé. Peut-être avez-vous tué Pravemi, mais vous ne vivrez pas assez longtemps pour vous vanter de cet exploit.

## 240

Le spectre vous fixe de son regard et vous êtes impuissant. Une décharge d'énergie jaillit de son sceptre et vous transperce la poitrine, vous tuant instantanément.

## 241

En courant vers le mur, vous vous prenez les pieds dans les replis de la robe et tombez durement au sol. Vous perdez 2 points d'Endurance. Par chance, la congrégation est si ahurie par votre geste que personne se songe immédiatement à vous assaillir. Vous vous redressez tant bien que mal et contournez le mur en courant. Rendez-vous au **13**.

## 242

Vous vous tenez devant la porte. Ce que vous recherchez se trouve de l'autre côté. Vous ne savez guère d'où provient cette assurance, mais la certitude est inscrite dans votre esprit, aussi sûrement que si vous faisiez un commentaire sur le temps qu'il fait.

Par contre, un danger existe aussi.

Prenant une profonde inspiration, vous vous préparez à entrer – et vous remarquez alors l'absence d'une poignée ou de tout autre moyen évident d'ouvrir la porte.

*Bien sûr*, réalisez-vous. C'est ici que vous devez employer un mot de passe.

Vous repassez en mémoire toutes les épreuves et les rencontres affreuses que vous avez faites dans cette maison des horreurs – et vous faites ensuite votre décision.

Quel est votre mot de passe choisi ?<sup>12</sup>

Memnoch

Rendez-vous au **362**.

---

<sup>12</sup> Logiquement, vous ne devriez pas pouvoir énoncer un mot de passe que vous n'avez jamais entendu.

Medruseld  
Malevia  
Orvieto

Rendez-vous au **315**.  
Rendez-vous au **19**.  
Rendez-vous au **271**.

## 243

— Des chambres secrètes ? rigole-t-il. Mais cette maison est *pleine* de chambres, de passages et de recoins secrets. Certains s'ouvrent avec des leviers cachés, d'autres nécessitent l'emploi d'un mot de passe. La plupart des frères ne viennent même plus dans le Manoir proprement dit. Bien entendu, avec la chapelle et les chambres rituelles dans les sous-sols, je ne peux guère les blâmer pour cela.

Vous poussez votre interrogatoire en lui demandant de vous parler de la chambre maîtresse de Pravemi, mais il hésite à répondre.

— Quand le Maître décidera que le temps est venu, mon ami, il vous initiera aux mystères cachés d'Orvieto.

Rendez-vous au **175**.

## 244

La porte s'ouvre sur une sorte d'entrepôt. Vous voyez tiroirs, étagères et cabinets sur toute la longueur des murs. Vous décidez de fouiller cette chambre à la recherche d'objets utiles.

Les tiroirs contiennent des cuillères, des fourchettes et d'autres ustensiles. Vous trouvez un couteau assez long pour servir d'arme, si vous en avez besoin (n'oubliez pas d'ajuster votre Habileté). Dans un cabinet, vous trouvez plusieurs bouteilles d'eau encore fermées. Puisque vous avez soif, vous décidez d'en boire. Rétablissez jusqu'à 3 points d'Endurance perdus.

Vous trouvez ensuite une cantine en plastique, que vous pouvez emplir d'eau et attacher à votre ceinture. Vous en aurez assez pour vous désaltérer 2 fois, récupérant à chaque fois jusqu'à 3 points d'Endurance perdus. Vous aurez la permission de boire à tout moment, sauf en plein milieu d'un combat.

Satisfait de vos trouvailles, vous sortez de la pièce et continuez à marcher le long du couloir. Rendez-vous au **150**.

## 245

Vous chutez au sol, les tourbillons dans votre tête continuant comme si vous tombiez en chute libre et basculiez incessamment sur vous-même. Vous serrez votre tête, envahi par l'agonie, jusqu'à ce que vous perdiez toute notion de votre entourage. Éventuellement, vous ne ressentez plus que le tourbillonnement, qui ne cesse plus. Vous priez bientôt pour que la mort vous délivre de cette torture, ce qui ne tarde pas à se produire. Le Manoir a fait une nouvelle victime.

## 246

Vous ouvrez prudemment la porte. Seul le silence vous accueille lorsque vous entrez dans un bureau étroit et chaleureux. Vous fermez la porte derrière vous et prenez un moment pour examiner les lieux. Un foyer éteint est devant vous et un bureau avec chaise est sur votre droite. Il y a une fenêtre à gauche, et un coup de tonnerre soudain annonce la venue d'un orage.

Vous prenez un pas dans la pièce et cessez brusquement de bouger. Voilà le bruit qui commence – le bruit de quelque chose qui court vite sur ses pattes. Vous commencez à vous demander si le Manoir est infesté de – *qu'est-ce que c'est ?*

Quelque chose vient de filer furtivement sur le manteau de la cheminée. Vous reculez instinctivement. Quelle que soit cette créature, elle court trop vite pour que vous puissiez la discerner clairement. Elle grimpe sur la chaise, traverse le pupitre, marche sur le mur et redescend sur le manteau avant de s'immobiliser enfin ...

Rendez-vous au **27**.

## 247

Lorsque vous entrez furtivement dans la chambre, faisant tous les efforts pour demeurer silencieux, quelque chose atterrit sur votre nuque. Des griffes aiguisées vous sillonnent la peau et vous basculez contre le mur.

Le chat qui vient de vous attaquer pousse un miaulement furieux et retombe au sol. Il est noir comme du charbon ; ses yeux bleu d'eau vous jettent un regard froid pendant un moment, avant qu'il ne saute par la fenêtre ouverte et disparaisse. Avec précaution, vous passez une main sur votre nuque ; vous la retirez trempée de sang. Vous avez perdu 2 points d'Endurance.

En vous souvenant brusquement de la raison pourquoi vous êtes entré ici, vous virevoltez et constatez que Pravemi a disparu ! Il n'y a qu'une issue à cette pièce : une porte sur la droite. Si vous voulez l'emprunter, rendez-vous au **165**. Si vous aimez mieux fouiller la chambre d'abord, rendez-vous au **353**.

## 248

Vous attendez patiemment pendant quelques minutes, mais rien ne se passe. Vous tirez sur la corde, mais toujours, aucune réponse ne vient. Lorsque vous faites remonter le monte-plat sans rencontrer de résistance, vous vous demandez si l'inconnu à l'étage inférieur a disparu. Lorsque le plat revient enfin à votre hauteur, vous remarquez que les bouteilles sont encore là. Elles n'ont pas été touchées.

Vous avez suffisamment perdu de temps ici. Si vous voulez quitter la pièce, rendez-vous au **286**. Si vous voulez entrer dans la chambre STREGA, rendez-vous au **340**.

## 249

Prenant plusieurs pas de recul, vous abaissez votre épaule et foncez dans la porte. Après quelques tentatives, vous n'avez rien accompli et votre épaule est endolorie. Vous perdez 2 points d'Endurance. Êtes-vous prêt à faire une offrande ? Rendez-vous au **338**. Ou allez-vous continuer à vouloir vous échapper ? Rendez-vous au **364**.

## 250

— Parle vite, ordonnez-vous. Un mauvais geste et je n'hésiterai pas à vous tuer.

— Oui, oui, râle-t-elle. Vous cherchez sûrement à vaincre le Maître. L'arme que vous recherchez qui rend cela possible est l'Étoile des Âges. Elle est dissimulée dans une chambre secrète en dessous de la maison. Je ne connais pas son emplacement, mais si vous la découvrez, je connais le mot de passe qui ouvre la porte, c'est *Medruseld*. C'est tout ce que je sais, alors laisse-moi en paix, intrus.

Elle a craché ces derniers mots d'une voix méprisante. Vous la regardez furieusement, mais elle demeure sans expression. Relevant lentement le couteau, vous vous redressez et reculez jusqu'à la porte, sans la quitter des yeux. La porte est verrouillée lorsque vous tentez de l'ouvrir, mais la Strega claque des doigts et elle s'ouvre. Vous quittez la salle en fermant la porte derrière

vous, puis sortez dans le couloir. Rendez-vous au **286**.

## 251

Les battements de votre cœur vous martelant les oreilles, vous courez à toute allure vers le mur. La congrégation, manifestement ahurie par votre geste, ne fait rien pour vous arrêter. Rendez-vous au **13**.

## 252

Les trous dans le plancher deviennent plus larges. Les hurlements des hommes sont supplantés par les roulements de tonnerre. Quelqu'un parvient à vous saisir, mais vous lui assénez un coup de pied et il glisse dans un trou. Vous jetez désespérément des regards affolés aux alentours, mais il ne semble exister aucune issue.

Vous ressentez alors une brûlure à votre cou.

Vous saisissez le pentacle que le garde vous a confié. Inexplicablement, une flèche est apparue à sa surface, indiquant l'ouest. Même si vous faites tourner le pentacle dans vos mains, la flèche demeure pointée dans la même direction. En regardant dans cette direction, vous voyez qu'une brèche est apparue dans le mur, et que le passage au-delà paraît intact.

N'ayant plus rien à perdre, vous courez vers l'issue. Rendez-vous au **280**.

## 253

Quelque chose dans le visage de cet homme ne vous inspire aucune confiance. Une fraction de seconde plus tard, un éclair métallique fend l'air alors qu'il fait siffler une dague vers vous ! Alarmé, vous bondissez vers l'arrière et elle laisse une estafilade sur votre bras. Vous perdez 1 point d'Endurance et l'homme se redresse avec un grognement de colère. Il vous empêche de sortir et vous devez le combattre jusqu'à la mort.

**HOMME FOURBE** : Habileté 9 Endurance 11

Si vous êtes vainqueur, vous ne trouvez rien en sa possession, mais vous pouvez garder son arme si vous n'en possédez pas. Si vous n'avez pas encore parlé aux autres, vous pouvez vous approcher de la vieille femme : rendez-vous au **233**. Ou vous pouvez parler au deuxième homme : rendez-vous au **120**. Autrement, vous devez retourner au rez-de-chaussée et explorer le couloir : rendez-vous au **86**.

## 254

Vous avancez prudemment jusqu'à la fenêtre et jetez un regard à l'intérieur. La chambre est éclairée par un foyer brûlant de vie. Vous apercevez aussi une table et un divan confortable où un homme est assis, en train de lire. Cet homme n'est nul autre que le Comte Pravemi en personne !

Qu'allez-vous maintenant faire ?

Si vous voulez pénétrer subrepticement dans la pièce et l'assassiner, rendez-vous au **43**. Si vous ne croyez pas être prêt à poser un tel geste, vous pouvez essayer l'autre fenêtre : rendez-vous au **164**. Ou vous pouvez essayer la porte : rendez-vous au **185**.

## 255

Le tunnel descend en pente. Vous avancez lentement, méfiant envers les pièges qui peuvent vous

guetter dans l'obscurité d'encre. Éventuellement, une lueur pâle apparaît. Le tunnel s'équarrit et vous discernez maintenant des torches fixées aux parois à intervalles réguliers.

Après une trentaine de mètres, un tunnel secondaire apparaît sur votre gauche. Ce nouveau passage est plongé dans les ténèbres, tandis que celui que vous suiviez continue droit devant. Si vous voulez emprunter la nouvelle branche du tunnel, rendez-vous au **350**. Si vous voulez continuer à marcher dans la même direction, rendez-vous au **319**.

## 256

Prenant une grande inspiration, vous faites brusquement volte-face et foncez devant les hommes. Alors que vous vous approchez du tournant, vous entendez des cris derrière vous. Tentez votre Chance, deux fois. Si vous êtes Chanceux deux fois, rendez-vous au **58**. Si vous êtes Chanceux une fois, rendez-vous au **237**. Si vous êtes Malchanceux les deux fois, rendez-vous au **269**.

## 257

La porte s'ouvre lentement, et un homme d'allure jeune aux cheveux bruns frisés se tient devant vous. Vous vous étudiez mutuellement pendant quelques instants.

— Oui ? demande-t-il finalement. Comment puis-je vous servir ?

Vous lui dites que vous êtes venu faire une présentation. Lorsqu'il continue à vous regarder avec perplexité, vous lui tendez la feuille de confirmation. Alors qu'il l'examine, une autre voix vous parvient de l'intérieur de la maison :

— Qui est-ce, D'Onoffrio ?

Cette voix semble être celle d'un individu plus âgé, ce qui se trouve confirmé quand un homme d'âge moyen, de grande taille, apparaît dans l'entrée. Il a des yeux noirs comme la nuit, un visage affable, et des cheveux noirs striés de gris, peignés vers l'arrière. Le plus jeune des deux hommes s'écarte d'un pas.

— J'ai l'honneur de vous présenter Pravemi, comte d'Orvieto, le très estimé ...

Pravemi fait un geste de la main et D'Onoffrio se tait.

— Maintenant, mon ami, que pouvons-nous faire pour vous ? demande-t-il poliment.

D'Onoffrio lui tend la feuille et le Comte l'étudie. Ses sourcils se lèvent de surprise.

— Mon ami, j'ai bien peur que vous ne soyez victime d'un infortuné malentendu ! Nous ne vous attendions pas avant le lever du jour !

Vous protestez, détaillant votre long voyage et le caractère inconvenient de votre visite.

— Je comprends votre frustration, mon ami, mais j'attends des visiteurs demain matin, et ils doivent être présents également. Veuillez entrer, et nous parviendrons peut-être à nous entendre de façon mutuellement satisfaisante.

Allez-vous accepter cette invitation ? Rendez-vous au **118**.

Ou allez-vous retourner à votre voiture avec dépit ? Rendez-vous au **74**.

## 258

Vous êtes pris de panique. Vous courez vers la porte, mais découvrez qu'elle est verrouillée. Il n'y a pas de fenêtre dans cette chambre. Vous êtes prisonnier. Vos yeux fouillent la chambre. Les ombres projetées par la lampe semblent se tordre et se convulser de façon lugubre. Quel maléfice habite cette pièce ? Qui rit ? Sortirez-vous vivant du Manoir ? *Quel est ce bruit ?*

Vous vous affaissez sur le sol en tremblant misérablement, le visage enfoui dans les mains. Le Manoir a détruit votre raison et vous êtes incapable de continuer. Vous n'entendez même pas

la porte qui s'ouvre, ni les pas qui entrent et qui s'arrêtent en face de vous ...

## 259

Cassandra s'arrête directement en face de vous. On dirait bien qu'elle est réelle.

— Alors ? Prends ma main, ordonne-t-elle.

Vous vous détendez un peu et touchez ses poignets, mais *votre main ne saisit que de l'air ! Elle passe complètement à travers elle !*

Avant même que le choc ne parvienne à votre esprit, une chose terrible se produit : la chambre est brusquement plongée dans la noirceur totale, tout comme si quelqu'un avait fermé un commutateur. Roulez 2 dés. Si le résultat est supérieur ou égal à votre total actuel de Peur, rendez-vous au **341**. S'il est inférieur à votre total de Peur, rendez-vous au **278**.

## 260

Une femme d'une beauté sidérante est étendue sur le lit. Elle est couchée sur le flanc et vous fait face. Une chevelure noire comme du charbon descend en cascades sur ses épaules, s'assortissant à sa robe noire aux formes révélatrices. Ses yeux bleu d'eau sont attentivement fixés sur vous et un léger sourire paraît aux coins de ses lèvres rouge sang.

Pendant quelques moments, vous ne faites que la regarder, ahuri. Son sourire s'élargit et elle se dresse en position assise. Sa voix est aussi belle que son visage.

— Bienvenue à toi.

— A... Allô, soufflez-vous.

Vous ne trouvez rien de mieux à dire, alors vous demandez spontanément :

— Qui êtes-vous ?

Elle penche la tête et une expression taquine envahit son visage.

— Mon nom ? Voyons, je suis Cassandra, la fille du Comte Pravemi !

Que pensez-vous de cette réponse ? Allez-vous :

Continuer à lui parler ?

Rendez-vous au **389**.

Sortir de la chambre en courant ?

Rendez-vous au **47**.

Refuser de la croire jusqu'à preuve du contraire ?

Rendez-vous au **283**.

## 261

À travers un voile de douleur, vous serrez le manche de votre arme et concentrez sur le contour flou de la Strega. Rejetant votre main en arrière, vous lancez votre lame vers sa poitrine. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **95**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **20**.

## 262

Tournant à droite, vous marchez jusqu'à la porte et voyez qu'elle porte le nom BAMBINI. Vous tendez l'oreille contre la porte et discernez faiblement deux voix aigues qui semblent pouffer et s'esclaffer de rire. Mû par la curiosité, vous entrouvrez la porte et jetez un regard à l'intérieur.

La chambre contient un lit, une table et un placard dont la porte est recouverte d'un miroir. Plusieurs chandeliers sont posés sur la table et dégagent une lumière suffisante pour éclairer toute la pièce. Au centre de la chambre, sur un tapis, deux enfants, un garçon et une fille, sont assis ensemble. Ils rient en jouant avec des poupées de tissu.

Si vous voulez faire connaître votre présence, rendez-vous au **107**. Si vous voulez fermer la porte et suivre le couloir jusqu'à ce qu'il tourne à gauche, rendez-vous au **115**. Si vous préférez retourner au croisement, rendez-vous au **150**.

## 263

La porte s'ouvre sur une petite bibliothèque. Des piles de livres sont entassés sur des étagères du plancher au plafond, faisant le meilleur usage possible de l'espace restreint. Une lampe brûle sur une table de nuit au milieu de la chambre, éclairant fort bien les lieux. Vous vous demandez si ces livres peuvent vous apporter des indications utiles. Si vous êtes en possession du cachet personnel du Comte Pravemi, rendez-vous au **78**.<sup>13</sup> Sinon, rendez-vous au **113**.

## 264

Vous chassez les draps du lit – rien. Sous le lit – rien. Autour du foyer – zéro. En fouillant dans le bureau, vous êtes agacé de constater qu'il est complètement vide. Vous comprenez que vous êtes en train de perdre votre temps. Rendez-vous au **105**.

## 265

Une main sur la gorge du Vampire, vous levez votre arme au ciel – où elle semble briller d'un feu sacré pendant une brève seconde – et l'enfoncez dans le cœur du Vampire. Il émet un hurlement infâme et ses ongles labourent votre poitrine – vous perdez 2 points d'Endurance – avant de relâcher son emprise et de laisser ses bras tomber mollement le long de ses flancs. Les yeux du Vampire brillent encore de haine, mais il ne voit plus rien. Rendez-vous au **4**.

## 266

Vous bondissez sur la créature et portez un coup à sa tête, mais vous ne réussissez qu'à lui rendre sa lucidité. Elle réplique avec un coup violent à votre propre tête qui vous catapulte vers l'arrière, inconscient. La bête infernale vous saute dessus et vous déchire en morceaux. C'est ainsi que vos jours prennent fin.

## 267

Pravemi marche à grandes enjambées confiantes vers vous, brandissant sa lame. Vous l'affrontez de pied ferme. Livrez le combat.

**PRAVEMI** : Habileté 10 Endurance 15

Prenez note de ce qui suit : D'Onoffrio, tel le lâche qu'il est, interviendra pour aider son maître à chaque deuxième assaut. Il a une Habileté de 9 points. À ce moment, vous devez vous défendre contre les deux en même temps. Si l'un ou l'autre obtient un meilleur Total d'Attaque que le vôtre, il vous blesse normalement, mais votre cible est uniquement Pravemi et vous ne pouvez le blesser que si votre Total d'Attaque est supérieur au sien. Si vous réduisez l'Endurance de Pravemi à 4 points ou moins, cessez de vous battre et rendez-vous au **384**.

---

<sup>13</sup> En raison de la conséquence, il faudrait plutôt lire : *Si vous êtes entré dans la chambre « Stringiamano ».*

## 268

Vous tirez votre couteau et bondissez vers eux, tuant le premier avant qu'ils ne puissent réagir. Ils reprennent vite leurs sens et tirent leurs propres lames. Par chance, le couloir est étroit et ils ne peuvent vous attaquer que deux à la fois.

**PREMIER ACOLYTE** : Habileté 7 Endurance 9

**SECOND ACOLYTE** : Habileté 8 Endurance 8

À chaque assaut, décidez lequel des deux vous souhaitez attaquer. Contre l'autre, vous ne pouvez que vous défendre. Bien entendu, ils peuvent vous blesser tous les deux s'ils obtiennent un meilleur Total d'Attaque que le vôtre. Si vous gagnez, rendez-vous au **104**.

## 269

Un poignard vous atteint droit dans le dos. Sous le choc, vous exhalez et trébuchez vers l'avant, perdez l'équilibre, et heurtez le sol. Quelques secondes plus tard, des mains dures vous relèvent et vous entendez des souffles d'ahurissement lorsque votre cagoule est retirée. Vous êtes entraîné le long du tunnel, sous une alcôve, puis autour d'un mur, tout cela malgré votre résistance farouche. De l'autre côté de l'alcôve s'ouvre une vaste salle au centre de laquelle est situé une estrade. Une jeune femme est attachée sur un autel et vous êtes jeté sans cérémonie auprès d'elle. Il y aura un sacrifice de plus ce soir, lors du Festin de la Lune Noire.

## 270

Alors que vous marchez vers le bureau, un bruit se fait entendre derrière vous. Vous virevoltez, brandissant votre arme (si vous en avez une) ... mais il n'y a rien. Vous jetez un coup d'œil au miroir et votre cœur manque un battement. *Votre reflet a disparu !*

Avant d'avoir pu réagir, vous ressentez une petite tape sur l'épaule. Vous vous retournez et faites face à une image de vous-même. Cette chose est identique à vous en tout point, sauf en ce qui concerne ses yeux écarlates et son large sourire horrible.

Le choc vous fait gagner 2 points de Peur.

Sans vous laisser la chance de réagir, elle vous attaque et vous devez vous défendre.

**IMAGE MIROIR** : Habileté — Endurance —

Cette apparition a exactement les mêmes attributs que vous-même. Si vous possédez une arme, elle en possède une identique. Votre seul avantage dans ce combat est la Chance : vous pouvez Tenter votre Chance alors que votre adversaire ne le peut pas.

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **146**.

## 271

Vous énoncez le mot de passe et attendez. Les secondes passent. Au moment même où vous commencez à perdre espoir, la porte s'ouvre en glissant. Vous scrutez l'intérieur et remarquez une table décorée d'une nappe blanche, sur une région surélevée du sol qui sépare la chambre en deux niveaux distincts. Cette pièce est bien éclairée par un chandelier en verre suspendu au plafond. Quelque chose a été déposé sur la table, et vous entrez pour mieux le distinguer. Rendez-vous au **178**.

## 272

Vous dirigez progressivement le sujet de la conversation vers le Manoir. Avec qui vivent-ils ? Qui prend soin d'eux ? Où vont-ils et qui visitent-ils à l'extérieur de la maison ?

Ils paraissent mystifiés par vos questions.

— C'est le temps de l'histoire ! interrompt Aldo. Règles de la maison. Vous êtes le visiteur, vous devez commencer.

— Oh, oui, s'il vous plaît ! s'exclame Anna en applaudissant avec joie.

Elle vous regarde avec excitation :

— J'aime les histoires !

Si vous croyez perdre votre temps ici, vous pouvez quitter les enfants et suivre le couloir, qui tourne à gauche, rappelons-le : rendez-vous au **115**. Ou vous pouvez retourner à l'intersection : rendez-vous au **150**. Si vous décidez de raconter une histoire aux enfants, rendez-vous au **308**.

## 273

Le démon chancelle sous votre coup ultime. Il lève la tête au firmament et mugit son tourment avant de s'écraser au sol. Un moment de silence absolu s'ensuit, avant qu'un roulement lointain ne parvienne à vos oreilles.

La chambre se met à trembler. Des fissures apparaissent dans le sol. À ce moment, une porte s'ouvre et vomit un torrent d'hommes en robes noires. Certains, en voyant les restes du démon, s'affaissent au sol et hurlent des lamentations. D'autres poussent des cris de terreur et cherchent un moyen de s'enfuir, mais perdent l'équilibre quand les secousses s'intensifient.

Les fentes dans le plancher sont devenues des trous béants ; l'un d'eux engloutit le cadavre du Démon Infernal. Nombreux sont les hommes qui tombent en compagnie de leur maître vers l'éternelle damnation, hurlant de terreur tout au long de leur chute. Vous saisissez l'Étoile, priant pour qu'elle vous désigne une issue, mais elle glisse de vos mains et disparaît dans un trou, sa lumière pâlisant à mesure qu'elle tombe sur d'innombrables lieues.

Portez-vous un Pentacle de Bronze ? Dans l'affirmative, rendez-vous au **252**. Si vous ne possédez pas cet objet, rendez-vous au **346**.

## 274

Alors que vous portez le coup final, la goule horrible tombe à la renverse sur l'une des armoires. La porte de l'armoire s'ouvre et une pile d'assiettes tombe au sol avec un fracas assourdissant ! Trop tard, vous entendez des pas qui s'approchent de la porte derrière vous. Rendez-vous au **81**.

## 275

Le Comte revient dans la chambre, issu d'un couloir secondaire.

— Une fois de plus, je vous demande pardon, mon ami.

Vous lui assurez que ce ne fut aucun problème et il sourit en regardant sa montre.

— Il se fait tard, et dans quelques heures seulement, vous devez vous réveiller. D'Onoffrio vous conduira à votre chambre. Bonne nuit.

Vous le remerciez et suivez D'Onoffrio à l'étage. Le deuxième étage du Manoir est un vaste réseau de corridors éclairés à intervalles réguliers par des lampes fixées au mur. Vous passez devant plusieurs portes qui affichent des noms sur des plaques en cuivre. Enfin, vous parvenez à une porte anonyme au bout d'un couloir.

Elle donne sur une chambre confortable renfermant un lit recouvert de draps de satin. Sur une petite table de nuit, vous apercevez un miroir, un verre, une cruche d'eau et un petit seau rempli de cubes de glace. D'Onoffrio vous souhaite bonne nuit et ferme la porte en sortant.

Vous déposez vos vêtements près du lit et glissez sous les draps. Alors que vous sombrez dans le sommeil, vous entendez le doux clapotis de la pluie à l'extérieur de la fenêtre.

Rendez-vous au **21**.

## 276

Alors que vous quittez la bibliothèque, un reflet furtif attire votre regard. Une petite chaîne en argent gît sur le sol. Apparemment, il s'agissait d'un médaillon, mais le fermoir s'est brisé. Vous décidez d'empocher la Chaîne d'Argent (n'oubliez pas de l'inscrire sur votre Feuille d'Aventure) avant de quitter la pièce. Ensuite, vous tournez le coin. Rendez-vous au **186**.

## 277

Vous vous détendez en vous affaissant confortablement dans le fauteuil, sirotant votre soda pendant que le Comte prend une gorgée de son brandy. Il vous demande de lui parler de vous-même, de votre famille et de votre emploi. En retour, il vous parle de lui-même. Rendez-vous au **100**.

## 278

Après tout ce qui vous est arrivé dans cette demeure, ce choc ultime dépasse le seuil du tolérable. Votre cœur cesse simplement de battre et vous vous écroulez au sol, mort.

## 279

Dans petits morceaux de porcelaine jonchent la pièce. Vous faites une fouille superficielle, mais ne parvenez plus à retrouver la bague en diamant que vous avez offerte. La porte de la chambre s'est ouverte à quelque moment durant la bataille et vous décidez de ne plus perdre de temps ici. Rendez-vous au **102**.

## 280

La brèche dans laquelle vous avez pénétré semble être, en fait, un tunnel. Vous courez dans les ténèbres de toute la vitesse de vos jambes, sans vous soucier de ce qui peut vous attendre. Le tumulte derrière vous s'estompe progressivement.

Le tunnel tourne et serpente, monte et descend, et vous émergez finalement du flanc d'une colline, près de l'amorce du sentier qui mène au Manoir. Vous vous retournez pour faire face à l'édifice. Il se dresse, silencieux, abandonné, sans laisser paraître la moindre trace du chaos qui en dévore l'intérieur. Brusquement, vous voyez la façade basculer vers l'arrière ; dans l'instant qui suit, le Manoir s'effondre sur lui-même, vomissant un gigantesque nuage de fumée qui monte lentement dans le ciel matinal.

Vous jetez un regard au pentacle qui a sauvé votre vie, et vous le glissez sous votre chemise. La pluie a cessé et l'air a une odeur fraîche et propre. Vous tournez le dos au Manoir et marchez sans vous hâter vers votre voiture.

Ce sera une belle journée.

## 281

Vous déposez les pièces dans les mains, prenant garde à n'en laisser tomber aucune. Pendant que cette tâche vous occupe, l'une des mains prend subitement vie et vous attrape le poignet ! Vous sursautez de frayeur, mais sans pouvoir vous dégager : la poigne est trop serrée.

Vous regardez le visage de la statue, mais rien n'a changé. Le sourire maniaque est toujours présent et elle ne fait aucun autre mouvement. Vous ne pouvez ni vous libérer, ni traîner la statue avec vous – elle paraît enracinée dans le plancher.

La colère cède sa place au désespoir lorsque vous comprenez que vous êtes coincé. Malgré tous vos efforts, vous ne pourrez plus vous délivrer. Vous appellerez à l'aide, mais personne ne viendra. Votre vie s'éteindra à petit feu dans l'emprise de ce démon surnaturel.

## 282

Vous remontez le tunnel en sens inverse. La porte donnant sur le placard est toujours ouverte, et lorsque vous y reprenez pied, l'odeur du Zombie écartelé vous prend aux narines. Un frisson vous passe sur l'échine et vous ouvrez attentivement la porte pour vous assurer que personne ne demeure dans la chambre. Une fois satisfait, vous sortez vite du placard, fermez la porte derrière vous, replacez la chandelle sur la table, et sortez dans le couloir. Rendez-vous au **378**.

## 283

Pendant un moment, vous la regardez dans les yeux. Souvenez-vous du début de cette aventure. Avez-vous examiné les photos dans le salon de Pravemi ? Si vous l'avez fait, rendez-vous au **381**. Sinon, rendez-vous au **193**.

## 284

Si vous avez une arme, rendez-vous au **65**. Si vous combattez sans arme, rendez-vous au **266**.

## 285

L'homme ne donne aucune réponse à vos questions. Il ne fait que vous regarder fixement, une lueur de haine brûlante dans les yeux. Vous commencez à perdre votre sang-froid et exigez qu'il parle sous peine de perdre la vie. Sur ce, il plisse les yeux et un sourire joue sur ses lèvres.

— Vous êtes condamné, étranger, murmure-t-il. Le Maître vous fera payer vos transgressions. Et je vais recevoir ma récompense immédiatement !

Sans vous laisser le temps de réagir, il glisse sa main libre devant sa gorge. Du sang jaillit aussitôt à gros bouillons. Vous prenez un pas de recul dégoûté tandis que sa main tombe mollement au sol, révélant une petite lame de poche dissimulée dans sa paume.

Vous secouez la tête avec incrédulité. Rendez-vous au **192**.

## 286

Suivant le couloir au-delà du tournant, vous arrivez au sommet d'un escalier qui descend au rez-de-chaussée. Puisqu'il n'y a plus de portes ici, vous descendez. Rendez-vous au **140**.

## 287

Une sensation de brûlure parvient à votre peau et votre main est instinctivement attirée par le

joyau. Dès que vous le touchez des doigts, des sensations de soulagement et de quiétude se déversent en vous, quoique vous ressentiez aussi une grande prémonition de danger. Vous vous sentez vif et alerte, et attendez de pied ferme pendant que la chose qui fut Cassandra se transforme et révèle sa vraie nature. Elle poursuit :

— Ce niais priait chaque jour pour que sa fille lui revienne, mais bien sûr, elle ne revint pas. Alors un jour, il se tourna vers quelqu'un d'autre. Et en ce jour ...

Elle siffle et fait volte-face.

— ... sa prière fut exaucée !

Tout à coup, foudroyé par la réalisation, vous comprenez que tout ce que vous avez vu et subi dans cette maison fut créé par le démon de l'Enfer qui se dresse devant vous. Il a acquis une épaisse fourrure et ses yeux ont changé de couleur, du bleu brillant au rouge ensanglanté. Ses pupilles étroites ont pris la forme de croissants de lune. Peut-être est-il fort pertinent de mentionner aussi que la chose a grandi jusqu'à trois fois sa taille originale.

Le démon continue à s'adresser à vous, mais ses paroles sont devenues des râles gutturaux incompréhensibles. Il ouvre brusquement la gueule et crache un amas de liquide enflammé dans votre direction. Si vous possédez un bouclier, rendez-vous au **336**. Sinon, rendez-vous au **96**.

## 288

Vous entrez prudemment dans la chambre, retenant votre souffle. Toujours aussi lentement, vous refermez la porte derrière vous. Maintenant que vous êtes à l'intérieur de la pièce, vous pouvez voir qu'elle ne contient qu'un piano, un divan, et une fenêtre.

Vous avancez précautionneusement vers le piano, souhaitant entrevoir celui qui le joue. Vous n'êtes qu'à quelques pas du but quand une planche grince sous votre pied.

La musique cesse abruptement. Rendez-vous au **22**.

## 289

Vous passez immédiatement aux choses sérieuses. Vous n'êtes pas assez naïf pour croire qu'elle ignore tout de ce qui se passe dans cette maison, alors vous décidez de déterminer si elle est avec ou contre vous. À cette fin, vous lui racontez les épreuves que vous avez subies dans cette maison et vous lui avouez vos intentions. Elle vous écoute sans interrompre, impassible. Lorsque vous cessez de parler, vous demeurez nerveusement en attente, en vous demandant si elle va maintenant invoquer quelque créature infernale pour vous détruire.

Elle ne fait rien de tel. En vous fixant d'un regard pénétrant, elle prend la parole :

— Étranger, j'apprécie votre franchise. En effet, je sais ce qui se passe dans cette maison et quelles sont les activités de mon père. Je tenterais bien de l'arrêter, ou même de m'enfuir, mais je suis sa prisonnière. Il ne me garde pas enfermée dans les donjons, avec les autres prisonniers, mais il me retient dans cette maison, souhaitant qu'un jour je me rallie à lui.

De chagrin, elle penche la tête.

— D'autres que vous ont voulu mettre fin à son règne de terreur – tous ont échoué. Mais peut-être serez-vous celui qui réussira.

Elle vous dévisage pendant quelques moments.

— Oui. Je vais vous aider.

Rendez-vous au **223**.

## 290

Vous virevoltez et courez vers la porte. Vous y êtes presque lorsqu'une souffrance affreuse vous déchire le dos. La force vous jette au sol. Vous êtes marginalement conscient du poignard qui saille de votre dos au moment où des mains rudes vous relèvent. Vous êtes entraîné de l'autre côté du tournant, sous une alcôve et autour d'un mur, jusqu'à une estrade. Là, une jeune femme est étendue et liée sur un autel, et vous êtes jeté auprès d'elle. Il y aura un sacrifice de plus ce soir, lors du Festin de la Lune Noire.

## 291

Quelque chose sort de l'ombre. Il – ou *ça* – est vêtu de noir des pieds à la tête, mais possède un visage et des mains blancs comme neige. Son visage est impassible ; des yeux noirs et liquides vous fixent sans expression. Quelque chose dans son allure vous paraît vaguement familier et terrifiant ; quelque chose qui provient des cauchemars les plus noirs de votre enfance. L'être avance et vous devez trouver le courage de vous défendre, car vous affrontez—

**L'BONHOMME SEPT HEURES** :<sup>14</sup> Habileté 10 Endurance 12

Avant chaque Assaut, roulez 1 dé. S'il advient que vous tirez un 1, vous mourez immédiatement de Peur et votre aventure est terminée. Si vous gagnez, rendez-vous au **37**.

## 292

Vos yeux croisent ceux de Cassandra. Si vous êtes en possession d'une broche sertie de bijoux, rendez-vous au **368**. Sinon, rendez-vous au **70**.

## 293

Vous vous traînez farouchement jusqu'à la porte, qui s'est refermée. Vous tendez une main tremblante de douleur vers le haut, serrez la poignez et tournez. Mais non – verrouillée ! Vous vous affaissez, envahi par la frustration. Serait-ce la fin ? Si vous possédez une Clé d'Or, rendez-vous au **72**. Sinon, rendez-vous au **169**.

## 294

Vous serrez sa main dans les vôtres.

— Oui. Je vais vous aider. J'ai pleinement l'intention de le vaincre moi-même, mais il est bon de pouvoir compter sur de l'aide.

Elle sourit.

— Attendez ici.

Marchant jusqu'à son bureau, elle ouvre un tiroir et revient avec une broche sertie de bijoux, qu'elle attache à votre col.

— Ceci ne vous protégera pas complètement, mais affaiblira ses pouvoirs. Si vous continuez à suivre le couloir, vous finirez par le rencontrer. Je vais m'assurer d'y être également. Et alors, avant qu'il ne puisse comprendre ce qui lui arrive, nous le vaincrons ensemble. Il ne pourra jamais se défendre contre deux assaillants.

En la remerciant, vous quittez la chambre. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez es-

---

<sup>14</sup> L'bonhomme sept heures : *The Bogey Man* dans la version originale.

sayer l'autre porte en vous rendant au **357**. Si vous voulez continuer immédiatement le long du couloir, rendez-vous au **90**.

## 295

Vous atteignez la base des escaliers et prenez un moment pour vous orienter. Sur votre gauche s'ouvre un long couloir qui semble passer devant au moins une porte avant de tourner à droite. Sur votre droite se trouve une porte sans nom. La scène devant vous est fort paisible : une table basse est disposée entre deux fauteuils somptueux. Un foyer est situé quelques mètres derrière. Allez-vous :

Suivre le couloir ?

Rendez-vous au **86**.

Ouvrir la porte sur votre droite ?

Rendez-vous au **376**.

Vous asseoir quelque temps ?

Rendez-vous au **62**.

## 296

Vous rampez jusqu'à la table, vous hissez debout, et la renversez. Elle heurte le pied du lit et chute au sol avec un bruit sourd. La Strega n'est pas impressionnée. Elle lève la poupée à ses dents et arrache un pan de tissu. Une plaie sanglante apparaît dans votre flanc – vous perdez 6 points d'Endurance. Si vous êtes toujours en vie, allez-vous :

Vous soumettre à sa merci ?

Rendez-vous au **377**.

Ramper jusqu'à la porte ?

Rendez-vous au **293**.

Lui lancer votre arme, si vous ne l'avez pas encore fait ?

Rendez-vous au **261**.

## 297

Vous posez le diamant dans les mains de la statue. Après un moment, vous clignez des yeux et secouez la tête, car vous croyez avoir vu ... oui ! La statue *bouge* !

Elle lève le diamant à ses yeux, tout comme si elle l'admirait. Elle pose alors son regard sur vous et hoche la tête. Vous faites de même, sans trop savoir pourquoi. Ensuite, la statue tend une main derrière son dos et vous présente un petit tube rempli d'un liquide clair. Enfin, elle s'immobilise à nouveau, le poing serré sur le diamant. Rayez-le de votre liste d'équipement.

Allez-vous maintenant boire la potion – rendez-vous au **229** – ou renoncer à cette idée – rendez-vous au **361** ?

## 298

Le temps paraît ralentir. Vous perdez votre sens de l'orientation et votre lucidité, mais demeurez étrangement serein. Vous êtes vaguement conscient de l'approche souriante de Cassandra. Elle dit quelque chose, mais vous ne parvenez pas à distinguer ses mots. Dans l'instant qui suit, elle vous escorte jusqu'à la chaise, où vous vous asseyez. Vous êtes subitement pris de somnolence, et fermez les yeux pour quelques instants. Et alors ...

... vous chanceliez sur vos pieds, pleinement éveillé.

Vous êtes debout dans un couloir. Il vous paraît familier. Deux portes se font face. Vous êtes attiré par celle à droite, mais elle est verrouillée. Vous avez de vagues souvenirs de ... quoi ? Un rêve ? Votre imagination ? Ou la réalité ?

Cassandra ... le nom s'est brûlé au fer rouge dans votre esprit. Vous ressentez brusquement le besoin de défoncer la porte, mais vous vous maîtrisez promptement. Si vous ne l'avez pas en-

core fait, vous pouvez essayer l'autre porte : rendez-vous au **357**. Ou vous pouvez continuer à suivre le couloir : rendez-vous au **90**.

## 299

Ayant éliminé le vieil homme, vous fouillez rapidement à travers les débris et trouvez une dague sous le matelas, que vous pouvez conserver si vous avez besoin d'une arme. Vous trouvez également un paquet de cartes bien disposé sur le sol, que vous pouvez garder aussi. Vous quittez la pièce et continuez le long du couloir. Rendez-vous au **166**.

## 300

D'Onoffrio ouvre une bouteille d'eau minérale pétillante et la verse dans un verre pour vous. Le Comte se détend avec son brandy pour un moment, puis entame une conversation. Il vous demande de lui parler de vous-même, de votre famille et de votre occupation. En retour, il vous parle de lui-même et de sa famille. Rendez-vous au **100**.

## 301

Vous secouez la grille avec frustration ; elle est vieille et rouillée et ses gonds sont branlants. Vous décidez de l'ouvrir de force en fonçant sur elle. Roulez 2 dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre *Habilité naturelle* (sans arme), la grille s'ouvre à la volée ; sinon, il vous faut plusieurs tentatives pour défoncer la grille et vous devez réduire votre *Endurance* de 2 points.

D'une façon comme de l'autre, vous franchissez la grille et recevez bientôt une pluie fine. En regardant aux alentours, vous discernez aussitôt la forme lugubre du Manoir. Vous semblez être à l'arrière de la maison. Un chemin fait le tour du domaine, s'enfonçant dans les ténèbres. Si vous désirez trouver un moyen de pénétrer à nouveau dans le Manoir, rendez-vous au **26**. Si vous voulez plutôt en faire le tour et revenir à votre voiture, rendez-vous au **374**.

## 302

— Pardonnez-moi, répondez-vous en souriant. Je ne pouvais pas dormir, alors j'ai cru me fatiguer un peu en faisant le tour du Manoir. J'ai vu des choses très ... intéressantes.

Vous la dévisagez attentivement, guettant toute réaction, mais elle ne trahit aucune émotion. Vous poursuivez en employant la même tactique :

— Votre père tient compagnie à des gens intéressants. Que pensez-vous de tout cela ?

Elle répond froidement :

— Oh, je n'ai pas l'habitude de me mêler des affaires de mon père.

Vous réfléchissez attentivement à vos prochaines paroles. Si elle est aussi malfaisante que son père, alors elle se moque manifestement de vous, telle une chatte jouant avec sa proie. Par contre, il est également possible qu'elle *vous* ait mépris pour un ami de son père, et qu'elle n'ose pas encore vous révéler ses vrais sentiments. Le seul moyen de trancher est d'être parfaitement honnête avec elle.

Si vous souhaitez révéler vos intentions, rendez-vous au **223**. Si vous croyez que cette façon d'agir est trop risquée, vous pouvez simplement vous excuser et partir : rendez-vous au **363**. Alternativement, vous pouvez tenter quelque chose de drastique : l'attaquer pour la forcer à révéler tout ce qu'elle sait. Si vous choisissez cette option, rendez-vous au **152**.

### 303

Vous levez un pion de l'autre côté du jeu et l'avancez de deux cases. Après quelques secondes, un cavalier flotte au-dessus du plateau et occupe une nouvelle case. Vous étudiez le tableau pour quelques secondes, puis contrez avec un nouveau coup, prenant un siège en même temps.

Votre adversaire – en qui vous reconnaissez maintenant un squelette revêtu d'un capuchon – choisit une autre pièce. Étrangement, vous ne ressentez aucune angoisse : vous êtes trop occupé à analyser votre position. Vous bougez une pièce ... puis une autre ... et le temps passe ... et finalement, pour vous, le temps cesse d'exister. Votre mission, votre vie, plus rien de cela n'a d'importance désormais.

La partie prend éventuellement fin, et vous levez les yeux vers votre adversaire. En réponse à votre question silencieuse, il hoche la tête : « Deux en trois ? »

### 304

L'homme applaudit de joie et vous entraîne tout autour du laboratoire. Il vous apprend que son nom est Petruccio et qu'il est le chimiste personnel du Comte Pravemi depuis plusieurs années. Vous lui demandez pourquoi un homme de sa profession est requis et il s'esclaffe de rire.

— Ah oui, quel blagueur vous faites. Le Maître apprécie sans doute votre humour. Les corps, bien entendu, doivent demeurer propres et bien préservés. Parfois nous pouvons passer des mois sans en recevoir un nouveau. Mais vous apprendrez les détails lorsque vous serez initié. Oui.

Il marche à grandes enjambées vers la table.

— Dites-moi si vos habilleurs ont cette dextérité chez vous !

Il ouvre la fermeture éclair du sac et révèle une forme humanoïde ... oui, c'est un homme, ou c'en fut un, mais toute sa peau et son scalp ont été prélevés ! Vous reculez avec un souffle effaré. Vous gagnez 1 point de Peur.

— Mon ami ! rigole-t-il avec incrédulité. Ce n'est sûrement pas nouveau pour vous ? Surtout si vous avez été promu à l'Ordre de l'estimé Comte Pravemi ?...

Ses yeux se plissent de méfiance. Vous feriez mieux d'être vif d'esprit.

Si vous voulez vous excuser et lui dire que vous avez été pris au dépourvu par son grand talent, rendez-vous au **9**. Si vous préférez affirmer que ce type de préservation n'est pas coutumier là d'où vous venez, rendez-vous au **53**.

### 305

Vous suivez le sentier jusqu'au château. Une fois arrivé au faite de la colline, vous traversez une grande cour jusqu'à une porte de fer rouillé qui s'avère déverrouillée. Vous entrez et découvrez un hall très vaste, mais presque dénudé. Une armure se dresse près du mur sur votre gauche ; un coffre en bois est posé devant vous ; un tableau pend au mur sur votre droite. Allez-vous :

Inspecter l'armure ?

Rendez-vous au **209**.

Ouvrir le coffre ?

Rendez-vous au **92**.

Étudier la toile ?

Rendez-vous au **12**.

### 306

Vous feuillotez le livre, cherchant à découvrir le plus d'information utile en le moins de temps. Vous tombez sur une page qui contient un diagramme représentant un sorcier qui jette des pierres dans un feu. La légende se lit ainsi :

Pour la libération et l'invocation de Hazrukiel, récitez les mots de pouvoir :

XID UA SUOV ZEDNER EGASSEM EC ZENERPMOC SUOV IS.

Si vous voulez courir le risque d'invoquer l'esprit, rendez-vous au **127**. Sinon, vous pouvez lire le livre sur l'histoire locale : rendez-vous au **121**. Ou celui qui traite de sorcellerie : rendez-vous au **203**. Si vous avez terminé votre lecture, vous pouvez quitter la chambre et continuer le long du couloir : rendez-vous au **186**.

## 307

Vous marchez jusqu'au lit, vous penchez sur vos genoux et vos mains, regardez en dessous, mais rien ne semble s'y trouver, sauf de la poussière. Vous rejetez ensuite les draps, mais là encore, tout paraît normal. Vous remettez les draps en place et tentez de faire disparaître toute trace de votre intervention. À ce moment, une douleur vous tenaille la jambe.

Vous baissez les yeux et voyez une grosse araignée brune sur votre mollet. Avec un juron, vous la balayez d'un revers de la main et elle se réfugie sous le lit. Vous relevez votre pantalon pour constater qu'une enflure rouge s'est formée sur votre peau. Vous perdez 1 point d'Endurance. En même temps, vous commencez à vous sentir enivré ; apparemment, cette petite bestiole était venimeuse.

À moins d'être assez chanceux pour trouver un antidote, vous allez vite mourir. À partir de maintenant, vous allez devoir réduire votre Endurance de 1 point à chaque paragraphe, jusqu'à ce que vous mouriez ou trouviez un remède. Allez-vous maintenant :

Ouvrir le coffre ?	Rendez-vous au <b>61</b> .
Inspecter le bureau ?	Rendez-vous au <b>109</b> .
Examiner la porte du placard ?	Rendez-vous au <b>2</b> .
Quitter cette chambre ?	Rendez-vous au <b>208</b> .

## 308

Vous réfléchissez pendant une minute, puis racontez l'histoire de Pinocchio. Ils restent assis avec attention, yeux grands ouverts, pendus à vos lèvres. Lorsqu'à la fin, Pinocchio devient un véritable petit garçon, ils applaudissent tous les deux de joie.

— Mon tour, mon tour ! dit Aldo. Que pensez-vous ... d'une histoire de fantômes ?

— Oooh ! souffle Anna. Oui, j'adore les histoires de fantômes !

Vous hochez vivement la tête en leur disant combien vous aimez, vous aussi, les histoires à faire peur. Aldo baisse la voix.

— D'accord. Il était un fois, un homme.

— Un gentil homme ? interrompt Anna.

— Décent, continue Aldo. Cet homme avait une fille, et elle était très belle.

— Aussi belle que moi ? glisse Anna.

— Oh non, elle était beaucoup plus belle.

Anna se renfrogne.

— En tout cas – l'homme aimait sa fille plus que toute chose au monde. Mais un jour, elle tomba très, très malade. Et ensuite, elle mourut.

Les chandelles sur la table commencent à vaciller. Rendez-vous au **64**.

### 309

Vous commencez à pourchasser D'Onoffrio tout autour du divan. La jeune femme éclate de rire, applaudissant avec joie. Vous courez, arrêtez, renversez la vapeur ; D'Onoffrio court autour, par-dessus et tout le long du divan. Vous commencez à vous sentir plutôt ridicule.

À ce moment, une courte lame fend l'air et se fiche dans votre flanc. Vous perdez 3 points d'Endurance. En grimaçant de douleur, vous la retirez de votre chair. Pravemi – que vous auriez dû attaquer le premier, finalement – avance vers vous avec une lueur de meurtre dans les yeux.

Rendez-vous au **267**.

### 310

Vous marchez lentement vers la boîte. Prenant un grand souffle, vous vous penchez et rejetez le couvercle. À l'intérieur gît un homme vêtu d'un complet noir. Il a les cheveux drus et clairs ; ses yeux sont fermés et sa peau est bleu pâle. Mort !

Toutefois, vous vous attendiez à quelque chose comme cela, alors vous ne ressentez aucune frayeur particulière. Pourquoi, cependant, garder un corps dans une chambre comme celle-ci ?

Si vous voulez fouiller ce cadavre, rendez-vous au **25**. Si vous aimez mieux refermer la boîte et sortir de la pièce, rendez-vous au **207**.

### 311

Grisela vous enjoint de partir immédiatement. Suivant ses conseils, vous quittez la salle, rebroussez chemin le long du tunnel et remontez les escaliers. Après avoir franchi la porte, vous vous aventurez dans le couloir. Rendez-vous au **86**.

### 312

La scène continue à changer. La toile paraît devenir aussi grande qu'un portail tout en vous enveloppant – et alors, subitement, vous êtes debout à l'extérieur, dans une clairière. L'air est chaud et lourd ; les derniers rayons du soleil sont visibles dans la distance. Des arbres laids et rabougrés sont éparpillés sporadiquement dans le paysage.

En vous retournant, vous voyez un grand château au sommet d'une colline. Un sentier en pente y grimpe. Vous tentez de déterminer ce que vous allez faire, lorsque vous apercevez une figure solitaire à la base d'une colline, près d'une lisière d'arbres plus grands.

Rendez-vous au **77**.

### 313

Dame Margaret place ses mains sur vos épaules, ferme les yeux, et se tient silencieuse pour quelques moments. Vous sentez la force revenir à vos membres. Rétablissez votre Endurance à son niveau initial. Après avoir remercié Margaret, vous montez vers le château. Rendez-vous au **305**.

### 314

Rien ne semble être dissimulé dans la pile d'ossements, même lorsque vous les déplacez de côté avec votre pied. De façon troublante, plusieurs paraissent humains – en effet, vous distinguez des crânes, des cages thoraciques, des fémurs et d'autres parties reconnaissables. Après quelques minutes, vous décidez en avoir eu assez de cet endroit, et vous vous apprêtez à partir. Rendez-vous

au 358.

### 315

Vous énoncez le mot de passe et attendez. Les secondes passent. Au moment même où vous commencez à perdre espoir, la porte s'ouvre en glissant. Vous scrutez l'intérieur et remarquez une table décorée d'une nappe blanche, sur une région surélevée du sol qui sépare la chambre en deux niveaux distincts. Cette pièce est bien éclairée par un chandelier en verre suspendu au plafond. Un objet a été posé sur la table, et vous décidez d'entrer pour mieux le distinguer. Rendez-vous au 178.

### 316

Réunissant vos pensées confuses après l'épreuve que vous venez de subir, vous avancez droit vers la porte. Elle ne porte aucune plaque et nul son ne provient de l'autre côté. De façon inattendue, vous ressentez une ruée d'adrénaline, tout comme si une conclusion prochaine était à votre portée. Prenant une profonde inspiration, vous ouvrez la porte. Rendez-vous au 128.

### 317

La table de billards a été façonnée en chêne. Vous passez une main sur la surface de feutre, examinez les queues, et étudiez les boules. Tout paraît normal, jusqu'à ce que l'une des boules se soulève dans les airs et vous heurte à l'épaule, vous faisant cadeau d'une meurtrissure douloureuse. Vous perdez 1 point d'Endurance.

Avec colère, vous fronchez les sourcils, mais quand trois nouvelles boules se soulèvent de la table, la situation vous apparaît sous son vrai jour et vous comprenez que vous êtes en danger. Ajoutez 1 point de Peur.

À présent, si vous reculez, les boules vous laisseront indemne : retournez au 140 et faites un autre choix. Mais si vous croyez que vous avez quelque chose à gagner en restant sur place, rendez-vous au 42.

### 318

Vous vous ruez sur Cassandra, qui demeure immobile. Lorsque vous arrivez à un pas d'elle, une trappe s'ouvre sous vos pieds et vous plongez vers le bas. Vous chutez sur une distance de six ou sept mètres dans une petite chambre nue. Il n'y a aucune issue à cette prison.

### 319

Vous avez déjà suivi le tunnel éclairé sur plusieurs mètres lorsqu'il vire brusquement à droite. Vous tournez le coin et cessez immédiatement d'avancer, debout devant – voilà qui est étrange – une grille qui vous barre le passage. Avant que vous ne puissiez trouver une explication, une voix sévère aboie de l'autre côté :

— Que venez-vous faire ici à cette heure ?

Trop surpris, vous ne proférez aucune réponse. La voix clame à nouveau :

— Si vous avez une raison d'être ici, vous connaissez le procédé. Quelle est la couleur de la ceinture d'Orion ?

Vous contemplez momentanément cette question bizarre, pour enfin conclure qu'il doit s'agir d'un code quelconque. Connaissez-vous la réponse ? Dans l'affirmative, prenez chaque lettre du

mot qui constitue votre réponse (au masculin singulier) et convertissez-la en chiffre selon le code A=1, B=2, C=3 ... Z=26. Additionnez le tout, doublez la réponse, ajoutez 40, et rendez-vous au paragraphe qui correspond au résultat.<sup>15</sup> Si vous atteignez un paragraphe qui ne fait aucun sens, vous avez mal deviné. Rendez-vous alors au **332**.

### 320

Votre adversaire s'affaisse au sol, sans vie. Alors que vous reprenez votre souffle, vous remarquez un mouvement du coin de l'œil. Le deuxième homme, dont vous aviez oublié la présence, reprend ses sens. Vos regards se croisent, puis il bondit sur vous, un poignard recourbé entre les mains. Heureusement, vos réflexes sont rapides et vous écrasez son bras au sol sous le poids de votre pied. L'homme a des yeux gris d'acier pour accompagner sa chevelure grisonnante, et il vous fixe avec mépris. Si vous voulez le tuer immédiatement, rendez-vous au **192**. Si vous préférez exiger de l'information, rendez-vous au **285**.

### 321

Une fois de plus, il ne reste que des ossements éparpillés au sol. Vous êtes à genoux, hors de souffle. La terreur que vous avez ressentie vous a donné la force de vous battre avec une ferveur que vous ne vous connaissiez pas.

Une pensée aussi horrible que soudaine vous traverse l'esprit – cette chose-là pourrait-elle se réanimer *encore* ? Cette idée suffit à vous galvaniser. Vous bondissez sur vos pieds et sortez de la salle en courant dans le tunnel. Rendez-vous au **54**.

### 322

Le bruit ressemble à un bourdonnement sourd. L'image spectrale d'une femme commence à se préciser. Elle dégage une vive lueur bleue et vous reculez avec hésitation à mesure que la brillance augmente. Elle semble porter une élégante robe de bal et tenir à la main quelque chose qui ressemble à un sceptre.

Alors que la lumière se précise complètement, les traits du fantôme – des traits squelettiques, comme vous pouvez maintenant le voir – se tordent en grimace de rage dès qu'il vous voit. Sans vous laisser le temps d'agir, la femme lève son sceptre et une décharge d'énergie jaillit directement vers vous.

Par chance, vos réactions ont été accélérées par l'Étoile des Âges et vous parvenez à éviter l'éclair. Cela sauve clairement votre vie, mais un fragment de la matière ectoplasmique parvient tout de même à vous frôler le bras lors de votre dérobade – vous perdez 4 points d'Endurance.

Avez-vous lu un livre sur l'invocation des esprits ?<sup>16</sup> Dans l'affirmative, rendez-vous au **339**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **52**.

### 323

Vous lui jetez un regard méfiant.

— J'ai la ferme intention de le vaincre moi-même. Vous avez vécu ici pendant des années. Je suis sûr que l'occasion de l'éliminer s'est maintes fois présentée, en supposant que vous ayez eu cette intention. Au revoir.

---

<sup>15</sup> Ces instructions ont été modifiées par rapport aux originales pour arriver au même résultat numérique.

<sup>16</sup> Cette condition n'est pas suffisante. Il faudrait ajouter : « *et si vous avez compris les instructions secrètes* ».

Vous lui tournez le dos et marchez vers la porte.

— Attendez ! s'exclame-t-elle.

Vous tournez la poignée.

— Attendez ! crie-t-elle à nouveau, cette fois d'une voix étrangement aiguë.

Vous commencez à lui faire face, mais à ce moment, des griffes effilées vous sillonnent la nuque et vous grimacez de douleur. Un instant plus tard, un chat noir bondit par la porte ouverte et disparaît le long du couloir. Vous virevoltez avec colère, criant :

— Qu'est-ce que vous avez en tête ... ?

Votre voix s'éteint lorsque vous réalisez qu'elle a disparu.

Vous passez une main sur votre nuque et la retirez trempée de sang. Vous perdez 2 points d'Endurance. Si vous quittez la chambre immédiatement, rendez-vous au **105**. Si vous souhaitez d'abord y faire des recherches, rendez-vous au **264**.

## 324

Vous venez de vous souvenir que l'homme est entré dans votre chambre à travers un panneau secret dans le mur. Si vous voulez trouver ce panneau, rendez-vous au **130**. Si vous aimez mieux sortir de la chambre, rendez-vous au **378**.

## 325

Vous déroulez lentement le parchemin, pour constater qu'il porte un message écrit dans une sorte de calligraphie médiévale. Alors que vous songez à le lire à voix haute, vous entendez un murmure monter de la congrégation. Un des hommes derrière vous avance et vous ôte le parchemin des mains.

— Que se passe-t-il, Père ? demande-t-il. Êtes-vous mal à l'aise ?

Allez-vous acquiescer, dans l'espoir d'être exempté de la cérémonie ? Rendez-vous au **215**.  
Ou allez-vous reporter immédiatement votre attention sur l'autel ? Rendez-vous au **101**.

## 326

Vous vous revêtez et marchez vers la porte. Vous vous demandez si les autres occupants du Manoir sont debout à cette heure, mais d'une façon comme de l'autre, vous planifiez d'explorer un peu. Quelque chose à propos de cette demeure vous paraît étrange et vous êtes déterminé à enquêter. Mais une surprise vous attend quand vous tournez la poignée : la porte est verrouillée !

Il semble que votre hôte n'apprécie guère l'idée de voir ses invités rôder en pleine nuit.

Allez-vous :

Vous verser un verre d'eau et réfléchir à la situation ?

Rendez-vous au **49**.

Vous déshabiller et retourner vous coucher ?

Rendez-vous au **157**.

Tenter de vous évader de la chambre ?

Rendez-vous au **191**.

## 327

Vous faites volte-face et jetez votre lame à la silhouette fugitive de D'Onoffrio. Elle siffle en l'air en basculant sur elle-même, et il glapit de douleur lorsqu'elle s'enfonce dans son épaule. Il sort de la pièce en chancelant et disparaît. Pendant ce temps, Pravemi est sur vous et vous devez vous défendre. Rendez-vous au **239**.

## 328

L'homme paraît ravi de votre réponse.

— Oh, oui, merveilleux, magnifique, venez vous asseoir avec moi, mon ami, je vous fais de la place.

Il repousse quelques ordures et vous prenez place auprès de lui.

— Personne dans cette maison ne suit le *football* à part moi, proclame-t-il. Ils sont toujours si sérieux, si sombres. « Anselmo, arrête de faire tant de bruit, idiot ! » ; « Anselmo, fais-les cesser de crier ! » ; « Anselmo, enterre-moi ce corps et fais ça vite ! » Anselmo ceci, Anselmo cela, cela n'arrête jamais. Bah ! Ils n'ont aucune appréciation pour notre sport.

Vous hochez la tête avec empathie, tout en affirmant que vous sympathisez avec sa situation difficile. Rendez-vous au **369**.

## 329

— Sous la maison ?... D'en haut, bien sûr, mais pour vous, c'est un détour. Le Maître vous a-t-il montré la façon rapide ?

Vous secouez la tête, mais en disant que vous aimeriez être guidé par quelqu'un d'aussi expérimenté que lui. Votre flatterie le fait rayonner et vous guide hors de la pièce.

— Shekou va montrer la voie à l'ami du Maître. Oui, Shekou va montrer au Maître qu'il est un serviteur utile. Comme ça, le Maître appréciera Shekou quand Shekou sera parti.

Vous hochez chaleureusement la tête. Shekou vous conduit le long du corridor, puis s'arrête devant un tableau qui représente quelques paysans assis dehors au pied d'un pommier. Il lève la main et appuie sa paume sur l'arbre. À ce moment, le pan de mur qui contient la toile s'écarte, révélant un tunnel qui descend à un angle abrupt dans la pénombre.

En souriant, vous remerciez Shekou pour son aide, tout en promettant de dire au Maître combien il a été serviable. Shekou sourit largement et vous dit au revoir. Lorsque vous entrez dans le tunnel, le panneau glisse derrière vous et vous plonge dans l'obscurité. Rendez-vous au **255**.

## 330

Vous remontez sur toute la longueur du tunnel. La lumière familière des torches vous accueille et vous finissez par rejoindre le passage principal. Vous tournez à gauche et continuez à suivre le tunnel. Rendez-vous au **319**.

## 331

— Très bien, très bien, vous félicite-t-elle. Je n'ai jamais assisté à un spectacle pareil. Je commençais à croire que j'avais rendu les choses trop difficiles.

Vous la regardez avec méfiance, indécis, vos pensées et vos émotions s'emmêlant dans votre esprit. Après tout ce que vous avez dû surmonter, vous vous attendiez à quelque chose (quoi ?) d'extraordinaire une fois Pravemi vaincu. Pourtant, vous voici, ayant triomphé dans votre quête, et votre victoire a le goût amer d'une tâche inachevée. En outre, vous êtes tenaillé par une sensation de danger et de frayeur qui croît de seconde en seconde.

Vos réflexions sont interrompues par la jeune femme, qui demande sèchement :

— Qu'y a-t-il ? Un chat dans la gorge ?<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> En anglais : *Cat's got your tongue* ? Le sens est différent, mais la référence à un chat est maintenue.

Elle rigole, comme si elle appréciait une blague subtile. Vous secouez la tête pour en chasser la confusion et rétorquez avec colère :

— Qui êtes-vous ? Si vous étiez prisonnière, je m'attendrais à plus de gratitude. Si vous êtes l'une des servantes de Pravemi, je vous laisserai en vie si vous vous rendez aux autori ...

Son rire vous interrompt. Rendez-vous au **73**.

## 332

Sans avertissement, la grille s'ouvre et un homme en robes noires brandissant une hache jaillit et vous attaque. Vous devez défendre votre vie.

**AGRESSEUR ENCAGOULÉ** : Habileté 9 Endurance 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **356**.

## 333

Les livres sont simplement reliés de cuir noir. Ils sont écrits dans une langue étrange avec laquelle vous n'êtes pas familier, mais qui ressemble un peu au latin, d'après vos observations. En feuilletant les pages, vous tombez sur plusieurs illustrations troublantes – des êtres sans visage, se tordant au sol, comme pris de souffrances atroces ; une boîte ouverte d'où jaillit un tourbillon d'affreuses créatures griffues (des démons ?) ; et une représentation d'un homme vêtu d'une toge qui tient un cristal en forme d'étoile et l'utilise apparemment pour projeter des éclairs d'énergie sur un groupe de monstres hideux et maléfiques autour de lui.

Vous ne pouvez que vous demander de quoi ces livres traitent vraiment.

Le son de voix qui s'approchent parvient à vos oreilles. Vous replacez vite les livres à leur place et retournez vous asseoir. Rendez-vous au **275**.

## 334

Vous souriez nerveusement et vous éclairez la gorge.

— Euh ... bonjour, commencez-vous.

Ils ne font que vous regarder. Le gros homme cesse de geindre. Vous essayez encore :

— Je suis ici ... pour vous aider. Je peux vous aider à fuir. Aimeriez-vous cela ?

Toujours aucune réponse. Vous avez l'impression de parler aux murs. Si vous voulez vous approcher de l'un d'eux individuellement, lequel choisirez-vous ?

La vieille femme ?

Rendez-vous au **233**.

L'homme silencieux ?

Rendez-vous au **120**.

Le gros homme qui gémit, couché sur le dos ?

Rendez-vous au **342**.

Mais si vous en avez assez de ces personnages, vous pouvez rebrousser chemin le long du tunnel et retourner au rez-de-chaussée, où un couloir attend d'être exploré : rendez-vous au **86**.

## 335

Laissant derrière la salle DIAVOLERIA, vous suivez le couloir jusqu'à ce qu'il tourne à gauche. Au moment où vous vous apprêtez à tourner le coin, vous remarquez soudain une porte que vous n'aviez pas aperçue auparavant. Elle se découpe dans le mur de droite et ne porte aucune plaque. Vous posez votre oreille contre le battant, mais ne percevez que le silence. Si vous voulez entrer dans cette chambre, rendez-vous au **263**. Si vous voulez tourner le coin, rendez-vous au **186**.

### 336

Vous levez le bouclier pour vous protéger, mais au dernier moment, votre main est involontairement dirigée vers le bas et le liquide éclabousse votre poitrine et votre cou. Vous hurlez de souffrance : vous avez l'impression que votre chair est devenue la proie des flammes. Vous perdez 6 points d'Endurance.

Quant au bouclier, il est manifestement maudit. Vous le jetez de côté. N'oubliez pas de rayer ses règles avantageuses de votre Feuille d'Aventure. En même temps, réduisez votre Habilité de 16 à 13 points.

Le démon crache à nouveau. Rendez-vous au **96**.

### 337

Le battant de la porte est brusquement rejeté et une horreur pesante, haute de deux mètres, pénètre dans la chambre. Elle est recouverte de fourrure brune et drue ; des crocs jaunes dépassent de son museau. Ses yeux jaunes brillent de façon surnaturelle lorsqu'elle s'arrête pour renifler l'air. De votre côté, vous êtes évidemment figé par l'effroi. Ajoutez d'ailleurs 2 points de Peur.

Vous parvenez à retrouver vos esprits quand le regard de la bête croise le vôtre. Il se produit une brève pause, puis la créature se rue sauvagement sur vous. Au dernier moment, vous vous dérobez et la bête s'écrase contre le cadre de la fenêtre, reculant avec étourdissement. Allez-vous profiter de cette occasion pour l'attaquer – rendez-vous au **284** – ou pour sortir de la chambre en courant – rendez-vous au **196** ?

### 338

Quel article offririez-vous ?

Des pièces d'or ?

Une perle ?

Un paquet de cartes ?

Un diamant ?

Une bague sertie d'un diamant ?

Votre arme ?

Autre chose ?

Rendez-vous au **281**.

Rendez-vous au **382**.

Rendez-vous au **179**.

Rendez-vous au **297**.

Rendez-vous au **395**.

Rendez-vous au **217**.

Rendez-vous au **344**.

### 339

Vous comprenez que même avec le pouvoir de l'Étoile, vous faites face à un être puissant que vous ne pourrez pas nécessairement vaincre. Alors qu'elle lève son sceptre à nouveau, vous décidez d'invoquer Hazrukiel à votre secours. Rendez-vous au **131**. *Note* : Si vous avez déjà appelé Hazrukiel à l'aide, vous n'avez plus qu'à attaquer l'esprit en profitant de la puissance de l'Étoile des Âges, souhaitant que les choses tournent en votre faveur. Rendez-vous au **52**.

### 340

Vous entrez lentement dans une chambre qui contient une table, un lit, et un foyer allumé qui crépite de vie. Assise sur une chaise devant la table est une vieille femme rabougrie vêtue d'une robe sombre. Des cheveux gris, tels des filaments, descendent sur son front, et elle paraît en train de façonner une sorte de poupée en tissu.

Elle ne paraît ni surprise, ni alarmée par votre intrusion dans sa chambre. En fait, son sourire

édenté vous donne l'impression troublante qu'elle vous attendait.

— Allons, avancez, mon chéri, chantonne-t-elle.

Malgré vous, vous obéissez. Elle soulève la poupée sur laquelle elle travaillait, puis se met à vous dévisager.

— Parfait, siffle-t-elle.

Si vous avez ingéré le Fléau des Sorcières, rendez-vous au **45**. Sinon, rendez-vous au **354**.

## 341

Vous crispez les mains sur votre cœur – ajoutez 2 points à votre total de Peur. Si vous êtes toujours en vie, vous virevoltez et chancez hors de la chambre de Cassandra. Rendez-vous au **105**.

## 342

L'homme avait cessé de gémir, mais recommence dès que vous approchez. Vous vous agenouillez près de lui et tentez de déterminer la cause de son inconfort. Du sang séché colle à son front.

— Allons, allons, dites-vous en vous efforçant de le rassurer. Je suis ici pour mettre fin aux maléfices de cette demeure. Mais j'aurai besoin de votre aide. Si vous pouvez me donner toute information utile, ce sera grandement apprécié.

Ses yeux s'ouvrent en clignant. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **253**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **67**.

## 343

Il vous regarde avec perplexité.

— Des armes secrètes ? Le Maître garde tous ses secrets bien cachés, oui.

Il devient évasif, et quand vous continuez à l'interroger pour connaître « l'arme la plus spéciale », son visage pâlit.

— Plus spéciale ... Non ! Shekou est un serviteur loyal, oui, Maître ! Shekou ne fait plus d'erreurs stupides. Plus jamais.

Il ramasse ses possessions à la hâte, vous dit au revoir et sort promptement dans le couloir. Il vous vient à l'idée de le rattraper pour l'obliger à vous révéler ce qu'il sait, mais lorsque vous émergez vous aussi dans le couloir, vous constatez que le bossu s'est volatilisé !

En secouant la tête, vous continuez à suivre le couloir. Rendez-vous au **367**.

## 344

Vous déposez votre article choisi dans les mains de la statue. Vous attendez. Et attendez. Mais rien ne se passe. Intrigué, vous récupérez l'objet. Si vous souhaitez faire une nouvelle offrande, retournez au **338** et faites un autre choix. Sinon, vous remarquez que la porte derrière vous s'est ouverte toute seule. Vous pouvez donc partir et vous rendre au **102**.

## 345

La porte n'est pas verrouillée et s'ouvre dans une petite pièce avec un plancher de bois et une table. Une autre porte se découpe droit devant vous. Sur la gauche, vous apercevez plusieurs robes noires suspendues à des crochets fixés dans le mur.

Alors que vous tentez de déterminer ce que vous ferez, l'autre porte s'ouvre et un homme d'âge moyen, aux cheveux couleur de sable, entre dans la pièce. Il est manifestement préoccupé

par quelque chose d'important ; dans sa hâte, il ne vous remarque même pas alors qu'il fouille dans les poches de l'un des habits noirs.

Avec un ricanement satisfait, il retire une fiole de l'une des poches et la glisse dans la sienne. Il commence alors à se vêtir d'une robe, lorsqu'il vous aperçoit enfin. Il recule d'un bond comme s'il venait de voir un fantôme.

— Qui êtes-vous ? grince-t-il, les yeux brillants.

Voyant que vous hésitez à répondre, il tire brusquement une dague et vous attaque. Livrez le combat jusqu'à son terme :

**HOMME** : Habileté 7 Endurance 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **30**.

## 346

Les ouvertures dans le plancher deviennent plus large. Les hurlements des hommes sont étouffés par le roulement de tonnerre. Quelqu'un parvient à vous saisir ; d'un coup de pied, vous le faites basculer dans un trou.

Vous faites désespérément un survol de la pièce, mais il ne semble exister aucune issue. La chambre s'est mise à s'incliner. Vous vous agrippez au cadre d'une fenêtre pour garder votre équilibre, pendant que les meubles et les figures en capuchons noirs glissent vers l'oubli.

Il vous vient une dernière idée désespérée. Tout en vous accrochant au cadre, vous fracassez la vitre de votre main libre. Avec effort, vous tentez de vous hisser à l'extérieur, mais à ce moment, le Manoir s'effondre sur lui-même.

Vous avez sacrifié votre vie pour bannir ce maléfice de la face du monde.

## 347

Le bossu, Shekou, vous apprend qu'il a vécu dans cette maison en tant que serviteur personnel de Pravemi depuis plusieurs années. Toutefois, son amour du brandy et d'autres fins spiritueux l'a amené à tomber hors des grâces du Maître. Une fois de trop, il a sombré dans l'ivresse pendant qu'il était de garde ; la dernière fois, un prisonnier a failli s'échapper du Manoir en raison de sa négligence. Conséquemment, la décision fut faite d'envoyer Shekou vivre avec un ami du Comte qui vit dans un pays étranger.

Pendant que Shekou vous raconte cette histoire, vous remarquez tout à coup une feuille de papier et une enveloppe posées sur une table. Tandis que le bossu continue à faire ses valises, vous vous approchez subtilement pour enquêter. Rendez-vous au **396**.

## 348

Vous tournez le coin et découvrez un nouveau corridor qui s'étend devant vous, fermé à l'autre bout par une porte. Sur toute sa longueur, des toiles et des miroirs décorent les deux murs. Vous voyez aussi plusieurs tables élégantes, aux pattes de cuivre mais aux surfaces de marbre. Sur ces supports sont posés des pots de fleurs ou des photos encadrées.

Alors que vous commencez à marcher dans ce couloir, un bruit soudain vous fige sur place. Si vous possédez une chaîne d'argent, rendez-vous immédiatement au **392**.<sup>18</sup> Sinon, mais si vous êtes en possession de l'Étoile des Âges, rendez-vous au **322**. Si vous n'avez ni l'une, ni l'autre,

---

<sup>18</sup> Il suffit que vous ayez trouvé une chaîne d'argent, sans nécessairement l'avoir gardée.

rendez-vous au **40**.

## 349

Vous croisez son regard, mais évitez de la regarder directement dans la prunelle des yeux. Après quelques instants, elle baisse lentement les yeux, tout comme si elle admettait la défaite. Elle se retourne et marche jusqu'au fond de la pièce, puis vous fait face, son visage tendu et sérieux.

— Écoutez, étranger ; peut-être êtes-vous *celui-là*. Mon père est un homme malfaisant, un véritable sorcier de la magie noire. Il a été prophétisé qu'un jour, un homme, un étranger, viendrait mettre fin à son règne de terreur.

Elle vous tend la main.

— Êtes-vous cet homme ? Venez, ensemble, nous réussirons peut-être là où d'autres ont échoué. Prenez ma main, et faisons le serment de purifier le monde de ce fléau, dussions-nous mourir pour y arriver !

Si vous lui faites confiance, rendez-vous au **294**. Sinon, rendez-vous au **323**.

## 350

Une fois de plus, vous vous retrouvez dans l'obscurité totale. Le bruit de vos pas sur le sol poussiéreux paraît étrangement sonore dans la tranquillité absolue. Vous commencez à vous demander si ce tunnel mène quelque part, quand une pâle lueur vacillante dans la distance attire votre attention. En continuant vers l'avant, vous constatez que le passage prend fin devant une porte de bois fermée. Une seule chandelle fixée au mur procure l'illumination.

Maintenant que vous êtes venu jusqu'ici, vous décidez d'ouvrir la porte. Tournant la poignée, vous constatez qu'elle est déverrouillée ; toutefois, vous devez appuyer avec force pour franchir la porte, dont les gonds grincent lorsqu'elle s'ouvre vers l'intérieur.

Vous entrez enfin dans une petite chambre au sol jonché d'ossements. Il n'y a rien d'autre, ce qui vous paraît plutôt curieux. Si vous voulez entrer dans cette chambre pour enquêter, rendez-vous au **314**. Si vous voulez rebrousser chemin le long du tunnel, rendez-vous au **54**.

## 351

Vous descendez lentement les marches, gardant une main sur le mur pour conserver votre équilibre. Vous atteignez un plancher horizontal après une cinquantaine de degrés, à votre soulagement. À ce moment, un son vous parvient – un faible gémissement. Il paraît issu d'un gosier humain, mais dans ce lieu maudit, vous ne pouvez jamais faire de suppositions.

Puisqu'il n'y a toujours pas d'illumination, vous employez à nouveau votre briquet et constatez que vous êtes dans un tunnel étroit qui s'enfonce dans la direction du bruit. Si vous voulez suivre ce souterrain, rendez-vous au **216**. Si vous aimez mieux remonter les escaliers, franchir la porte en sens inverse et aller explorer le couloir, rendez-vous au **86**.

## 352

Vous ouvrez la porte et l'odeur mordante de préservatifs vous caresse les narines. En jetant un coup d'œil méfiant à l'intérieur, vous discernez ce qui ressemble à un laboratoire. Une table large en occupe le centre, et quelque chose qui ressemble de façon troublante à un sac pour corps humain est couché sur cette table. En fait, cette salle est décorée de plusieurs sacs semblables, chacun pendant à un crochet rivé dans le plafond. Juste au moment où vous allez renoncer à entrer dans cette pièce, un mouvement à l'arrière attire votre regard. Rendez-vous au **168**.

### 353

En examinant le divan où Pravemi était assis voilà quelques moments, vous avez la surprise de découvrir un résidu collant sur le siège. Le foyer paraît normal. Puisque vous ne trouvez rien de plus dans la chambre, vous sortez par la porte sur votre droite. Rendez-vous au **165**.

### 354

La vieille femme tire une longue épingle à cheveux de sa poche. Avec un sourire machiavélique, elle l'enfonce dans la poupée. À ce moment, vous ressentez une horrible douleur aiguë dans votre poitrine. Vous perdez 4 points d'Endurance.

Vous vous tordez d'agonie et elle se dresse sur ses pieds. Sa voix vous parvient, stridente :

— Alors ! On pense mettre fin à cette demeure, hein ? Devenir un héros, hein ? Bah !

Elle tord l'aiguille dans la poupée et vous vous contorsionnez de souffrance sur le sol. Si vous ne trouvez pas un moyen d'échapper à cette situation, vous allez mourir. Allez-vous :

Ramper vers la porte ?

Rendez-vous au **293**.

Renverser la table ?

Rendez-vous au **296**.

Lui lancer votre arme, si vous en avez une ?

Rendez-vous au **261**.

La supplier d'arrêter ?

Rendez-vous au **377**.

### 355

Vous portez le coup fatal et Pravemi s'effondre au sol, sans vie. Vous tombez promptement à genoux, épuisé mais transporté de joie devant votre victoire.

Un bruit étrange parvient à vos oreilles et vous levez la tête, perplexe, jusqu'à ce que vous compreniez que c'est le son de quelqu'un qui ... applaudit. Vous vous retournez et voyez la jolie jeune femme, dont vous aviez complètement oublié la présence. Elle tape des mains et rit joyeusement, tout comme une fillette à la foire.

Vous vous redressez pour lui faire face. Rendez-vous au **331**.

### 356

Vous portez le dernier coup et il s'écroule par terre sans bruit. Vous fouillez rapidement ses robes mais ne trouvez rien. En regardant à travers la grille, ouverte à présent, vous comprenez que vous avez atteint une aire qui renferme quelque chose de suffisamment important pour qu'on lui assigne une sentinelle – peut-être s'agit-il précisément de la chose que vous recherchez. En franchissant le portail, vous voyez que le tunnel prend fin devant une porte fermée. Vous avancez immédiatement vers elle. Rendez-vous au **242**.

### 357

Cette porte s'ouvre sur une petite pièce pleine de figures en céramique. Elles ressemblent à des clowns et des bouffons, vêtus de toutes sortes d'habits farfelus et saugrenus.

La plus grande, qui mesure près d'un mètre, se dresse à l'arrière de la pièce. Elle est vêtue de pantalons blancs, d'un gilet à carreaux et de bretelles. L'expression figée sur son visage est franchement troublante : une sorte de sourire maniaque.

Ses mains sont tendues vers l'avant, paumes levées, tout comme si elle s'attendait à quelque chose. En vous approchant, vous discernez le mot « offrandes » gravé dans la céramique de son

front. Sur son chandail, quelqu'un a griffonné une suite au message, mais la plupart des mots sont illisibles : « ... vous ... récompensé ... manière ... ».

Si vous voulez quitter la pièce, rendez-vous au **393**. Si vous voulez placer l'un de vos objets dans ses mains en guise « d'offrande », rendez-vous au **338**.

## 358

Issu de nulle part, un vent se met à souffler – une légère brise tout d'abord, puis un souffle puissant, et enfin un véritable ouragan. Vous vous adossez à un mur, incapable de bouger davantage. Le vent soulève les ossements, qui commencent à voler dans la pièce en suivant un motif précis au lieu de rebondir aléatoirement sur les murs.

Ils décrivent un mouvement circulaire, de plus en plus serré. Après quelques secondes, un tourbillon intense se forme près du sol. Les ossements y entrent et commencent à ... *s'assembler*.

Avec une épouvante croissante, vous assistez à la création d'une chose squelettique grotesque, dont les os sont attachés à des angles bizarres et illogiques. Le vent meurt rapidement, mais le squelette est doué de vie. Il tourne ses yeux aveugles vers vous, et vous avez l'impression de croiser le regard de la Mort elle-même. Vous gagnez 3 points de Peur.

Si vous êtes toujours en vie, la chose avance pesamment vers vous. Vous hurlez de terreur et tentez de vous défendre.

**LE RÉANIMATEUR** : Habileté 11 Endurance 17

Si vous survivez à ce combat terrible, rendez-vous au **321**.

## 359

Vous réalisez brusquement que vous suez à grosses gouttes. Cassandra vous sourit :

— Vous pouvez me toucher. Aussi solide qu'une pierre. Voyez.

Elle marche dans votre direction, bras tendus. Si vous voulez sortir de la chambre en courant, rendez-vous au **47**. Si vous souhaitez rester, rendez-vous au **259**.

## 360

Vous étudiez le cristal avec un mélange d'admiration et de respect. Il paraît briller, ensuite pâlir, ensuite briller à nouveau, comme s'il était chargé de pouvoir surnaturel. En regardant de plus près, vous avez même la certitude d'entrevoir deux yeux noirs à l'intérieur du cristal ! Mais la lueur pâlit une nouvelle fois et l'image disparaît.

Vous placez vos mains en coupe autour de cristal et le soulevez à vos yeux. Il se met à briller derechef, plus fort, plus fort – si fort que vous devez fermer les yeux – jusqu'à ce qu'il s'éteigne abruptement, et tout revient à la normale, à une exception près : vous n'êtes plus dans la pièce !

Votre corps a été absorbé dans le cristal par le Nanka – un type de génie maléfique – qui vit à l'intérieur. Votre aventure est terminée.

## 361

Vous pouvez prendre le tube si vous le souhaitez. Assurez-vous de l'inscrire sur votre Feuille d'Aventure. Si, à tout moment, vous changez d'avis et décidez de boire le liquide, notez le paragraphe que vous serez en train de lire (afin de pouvoir y revenir) et rendez-vous au **373**. Cette option sera valable en tout temps, sauf au milieu d'un combat.

Pendant ce temps, la porte derrière vous s'est ouverte toute seule. Vous décidez de quitter la

pièce. Rendez-vous au **102**.

## 362

Vous énoncez le mot de passe et attendez. Les secondes passent. Au moment même où vous commencez à perdre espoir, la porte s'ouvre en glissant. Vous scrutez l'intérieur et remarquez une table décorée d'une nappe blanche, sur une région surélevée du sol qui sépare la chambre en deux niveaux distincts. Un chandelier en verre suspendu au plafond éclaire la scène. Un objet a été posé sur la table, et vous décidez d'entrer pour mieux l'étudier. Rendez-vous au **178**.

## 363

Vous vous excusez pour votre intrusion et prenez congé d'elle, mais dès que vous faites face à la porte, elle se ferme de sa propre volition.

— Non, dit Cassandra. Pourquoi ne restez-vous pas quelque temps ?

Sans véritable espoir, vous faites tourner la poignée, mais comme vous le soupçonnez, vous êtes désormais prisonnier de la pièce. En faisant face à Cassandra, vous devez faire une décision.

Si vous voulez lui avouer la vérité, rendez-vous au **289**.

Si vous choisissez de l'attaquer, rendez-vous au **152**.

## 364

Après quelques tentatives additionnelles, la porte s'ouvre violemment. Caressant votre épaule endolorie, vous ressortez dans le couloir. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez essayer l'autre porte : rendez-vous au **238**. Ou vous pouvez continuer tout droit : rendez-vous au **90**.

## 365

Faisant une sélection de pain, de fromage et de fruits, vous vous installez sur le coffre. Vous ouvrez également une bouteille de brandy. Les vivres vous offrent une détente agréable, car vous avez plutôt faim après les épreuves que vous avez subies dans cette demeure maudite. Le brandy coule généreusement et vous réchauffe le corps et l'âme.

Après votre festin, vous vous adossez au mur et prenez quelques moments de repos bien mérité. Quelques minutes plus tard, vous vous sentez plus brave et plus fort, prêt à affronter tout ce qui peut surgir sur votre chemin. Vous pouvez récupérer 4 points d'Endurance et réduire votre total de Peur de 2 points. À présent, vous devez faire votre prochaine décision. Allez-vous :

Ouvrir le coffre, si vous ne l'avez pas encore fait ?

Rendez-vous au **87**.

Quitter cette pièce et ouvrir l'autre porte ?

Rendez-vous au **352**.

Remonter le long du passage jusqu'au placard ?

Rendez-vous au **282**.

## 366

Vous demeurez longtemps étendu, inconscient. Lorsque vous retrouvez vos sens, tout votre corps paraît meurtri. Vous perdez 3 points d'Endurance. Par chance, vous n'avez subi aucune fracture et pouvez donc vous relever.

À mesure que vos yeux s'habituent à la noirceur, vous constatez que vous êtes dans une petite pièce remplie d'ossements. Une porte en bois se découpe dans le mur. La première chose que vous faites est vérifier qu'elle soit déverrouillée – heureusement, elle s'ouvre, révélant un tunnel sombre qui s'étend à perte de vue. Si vous voulez partir tout de suite, rendez-vous au **54**. Si vous

voulez prendre le temps d'examiner cette pièce, rendez-vous au **314**.

## 367

Vous suivez la longueur du couloir, passant ainsi devant une toile qui représente des paysans assis au pied d'un pommier. Le couloir tourne à droite. Rendez-vous au **348**.

## 368

Cassandra hoche la tête et vous faites face à Pravemi, affirmant être venu pour mettre fin à ses maléfices. Cassandra tire une dague et défie D'Onoffrio, qui s'enfuit en courant dans une autre pièce, terrorisé et poursuivi par Cassandra. Vous avancez vers Pravemi, mais dès que vous êtes suffisamment proche pour lui porter un coup, une trappe s'ouvre sous vos pieds. Vous tombez sur une distance de plusieurs mètres dans une petite pièce nue. Un rire de femme, moqueur, vous parvient d'au-dessus. Il n'y a aucune issue.

## 369

Vous et Anselmo discutez d'équipes, de tournois et de stratégies pour quelque temps. Il est étonnamment bien informé, pour un vieil homme qui vit dans une chambre pleine d'ordures.

Petit à petit, vous dirigez la conversation vers Pravemi et le Manoir. Anselmo ne paraît rien connaître de très utile, mais lorsque le sujet vient à porter sur les chambres secrètes, il vous interrompt avec excitation.

— Oui, oui ! Attendez, Anselmo peut vous aider.

Il se lève, dégage quelques débris du pied et soulève une section du plancher pour révéler un escalier de pierre qui descend dans l'obscurité. Lorsque vous lui demandez où mènent ces degrés, il plisse les yeux en signe de concentration et finit par dire que selon lui, le passage mène à l'extérieur de la maison. Vous devez maintenant faire une décision.

Si vous voulez descendre dans les ténèbres, rendez-vous au **135**. Si vous préférez sortir de la pièce et suivre le couloir, rendez-vous au **166**.

## 370

Juste au moment où vous allez vous endormir, vos yeux s'ouvrent. Est-ce votre imagination ? Non – vous pouvez faiblement discerner un bruit de glissement, comme celui d'une porte coulissante en train de se refermer. Vous demeurez strictement immobile, exerçant toute votre concentration pour détecter le moindre bruit.

Pendant quelques minutes, seul le silence règne sur la chambre ... puis vous entendez le craquement léger du plancher. Quelqu'un est entré dans la chambre ! L'idée vous décontenance et vous gagnez 1 point de Peur.

Allez-vous rester silencieux ? Rendez-vous au **122**. Ou allez-vous brusquement bondir du lit, vous placer en position défensive et interpeller l'intrus ? Rendez-vous au **234**.

## 371

Une lueur bleue chatoyante s'intensifie progressivement au centre de la pièce. Au cœur de la lumière, les traits d'une femme d'âge moyen prennent forme. Elle porte une robe blanche, possède des cheveux clairs, et fixe sur vous des yeux bleus spectraux, sans pupille.

Tandis que la lumière pâlit, l'apparition se concrétise dans l'air. Vous n'avez jamais cru aux

fantômes – mais voilà qui vient de changer. La situation est effrayante et vous commencez à perdre votre sang-froid. Vous gagnez 2 points de Peur.

La femme vous dévisage solennellement pendant plusieurs secondes, comme pour estimer votre valeur. Puis elle parle, d'une voix semblable au bruissement des feuilles :

— Étranger, vous êtes dans un lieu maudit, maléfique, infernal. Pravemi, votre hôte, vous a souhaité la bienvenue en sa demeure, mais vous ignorez tout des ténèbres en son cœur. Cette demeure consume tous ceux qui ont l'infortune de pénétrer entre ses murs. Face aux maléfices du Manoir, nous sommes impuissants, mais quelqu'un comme vous, grâce au soutien que nous pouvons apporter, réussira peut-être. Nous aiderez-vous ?

Si, mû par bonté de votre cœur, vous acceptez de vous porter à leur secours, rendez-vous au **11**. Si vous aimez mieux vous contenter de rester en vie assez longtemps pour sortir du Manoir, rendez-vous au **236**.

## 372

À moins d'avoir une arme, vous n'avez aucun moyen de détruire la Stringiamano. Si vous n'avez pas d'arme, vous devez tenter de la capturer : rendez-vous au **108**. Autrement, vous brandissez votre lame au moment où la main saute tout près de votre oreille. Vous avez l'intention de la couper en tranches : qu'elle essaie de se régénérer !

Toutefois, vous devez d'abord l'immobiliser.

En reculant, vous atteignez une petite table sur laquelle est posé un pot de fleurs contenant une paire de jolis gardénias blancs. Tandis que la main couraille le long du sol dans votre direction, vous refermez vos doigts sur le pot. Si vous possédez l'Étoile des Âges, rendez-vous directement au **228**. Sinon, Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **228**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **39**.

## 373

Le liquide possède des vertus curatives, qui vous permettent de récupérer jusqu'à 6 points d'Endurance perdus. Retournez au paragraphe d'où vous venez.

## 374

Vous en avez eu assez de cet endroit. Sans regarder en arrière, vous suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez votre voiture. Rassuré de voir qu'elle est toujours au même endroit, vous vous affaissez dans le siège et tournez la clé dans l'allumage. Le moteur crache une fois, deux fois ... puis démarre en rugissant. Vous relâchez l'embrayage et broyez l'accélérateur du pied. Des trombes de boue jaillissent sur votre passage.

*Quelle maison maléfique, songez-vous. Quelqu'un d'autre pourra jouer les héros. Pour ma part, je rentre chez moi.*

Quelque chose surgit du siège arrière et vous happe. Votre voiture quitte la route et se renverse dans un fossé. Personne n'entend plus jamais parler de vous.

## 375

Rien ne paraît inhabituel du côté du monte-plat. Le chariot contient différentes bouteilles non étiquetées remplies de liquides colorés – bleu, vert, jaune et rouge. Puisque ces boissons sont posées sur un chariot, elles ne sont pas dangereuses – n'est-ce pas ? Voulez-vous courir le risque de l'apprendre ? Sinon, vous pouvez sortir de la pièce : rendez-vous au **286**. Ou vous pouvez entrer

dans la chambre STREGA : rendez-vous au **340**. Mais si vous décidez de prendre une gorgée de l'une des bouteilles, de quelle couleur sera le liquide que vous boirez ?

Bleu ?  
Vert ?  
Rouge ?  
Jaune ?

Rendez-vous au **213**.  
Rendez-vous au **126**.  
Rendez-vous au **112**.  
Rendez-vous au **68**.

## 376

Vous saisissez la poignée et ouvrez la porte. Vous êtes surpris lorsque la porte s'ouvre pour révéler un escalier de pierre qui s'enfonce dans la pénombre. Vous n'avez aucune façon d'estimer la profondeur à laquelle il descend, ni de savoir où il mène. Vous tirez un briquet de votre poche et l'allumez, mais la lumière vacillante de la flamme ne révèle que d'autres ténèbres. Si vous voulez descendre les degrés, rendez-vous au **351**. Si vous voulez fermer la porte et suivre le couloir, rendez-vous au **86**.

## 377

Vous la suppliez d'arrêter et de montrer sa miséricorde. Elle ne fait que sourire de façon méprisante avant d'aller mettre la poupée au-dessus des flammes du foyer. Vous êtes brusquement envahi par une souffrance brûlante – vous perdez 4 points d'Endurance. Si vous êtes toujours en vie, allez-vous :

Lui lancer votre arme, si vous en avez une ?  
Renverser la table ?  
Ramper vers la porte ?

Rendez-vous au **261**.  
Rendez-vous au **296**.  
Rendez-vous au **293**.

## 378

Vous êtes debout dans un couloir. Sur votre gauche se découpe une porte pourvue d'une plaque en cuivre indiquant SPECCHIO ACCESE. Une porte anonyme s'ouvre aussi à droite. Le couloir se prolonge devant vous. Vous ne pouvez entrer dans une salle que si vous ne l'avez pas encore fait. Allez-vous choisir :

La porte SPECCHIO ACCESE ?  
La porte sans nom ?  
De continuer le long du couloir ?

Rendez-vous au **155**.  
Rendez-vous au **199**.  
Rendez-vous au **171**.

## 379

Le Vampire, car telle est précisément la nature de cet homme, montre ses crocs effilés, qui lui-sent dans les ténèbres presque totales avant de s'enfoncer dans la gorge de la femme. Elle frissonne, mais son visage ne trahit aucune émotion alors que le Vampire enfouit sa tête dans le creux de son épaule et se désaltère.

À présent, vous regrettez d'avoir laissé cette tragédie se produire. Vous songez même à attaquer le Vampire pendant qu'il paraît vulnérable, mais quelque chose vous avertit que toute tentative, à ce point-ci, serait futile, car la femme est déjà perdue.

Le Vampire lève la dépouille inerte dans ses bras et s'éloigne en marchant dans la noirceur. Puisqu'il ne reste rien aux environs, vous décidez d'explorer le château. Rendez-vous au **305**.

## 380

— S'enfuir ? répète-t-il. Seuls les prisonniers essaient de s'enfuir. Les amis du Maître ne quittent le Manoir que pour trouver d'autres prisonniers.

Alors qu'il rassemble ses possessions, vous comprenez qu'il ne s'agissait pas de la question la plus subtile à poser, surtout en essayant de vous faire passer pour un ami de Pravemi. Vous le regardez silencieusement sortir de la pièce, tout en vous demandant si vous avez laissé filer une bonne occasion. Vous décidez de continuer à suivre le couloir, dans l'espoir de trouver vous-même une issue. Rendez-vous au **367**.

## 381

— Vous ne pouvez pas être la fille de Pravemi, dites-vous, parce que ...

Vous cessez de parler. Ajoutez 1 point à votre total de Peur.

En la dévisageant consciencieusement, vous essayez de vous souvenir de la fille dans la photo. Vous reculez de quelques heures en pensée, visualisant le salon de Pravemi, où vous avez examiné la photo et lu la légende : « *Cassandra ; 1904 – 1927 ; Tes jours avec moi furent beaucoup trop brefs, ma chérie* ». <sup>19</sup>

Vous secouez la tête et reportez votre attention sur la fille.

— Cassandra est morte. Alors c'est l'une de trois choses : vous mentez, ou vous êtes un fantôme, ou Pravemi a un très mauvais sens de l'humour. De quoi s'agit-il ?

Vous parlez d'une voix forte, montrant plus d'assurance que vous n'en ressentez. Elle vous répond sur un ton amusé et condescendant, comme on s'adresse à un enfant.

— Un fantôme ? Vraiment ? Croyez-vous qu'ils existent ?

Elle se lève du lit. Rendez-vous au **359**.

## 382

Vous déposez la perle dans l'une des mains et attendez avec anticipation, mais rien ne se produit. En vous sentant un peu ridicule, vous récupérez votre petit trésor. Si vous aimeriez faire une nouvelle offrande, retournez au **338** et choisissez un autre article. Autrement, vous vous retournez et constatez que la porte s'est ouverte d'elle-même. Vous pouvez donc partir – rendez-vous au **102**.

## 383

La femme vous regarde avec une expression de pitié.

— Mon pauvre, murmure-t-elle en caressant vos cheveux. Échappez-vous pendant que vous le pouvez encore. Vous ne pouvez rien faire pour nous.

Vous tentez de lui poser des questions, mais ses yeux perdent leur éclat et elle s'affaisse sans connaissance. Vous tâtez son pouls ... et n'en trouvez aucun. Vous vous relevez et regardez les deux autres prisonniers, qui demeurent silencieux. Allez-vous :

Parler à l'homme en noir, celui qui n'a encore rien dit ?

Rendez-vous au **120**.

Parler au gros homme couché, celui qui se plaignait ?

Rendez-vous au **342**.

Revenir au rez-de-chaussée et explorer le corridor ?

Rendez-vous au **86**.

---

<sup>19</sup> Cassandra est-elle morte à 19 ou 23 ans ? La version originale fait erreur à l'un des deux endroits.

## 384

— D'Onoffrio, râle Pravemi en chancelant sous vos coups. Appelle les frères !

D'Onoffrio se retourne et court vers la porte. Pravemi continue à vous assaillir avec détermination farouche. Vous ignorez combien de « frères » sont présents dans la maison, mais quelque chose vous dit que vous *devez* empêcher D'Onoffrio d'aller chercher de l'aide.

Mais qu'allez-vous faire ?

Employer une Boîte de Bois, si vous en possédez une ?

Rendez-vous au **190**.

Lancer votre arme sur D'Onoffrio, si vous en avez une ?

Rendez-vous au **327**.

Régler le cas de Pravemi d'abord et avant tout ?

Rendez-vous au **239**.

## 385

Vous ouvrez la porte de la salle LUPOUOMO et découvrez un homme assis devant un bureau, écrivant à la lumière d'une lampe. Hormis ceci, il n'y a qu'un lit et une fenêtre dans la chambre, la dite fenêtre ayant été ouverte pour laisser entrer une brise fraîche.

L'homme lève les yeux vers vous. Vous vous raidissez immédiatement, prêt à réagir, mais relâchez votre tension quand vous le voyez sourire.

— Bienvenue, bienvenue, vous accueille-t-il chaleureusement. Entrez, mais oui, mon ami.

Il paraît fort amical. Malgré tout, vous vous promettez de ne pas trop relâcher votre méfiance. Vous pénétrez dans la chambre, dans l'espoir de glaner quelques renseignements utiles de la part de cet homme. Rendez-vous au **56**.

## 386

Vous entrez prudemment dans la chambre, prêt à passer rapidement à l'action s'il le faut. Mais le bossu reconnaît votre présence avec un rire nerveux qui vous rassure.

— Presque fini. Oui, Shekou sera bientôt parti, plus qu'un souvenir. Le Maître s'impatiente-t-il ?

Manifestement, Shekou vous a pris pour quelqu'un d'autre, et il serait bête de ne pas profiter de l'occasion. Vous lui dites qu'il n'y a aucun souci, qu'il peut prendre tout son temps. Cela ne l'empêche pas de se hâter davantage.

En faisant une fouille visuelle de la pièce, vous constatez que les seuls meubles, hormis le lit, sont une chaise et un bureau. En attendant de trouver une question pertinente à lui poser, vous lui demandez de vous parler de lui-même, souhaitant le mettre à l'aise. Rendez-vous au **347**.

## 387

Vous foncez sur D'Onoffrio, qui rétrécit de frayeur mais reste curieusement assis. Lorsque vous n'êtes plus qu'à un pas de lui, une trappe s'ouvre directement en dessous de vos pieds. Plongeant vers le bas, vous atterrissez après une chute de six ou sept mètres dans une petite pièce nue. Il n'y a aucune issue à cette prison.

### 388

— Non ? Notre jeu n'est pas assez captivant pour vous ? Un jeune homme tel que vous ? Ah, la jeunesse, la jeunesse. Qu'arrive-t-il à notre monde ? Nous vivons vraiment des jours étranges.  
Rendez-vous au **124**.

### 389

— Eh bien, je suis heureux de vous connaître, répliquez-vous.  
Vous réfléchissez fébrilement à cette nouvelle révélation.  
— Je, euh, ne savais pas que le Comte avait une fille, surtout une fille si jolie.  
Elle vous accorde un sourire rayonnant.  
— Eh oui, c'est vrai. De mon côté, j'ignorais que mon père avait un invité. D'ailleurs, par le passé, les invités de mon père n'ont pas été libres de se promener partout dans le Manoir à toute heure de la nuit.  
Vous devez admettre qu'elle a raison. Allez-vous :

Oublier les formalités et avouer vos véritables intentions ?	Rendez-vous au <b>289</b> .
Tenter d'en savoir plus concernant sa loyauté envers son père ?	Rendez-vous au <b>302</b> .
Vous excuser et sortir de la chambre ?	Rendez-vous au <b>363</b> .

### 390

L'aire de palet s'étend jusqu'au mur, à quelques mètres de là. Elle est faite de bois laqué qui semble avoir reçu une couche récente de vernis. Cependant, elle n'a rien d'inhabituel.  
Vous vous apprêtez à partir quand une trappe s'ouvre directement sous vos pieds !  
Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à vous agripper au plancher et à accomplir un rétablissement. Retournez au **140** pour faire un autre choix. Par contre, si vous êtes Malchanceux, vous chutez dans l'obscurité totale. Rendez-vous au **366**.

### 391

Elle vous jette un regard carnivore, étudiant sa proie.  
— Le crétin pria chaque jour pour le retour de sa fille. Évidemment, elle ne lui revint jamais. Alors un jour, il se tourna vers quelqu'un d'autre. Et voilà –  
Elle fait volte-face.  
— Il eut ce qu'il désirait !  
Vous êtes pris d'une sensation bizarre. Vous secouez la tête pour retrouver vos sens, mais réalisez brusquement que les meubles dans la pièce ont commencé à grandir. Cassandra, elle aussi, prend des proportions gigantesques. Votre dos est inconfortable – jusqu'à ce que vous tombiez à quatre pattes, votre position naturelle. Vos moustaches tremblent en devinant un danger imminent. Vos instincts hurlent brusquement un avertissement, jusqu'à ce que vous filiez en courant vers le trou le plus proche.  
Sans vous laisser courir bien loin, une griffe géante s'abat sur vous et vous renverse sur le dos. Vous piaillez de terreur en voyant une tête féline fondre sur vous : les yeux luisants, l'haleine fétide, les mâchoires ...

## 392

Un bruit de course étrangement familier résonne dans le couloir. Il cesse, puis reprend. Courant vers vous dans le couloir, vous voyez ... non ! C'est impossible ! La Stringiamano ! Elle est de retour ! *Elle refuse de mourir !*

Elle vous saute au visage et vous détournez la tête. La main s'écrase sur le mur, tourne sur elle-même et revient farouchement vers vous. Vous devez vous débarrasser de cette satanée créature une fois pour toutes ! Mais comment ?

Si vous voulez trouver un moyen de la détruire, rendez-vous au **372**.

Si vous voulez chercher un moyen de la capturer, rendez-vous au **108**.

## 393

Vous faites une constatation désagréable : la porte par laquelle vous êtes entré est maintenant verrouillée. Vous faites face à la figure. Si vous désirez faire une offrande, rendez-vous au **338**. Si vous aimez mieux défoncer la porte, rendez-vous au **249**.

## 394

Vous reculez jusqu'à ce que vous ayez atteint le mur. Vous demeurez alors immobile, respirant très doucement, écoutant chaque bruit qui pourrait vous permettre d'identifier votre compagnon. Une planche gémit et confirme que l'inconnu vient d'avancer d'un autre pas dans votre direction. Brusquement, sans avertissement, une odeur fétide, nauséabonde, de chairs en décomposition déferle sur vous telle une vague.

De dégoût, vous plaquez une main sur votre bouche. En même temps, vous songez au briquet que vous transportez dans votre poche. Vous l'exhibez prestement pendant que plancher craque à nouveau. Levant le briquet à la hauteur de vos yeux, vous l'allumez d'un geste du pouce. Dans la lumière vacillante, vous parvenez enfin à discerner les traits de la personne qui se tient à moins d'un mètre de vous ...

Rendez-vous au **204**.

## 395

Vous déposez la bague dans l'une des mains et attendez. Après une minute, la main forme lentement un poing autour de l'offrande. Vous reculez, surpris mais fasciné. À ce moment, la main tourne et relâche la bague, qui tombe au sol avec un tintement. Vous croisez alors le regard de la statue. Elle a fixé ses yeux sur vous. À présent, elle lève un doigt et le glisse lentement en travers de sa gorge.

Ce n'était pas exactement la réaction que vous espériez. Vous gagnez 1 point de Peur.

Il y a encore un moment de silence, puis *toutes* les figures dans la pièce prennent vie simultanément. Deux d'entre elles défendent la porte d'accès pendant que toutes les autres avancent solennellement vers vous. Vous devez vous battre.

**EFFIGIES POSSÉDÉES** : Habileté 8 Endurance 11

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **279**.

## 396

Ce papier est en fait une lettre, adressée à quelqu'un nommé « Kelnor ». Votre cœur fait un bond

dans votre poitrine quand vous réalisez que la lettre est de la main du Comte lui-même. Elle met le destinataire en garde contre divers dangers possibles, décrivant une descente policière sur le domaine de Pravemi et expliquant comment le Comte a bien failli être « pris ». La lettre se termine sur le P.S. suivant :

*Je suggère également que vous vous protégiez davantage en changeant le mot de passe de votre propre chambre secrète. Je sais qu'il s'agit de « Tête de Bouc ». Combien sont ceux qui le savent aussi ? Pourquoi ne pas le changer de façon à vous souvenir des sages conseils d'un bon ami ?<sup>20</sup>*

Vous ne savez guère que faire de ce message. À ce moment, Shekou prend un souffle effaré.

— Oh ! J'avais presque oublié ! Merci de me l'avoir rappelée !

Il clopine vers vous, prend la lettre de vos mains, la scelle dans une enveloppe et la dépose dans sa valise avant de la fermer. Si vous avez l'intention de lui poser des questions, c'est le moment ou jamais. Allez-vous lui demander :

S'il connaît des armes secrètes ?

Rendez-vous au **343**.

Comment se rendre en dessous du Manoir ?

Rendez-vous au **329**.

Comment s'enfuir du domaine ?

Rendez-vous au **380**.

## 397

Vous vous retournez et remontez le tunnel dans l'obscurité. Éventuellement, vous atteignez un mur ; de l'autre côté doit se situer la chambre de laquelle vous êtes descendu. Mais comment faire pour ouvrir la porte secrète ? Vous tapez, cognez et assénez des coups de pied au mur, mais rien ne se produit. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **125**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **230**.

## 398

Vous fouillez rapidement les robes des mains, cherchant tout objet utile. Dans une poche, vous trouvez une Perle assez grosse d'une valeur indiscutable, que vous pouvez garder.

Vous êtes justement en train de fouiller les derniers habits lorsque la porte d'en face commence à s'ouvrir ! Sans savoir quoi faire d'autre, vous vous couvrez de l'habit noir et tournez le dos. Une voix d'homme vous parvient :

— Père, la congrégation vous attend.

Vous hochez la tête et recouvrez votre tête de la cagoule. Ensuite, vous vous retournez pour apercevoir un homme de courte taille en robe noire, qui garde la porte ouverte. Vous avancez dans un couloir étroit et il vous emboîte le pas. Rendez-vous au **153**.

## 399

Le café est noir et aromatique, riche et légèrement sucré. Vous décelez un goût d'alcool ; peut-être D'Onoffrio a-t-il ajouté un petit quelque chose ? Néanmoins, le café est profondément satisfaisant et vous le dégustez lentement. Le Comte vous demande de lui parler de vous-même, de votre occupation et de votre famille. En retour, il vous parle de lui-même. Rendez-vous au **100**.

---

<sup>20</sup> Cette traduction de la lettre pourrait ne pas correspondre exactement à celle dans *Le Manoir de l'Enfer*.

## 400

Les griffes du Démon vous raclent la peau. Roulez 1 dé. Si vous obtenez :

- 1 : L'Étoile des Âges absorbe la force de l'impact.  
Sur cet Assaut, vous ne perdez aucun point d'Endurance.
- 2 ou 3 : L'Étoile absorbe partiellement le coup. Vous perdez 1 point d'Endurance.
- 4 ou 5 : Vous êtes blessé normalement.
- 6 : Le Démon vous a infligé un coup particulièrement vicieux.  
Vous perdez 3 points d'Endurance sur cet Assaut.

Vous devez répéter ce test à chaque blessure infligée par le Démon. Vous pouvez également employer la Chance pour réduire la gravité de la blessure de 1 point d'Endurance.<sup>21</sup> Prenez note de ces instructions et retournez au paragraphe d'où vous venez pour achever le combat.



Notes de traduction amusantes (connaissez-vous l'italien) ?

Specchio Accese	« miroir enflammé »	<i>Ou</i> : allumé, incendié.
Stringiamano	« main qui serre »	<i>Ou</i> : se resserre, étrangle.
Maledetto	« maudit »	<i>Sens</i> : avoir reçu une malédiction.
Lupouomo	« homme loup »	
Diavoleria	« diablerie »	<i>Sens</i> : espièglerie.
Strega	« sorcière »	
Tifoso Strano	« fan sportif étrange »	
Bambini	« enfants »	

Je n'ai trouvé aucun sens caché à Pravemi, D'Onoffrio ou Orvieto. Le Manoir original s'appelait Drumer, ce qui était un anagramme subtil de *murder* (meurtre). Quelqu'un parvient-il à faire un anagramme de Pravemi ou Orvieto qui a un sens lugubre ? Je n'ai rien trouvé.

---

<sup>21</sup> Les règles ne précisent pas les conséquences de la Malchance ; vous perdez vraisemblablement 1 point de plus.