

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS  
Chroniques de Titan

ALEC WORLEY

5  
LE JARDIN DES OSSEMENTS

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

LE JARDIN DES  
OSSEMENTS

BRUENOR  
JEUNESSE

Chroniques de Titan

Tome 5

# LE JARDIN DES OSSEMENTS

*Vous êtes un survivant du Labyrinthe de la Mort du Baron Sukumvit. Lassé du confort offert par l'or et la gloire que ce statut vous a conférés, vous êtes de passage à Port Sable Noir à la recherche d'une aventure à vous mettre sous la dent. Une histoire entendue à la taverne du Homard Noir a particulièrement retenu votre attention. Cette histoire à propos d'une arme légendaire vous a mené devant l'entrée d'un cimetière lugubre par une nuit de pleine lune : le Jardin des Ossements...*

*Venez vivre des récits extraordinaires en participant à de formidables aventures. Deux dés, un crayon et une gomme seront vos seuls armes pour affronter les dangers des **LIVRES DONT VOUS ÊTES LE HÉROS.***

*Couverture illustrée par Joshua Calloway*

*Traduit de l'anglais par Bruenor*

BRUENOR JEUNESSE



Le Jardin des Ossements

de Alec Worley

**Chroniques de Titan / 5**



Traduit de l'anglais par Bruenor.

Oeuvre originale : Garden of Bones parue en 2009 pour le concours Windhammer (a obtenu un Merit Award) et sur le site Fighting Fantasy Project

Illustration de couverture de Joshua Calloway

Couverture réalisée par Stteiph

## COMMENT COMBATTRE LES CREATURES DU JARDIN DES OSSEMENTS

*Le Jardin des Ossements* est une aventure fantastique dont vous êtes le héros. Avant de commencer, vous devez d'abord créer votre personnage en lançant les dés pour déterminer votre HABILITE, ENDURANCE et CHANCE. Ecrivez vos scores sur votre *Feuille d'Aventure* au crayon à papier, pour que vous puissiez gommer les scores précédents si vous recommencez une partie. Ou faites des photocopies de la *Feuille d'Aventure* vierge.

### Habilité, Endurance et Chance

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case HABILITE de votre *Feuille d'Aventure*.

Lancez deux dés. Ajoutez 12 à ce nombre et inscrivez ce nombre dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure*.

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case CHANCE de votre *Feuille d'Aventure*.

Vos points d'HABILITE reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat en général. Plus ils sont élevés, plus vous aurez de chances de sortir vivant des combats.

Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général. Plus vos points d'ENDURANCE sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps.

Avec vos points de CHANCE, vous saurez si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux. Plus votre total de CHANCE est élevé, plus la bonne fortune vous favorisera dans certaines situations.

Vos points d'HABILITE, ENDURANCE et CHANCE changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points mais ne devrez jamais effacer vos totaux de départ. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'HABILITE, d'ENDURANCE et de CHANCE, ce total n'excédera jamais vos totaux de départ.

### Batailles

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Il vous faudra mener la bataille comme suit :

tout d'abord, vous inscrirez les points d'HABILITÉ et d'ENDURANCE de la créature sur une feuille. Les points correspondant à chaque créature sont donnés dans le livre chaque fois que vous faites une rencontre.

Le combat se déroule alors ainsi :

1. Jetez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILITÉ au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque de la créature*.
2. Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'HABILITÉ. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4.

Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez à l'étape n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre - reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.

4. Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de deux points son ENDURANCE. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE pour lui faire plus de mal encore (voir rubrique *Utilisation de la chance dans les combats*).

5. La créature vous a blessé, vous ôtez alors deux points à votre ENDURANCE. Vous pouvez également faire usage de votre CHANCE (voir rubrique *Utilisation de la chance dans les combats*).

6. Modifiez votre score d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas. (Faites de même pour vos points de CHANCE si vous en avez fait usage - voir rubrique *Utilisation de la chance dans les combats*)

7. Commencez le deuxième Assaut (en reprenant les étapes de 1 à 6).

Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points d'ENDURANCE ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

### **Combat avec plus d'une Créature**

Si vous croisez plus d'une créature, lors de certaines rencontres, vous lirez à la page correspondante les instructions qui vous permettront de mener la bataille. Parfois, vous les affronterez comme si elles n'étaient qu'un seul monstre ; parfois, vous les combattrez une par une. Si vous devez les combattre toutes en même temps, au début de chaque assaut vous devez choisir laquelle vous désirez attaquer. Ensuite lancez les dés pour chacun de vos adversaires pour déterminer leurs *Forces d'Attaque* et faites de même avec la vôtre. L'assaut se déroule de la manière habituelle avec l'adversaire que vous avez choisi de frapper, cependant vous devez comparer votre *Force d'Attaque* avec celles de tous les autres adversaires. Si un de ces adversaires a une *Force d'Attaque* supérieure à la vôtre, il vous blesse et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous avez une *Force d'Attaque* supérieure à un adversaire que vous n'avez pas choisi de frapper, vous ne le blessez pas, vous ne faites qu'esquiver son attaque.

### **Chance**

A plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de batailles ou dans des situations qui font intervenir la chance ou la malchance (les détails vous seront donnés dans les pages correspondantes) vous aurez la possibilité de faire appel à votre CHANCE pour essayer de rendre une issue plus favorable. Mais attention ! L'usage de la chance comporte de grands risques et si vous êtes Malchanceux, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

Voici comment on peut se servir de la chance : jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est égal ou inférieur à vos points de CHANCE, vous êtes Chanceux, et le résultat tournera en votre faveur. Si ce chiffre est supérieur à vos points de CHANCE, vous êtes Malchanceux et vous serez pénalisé.

Cette règle s'intitule : *Tentez votre Chance*. Chaque fois que vous Tenterez votre Chance, il vous faudra ôter un point à votre total de CHANCE. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que plus vous vous fiez à votre chance, plus vous courez de risques.

## Utilisation de la Chance dans les Combats

A certains moments de l'aventure, il vous sera demandé de *Tenter votre Chance* et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez Chanceux ou Malchanceux. Lors des batailles, cependant, vous pourrez toujours choisir d'utiliser votre chance, soit pour infliger une blessure plus grave à une créature que vous venez de blesser, soit pour minimiser les effets d'une blessure qu'une créature vient de vous infliger.

Si vous venez de blesser une créature, vous pouvez *Tenter votre Chance* à la manière décrite plus haut. Si vous êtes Chanceux, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter deux points de plus au score d'ENDURANCE de la créature. Si vous êtes Malchanceux, cependant, la blessure n'était qu'une simple écorchure, et vous devez rajouter un point au score d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les deux points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté qu'un seul point).

Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez *Tenter votre Chance* pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes Chanceux, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors un point d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu de deux points ôtés à cause de la blessure, vous n'aurez qu'un point en moins). Si vous êtes Malchanceux, le coup que vous avez pris était plus grave. Dans ce cas, enlevez encore un point à votre ENDURANCE.

Rappelez-vous que vous devez soustraire un point de votre total de CHANCE chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

## Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance

Parfois il vous sera demandé de restaurer vos totaux d'HABILETE, d'ENDURANCE ou de CHANCE. Vous ne devez le faire que si cela vous est précisé dans le texte. Vous devrez trouver de la nourriture au cours de votre aventure pour récupérer des points d'ENDURANCE car vous ne commencez avec aucun repas. Souvenez-vous que votre HABILETE, ENDURANCE et CHANCE ne doivent jamais dépasser leur *total de départ*.

## Equipement et provisions

Au début de votre aventure, vous ne disposerez que d'un équipement minimum. A part vos vêtements, vous êtes armé d'une épée et possédez une lanterne, du silex et de l'amadou. Pensez à noter toutes vos trouvailles sur la *Feuille d'Aventure* ci-dessous. Pour savoir combien d'or vous avez lancez deux dés et ajoutez douze au total.

## Quelques Conseils

Il y a plusieurs chemins possibles au cours de cette aventure. Cependant, il vous faudra probablement plusieurs tentatives pour trouver la voie la plus facile. Prenez des notes et dessinez une carte au fur et à mesure de votre exploration. Cette carte vous servira lors de prochaines aventures et vous permettra d'avancer plus rapidement pour atteindre des endroits encore inconnus.

Les lieux que vous visiterez ne renferment pas tous un trésor! Certains recèlent des pièges ou des monstres qui se révéleront sans doute très dangereux. Cependant, à mesure que vous explorerez et deviendrez familier de ces lieux, vous apprendrez à les éviter.

Il n'y a qu'un minimum de risques à prendre pour découvrir le bon chemin, et n'importe quel joueur, même si ses points de départ sont faibles, peut trouver très facilement la voie.

## EN QUETE D'AVENTURE

L'homme derrière vous tire lentement son poignard. En un seul mouvement vous tirez votre épée de son fourreau et faites voler l'arme de sa main dans un bruit assourdissant. Le poignard tourne en l'air et vous frappez l'homme rudement à la poitrine pour l'envoyer s'affaler sur le dos. Une seconde plus tard le poignard atterrit la pointe fichée dans le sol entre ses jambes.

Il jappe de surprise et son front brille sous la lune alors que vous poussez la pointe de votre épée sur sa gorge. «Je suis désolé,» babille-t-il. « M-m-mais ...»

Vous baissez votre épée et éclatez de rire. Si c'était de l'or qu'il cherchait, il n'avait qu'à demander. Vous lui jetez une pièce d'or. Stupéfait, il étudie son sceau - celui du baron Sukumvit de Fang! «Mais ces pièces,» s'exclame-t-il. «n'ont été offertes qu'à ceux qui ont survécu au Labyrinthe ...»

Vous riez encore et rengainez votre épée. Les grandes richesses que vous avez récemment acquises à Chiang Mai sont en effet bien utiles. L'or vous a permis d'acheter pratiquement tout ce que vous avez toujours voulu, à l'exception de l'excitation.

Lassé de votre logement confortable à Chiang Mai vous avez voyagé vers la Cité des Voleurs, Port Sable-Noir, en quête d'aventure. Parmi les nombreuses histoires que vous avez entendues dans la taverne du Homard Noir, il en est une en particulier qui a retenu toute votre attention ...

Le lendemain, vous avez acheté un vieux bateau qui prend l'eau et vous avez descendu les eaux rougeâtres de la rivière Rouge vers les Collines de la Pierre-de-Lune. Vous vous êtes arrêté pour acheter des provisions aux nains bourrus de Pont-de-Pierre, ainsi qu'une nouvelle épée tranchante. Vous avez continué votre navigation et êtes passé devant les arbres tordus de la Forêt des Ténèbres et le pic rouge sang de la Montagne de Feu, avant de venir vous amarrer à l'humble village de Barn.

Les villageois se sont montrés assez sympathiques, une fois qu'ils se sont assurés que vous n'étiez pas un être maléfique en provenance de la Forêt des Ténèbres. Vous avez rapidement trouvé un homme qui pourrait vous aider à trouver ce que vous cherchez. Ses yeux brillèrent à la mention de l'or. Mais son regard changea rapidement pour refléter de la terreur lorsque vous lui avez dit exactement ce que vous recherchiez. Il a fallu plusieurs pièces d'or et chopes de bière avant qu'il n'accepte de vous servir de guide. A la nuit tombée vous avez tous les deux emprunté le bac pour traverser la rivière et poursuivre votre route vers le nord à la lumière de votre lanterne par un chemin rarement utilisé. Des collines sombres et solitaires s'étiraient au loin de chaque côté, dans la brume au clair de lune.

Vous vous tenez maintenant à l'extérieur d'un cimetière négligé. La lune éclaire des portes en fer déchiquetées et un muret de pierre en partie éboulé. L'église a apparemment brûlé il y a bien longtemps. Les pierres tombales brisées qui restent ont depuis longtemps été envahies par les mauvaises herbes et les fleurs sauvages à tel point que l'endroit est depuis longtemps surnommé par les gens de la région comme étant «Le Jardin des Ossements».

Le récit que vous avez entendu à Port Sable-Noir concerne des événements qui ont eu lieu il y a plus d'un demi-siècle, quand un sorcier ambitieux nommé Morbius Kane a passé un marché avec un Prince Démon en échange d'une arme qui aurait rendu Kane aussi puissant sur le champ de bataille qu'il ne l'était dans le domaine de la magie. Kane était un être d'une vanité inhumaine et il recueillait les crânes de ses ennemis afin de garder un total du nombre de vies qu'il avait prises. Le Démon le savait et il a promis à Kane une arme vraiment digne d'un tel moissonneur de vies.

Le Démon a donné à Morbius Kane une grande faux dont la longue lame incrustée de runes brillait comme les flammes de l'enfer. L'arme a augmenté la capacité de son maître dans le combat à un tel degré que même le plus puissant des guerriers de Kane ne pouvait le surpasser. Ainsi grandi sa démentielle soif de conquête à la recherche de plus en plus de crânes à ajouter à sa collection monstrueuse. Il a même juré sur sa faux qu'il ne se reposerait pas tant qu'il n'aurait pas fauché cent mille vies d'Allansians.

Il rassembla une armée de morts-vivants - Zombies, Guerriers Squelettes, Goules, et Spectres - et a ravagé avec eux les terres aux alentours. Après des mois d'effusion de sang, Kane a finalement été vaincu par les Nains de Pont-de-Pierre. Dans une bataille féroce leur vaillant chef, Gillibran, tua Kane d'un coup de son marteau magique. Gillibran rapporta la Faux de Kane à Pont-de-Pierre pour l'examiner. Mais l'arme a été volée dans la nuit par Kane lui-même, qui était revenu de la mort pour la récupérer, lié par son terrible serment de prendre cent mille vies.

Dans les semaines suivantes, les villageois de Barn, proche de Pont-de-Pierre ont vu des figures fantomatiques errer dans les rues la nuit. Des hommes ont été retrouvés morts, des femmes et des enfants ont disparu et cela est finalement arrivé aux oreilles du Magicien Yaztromo dans sa grande tour située au sud de la Forêt des Ténèbres. Le vieux sorcier s'est rendu à Barn et a lancé un sort qui lui a pris trois jours et trois nuits à invoquer. Il a ainsi capturé Morbius Kane désormais mort-vivant ainsi que tous ses adeptes. Ayant besoin d'une prison qui convienne pour loger ces monstres, Yaztromo les lia au cimetière voisin, le Jardin des Ossements, en plaçant un sort autour de ce lieu qui empêcherait à jamais quoi que ce soit à l'intérieur de s'échapper.

Pourtant, la légende veut que lorsque la pleine lune brille sur le Jardin des Ossements, ses portes s'ouvrent en grinçant une fois de plus. Bien que les morts-vivants restent emprisonnés à l'intérieur, il est possible pour les vivants d'entrer dans leur royaume d'ombres. Beaucoup d'aventuriers sont entrés dans le cimetière à la recherche de la Faux légendaire de Morbius Kane. Aucun n'est jamais revenu - du moins pas en vie.

La pleine lune brille désormais sur le Jardin des Ossements. Un brouillard étrange semble onduler parmi les tombes. Vous entendez un tintement métallique, suivie d'un lent et douloureux grincement tandis que les portes s'ouvrent pour vous accueillir. Votre guide tremble sur ses jambes, se décompose sous l'effet de la terreur et se précipite vers le village.

Il est dit qu'une fois qu'une personne vivante est entrée dans le Jardin des Ossements, celle-ci ne peut jamais retrouver son chemin. La brume se déplace à l'intérieur du cimetière de manière à faire perdre le sens de l'orientation. Mais au cours de votre visite à Pont-de-Pierre vous avez pris la précaution d'acheter une lanterne enchantée, qui saura éclairer votre chemin de retour vers la terre des vivants.

La brume froide s'enroule maintenant autour de vos chevilles et projette une lueur pâle. Quelle histoire cela vous fera à raconter lorsque vous reviendrez à Pont-de-Pierre en brandissant la légendaire Faux de Kane! Un frisson vous parcourt soudain le dos. Là encore, il ne faudra pas sous-estimer la tâche qui vous attend. Vous saisissez la poignée de votre épée pour vous rassurer et vous marchez hardiment dans le Jardin des Ossements. Les portes se referment derrière vous comme les mâchoires de fer de la mort.

Rendez-vous au [1](#).



## 1

Au bruit discordant des portes votre sang se glace dans vos veines. Vous vous retournez pour vous apercevoir que les grilles de fer disparaissent déjà derrière un mur de brume de plus en plus épais. Vous êtes maintenant entouré par des collines interminables jonchées de pierres tombales étranglées par les mauvaises herbes et les arbres morts. Le ciel est d'un gris monotone dû à la brume et l'air a un relent d'eau stagnante. La seule chose ici qui se déplace est la brume qui s'enroule et se tord sans discontinuer. Elle semble possédée un esprit qui lui est propre car vous ne sentez pas la moindre brise. Tout est silencieux, si ce n'est un gémissement occasionnel ou un cri étranglé au loin. Vous n'entendez rien d'autre, pas même le chant d'un grillon. Rien ne semble indiquer la présence de quoi que ce soit de vivant en dehors des frottements de vos vêtements et le son de vos bottes bruissant dans les hautes herbes gluantes. Vous avez vraiment l'impression d'être entré dans le pays des morts.

Vous réprimez un frisson et vous vous concentrez sur votre quête. Vous devez trouver le lieu de repos de Morbius Kane et récupérer sa faux magique avant que la nuit ne s'achève. Votre recherche commence maintenant. À votre gauche la terre s'élève légèrement et les tombes et tombeaux semblent plus nombreux. À votre droite, le terrain descend doucement et semble particulièrement envahi par la végétation. Droit devant vous jureriez avoir vu quelque chose bouger parmi les pierres tombales, mais ce sont vos nerfs qui vous jouent peut-être déjà des tours.

Si vous souhaitez étudier les tombes à votre gauche, rendez-vous au [43](#). Si vous souhaitez explorer la zone envahie à votre droite, rendez-vous au [30](#). Si vous souhaitez vous enquêter à propos du mouvement que vous pensez avoir vu droit devant vous, rendez-vous au [37](#).

## 2

Au moment où vous détachez votre attention de Gunben pour fouiller dans votre sac à dos, l'aventurier fou plonge son épée brisée dans votre cœur. Pendant que votre sang s'écoule à flots de votre corps, il vous arrache votre sac à dos et s'empare de votre lanterne. Sans même jeter un regard dans votre direction, il danse de joie en tenant sa trouvaille. Bientôt, il sera libéré du Jardin des Ossements tandis que votre âme sera piégée ici pour toujours. Votre aventure se termine ici.





*1 Au bruit discordant des portes votre sang se glace dans vos veines.*

### 3

Malgré un désir insatiable de savoir exactement quels secrets la Faux de Kane peut bien cacher, vous décidez sagement que votre vie est un prix trop élevé à payer pour le découvrir. Vous faites voler la Faux dans les airs avec le bout de votre botte et vous coupez l'arme en deux avec votre épée. Sans un maître vivant pour la manier, la Faux de Kane se brise en deux dans un éclair et dans un roulement de tonnerre. Vous entendez un chœur de soupirs monter de l'obscurité environnante, un son qui passe sur vous comme le ferait une vague de l'océan.

Seul un fou souhaiterait demeurer ici. Vous recherchez en hâte dans les robes de Kane jusqu'à ce que vous trouviez une chevalière - preuve de votre rencontre avec le sorcier mort-vivant. Vous glissez ce trophée dans votre poche, quittez la tombe de Kane et allumez votre lanterne magique. Elle brille d'une flamme verte qui éclaire un chemin scintillant à travers les pierres tombales. Cela vous prend moins d'une heure pour atteindre les portes par lesquelles vous êtes entré. Vous vous glissez entre elles au moment où la pleine lune laisse sa place au soleil levant. Les portes se referment bruyamment derrière vous et le Jardin des Ossements ressemble une fois de plus à un banal cimetière oublié.

Vous avez gagné peu de richesses dans cette aventure, mais beaucoup à raconter. Vous avez non seulement détruit une arme maléfique et son maître mort-vivant, mais aussi sauvé Allansia de la menace de Lucius le Sanguinaire. Le soleil répand sa chaleur à travers les Collines de la Pierre-de-Lune tandis que vous commencez votre longue marche de retour en réfléchissant à la meilleure façon de raconter aux villageois votre victoire sur le Jardin des Ossements.

### 4

Vous frappez désespérément vos silex au-dessus de l'amadou, mais vous n'arrivez pas à obtenir un début de flammes. La porte de la tombe s'ouvre soudainement et les Zombies Végétaux avancent en trébuchant vers vous. Vous tirez votre épée, mais il est trop tard. Les créatures vous ont déjà attrapé et leurs branches assoiffées percent vos yeux pour drainer votre corps de son sang. Une heure plus tard vos restes forment à leur tour un Zombie Végétal et vous traînez les pieds en dehors du sépulcre avec vos nouveaux compagnons à la recherche d'éventuelles victimes. Votre aventure se termine ici.

### 5

Vous vous concentrez pour chasser Portecrâne pendant qu'il tente de prendre le contrôle de votre corps. Avec beaucoup de volonté, vous parvenez à prendre le contrôle de votre bras droit et à fracasser le crâne contre une pierre tombale. Instantanément, vous sentez Portecrâne lâcher prise et son esprit maléfique est condamné à errer dans les brumes environnantes pour toujours. Vous avez débarrassé Allansia d'une grande menace. Vous gagnez 3 points de CHANCE.

Vous vous redressez et vous avancez péniblement enfoncé jusqu'aux genoux parmi les restes osseux des Guerriers Squelettes vers la tombe sur laquelle Lucius Le Sanguinaire se tenait. À proximité, vous trouvez un sac à dos qui devait lui appartenir. Parmi les parchemins et les notes vous trouvez une Potion de Guérison que vous buvez immédiatement. (Lancez 3 dés et ajoutez le total à votre score d'ENDURANCE.) Vous ne trouvez rien d'autre d'intéressant dans la clairière et vous vous approchez de la grande tombe de Morbius Kane, le sorcier mort-vivant, dans la ferme intention de lui ravir sa légendaire Faux. Rendez-vous au [31](#).

## 6

Vous lancez le crâne vers le Nain aussi fort que vous le pouvez. Le missile rebondit sur sa tête chauve, le faisant tomber de son perchoir. Comme il est hébété dans les mauvaises herbes brumeuses, vous vous précipitez avant qu'il ne puisse commander aux Squelettes de passer à l'attaque. Vous tirez votre épée et frappez la tête du Squelette le plus proche, vous poussez un autre dans une tombe ouverte où il se brise. Vous attrapez une de leurs pelles et vous détruisez rapidement les deux restants avant de courir vers le Nain groggy et de le soulever du sol en l'attrapant par le col. Rendez-vous au [35](#).

## 7

Comme vous marchez parmi les tombes la brume se dissipe légèrement. Droit devant vous pouvez voir une sorte de bâtiment. Vous approchez avec précaution et il semble qu'il s'agisse d'une cabane faite d'un étrange bois de couleur claire. Ce n'est que lorsque vous n'êtes qu'à quelques mètres que vous réalisez que les murs sont entièrement composés d'os, avec des centaines de crânes empilés les uns sur les autres pour former un toit conique. De petits nuages de fumée s'échappent des orbites vides des crânes les plus élevés. Quelqu'un est peut être à l'intérieur.

L'endroit ne semble pas gardé et vous décidez d'y jeter un coup d'œil de plus près. Comme vous vous approchez d'une fenêtre vous entendez quelque chose bouger au dessus de vous. Sans réfléchir, vous vous jetez au sol au moment où une énorme pince se referme juste au-dessus de vous. Si vos sens n'avaient pas été aussi vifs vous auriez été décapité. Vous vous redressez sur vos pieds en tirant rapidement votre épée.

Une chose de la taille d'un cheval de trait s'était camouflée parmi les os de la cabane et maintenant elle descend du toit. Comme la cabane elle-même, la chose est entièrement composée de crânes et d'os et façonnée sous la forme d'un scorpion géant. Il a sans aucun doute été créé pour protéger cet endroit contre les intrus. Un grand dard dégoulinant de quelques gouttes de venin noir est dressé au-dessus du scorpion, il s'étire vers l'arrière et le fait claquer avant de vous attaquer.

Si le Scorpion d'Os obtient un double 6 pour le calcul de sa *Force d'Attaque*, il vous a empalé sur son dard et vous mourez instantanément. Vous aurez également beaucoup de mal à essayer de le blesser avec votre épée car cette créature est entièrement faite d'os. Vous ne causerez donc que 1 point de dégât lorsque vous la blesserez sauf si vous utilisez une sorte de masse, auquel cas vous infligerez les habituels 2 points de dégâts.

SCORPION D'OS

HABILETE 8

ENDURANCE 8

Si vous gagnez, le Scorpion d'Os se brise et vous entrez à l'intérieur de la cabane. Rendez-vous au [22](#).



## 8

Gunben écarquille ses yeux lorsque vous lui parlez de la lanterne qui vous permettra de quitter cet endroit une fois que vous aurez récupéré la Faux. Mais le regard étonné de l'aventurier fou se transforme rapidement en un ricanement. «Vous mentez», dit-il. «Un tel artefact n'existe pas. Montrez-la moi...»

Si vous souhaitez prouver que vous dites la vérité en lui montrant votre lanterne, rendez-vous au [2](#). Si vous voulez plutôt lui dire que vous avez menti et que vous ne savez pas comment retrouver votre chemin, rendez-vous au [46](#). Si vous souhaitez interroger Gunben sur ce Lucius, rendez-vous au [18](#).

## 9

Les zombies dont les yeux morts sont fixés aveuglément à leur tâche, continuent de vous ignorer tandis que vous vous approchez de leur table de travail. Vous faites glisser le coffre de sous la table et ouvrez le couvercle. A l'intérieur vous trouvez diverses bouteilles, parmi lesquelles vous reconnaissez une Potion de Guérison. Vous l'avalez immédiatement (Lancez 3 dés et ajoutez le total à votre ENDURANCE.) Caché sous un empilement de parchemins, vous trouvez un grand boîtier contenant un Soufflet, du même genre que ceux qu'un forgeron pourrait utiliser pour pomper l'air dans sa forge, bien que celui-ci soit couvert d'inscriptions ornementales sculptées . (Si vous souhaitez prendre le Soufflet avec vous, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*.)

Vous n'avez plus de temps pour fouiller car vous entendez le son de plusieurs paires de pieds osseux se dirigeant vers vous. Vous courez rapidement le long d'un chemin entre les pierres tombales de l'autre côté des ruines de l'église. Rendez-vous au [25](#).

## 10

Vous saisissez le crâne et le lancez à la tête du Nain. Le projectile passe devant lui et vient se fracasser dans un amas de poussière contre le tombeau à côté de lui. Le Nain laisse tomber sa bouteille de surprise et vous aperçoit. Il hurle des ordres ésotériques aux quatre Squelettes qui s'élancent vers vous avec leurs pioches et leurs pelles. Vous prenez une masse en bois lourd parmi un ensemble d'outils et vous vous retranchez dans l'encadrement d'une porte d'un mausolée de sorte que ces monstres impies ne peuvent vous attaquer qu'un à la fois.

	HABILETE	ENDURANCE
PREMIER SQUELETTE	5	4
SECOND SQUELETTE	4	5
TROISIEME SQUELETTE	5	4
QUATRIEME SQUELETTE	6	5

Si vous l'emportez, le Nain s'est depuis longtemps échappé. Vous le maudissez et donnez un coup de pied sur la brouette remplie d'os, déversant son contenu dans une tombe ouverte. Si vous le souhaitez, vous pouvez garder la Masse en bois (Notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Il n'y a rien d'autre d'intéressant par ici. Vous pouvez vous diriger vers une zone plus clairsemée sur votre gauche, rendez-vous au [44](#), ou vers un endroit encore plus densément envahi par la végétation à votre droite, rendez-vous au [49](#).

Vous sortez l'étrange appareil de votre sac à dos tandis que la horde de Squelettes se précipite vers vous. Vous agrippez les poignées du Soufflet et visez Lucius le Sanguinaire pendant qu'il plane au-dessus de vous sous la forme d'une brume noire. Vous actionnez l'objet magique et vous sentez que l'air autour de vous est aspiré. Dans un terrible cri la forme brumeuse de Lucius le Sanguinaire est attirée à l'intérieur du Soufflet et les inscriptions étranges sculptées sur ses côtés s'illuminent, brisant le charme de commandement du sorcier sur les Squelettes. Les monstres tombent en morceaux alors qu'ils se précipitent vers vous, et une marée d'os et de poussière se répand sur le sol recouvert de brouillard. L'enchevêtrement de débris osseux vient vous frapper de plein fouet ce qui vous fait chuter. Le Soufflet magique, ainsi que son prisonnier, glisse de vos mains, disparaît dans une tombe ouverte et est rapidement enseveli par une avalanche d'os. Vous avez débarrassé Allansia d'une grande menace. Vous gagnez 3 points de CHANCE.

Vous vous redressez et vous avancez péniblement enfoncé jusqu'aux genoux parmi les restes osseux des Guerriers Squelettes vers la tombe sur laquelle Lucius Le Sanguinaire se tenait. À proximité, vous trouvez un sac à dos qui devait lui appartenir. Parmi les parchemins et les notes vous trouvez une Potion de Guérison que vous buvez immédiatement. (Lancez 3 dés et ajoutez le total à votre score d'ENDURANCE.) Vous ne trouvez rien d'autre d'intéressant dans la clairière et vous vous approchez de la grande tombe de Morbius Kane, le sorcier mort-vivant, dans la ferme intention de lui ravir sa légendaire Faux. Rendez-vous au [31](#)



11 *La horde de Squelettes se précipite vers vous.*

## 12

Vous quittez rapidement le caveau de la jeune fille et commencez à chercher une sortie à ces allées labyrinthiques. Votre sens de l'orientation ne vous lâche pas et bientôt vous êtes à la périphérie de cette véritable ville de tombes. La petite fille vous a indiqué que le tombeau contenant la Faux de Kane se trouvait de l'autre côté du cimetière. La brume mouvante obscurcit l'horizon, mais il semble qu'il y ait une voie dégagée tout droit. Cependant, quelque part sur votre droite, vous entendez le rire d'une femme.

Si vous souhaitez vous diriger tout droit, rendez-vous au [7](#). Si vous souhaitez voir d'où provient ce rire, rendez-vous au [14](#).

## 13

Vous allumez la mèche de la bougie à l'araignée. Une fumée mince s'élève de la flamme et prend la forme d'un visage de femme, un visage à la fois sévère et beau. «Je suis Dame Isabelle Arachne, la grand voyante de Calice,» dit-elle d'une voix sourde et obsédante. «Libérez-moi de cette prison de cire ou partez.» Vous prenez un moment pour réfléchir, puis jetez la bougie dans le feu, où elle se dissout. Le nuage de fumée continue à augmenter de taille jusqu'à ce que Dame Isabelle apparaisse dans tous ses atours.

«Vous avez ma gratitude, aventurier,» dit-elle. «Et ma bénédiction.» Son corps de fumée est parcouru d'une brillante lueur bleue et vous sentez une flambée d'énergie à travers votre corps et votre âme. (Restaurez votre ENDURANCE et votre CHANCE à leurs niveaux initiaux.)

Vous la remerciez et lui demandez comment elle a été prise au piège à l'intérieur de la bougie. «Ce misérable Lucius le Sanguinaire m'a arrachée à ma fille et m'a liée à son service, me convoquant à sa guise comme un vulgaire génie. Mais sa chute est pour très bientôt. »Elle rit cruellement. «Ce soir, ce fou va revendiquer la Faux de Kane, ainsi que sa malédiction.»

Avant que vous ne puissiez lui demander ce qu'elle veut dire, le visage fantomatique de Dame Isabelle s'élève et disparaît à travers les crânes vides du toit. Si vous avez un Baiser Noir sur le dos de votre main, il disparaît maintenant (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*). Méditant sur les paroles de Dame Isabelle à propos d'une malédiction, vous quittez la cabane et marchez le long de la piste boueuse entre les tombes menant vers le nord. Rendez-vous au [25](#).



Vous avancez prudemment en direction du rire, mais le brouillard vous empêche de voir au loin. Comme vous vous rapprochez le rire semble rompu par des sons de reniflements horribles, un peu comme des porcs qui mangeraient dans une cuvette pleine d'épluchures. Vous vous frayez un chemin à travers les tombes vers un arbre en surplomb et vous voyez trois femmes assises sagement sur trois tombes vous tournant le dos. Elles ne font aucun mouvement à votre approche, et puis vous voyez pourquoi. Leurs têtes sont manquantes.

Vous poussez un hoquet d'horreur et les trois femmes sans tête se tournent silencieusement dans votre direction. Au moment où vous tirez votre épée quelque chose vole dans la brume vers vous, la chose semble traîner de longs cheveux noirs. Elle vous fait tomber et vous lâchez votre épée sous le choc. La chose fait demi-tour et se précipite vers vous à nouveau. Vous pouvez maintenant voir que c'est la tête volante d'une femme dont les mâchoires sont striées de sang. Deux autres têtes sortent de la brume pour rejoindre leur sœur monstrueuse tandis qu'elle plonge vers vous. Pas le temps de chercher votre épée. Vous vous mettez dos contre l'arbre mort et ramassez une branche, qui vous servira de masse. Les trois femmes sans tête sont tournées vers vous en silence pendant que leurs têtes vous attaquent en même temps.

	HABILETE	ENDURANCE
Première TETE VOLANTE	6	5
Deuxième TETE VOLANTE	5	4
Troisième TETE VOLANTE	4	5

Les trois Têtes Volantes auront chacune une attaque distincte contre vous à chaque assaut, mais vous devez choisir laquelle des trois vous allez combattre. Attaquez la Tête Volante choisie comme dans une bataille normale. Contre les autres, vous devez calculer votre *Force d'Attaque* de la manière habituelle, mais même si votre *Force d'Attaque* est plus grande que la leur vous ne pourrez pas les blesser. Vous n'aurez que réussi à parer leurs coups. Cependant, si leur *Force d'Attaque* est supérieure à la vôtre, elles vous auront blessé de la manière habituelle.

Si vous l'emportez, la dernière tête explose dans un nuage de poussière lorsque vous la frappez avec votre masse. Les trois corps s'évanouissent alors dans la brume. Vous récupérez votre épée et pouvez garder la Masse en bois si vous le souhaitez (ajoutez-la à votre *Feuille d'Aventure*). Désireux de reprendre votre route, vous pouvez prendre un chemin qui bifurque à gauche, rendez-vous au [7](#), ou un chemin qui bifurque à droite, rendez-vous au [34](#).

Vous allumez la mèche de la bougie au serpent. Une fumée mince s'élève de la flamme avec un sifflement et prend la forme d'un cobra. Vous n'arrivez pas détourner le regard de ses yeux verts étincelants, qui semblent pénétrer jusque dans votre âme. Vous sentez un grand froid submerger votre corps et le serpent commence à drainer les années de votre vie. Lancez 2 dés et déduisez le total de votre ENDURANCE. Ceci représente également le nombre total d'années que vous venez de prendre. Votre main se met à trembler jusqu'à ce que vous ne puissiez plus tenir la bougie et elle tombe au sol. La flamme s'est éteinte et le serpent disparaît. Vous fuyez de cette cabane maudite le long de la piste boueuse entre les tombes menant vers le nord. Rendez-vous au [25](#).

Vous tendez votre main à la petite fille et jurez que vous allez retrouver sa mère. La petite fille essuie ses larmes, se lève et s'avance vers vous avec un sourire. Elle prend la main dans ses doigts froids et dépose un baiser gelé sur vos doigts. Vous criez de douleur et dégagez votre main. (Vous perdez 1 point d'ENDURANCE.) Elle a laissé une marque sur le dos de votre main en forme de Baiser Noir. (Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*.)

«Vous êtes maintenant lié par votre parole, aventurier,» dit la petite fille. «Allez-y maintenant, car vous n'avez pas beaucoup de temps devant vous.» Vous levez les yeux de votre main blessée pour constater que le caveau est maintenant vide.

Si vous souhaitez partir maintenant comme la fille vous l'a demandé, rendez-vous au [12](#). Si vous souhaitez ignorer ce conseil et fouiller le caveau d'abord, rendez-vous au [27](#).

Vous vous précipitez sur le chemin qui mène à la tombe, esquivant plusieurs Zombies Végétaux tandis qu'ils titubent pour s'extraire des broussailles en agitant leurs vrilles vertes. L'herbe environnante semble s'agiter avec eux. Vous arrivez à l'immense porte de la tombe dont la fermeture semble avoir été forcée récemment. Comme les créatures s'approchent de plus en plus en traînant les pieds vous réussissez à passer vos doigts autour du bord de la lourde porte et vous la tirez. Elle se déplace légèrement puis se bloque. Vous placez votre botte contre le mur de la tombe et tirez de nouveau, mais la porte ne bouge pas. Et maintenant les monstres rampants sont presque sur vous, leurs sifflements annonçant une charge sanglante. Vous pouvez déjà sentir leurs vrilles se glisser le long de votre gorge. Avec un dernier effort vous tirez sur la porte et vous parvenez enfin à vous faufiler à l'intérieur et à la refermer derrière vous.

Les monstres enragés se jettent contre la porte de la tombe, frustrés d'avoir vu leur proie leur échapper de si peu. Vous marchez à reculons, haletant, en essayant désespérément de trouver un plan pour vous sauver, lorsque vous trébuchez sur quelque chose qui gît sur le sol. Vous baissez les yeux pour voir un cadavre en robe avec un poignard à long manche planté dans le dos. «Un visiteur», dit une voix basse derrière vous. «Comme c'est agréable.» Vous vous retournez et devant vous se tient le fantôme de l'homme qui gît à vos pieds.

«Soyez sans crainte, aventurier,» dit-il. «Au cours de ma vie je vous aurais certainement voulu du mal mais pas maintenant. Mon nom est Andros Xincaris, autrefois connu à travers Allansia sous le nom de 'Portecrâne le Nécromancien'. Ceci jusqu'à ce que j'explore le Jardin des Ossements avec mon jeune apprenti et cette vermine m'a assassiné et a lié mon esprit à ce tombeau. Peut-être avez-vous entendu parler de mon élève, il aime se faire appeler Lucius le Sanguinaire.»

Vous lui dites que vous avez effectivement entendu parler de son élève meurtrier et lui expliquez comment Lucius a l'intention de voler la Faux de Kane. «Donc, son ambition est toujours la même,» glousse Portecrâne. «tout comme sa stupidité. Je lui ai pourtant dit il y a longtemps que seul un fou oserait mettre la main sur la Faux de Kane. Pourtant, ça me chagrine de penser qu'il mourra d'une autre main que la mienne.»

Vous entendez des frottements de pierre derrière vous. Les Zombies Végétaux semblent proches d'ouvrir la porte de la tombe. «Oh,» dit Portecrâne d'un ton léger. «Il semble que votre mort se rapproche et que vous allez bientôt vous joindre à moi dans cette tombe pour toujours.»

Vous dites à Portecrâne que vous admirez son optimisme, mais que vous n'êtes pas encore mort. Vous tirez votre épée de son fourreau. «Jeune imbécile,» siffle Portecrâne. «Écoutez. Aidez-moi à me venger de Lucius le Sanguinaire et je vous sauverai la vie.»

Vous savez qu'il ne vaut mieux pas faire confiance à un nécromancien - vivant ou mort - mais il semble que vous n'ayez pas beaucoup le choix. Des vrilles vertes commencent à se tortiller dans l'encadrement de la porte et celle-ci s'ouvre inexorablement. Si vous souhaitez aider Portecrâne à se venger de Lucius le Sanguinaire, rendez-vous au [45](#). Si vous souhaitez refuser l'offre de Portecrâne et essayer de trouver un moyen de vous évader, rendez-vous au [21](#).

## 18

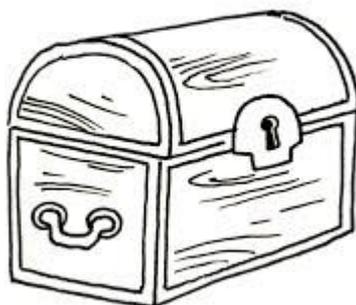
«Si vous souhaitez trouver Lucius, il dort dans une cabane en os à environ vingt minutes à pied d'ici vers la gauche. Il a aussi quelque chose à faire dans les ruines de l'ancienne église droit devant, mais elle est trop bien gardée pour savoir ce qu'il s'y passe.»

Ensuite il se rapproche de vous. «Maintenant, dites-moi, comment envisagez-vous de quitter cet endroit? Vous connaissez un moyen n'est-ce pas? Si oui emmenez-moi avec vous, je vous en supplie.»

Si vous souhaitez lui parler de la lanterne enchantée que vous avez achetée à Pont-de-Pierre, rendez-vous au [8](#). Si vous souhaitez lui mentir et lui dire que vous êtes coincé ici tout comme lui, rendez-vous au [46](#).

## 19

Vous tâtonnez pour trouver votre silex et l'amadou, les frottant à la hâte pour produire des étincelles jusqu'à ce que, par la grâce des dieux, la matière sèche finisse par s'enflammer. Au moment où les Zombies Végétaux réussissent à pénétrer dans la tombe, vous tenez une torche flamboyante fabriquée à partir d'un morceau de bois de cercueil. Les créatures sifflent et ressortent par la porte, leurs vrilles vertes noircissant à mesure que vous les forcez à reculer. Vous vous frayez votre chemin hors de la tombe, avec la torche dans une main et l'épée dans l'autre. Une des créatures vous attrape le bras qui tient l'épée et vous plongez la torche enflammée dans ses nervures de mauvaises herbes. En quelques secondes, le Zombie Végétal est en feu et heurte ses semblables tandis qu'il se débat, qui à leur tour prennent feu. Vous profitez que les créatures se dispersent dans la brume pour fuir en amont de l'endroit où la végétation recule progressivement pour laisser la place à un champ de pierres tombales. Rendez-vous au [25](#).



## 20

Lucius le Sanguinaire s'écrie «Écoutez-moi, morts sans repos, brandissez vos épées et vos couteaux!» vous brandissez le petit crâne et criez en retour «, et je vous ordonne de mettre fin à la vie de votre maître!» Le crâne brille d'une lumière blanche dans votre main et l'armée de Guerriers Squelettes s'avance vers un Lucius terrorisé. Le jeune nécromancien essaie de se couvrir avec la capuche de sa robe, sans doute pour essayer de s'échapper par des moyens magiques, mais le Squelette le plus proche lui arrache son vêtement. Lucius est traîné dans leurs rangs en criant et est taillé en pièces. Les cris du nécromancien s'arrêtent finalement et avec eux le charme de commandement du crâne. Toute l'armée squelette s'effondre brutalement dans un tas d'os et un vaste nuage de poussière.

Vous émergez de derrière une pierre tombale en toussant, tenant toujours le crâne rétréci. Après avoir exercé la vengeance de Portecrâne sur son élève comme convenu, vous alliez jeter le crâne de côté, mais vos doigts restent serrés autour de la relique. Votre bras se raidit subitement et vous prenez conscience avec horreur qu'une présence maléfique envahit votre esprit, en essayant de prendre le contrôle de votre corps. Vous avez eu raison de vous méfier de Portecrâne, car il tente maintenant de posséder votre corps vivant pour s'échapper de son éternelle prison. Lancez 2 dés. Si le total est inférieur ou égal à votre score d'HABILETE actuel, rendez-vous au [5](#). S'il lui est supérieur, rendez-vous au [26](#).

## 21

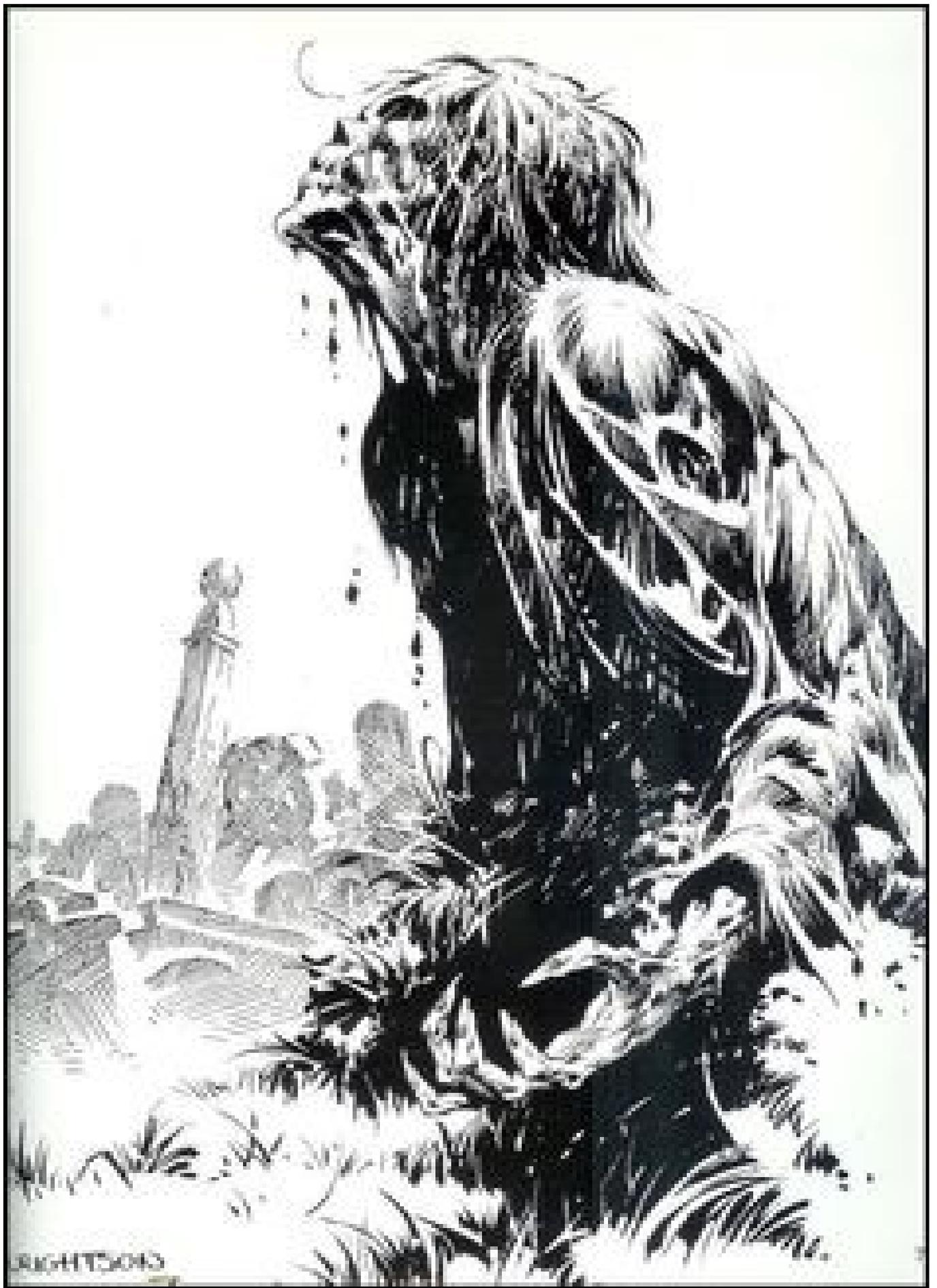
Le fantôme de Portecrâne disparaît dans un rire amer. Vous l'ignorez et vous déchirez des bandes à partir des restes de sa robe et vous vous dépêchez de faire une torche, en espérant que vous pourrez repousser les Zombies Végétaux avec le feu lorsqu'ils auront réussi à ouvrir entièrement la porte de la tombe. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [19](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [4](#).

## 22

L'intérieur de la cabane est tapissé de fourrures et est étonnamment chaud même si une odeur de moisi emplit l'air. Un petit feu brûle sous une marmite et vous mangez un peu du ragoût qui mijote à l'intérieur. (Vous regagnez 3 points d'ENDURANCE.) Il y a un coffre verrouillé, qui est trop encombrant pour être transporté, au pied d'une couchette. Dans un coin éloigné, sur une petite table, vous voyez également trois bougies posées à côté d'un livre ouvert. Le livre est écrit dans une langue inconnue, mais ses schémas semblent indiquer que si les bougies sont allumées elles feront apparaître quelque chose qui a été magiquement lié à elles.

Les sons de votre bataille avec le Scorpion d'Os ont sans aucun doute attiré l'attention, et si vous souhaitez allumer une des bougies vous aurez à le faire rapidement. Chaque bougie est marquée avec le symbole d'un animal.

Voulez-vous allumer la bougie avec l'Araignée, rendez-vous au [13](#), la bougie avec la Chauve-Souris, rendez-vous au [32](#), ou la bougie avec le Serpent, rendez-vous au [15](#). Ou si vous souhaitez laisser ces objets maléfiques avant que vous ne soyez découvert, vous pouvez suivre une piste boueuse entre les tombes qui mène au nord d'ici, rendez-vous au [25](#).



## 23

Hurlant comme un animal sauvage Gunben vous attaque avec son épée brisée. Vous devez vous défendre contre ce fou, ou bien devenir son prochain repas.

GUNBEN

HABILETE 6

ENDURANCE 7

Si vous le tuez vous fouillez son corps et ne trouvez rien d'autre que des os rongés et un flacon d'Eau Bénite. (Ajoutez ceci à votre *Feuille d'Aventure* si vous souhaitez le prendre.) Si vous continuez tout droit à partir d'ici, rendez-vous au [34](#). Si vous souhaitez partir à gauche, où vous êtes sûr d'avoir entendu un rire de femme, rendez-vous au [14](#). Si vous souhaitez prendre le chemin vers les tombes envahies densément par la végétation à votre droite, rendez-vous au [44](#).

## 24

Vous tirez votre arme et vous vous préparez à lutter pour vous frayer un chemin. Si vous possédez une Hache vous pouvez l'utiliser maintenant et infliger 3 points de dégâts à la place des habituels 2 points pour la durée de ce combat. Les trois Zombies Végétaux vous attaquent à la fois.

	HABILETE	ENDURANCE
Premier ZOMBIE VEGETAL	7	8
Deuxième ZOMBIE VEGETAL	6	7
Troisième ZOMBIE VEGETAL	6	7

Les trois Zombies Végétaux auront une attaque à chaque assaut, mais vous devez choisir lequel vous allez combattre. Attaquez l'adversaire que vous avez choisi comme dans une bataille normale. Pour les deux autres vous devez calculer votre *Force d'Attaque* de la manière habituelle, mais même si votre *Force d'Attaque* est plus grande que les leurs vous ne pourrez pas les blesser. Vous aurez simplement paré leurs coups. Cependant, si leurs Forces d'Attaques sont supérieures à la vôtre, ils vous auront blessé normalement.

Si vous l'emportez, vous réussissez à tailler ces monstres en lambeaux mais plusieurs autres émergent des broussailles. Ils sont trop nombreux et vous devez battre en retraite. Rendez-vous au [17](#).



## 25

Vous continuez votre chemin à travers les pierres tombales jusqu'à ce que vous voyez la lueur de flambeaux droit devant. Quelqu'un parle bruyamment et entonne ce qui ressemble à une incantation. Vous avancez prudemment, en gardant un œil sur les gardes. Si votre main ne porte pas de Baiser Noir, vous vous approchez de la clairière sans incident, rendez-vous au [40](#).

Si vous avez un Baiser Noir noté sur votre *Feuille d'Aventure* et qu'on ne vous a pas encore dit de l'enlever, rendez-vous au [42](#).

## 26

Les pouvoir psychiques de Portecrâne sont trop forts pour que vous puissiez y résister et ils vous submergent totalement. Vous vous sentez poussé hors de votre corps vivant tandis que le nécromancien se l'approprie pour lui. «Merci beaucoup, aventurier,» glousse Portecrâne. «C'est un corps fort et jeune que vous m'offrez là. Je vous promets d'en prendre soin.» Vous regardez, impuissant, votre corps, maintenant sous le commandement de Portecrâne, s'éloigner en riant, laissant votre esprit errer dans le Jardin des Ossements pour toujours.

## 27

Il n'y a pas grand chose d'intéressant ici en dehors du grand sarcophage au centre du tombeau. Le couvercle de pierre est scellé et sur celui-ci sont sculptés une grande femme cruelle et son enfant - la petite fille que vous venez de rencontrer. A leurs pieds, vous pouvez lire une inscription: «*Dame Isabelle Arachne et sa fille, Lidia: tuées par la Faux en 184 CA.*» Sous cette inscription figure l'horrible blason de la famille : une araignée noire.

Il n'y a rien d'autre ici que de la poussière et des toiles d'araignées, cependant vous ressentez la présence de la petite fille aux picotements sur votre nuque. Vous décidez qu'il est préférable de partir, et vite. Rendez-vous au [12](#).

## 28

Comme vous vous approchez de l'eau noire tourbillonnante du vase, des bulles se forment à la surface et vous voyez apparaître le visage maigre d'un homme. Ses yeux vous jettent un regard noir d'une telle haine maligne que vous sentez votre détermination faiblir. (Vous perdez 1 point de CHANCE.) Le visage s'allonge dans un cri de protestation lorsque vous y plongez votre épée. Le vase se brise et son contenu se déverse sur le sol. La fumée monte du liquide qui s'est répandu et il commence à dissoudre les pierres comme si c'était de l'acide. La lame de votre épée s'est désintégrée également et vous jetez l'arme désormais devenue inutile.

Quel que soit le sort de commandement qui avait été jeté sur les Zombies, celui-ci s'est désormais rompu. Ils titubent vers vous avec leurs bras tendus, avec l'envie évidente de mordre dans votre chair vivante. A moins d'avoir une Masse ou une Hache vous devez déduire 3 points d'HABILETE de votre total pour la durée de ce combat, puisque vous devrez combattre à mains nues. Étant donné que ces créatures sont lentes et maladroites, vous pouvez les affronter les unes après les autres.

## HABILETE

## ENDURANCE

Premier ZOMBIE	6	6
Deuxième ZOMBIE	5	7
Troisième ZOMBIE	6	7

Si vous l'emportez, les sons du combat ont attiré l'attention. Vous entendez les bruits de nombreux pieds osseux venant dans votre direction. Vous avez juste le temps de prendre une nouvelle épée d'un tas d'armes sur la table avant de fuir le long d'un chemin entre les pierres tombales de l'autre côté des ruines de l'église. Rendez-vous au [25](#).

## 29

La brume rampante s'éclaire et vous suit à l'intérieur, illuminant la tombe et vous laissant voir un vaste sol en pierre au centre duquel la Faux de Kane plane à la verticale. Sa longue lame mince marquée de runes rouges brille par impulsions dans l'obscurité un peu comme des battements de cœur. Un vieil homme vêtu de robes en lambeaux avec une barbe grise comme le fer est affalé à côté d'elle. Il est enchaîné à la Faux par de fantomatiques menottes reliées à ses poignets tandis que ses mains sont plaquées sur ses oreilles, comme s'il ne voulait pas entendre certains bruits terribles. Il pleurniche comme un chien blessé.

Ainsi, cette créature pathétique est le légendaire Morbius Kane. Le vieil homme se tourne vers vous lorsque vous vous approchez. Vous êtes alors horrifié de constater que le vieil homme s'est arraché ses propres yeux! «Restez éloignez,» marmonne l'aveugle. «Restez loin de moi.»

Aux paroles de Kane, la Faux semble être prise de tremblements comme un être vivant. Ses runes virent à un pourpre profond et elle se propulse en l'air en faisant glisser Kane près d'elle. Le vieil homme saisit la Faux comme s'il y était forcé par un sinistre maléfice. Ses longs cheveux se dressent sur sa tête et il hurle comme un loup-garou enragé. Il se retourne et effectue un balayage avec sa Faux vers votre cou avec une précision parfaite, malgré son handicap. Vous avez réussi à dévier le coup avec votre épée, mais Kane récupère et porte un nouveau coup plus bas cette fois, la Faux semblant combattre de sa propre volonté.

MORBIUS KANE

HABILETE 10

ENDURANCE 12

Si vous l'emportez, rendez-vous au [33](#).

## 30

Vous avancez dans la végétation dans une zone du cimetière presque complètement envahie par les mauvaises herbes. La végétation endémique a pratiquement avalé les tombes environnantes et le brouillard omniprésent rend difficile de voir plus avant. Vous vous frayez un chemin à travers les broussailles pendant un certain temps, maudissant les fois où vous trébuchez dans l'herbe emmêlée ou lorsque vous vous cognez le genou sur une pierre tombale dissimulée.

Soudain, vous entendez un bruit devant vous. Vous vous baissez dans le sous-bois et écoutez. Vous pouvez entendre quelqu'un chanter. Mal. Vous entendez également des bruits de pelles et de chocs. Vous rampez à travers les mauvaises herbes jusqu'à ce qu'elles commencent à être plus disséminées. Droit devant vous voyez un bosquet d'arbres morts et un Nain chauve ridé perché sur une pierre tombale comme un vautour. Il ne semble pas vous avoir vu. Vous rampez un peu plus près et vous observez la scène de derrière une pierre tombale cassée.

Le Nain prend des gorgées d'une bouteille à moitié vide et chante fort pour lui-même, tandis que quatre Squelettes armés de pioches et de pelles s'affairent sur différentes tombes autour de lui. Deux de ces créatures recueillent en silence les os d'un cercueil brisé et les chargent sur une brouette, tandis que deux autres Squelettes creusent activement une autre tombe. Le Nain prend une autre gorgée et chante à haute voix :

*«Son nom était Morbius Kane,*

*Avec sa Faux et ses sorts étendait son règne.*

*Jusqu'à ce que Yaztromo intervienne,*

*dans un grand tombeau bannissant Kane.*

*Mais écoutez maintenant, mon maître est venu.*

*Cette grande arme muette ne sera plus.*

*Grâce à ses sorts, dressera une armée de morts-vivants,*

*Et le monde devra succomber devant la Faux de Kane!»*

Le Nain rote bruyamment. «Trois hourras pour mon maître, pauvres crétins», crie-t-il. Les Squelettes sous son commandement ne réagissent pas. «Trois hourras pour Lucius le Sanguinaire, qui sera bientôt le maître du Jardin des Ossements et puis ...» Il prend une autre gorgée. «de toute l'Allansia!»

Ainsi, vous avez maintenant un concurrent. Un lanceur de sorts nommé Lucius le Sanguinaire est arrivé pour récupérer la Faux de Kane avant vous. Vous vous demandez quelles autres choses ce Nain à la langue bien pendue pourrait être en mesure de vous dire, si seulement vous pouviez mettre la main sur lui. Le Nain n'a qu'à ordonner à ses quatre esclaves Squelettes de vous attaquer. Qu'allez vous faire?

Si vous souhaitez vous faufiler vers le Nain par derrière, *tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [38](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [48](#). Si vous souhaitez jeter quelque chose au Nain, vous trouvez un crâne à vos pieds avec lequel vous pourriez peut-être l'assommer. Lancez deux dés. Si le total est inférieur ou égal à votre score d'HABILETE, rendez-vous au [6](#). Si ce total est supérieur à votre HABILETE, rendez-vous au [10](#).



## 31

Le tombeau de Morbius Kane vous domine comme un nuage d'orage, son lierre grimant partant du bas des colonnes de marbre semblable à des éclairs de foudre figés. Beaucoup d'aventuriers ont perdu leur vie en cherchant la Faux qui se trouve au-delà de ces grandes portes. Vous réfléchissez un instant s'il est bien sage d'être venu ici à la recherche d'un tel objet. Certains disent que l'arme magique a rendu fou Morbius Kane, d'autres croient qu'il est devenu ivre du désir de puissance. D'autres rumeurs font état que la Faux porte en elle une malédiction beaucoup plus subtile. Les gargouilles de pierre sculptées qui lorgnent sur vous depuis le tombeau semblent se moquer de votre incertitude. Mais vous n'avez pas fait tout ce chemin pour faire marche arrière maintenant.

A l'aide de vos deux mains vous faites glisser une des portes de pierre de grande taille. Le son de frottement de la pierre contre la pierre se répercute comme un tremblement de terre dans le silence brumeux du Jardin. Vous tirez votre épée de son fourreau et vous avancez dans l'obscurité de la tombe. Rendez-vous au [29](#).

## 32

Vous allumez la mèche de la bougie à la Chauve-Souris. Une fumée mince s'élève de la flamme et vous entendez un cri assourdissant, si aigu et perçant que vous plaquez vos mains sur vos oreilles pour éviter d'être assourdi. Vous faites tomber la bougie et étouffez sa flamme. Le cri disparaît, mais il résonne toujours dans vos oreilles bourdonnantes. Vous perdez 2 points d'HABILETE et 2 points de CHANCE. Le cri aura sans doute été entendu par les créatures rodant à proximité. Vous devez partir maintenant le long de la piste boueuse entre les tombes menant vers le nord. Rendez-vous au [25](#).

## 33

Avec une maîtrise de votre arme digne des plus fines lames de Hachiman vous parez les balayages implacables de la Faux, et réussissez à placer vos coups. Avec un dernier rugissement dément, Kane vise votre tête. Vous esquivez le coup et la Faux vient se ficher dans un pilier de pierre. Avant que Kane ne puisse libérer l'arme vous en profitez pour sectionner ses deux mains ce qui fait disparaître ses chaînes fantomatiques.

Le sorcier mort-vivant tombe en arrière et vous apercevez une expression fugace de libération qui traverse ses traits flétris avant que tout son corps ne tombe en cendres. Ses robes vides reposent sur un tas de poussière, tandis que la Faux tombe à vos pieds en produisant un écho dans le tombeau.

Le tombeau est maintenant silencieux en dehors de votre respiration haletante pendant que le brouillard se dépose autour de vous. Vous avez vaincu Morbius Kane, un exploit que seul le puissant Gillibran de Pont-de-Pierre peut revendiquer.

Vous vous rapprochez instinctivement de la Faux de Kane, mais vous hésitez à la ramasser. Vous êtes proche de connaître la gloire, les histoires de votre exploit seront contées dans toutes les tavernes d'Allansia. Mais qu'a promis le maléfique Prince Démon à Kane quand il lui a donné la Faux? " une arme vraiment digne d'un tel moissonneur de vies." Mais peut-être qu'un guerrier aussi courageux que vous sera assez fort pour résister aux maléfices que cette arme peut détenir. La seule façon de le savoir est de vous emparer de la Faux.

Si vous voulez prendre la Faux de Kane, rendez-vous au [50](#). Ou si vous quittez le Jardin des Ossements sans elle, rendez-vous au [3](#).



Le sol aux alentours est boueux et parsemé d'empreintes squelettiques. Vous tirez votre épée et vous faufilez furtivement entre les pierres tombales en vous méfiant d'une embuscade. Droit devant vous voyez un grand mur de pierre en partie effondré avec une grande fenêtre brisée en son centre. Apparemment c'est tout ce qui reste de la grande église qui se trouvait dans le centre du cimetière, avant que Yaztromo n'y emprisonne le mort-vivant Morbius Kane. Les arbres morts poussent dans les décombres environnantes, et l'odeur de la mort rode partout. Vous entendez soudain un bruit de craquements comme si on écrasait des branches sèches. Vous essayez de regarder à travers la brume lorsque deux silhouettes minces émergent à proximité. Vous vous baissez derrière une pierre tombale lorsque deux Guerriers Squelettes lourdement armés font une pause devant votre cachette avant de reprendre leur marche. Une fois qu'ils sont hors de vue, vous sortez de votre cachette pour aller de tombe en tombe jusqu'à finir par vous cacher en rampant derrière un tas de décombres afin d'avoir un meilleur regard sur ce qui se passe derrière le mur de l'église.

Une sorte de laboratoire de fortune a été aménagé dans les décombres. Quatre hommes en guenilles avec des yeux blancs enfoncés dans leurs orbites et la peau qui tombe en lambeaux - des Zombies - fouillent dans un tas d'os, les rassemblant sur une longue table en bois. Vous regardez avec stupéfaction car ils viennent de rajouter les derniers morceaux d'un Squelette, qui se dresse maintenant et descend de sur la table. Les Zombies équipent le Squelette avec une épée et un bouclier et il se met en marche silencieusement sur le chemin de l'autre côté des ruines de l'église.

Sous la table vous pouvez voir un coffre, et ce qui ressemble à un vase en verre plein d'une eau noire tourbillonnante se dresse sur un pilier brisé à proximité. Vous vous demandez quoi faire quand tout à coup les deux Guerriers Squelettes sont de retour. Avez-vous un Médaillon Noir?

Si vous l'avez, les Guerriers Squelettes passent près de vous comme si vous étiez invisible, ce qui vous permet d'approcher du vase, rendez-vous au [47](#). Si vous ne possédez pas de Médaillon Noir, les Guerriers Squelettes poussent un cri surnaturel et se précipitent pour vous attaquer avec leurs épées tirées. Vous devez vous battre, rendez-vous au [39](#).

### 35

Vous attrapez le Nain par le col et vous exigez de savoir ce que lui et son maître sont en train de faire ici. «Il n'y a pas de secret», ricane la vile créature, vous soufflant son haleine puante d'alcool. «Mon maître est le grand nécromancien Lucius le Sanguinaire, et dans quelques heures la Faux de Kane sera à lui.» Vous remarquez qu'une chaîne scintille autour de son cou.

Vous l'attrapez et la tirez, révélant ainsi un Médaillon Noir. Vous lui demandez ce que c'est et le Nain tente de cacher sa détresse. «Simplement un signe d'affection de mon maître,» déglutit-il. «Rien de plus.» Vous supposez qu'il s'agit peut-être d'une certaine forme de protection pour préserver le Nain des horreurs qui rôdent dans le Jardin des Ossements pendant qu'il accomplit les tâches confiées par son maître.

Ignorant les hurlements de protestation de la créature vous arrachez le Médaillon Noir de son cou, ainsi que la hache attachée à sa ceinture (ajoutez-les à votre *Feuille d'Aventure*). Vous lui donnez un coup de pied dans le dos et lui dites de courir vers son maître. Il vous maudit et crache sur vous, jurant que son maître se servira de votre crâne comme d'un bol pour manger sa soupe dans l'heure qui vient. Il décampe alors dans la brume vers votre gauche. Quelques instants plus tard vous entendez un cri à vous glacer le sang.

Il n'y a rien d'autre d'intéressant ici. Voulez-vous enquêter en direction du cri du Nain sur votre gauche, rendez-vous au [44](#), ou explorer la partie du cimetière encore plus densément envahie par la végétation à votre droite, rendez-vous au [49](#).



Vous débouchez la fiole d'Eau Bénite et en versez la plus grande partie dans le vase. Le liquide tourbillonnant vire au blanc et commence à bouillir jusqu'à ce que le mélange devenu incontrôlable explose. Les Zombies arrêtent immédiatement ce qu'ils font et se ruent vers vous, les bras tendus, accablés par une faim aveugle pour la chair humaine. Comme ils s'approchent vous jetez le restant de l'Eau Bénite sur eux. Leurs corps pourrissants produisent des bulles pendant que le liquide les détruit.

Les Zombies se dissolvent rapidement et s'effondrent dans un tas d'os et de vêtements en lambeaux. Vous avez nettoyé avec succès ce lieu maléfique. Vous gagnez 2 points de CHANCE. Lorsque vous entendez le son produit par de nombreux pieds osseux se précipiter dans votre direction vous courez entre les pierres tombales en suivant un chemin d'apparence assez fréquentée de l'autre côté des ruines de l'église. Rendez-vous au [25](#).

Vous approchez de l'endroit où vous pensez avoir vu quelqu'un se baisser derrière une tombe. Un bruissement confirme vos soupçons et vous bondissez l'épée à la main. Vous tombez nez à nez avec un homme sauvage barbu, aux cheveux hirsutes, serrant une épée brisée et accroupi derrière la pierre tombale. Il laisse tomber son arme et tombe sur le sol sur le coup de la surprise. Vous ne savez pas si il se cachait ou s'il était sur le point de vous tendre une embuscade.

«Non, mon ami. Non,» pleure-t-il en agitant ses mains. «Mon nom est Gunben. Je suis un aventurier comme vous, perdu dans ce lieu maudit. Je suis venu chercher la Faux de Kane, mais maintenant j'en sais plus.» Il commence à rire follement. Ce pauvre homme a clairement perdu ses esprits.

«J'ai été pris au piège dans ce royaume des ombres depuis plus de jours que je ne peux compter, pour autant que vous puissiez les compter dans un endroit où le soleil ne se lève pas.»

Vous lui demandez comment il est venu ici. «J'ai acheté un fil magique à un magicien à Port Sable-Noir. Il m'a dit d'attacher le fil à un arbre à l'extérieur du cimetière afin que je puisse trouver mon chemin de retour du jardin une fois ma quête accomplie. Mais le fil n'était pas enchanté du tout, ce n'était rien d'autre qu'une banale corde et elle a cassé me laissant dans cet endroit horrible.»

Il se rapproche de vous, une lueur sauvage dans son œil. «Dites-moi, mon ami. Dites-moi», répète-t-il. «Savez-vous comment sortir d'ici?» Vous vous éloignez et lui demandez d'abord de vous dire ce qu'il sait de Morbius Kane. «Kane et sa Faux reposent dans un grand tombeau non loin d'ici. Mais un sorcier maléfique nommé Lucius le Sanguinaire est récemment arrivé du monde des vivants. Il m'a attrapé et volé ma nourriture, et m'a promis de me donner en pâture à ses créatures si je devais à nouveau croiser son chemin. Il a soulevé une armée de morts-vivants avec lesquels il envisage de prendre d'assaut le tombeau et de s'emparer de la Faux pour lui-même. Mais il est fou. De cette façon on ne peut trouver que la mort.» Il rit à nouveau, puis s'arrête soudainement. «Maintenant, dites-moi, mon ami et dites-le vite. Connaissez-vous un moyen de sortir d'ici ...?»

Comment allez-vous répondre? Si vous souhaitez lui parler de la Lanterne Enchantée que vous avez achetée à Pont-de-Pierre, rendez-vous au [8](#). Si vous souhaitez mentir et lui dire que vous êtes coincé ici même tout comme lui, rendez-vous au [46](#). Si vous souhaitez ignorer sa question et lui demander où vous pouvez trouver ce Lucius, rendez-vous au [18](#).

## 38

Le Nain se remet à chanter, cette fois encore plus fort, pendant que vous rampez à travers les broussailles derrière lui à la manière furtive d'un chat qui traque sa proie. Lorsque vous êtes suffisamment proche, vous vous jetez sur lui et placez la pointe de votre épée sur sa gorge. Il crie de surprise et les Squelettes arrêtent ce qu'ils font et se tournent vers vous. Vous serrez le Nain fermement et lui dites de renvoyer les Squelettes. Il essaye de lutter mais il ne peut pas s'échapper. Il prononce des mots dans un langage obscur et les quatre Squelettes tombent soudain en morceaux.

Satisfait, vous faites pivoter le Nain de manière à lui faire face. Rendez-vous au [35](#).

## 39

Les Guerriers Squelettes sont sur vous en quelques secondes. A moins que vous n'ayez une Masse vous n'infligerez qu'un point de dégât à vos ennemis osseux car ils sont difficiles à empaler avec votre épée. Vous devez combattre les deux Guerriers Squelettes à la fois.

	HABILETE	ENDURANCE
Premier GUERRIER SQUELETTE	8	6
Deuxième GUERRIER SQUELETTE	7	7

Les deux Guerriers Squelettes auront chacun une attaque distincte à chaque Assaut, mais vous devez choisir lequel des deux vous allez combattre. Attaquez le Guerrier Squelette que vous avez choisi comme dans une bataille normale. Contre l'autre, vous devez calculer votre *Force d'Attaque* de la manière habituelle, mais même si votre *Force d'Attaque* est plus grande que la sienne vous ne parviendrez pas à le blesser. Vous n'aurez que réussi à vous défendre contre son coup. Cependant, si sa *Force d'Attaque* est supérieure, il vous aura blessé à de la manière habituelle.

Si vous gagnez, vous marchez sur les os brisés de vos ennemis et approchez du vase. Rendez-vous au [47](#).

## 40

La clairière est éclairée par des torches. Des Guerriers Squelettes innombrables écoutent un jeune homme vêtu d'un manteau noir à capuchon. Il se tient au sommet d'une tombe et lit à haute voix à partir d'un livre énorme. Derrière lui vous pouvez voir un grand tombeau, haut de deux étages avec des colonnes de marbre torsadées encadrant des portes de pierre de grande taille. Le lieu du dernier repos de Morbius Kane.

«Écoutez-moi Dieux de la mort et des ténèbres,» crie le jeune homme. «Écoutez les paroles de votre serviteur, Lucius le Sanguinaire. Ce soir, mon armée de morts-vivants va partir à l'assaut du tombeau de Morbius Kane et me ramener sa puissante Faux.» Il tourne son attention vers ses troupes rassemblées. «Écoutez-moi, morts-vivants, brandissez vos épées et vos couteaux ...»

Il lève ensuite la tête, comme alerté par une alarme magique, et regarde droit vers vous. «Et je vous ordonne de mettre fin à la vie de ce pauvre fou!» Les Guerriers Squelettes tirent leurs armes dans un seul mouvement et font demi-tour pour vous faire face. Des feux brillent dans leurs orbites et sur leurs lames nues à mesure qu'ils avancent, pas après pas vers vous. Vous tirez votre épée, prêt à détruire autant de ces horreurs que vous le pourrez avant qu'ils ne prennent votre vie. Lucius ricane et rabat la capuche de son manteau sur son visage. Instantanément, il se vaporise en une brume noire qui s'élève au-dessus de son armée de Squelettes et flotte vers vous. Sans doute souhaite-t-il obtenir une meilleure vue de votre mort.

Si vous avez un Soufflet rendez-vous au [11](#). Sinon, la horde Squelette se précipite vers vous dans un cri

assourdissant. Vous faites un dernier baroud d'honneur mais les morts-vivants, par le poids du nombre, vous font tomber au sol et vous taillent en pièces. Le rire moqueur de Lucius le Sanguinaire résonne partout dans le Jardin des Ossements. Votre aventure se termine ici.

## 41

«Lucius le Sanguinaire m'a pris ma mère», crie la petite fille, et elle vous explique ce qui est arrivé. Apparemment, cet homme est venu et a fait se lever tous les corps du cimetière de leurs tombeaux pour se joindre à lui. Mais la mère de la jeune fille - autrefois un grand devin - a été emprisonnée sous la forme d'un objet caché quelque part dans le cimetière.

Vous promettez de chercher la mère de la jeune fille lors de votre quête. La petite fille vous donne alors un regard sévère. «Si vous promettez de la trouver,» dit la petite fille. «je vais vous lier à votre parole. Si vous souhaitez m'aider, vous allez me donner la main ...»

Allez-vous faire comme elle le dit et lui tendre la main, rendez-vous au [16](#). Ou préférez-vous quitter cet endroit rapidement, rendez-vous au [12](#).

## 42

Une douleur soudaine vous tiraille dans la main. Vous vous cachez derrière une pierre tombale tandis que le baiser se fond dans votre chair. Vos veines deviennent noires sous l'effet du poison. Vous n'avez pas réussi à libérer la mère de la petite fille et n'avez donc pas tenu votre promesse et vous allez en payer le prix. Vous perdez 3 points d'HABILETE, 6 points d'ENDURANCE et 3 points de CHANCE, ce sont les effets de la malédiction de la petite fille. Vous vous forcez à reprendre votre marche, malgré la douleur. Rendez-vous au [40](#).

## 43

Vous vous frayez un chemin en grimpant pendant plusieurs minutes à travers des tombes en ruines couvertes de lichen étrange qui semble ramper et respirer à mesure que vous progressez. Vous entrez dans une sorte de rue, avec des cryptes dressées de part et d'autre, décorées avec des visages aux regards concupiscent et des inscriptions runiques. Des chemins partent de cette rue dans tous les sens, chacun bordé d'autant de mausolées de plus en plus grotesques. Une cité des morts.

Là! Quelque chose bouge. Vous vous élancez, l'épée à la main. Comme vous tournez à un coin vous voyez ce qui semble être un petit enfant qui court - ou plutôt glisse - dans un tombeau imposant à l'extrémité de la rue. Défiant la peur qui étreint votre cœur, vous vous approchez de la tombe avec prudence. Vous entendez un léger sanglot venant de l'intérieur. Vous appuyez votre épaule contre la porte de la chapelle, qui est déjà entrouverte et vous pénétrez à l'intérieur.

La brume toujours présente vous suit, illuminant un haut plafond voûté et un sarcophage orné dans le centre de la pièce. Une pâle petite fille d'environ six ans, vêtue de nobles parures est recroquevillée dans le coin de ce lieu sinistre. Ses joues sont mouillées de larmes et elle regarde, terrifiée, votre épée. Vous rengainez votre arme et vous accroupissez afin de lui montrer que vous ne lui voulez aucun mal. «Est-ce que le Sanguinaire vous a envoyé?» Demande-t-elle d'une voix aussi douce qu'une toile d'araignée.

Vous lui souriez et lui demandez qui est ce "Sanguinaire", vous la rassurez sur le fait que vous n'êtes pas un serviteur du mal. La petite fille vous dit que Lucius le Sanguinaire est un étranger comme vous, venu de la terre des vivants. Il est entré dans le Jardin des Ossements pour chercher une grande arme - la Faux

de Kane, sans aucun doute - la petite fille vous révèle qu'elle repose dans un grand tombeau de l'autre côté du cimetière. Lucius est un sorcier maléfique venu ici pour rassembler une armée de monstres, avec laquelle il espère revendiquer l'arme des mains de celui qui la détient. Cette arme, dit-elle, a attiré de nombreux aventuriers à cet endroit. Ceux-ci n'ont rien trouvé d'autre que la mort ou la folie.

La petite fille commence à pleurer et vous supplie de l'aider. Ses sanglots ne l'aident pas mais ils touchent votre cœur, même s'il est peu probable que vous puissiez faire confiance à quelqu'un rencontré ici.

Si vous souhaitez aider la petite fille, rendez-vous au [41](#), ou si vous souhaitez quitter ce triste endroit, rendez-vous au [12](#).

## 44

La brume épaissit à mesure que vous marchez, ce qui rend difficile de voir à plus de quelques pas. Soudain, une silhouette encapuchonnée émerge du brouillard et se tient devant vous. Vous tirez votre épée et faites un pas en arrière en exigeant de l'étranger qu'il révèle son identité. La personne ne répond pas. Sa cape ondule sous l'effet d'un vent invisible et vous remarquez alors que la silhouette est en vol stationnaire à quelques centimètres du sol. Le manteau apparemment vide s'ouvre soudain, révélant un trou noir d'où s'échappent des tentacules gris qui attrapent vos bras et vos jambes. Vous tombez sur le dos, mais parvenez à garder votre prise sur votre épée pendant que les tentacules vous font glisser dans l'herbe vers le manteau planant. Vous ne pouvez voir aucun visage mais d'énormes dents dégoulinantes de bave apparaissent de chaque côté du manteau ouvert, formant une énorme paire de mâchoires vers laquelle les tentacules vous attirent de plus en plus.

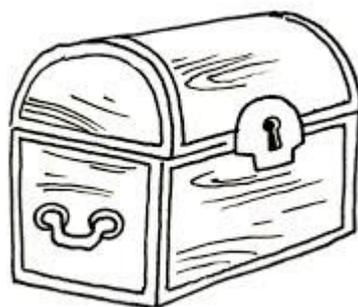
Lancez 1 dé et ajoutez 2 au résultat. Ceci est le nombre d'assauts maximum avant lequel vous devez avoir coupé les tentacules avant qu'ils ne vous entraînent dans la gueule ouverte de la cape. Si vous n'avez pas réduit l'ENDURANCE des tentacules à zéro avant de dépasser ce nombre d'assauts, ceux-ci vous font glisser à l'intérieur de ce Démon qui a pris la forme d'une cape pour surprendre ses victimes, et pourra ainsi vous digérer à sa guise.

TENTACULES

HABILETE 6

ENDURANCE 9

Si vous l'emportez, vous parvenez à vous dégager et le Démon fuit dans la brume à la recherche d'une proie plus facile. Vous pouvez maintenant continuer sur un chemin plus dégagé, rendez-vous au [34](#), ou explorer la zone densément envahie à votre droite, rendez-vous au [49](#).



«Excellent,» siffle Portecrâne. Les Zombies Végétaux ouvrent la porte du tombeau en grand et trébuchent vers vous. Portecrâne marmonne quelque chose dans un souffle et deux rayons de lumière sortent de ses yeux pour envelopper les créatures couvertes d'herbes et de branchages. Vous protégez vos yeux lorsque les racines et les herbes qui lient leurs corps pourrissants se fanent rapidement sous le regard éblouissant de Portecrâne. Bientôt, ils ne sont plus rien d'autre qu'un tas composé de pailis fumant et d'os. Portecrâne ferme les yeux et les faisceaux de lumière disparaissent.

«Maintenant», dit-il en tournant son attention vers vous. «Dans mes robes, vous trouverez un crâne minuscule.» Vous fouillez dans les restes de Portecrâne jusqu'à ce que vous trouviez la chose horrible, un crâne humain jauni, rétréci à la taille du poing d'un enfant et lié avec des bandes de cuivre. «L'artefact que vous détenez maintenant servira à inverser les effets de tous les sorts de commandement sur les morts-vivants», dit Portecrâne. «A condition que vous prononciez les bonnes paroles au bon moment.»

Si à tout moment au cours de votre aventure, vous lisez un paragraphe dans lequel Lucius le Sanguinaire jette un sort qui commence par les mots: «Écoutez-moi, morts-vivants, brandissez vos épées et vos couteaux ...» Vous pouvez lancer le contresort de Portecrâne en déduisant 20 du numéro de paragraphe que vous serez en train de lire à ce moment et vous vous rendrez immédiatement à ce nouveau paragraphe. Prenez note de ceci sur votre *Feuille d'Aventure*.

Le fantôme de Portecrâne jette également un sort de guérison sur vous (Lancez 3 dés et ajoutez ce total à votre score d'ENDURANCE). Puis dans un mouvement impérieux de sa main, il disparaît non sans vous promettre que vous vous reverrez bientôt. La brume s'abat sur les restes flétris des Zombies Végétaux et vous quittez le tombeau de Portecrâne. Vous vous dépêchez de vous éloigner de ce lieu maudit et vous atteignez un endroit où la végétation recule progressivement et de nombreuses pierres tombales sont de nouveau visibles. Rendez-vous au [25](#).

Vous dites à Gunben que vous espériez qu'il aurait pu vous dire comment vous échapper du Jardin des Ossements. Vous lui faites croire que vous n'avez aucune idée de comment vous échapper et que vous êtes pris au piège ici, tout comme lui. L'expression de Gunben se décompose, puis se durcit en un rictus. «Dans ce cas, pauvre fou, permettez-moi de vous apprendre la première règle de survie ici.» Il lève son épée brisée et se passe la langue sur ses lèvres. Cet homme affamé va essayer de vous tuer pour vous manger! Rendez-vous au [23](#).



## 47

Les ouvriers Zombies vous ignorent complètement, ils ont sans aucun doute reçu l'ordre de ne rien faire d'autre que de se concentrer sur leur travail sans réfléchir. L'eau à l'intérieur du vase tourbillonne et change de couleur, passant du noir au violet, du violet au bleu puis du bleu au noir à nouveau. Peut-être qu'elle dégage une sorte d'influence sur les zombies.

Vous ne pouvez pas vous permettre de vous attarder ici. Si vous avez un flacon d'Eau Bénite vous pouvez l'utiliser maintenant, rendez-vous au [36](#). Sinon, vous pouvez briser le vase contenant l'eau, rendez-vous au [28](#). Ou vous pouvez essayer d'ouvrir le coffre sous la table où les Zombies travaillent, rendez-vous au [9](#).

## 48

Comme vous rampez derrière le Nain, il boit le reste de sa bouteille et la jette par-dessus son épaule. La bouteille rebondit douloureusement sur votre tête. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous ne pouvez pas vous empêcher de pousser un cri de douleur et le Nain virevolte sur son perchoir. Immédiatement, il vous désigne du doigt en criant un ordre aux Squelettes dans une langue inconnue. Votre tête saigne abondamment, vous parvenez à vous remettre sur vos pieds pendant que les quatre Squelettes se précipitent pour vous attaquer en brandissant leurs pioches et leurs pelles. Vous prenez une lourde masse en bois parmi un ensemble d'outils posés à proximité et vous campez dans le cadre de la porte d'un mausolée où ces monstres impies ne peuvent vous attaquer qu'un à la fois.

	HABILETE	ENDURANCE
Premier SQUELETTE	5	4
Deuxième SQUELETTE	4	5
Troisième SQUELETTE	5	4
Quatrième SQUELETTE	6	5

Si vous l'emportez, le Nain s'est depuis longtemps échappé. Vous le maudissez et donnez un coup de pied sur la brouette remplie d'os, déversant son contenu dans une tombe ouverte. Si vous le souhaitez, vous pouvez garder la Masse en bois (Notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Il n'y a rien d'autre d'intéressant par ici. Vous pouvez vous diriger vers une zone plus clairsemée sur votre gauche, rendez-vous au [44](#), ou vers un endroit encore plus densément envahi par la végétation à votre droite, rendez-vous au [49](#).

## 49

Vous pataugez à travers les mauvaises herbes et graminées envahissantes qui ont avalé les pierres tombales dans cette partie du cimetière. Le sol est boueux sous vos pieds et aspire vos bottes à chacun de vos pas tandis que vous vous frayez un chemin. Vous songez à faire demi-tour quand, soudain, vous tombez sur un chemin sec. Soulagé d'être libéré de cette enchevêtrement de végétation vous suivez cette piste vers une tombe particulièrement imposante, qui se trouve à une certaine distance devant vous. Le sous-bois obscurcit les pierres tombales de chaque côté de la voie. Vous apercevez un crâne suspendu au milieu de la verdure brumeuse dont les orbites sont envahies de mauvaises herbes. Vous vous rendez compte qu'il s'agit en fait d'un squelette entier dont les herbes longues se sont enroulées autour de ses côtes et ses os.

Le squelette envahi de mauvaises herbes se précipite brusquement vers vous. Vous reculez sous l'effet de la surprise et une autre paire de mains osseuses vous attrape par derrière. Pendant que la créature vous

agrippe de plus en plus fort vous sentez ses vrilles vertes se faufiler vers votre nez et vos oreilles. Dans un grand effort vous réussissez à vous libérer juste au moment où un autre de ces monstres arrive sur le chemin. Ceux-ci sont des Zombies Végétaux, des restes humains animés par une plante suceuse de sang et ils vous ont encerclé. Allez-vous essayer de vous forcer un passage en courant vers le tombeau qui se trouve au bout du chemin, rendez-vous au [17](#). Ou allez-vous tenir votre position et vous battre, rendez-vous au [24](#).



Vous ramassez la Faux de Kane en ayant une pensée pour la renommée qui vous attend une fois de retour dans le monde des vivants. Elle est d'une légèreté surnaturelle et vous la faites virevolter entre vos doigts en faisant des balayages en simulant un combat contre un ennemi imaginaire. Cette arme magique se déplace à une vitesse extraordinaire et frappe avec une précision infaillible. Vous pensez à tous les donjons que vous allez explorer et tous les trésors que vous pourrez amasser avec cette arme en votre possession. C'est alors que vous remarquez les menottes fantomatiques sur vos poignets. Vous lâchez la Faux horrifié par cette découverte mais elle ne touche pas le sol. L'arme est attachée à vos poignets par des chaînes fantômes. Vous griffez les menottes mais vous ne rencontrez aucune résistance, vos doigts passant au travers. Vous plantez votre botte sur la Faux et essayez de vous libérer, mais cela ne sert à rien. Vos liens peuvent sembler aussi vaporeux que la brume, mais ils sont aussi solides que l'acier Nain.

Votre cerveau s'active pour trouver une solution. Si vous avez le moindre espoir de vous libérer de la malédiction de la Faux vous devez d'abord vous échapper du Jardin des Ossements. Maintenant, si vous pouviez trouver votre lanterne magique. La voilà. Vous tirez le précieux objet de votre sac à dos et vous apprêtez à l'allumer, quand vous remarquez que le sol autour de vous est recouvert de chaînes. Une centaine de chaînes fantomatiques. Peut-être un millier. Dix mille, toutes entassées les unes sur les autres, et toutes liées à la Faux aussi solidement que vous l'êtes. Ces chaînes sont attachées à quelque chose dans l'obscurité environnante, quelque chose qui vous fait lâcher votre lanterne sous le coup de la terreur.

Des visages blancs et morts innombrables vous fixent de l'obscurité. L'âme de chaque homme, femme et enfant dont la vie a été prise par la Faux de Kane est enchaînée à l'arme qui l'a tué. Le Prince Démon qui a forgé la Faux avait effectivement trouvé une façon simple de rappeler à Morbius Kane combien d'âmes son arme avait fauché, mais leurs voix incessantes avaient finalement eu raison de la santé mentale du sorcier.

Les morts glissent vers vous, les mains tendues, vous suppliant de les libérer. Leurs innombrables voix murmurantes sont insupportables. La lanterne sur laquelle vous fondiez vos espoirs est maintenant brisée. Les morts se rapprochent, leurs visages ensanglantés, leurs voix incessantes vous rendent fou d'horreur. Vos cris terrifiés résonnent sur les hauts murs de votre nouvelle maison de pierre.

