

# LE MANDIR AUX MALEFICES

•

*Per Jorner*

~

Titre original : *Mansion of Maleficence*  
Traduit de l'anglais par **The Oiseau** avec permission de l'auteur.

~

## PREAMBULE

Bienvenue dans mon premier livre dont vous êtes le héros. Si vous ne connaissez rien de ces livres, ils représentent des aventures interactives où vous progressez entre différents paragraphes numérotés, faisant des choix lorsqu'ils se présentent, tout en vous conformant à un ensemble de règles sans lesquelles le tout pourrait devenir rigide et prévisible. Certains ne seront pas nécessairement d'accord avec cette dernière partie.

Les vrais livres dont vous êtes le héros ont généralement entre 300 et 400 paragraphes, sauf s'ils tentent de raconter une histoire parsemée de choix au lieu de former un jeu véritable. Celui-ci est particulièrement court : 100 paragraphes, ce qui correspond peut-être davantage à la moyenne des aventures amateurs. Ces livres ont aussi habituellement des titres biscornus. Cette histoire-ci n'est même pas située dans un véritable manoir. Il faudrait au moins 200 paragraphes pour cela. Bavez. Je ne suis pas payé pour le faire.

Certains LDVELH sont plus faciles que d'autres, dans le sens que vous pouvez emprunter presque n'importe quel chemin en gardant une chance d'en sortir victorieux. D'autres – comme celui-ci – dépendent d'une solution unique, qui exige de nombreuses tentatives avant d'être trouvée. Après tout, n'est-ce pas un meilleur défi ? Il devrait être amusant de mourir aussi !

S'il est nécessaire de le préciser, ce livre fut inspiré par le livre *Le Manoir de l'Enfer* par Steve Jackson, quoique celui-ci soit conçu pour être un peu plus macabre. J'aimerais beaucoup écrire des livres-jeux commerciaux, vraiment. J'oserais même dire qu'il y a un peu de *La Citadelle du Chaos* dans ce livre. Sentez-vous libres d'interpréter cela comme un indice. Bwahahaha !

Vous remarquerez que le jeu sera énormément plus plaisant et satisfaisant si vous évitez de lire – accidentellement ou non – les paragraphes auxquels vous n'avez pas été envoyé.

Alors – êtes-vous prêt pour cette aventure où VOUS déciderez quels chemins vous suivrez, quels objets vous amasserez et quelles morts horribles vous connaîtrez ? Êtes-vous prêt à affronter les horreurs indescriptibles du Manoir aux Maléfices ?

## REGLEMENTS

Votre personnage dispose de trois statistiques qui doivent être tenues à jour et parfois mises à l'épreuve au cours de l'aventure. Ce sont l'*Habilité*, la *Vitalité* et les *Ressources*. Pour en déterminer les valeurs initiales, vous êtes libre de distribuer 11 points parmi les trois caractéristiques à condition que chacune reçoive entre 1 et 5 points. Il n'est pas recommandé de créer des personnages grossièrement déséquilibrés, mais vous êtes libres d'expérimenter.

L'*Habilité* mesure votre force et votre agilité, votre rapidité, vos réflexes et vos aptitudes athlétiques générales. Elle intervient lors d'exploits acrobatiques ainsi qu'en combat (voir ci-dessous). Si vous êtes blessé, il peut arriver que vous perdiez des points d'*Habilité*.

Les *Ressources* mesurent votre rapidité et votre présence d'esprit, ainsi que votre capacité à garder votre sang-froid et à trouver des solutions aux problèmes qui se présentent à vous. Ce total ne changera pas beaucoup, mais le choc et l'épouvante peuvent l'affecter.

La *Vitalité* détermine les dommages physiques et psychiques que vous pouvez endurer tout en restant capable de revenir à l'action. Elle peut être perdue en combat ou pour cause d'accidents. Si votre *Vitalité* tombe à zéro, votre personnage a été mis hors de combat et vous avez perdu, ce qui vous oblige à recommencer.

Vous aurez l'occasion de perdre ou de gagner des points au cours de l'aventure, mais souvenez-vous que l'*Habilité* et les *Ressources* ne peuvent pas descendre en bas de 1 et qu'aucune caractéristique ne peut dépasser son niveau initial (sauf instructions spéciales).

Lorsque l'issue d'une situation dépendra de l'un de vos totaux, vous devrez *tenter une épreuve* de l'une ou l'autre caractéristique. Lancez alors 1 dé. Si le chiffre est inférieur ou égal au total en cause, vous avez réussi, mais si vous roulez un chiffre supérieur à votre total, vous avez échoué. Le texte vous donnera les instructions nécessaires dans un cas comme dans l'autre.

Parfois, il faudra que vous affrontiez des ennemis en combat. Leurs totaux d'*Habilité* et de *Vitalité* vous seront alors présentés. Pour livrer un Assaut, tentez une épreuve d'*Habilité* pour chacun de vous. Celui qui réussit alors que son adversaire échoue lui inflige une perte de 1 point de *Vitalité*. Répétez ces Assauts jusqu'à ce que l'un de vous soit à court de chance (*Vitalité*). Si vous n'avez pas d'arme adéquate (comme c'est le cas au début de l'aventure), votre *Habilité* est pénalisée de 1 point dans les combats (mais toujours sans descendre à zéro).

## INTRODUCTION

*Comment avez-vous pu manquer aussi lamentablement ?* Le vent a dû emporter votre disque au-delà des buissons qui longent le terrain de golf, et vous l'avez perdu dans la nature. Vous levez une main à votre front et grognez en voyant le Frisbee sortir de votre champ de vision. Non seulement subissez-vous une pénalité pour l'avoir lancé hors du terrain, vous devez maintenant vous assurer de le retrouver ! Après avoir affirmé que vous reviendrez vite, vous franchissez une clôture métallique à demi affaissée, un petit fossé dissimulé par des herbes hautes et sèches, puis atteignez l'extrémité des buissons. Vous ne trouvez aucun moyen évident de les franchir. Après avoir erré de gauche à droite pendant une minute, vous remarquez une petite grille en métal que vous n'aviez pas aperçue tout d'abord. Elle grince quand vous l'ouvrez, quelques vignes offrant une résistance momentanée. De l'autre côté, un sentier de dalles brisées, recouvert d'herbes et presque invisible, serpente à travers les fourrés. En regardant plus loin, vous croyez discerner le toit d'un bâtiment de l'autre côté de la végétation. Vous n'auriez jamais imaginé que quelqu'un vivrait par là, mais au fond, pourquoi pas ? S'il y a un jardin, il sera probablement facile d'y retrouver votre disque perdu. Vous faites signe à vos amis de continuer à jouer — vous reviendrez bien assez vite.

Effectivement, le sentier vous mène – après avoir essayé de vous faire trébucher et de vous saisir dans un amas de branches tordues – jusqu'aux abords d'un grand jardin, mais un jardin abandonné depuis belle lurette. Les herbes et les ronces ont envahi les plates-bandes, une cabane proche paraît prête à s'effondrer, et la grande haie d'ifs sur votre droite a désespérément besoin d'entretien. Lorsque vos yeux se posent sur la maison elle-même, vous comprenez ce qui se passe. Ses fenêtres brisées et craquelées ont été condamnées, la vieille peinture s'écaille de tous les côtés, et plusieurs tuiles du toit sont tombées par terre. Ces lieux sont à ce point désaffectés que personne ne doit y vivre, ou même y avoir vécu depuis les dix dernières années. Au moins, vous n'aurez pas besoin d'expliquer aux occupants comment votre disque jaune vif est descendu du ciel pour assassiner leur nain de jardin favori. Pourtant, en regardant ces fenêtres sombres et aveugles, vous ne pouvez réprimer un frisson d'appréhension — tout comme si un froid était descendu sur ce bel après-midi ensoleillé de septembre.

Tournez maintenant la page...

**1**

En regardant autour de vous, vous ne voyez aucune trace de votre disque perdu, quoique vous soyez presque certain qu'il ait volé dans les buissons. Disons que vous le souhaitez fort ! Étant donné la vitesse et l'angle auxquels il se déplaçait, à la limite, il pourrait avoir heurté la haute haie et être tombé quelque part dans l'ombre. Ou encore, il pourrait avoir poursuivi sa course en vol plané au-dessus de la pente herbeuse menant à la maison. Où ferez-vous vos premières recherches ? Vous pourriez avancer bravement à travers la pelouse. Rendez-vous au **64**. Ou préférez-vous vous faufiler le long de la haie ? Rendez-vous au **32**.

**2**

Vous sortez le petit charme en bois de votre poche, pour être récompensé par une expression de frayeur et de révolte sur le visage du Lutin du Chaos. Tout comme s'il était vidé de sa force, il s'abat sur la table. Encouragé, vous faites un pas vers le diable qui tremble et recule. Rendez-vous au **48**.

**3**

Vous avez de la chance : le pistolet est chargé et ne nécessite aucune flamme pour allumer la poudre. Vous visez posément la figure qui bondit vers vous, et tirez. Il se produit une détonation assourdissante et un fracas de verre. Ensuite, plus rien. Lorsque le gros nuage de fumée qui monte du pistolet se dissipe, il n'y a plus trace de quiconque, mais le miroir pend devant vous, pulvérisé. Dans quelle sorte d'endroit vous êtes-vous fourvoyé ? Jetant votre pistolet devenu inutile, vous avancez et ouvrez la porte. Rendez-vous au **73**.

**4**

Il y a deux façons de quitter la cuisine. L'une d'elles est une porte ordinaire derrière laquelle vous pouvez discerner ce qui ressemble à une salle à dîner. L'autre est une porte en bois craqué mais solide, pourvue d'une grosse serrure, visible au bas de quelques marches au fond d'un petit renfoncement. Cette porte-là est peut-être l'entrée de la cave, mais en saisissant la poignée, vous constatez qu'elle est verrouillée. Vous ne pouvez la franchir que si vous possédez une Clé de Fer, auquel cas vous pouvez vous rendre au **85**. Si vous n'avez pas les moyens d'ouvrir cette porte, ou si vous aimez mieux entrer dans la salle à dîner, rendez-vous au **38**.

**5**

Avec quel article allez-vous tenter de repousser cette créature ?

Un Miroir

Rendez-vous au **75**.

Un Disque d'Argent

Rendez-vous au **34**.

Un Masque de Démon

Rendez-vous au **96**.

Si vous n'avez rien de cela, vous allez devoir tenter de vous battre — rendez-vous au **45** — mais d'une façon comme de l'autre, vous allez devoir faire une décision rapide, car la créature avance inexorablement vers vous.

## 6

Avez-vous été confronté à une séquence de trois chiffres au cours de votre aventure ? Si tel est le cas, vous pouvez appliquer ce que vous avez appris. Prenez le troisième chiffre et multipliez-le par trois. Additionnez le double du deuxième chiffre. Enfin, additionnez le premier chiffre. Rendez-vous au paragraphe qui correspond au résultat. Si vous ne connaissez aucune séquence semblable, ou si le paragraphe auquel vous vous rendez ne fait aucun sens, vous n'avez plus le choix : vous devez sortir d'ici et trouver un moyen de quitter le manoir. Rendez-vous au **58**.

## 7

Vous n'êtes simplement plus capable de rester debout. La gélatine brûlante et les vapeurs soporifiques sont trop intenses et vous vous affaissez de l'avant, basculant dans la masse verte devant vous alors que des tentacules agrippent avidement vos jambes et vos bras. Paralysé et impuissant, vous êtes englouti dans le corps de la Masse — mais non pour y être simplement digéré, comme vous auriez pu l'imaginer. Au lieu de cela, vous êtes aspiré dans une réalité différente de celle qu'habitent normalement les humains, un monde où vous n'arrivez plus à comprendre, ni même à percevoir, les structures de l'espace et du temps. Bien que la suite sera déplaisante pour vos sens et votre esprit humains, vous serez rassuré de ne jamais savoir que vous êtes actuellement disséqué, analysé, rassemblé d'une façon un peu différente, étiqueté, et finalement rangé parmi d'autres ex-citoyens de notre univers à trois dimensions. Votre aventure est terminée.

## 8

Vous marchez à grandes enjambées d'un côté à l'autre de la pièce — et tombez brusquement après avoir trébuché ! Vous regardez derrière vous et ne voyez rien, sauf les flammes qui crépitent furieusement dans le foyer. Vous vous redressez, uniquement pour recevoir un coup dans le dos qui vous étale à nouveau sur le sol ! Si vous possédez un Disque d'Argent, rendez-vous au **13**. Sinon, vous jetez un regard nerveux en direction des flammes ronflantes. Rendez-vous au **26**.

## 9

En vous maîtrisant, vous constatez que le squelette n'essaie pas de vous agripper ou de vous menacer de quelque façon que ce soit. En fait, il paraît suspendu à une patère en haut du placard. Au moment où vous allez refermer la porte sur cette découverte peu encourageante, vous remarquez qu'il y a un morceau de papier placé – crispé ? – dans l'une des mains du squelette. Si vous voulez tenter de l'en extraire afin de le lire, rendez-vous au **56**. Sinon, rendez-vous au **37**.

## 10

Vous exhibez l'amulette et la tenez devant vous. La créature lui jette un regard pointu, puis se met à glousser, pour enfin caqueter bruyamment ! Il fut un temps où elle aurait peut-être craint l'article que vous essayez d'utiliser pour l'intimider, mais puisqu'elle a désormais presque terminé la transformation qui fera d'elle un être humain, le disque n'a plus de pouvoir sur elle. La créature passe à l'attaque et vous devez vous défendre. Rendez-vous au **23**.

## 11

Effectivement, les vignes paraissent propices à l'escalade. Vous assurez votre prise et commencez à vous hisser, tout en souhaitant qu'il ne s'agisse pas de sumac vénéneux. L'ascension n'est pas aisée, mais vous profitez des cadres des fenêtres et de quelques corniches étroites pour grimper, saisissant une poignée de lianes après l'autre. Encore heureux que vous n'ayez jamais eu peur des hauteurs. Éventuellement, vous vous rétablissez sur les tuiles grises et sales du toit. Le disque est toujours là où vous l'avez aperçu, à quelques mètres de vous. Vous rampez prudemment, tâtant le toit des mains jusqu'à ce que vous puissiez tendre le bras et attraper le disque. Triomphe ! Mais exactement à ce moment-là, quelque chose glisse sous votre semelle. Le craquement des tuiles accompagne votre cri d'effroi alors que vous battez des bras pour agripper une prise. Tentez une épreuve d'*Habilité*. Si vous réussissez, rendez-vous au **60**. Sinon, rendez-vous au **92**.

## 12

Vous scrutez nerveusement la pénombre. Avec un sursaut, vous voyez une lourde silhouette se dresser devant vous, bloquant la pâle lumière. Vous avez dérangé l'esprit de la cave à charbon, et ses poings martelants, tels des sacs de charbon massifs, veulent s'assurer que vous en payez le prix. Livrez ce combat difficile.

### GOLEM DE CHARBON

Habilité 3 – Vitalité 4

Si vous gagnez, rendez-vous au **61**. Si vous êtes vaincu, le Golem, incapable de réflexion, ne sera pas satisfait tant qu'il n'aura pas réduit votre corps en bouillie pulpeuse avant de retourner à son hibernation profonde.

## 13

Lorsque vous avez été renversé pour la deuxième fois, le disque argenté est tombé de votre poche avant de tinter sur le sol. Ce disque a le pouvoir de repousser les esprits maléfiques, et bien que vous n'en soyez pas conscient, il vient de chasser dans un recoin sombre le Poltergeist qui vous harcelait. Ramassant l'amulette, vous vous redressez et foncez en courant à travers la porte ouverte que vous avez aperçue tout à l'heure. Rendez-vous au **93**.

## 14

En fredonnant pour lui-même d'une voix râpeuse, le cuisinier coupe-gorge se met méthodiquement au travail sur votre corps sans vie, séparant les jointures grâce à un couperet. Votre carcasse sera éventuellement dépecée et tranchée, préparée minutieusement à la manière que cette créature bornée jugera appropriée, puis abandonnée pour pourrir dans les marmites de la cuisine du Manoir aux Maléfices. Votre aventure a trouvé une fin répugnante.

## 15

Le soleil brille chaleureusement alors que vous traversez la pelouse. Là-devant, vous pouvez voir le perron arrière, dans l'ombre de la silhouette imposante du manoir. Vous tentez d'estimer à quelle époque cette maison fut bâtie : probablement voilà plus de cinquante ans, quoique vous ne puissiez guère l'affirmer avec certitude. Alors que votre regard se pose sur les fenêtres au pre-

mier étage, vous manquez un pas en discernant une silhouette humaine derrière les planches qui condamnent l'une d'elles. C'est du moins ce que vous avez cru voir — votre imagination vous joue-t-elle des tours ? Le jardin s'assombrit lorsque le soleil passe derrière un nuage, et une bourrasque de vent fait naître un frisson le long de votre échine. Qu'est-ce que c'était, derrière vous ? Un froissement, comme celui de quelqu'un marchant sur une feuille sèche, et un craquement — vous virevoltez, mais n'apercevez qu'une poignée de feuilles mortes balayées dans l'herbe jaunâtre. La lumière du soleil revient, et vous reportez votre regard sur la maison. La silhouette que vous aviez cru voir a disparu ! Ou n'a-t-elle jamais existé ? En toute franchise, vous aimez cet endroit de moins en moins. Pourtant, vous devez maintenant choisir entre inspecter le perron arrière – rendez-vous au **39** – et contourner la maison sur la droite – rendez-vous au **47**.

## 16

Comment allez-vous tenter de vous attaquer à cette créature aussi puissante qu'imprévisible ?

|  |                            |
|--|----------------------------|
| En lançant un assaut physique ?  | Rendez-vous au <b>63</b> . |
| En tirant dessus au pistolet, si vous en avez un ?                           | Rendez-vous au <b>30</b> . |
| En vous fiant à votre présence d'esprit ?                                    | Rendez-vous au <b>87</b> . |
| En utilisant un objet en votre possession ?                                  | Rendez-vous au <b>59</b> . |
| En glapissant tel un lapin effrayé avant d'aller vous cacher sous la table ? | Rendez-vous au <b>98</b> . |

## 17

Vous combattez quelqu'un qui n'est plus que l'ombre d'un homme : quelqu'un qui a languï si longtemps parmi les esprits maléfiques qu'à toutes fins pratiques, il en est devenu un. Bien que son corps soit épuisé et que vous ayez l'impression de sentir ses os craquer sous chacun de vos coups, une énergie indéfinissable semble le maintenir en vie et ses bras s'agitent dans toutes les directions, agrippant et griffant follement vos membres. Livrez ce combat.

### CONSERVATEUR DÉCHU

Habilité 2 – Vitalité 2

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **36**. Si vous perdez, la dernière chose que vous verrez sera son visage aveugle, tandis que ses mains vous étrangleront. Tout compte fait, c'est l'une des façons les moins désagréables de trouver la mort dans le Manoir aux Maléfices.

## 18

Le livre que vous avez choisi semble être une œuvre de fiction gothique. Des victimes impuissantes tournent en rond dans de sombres et lugubres châteaux, guettées par d'innombrables horreurs tapies au seuil de la perception humaine. Réalisant que votre situation n'est guère plus enviable, vous choisissez un autre livre et l'ouvrez. Imprimé au début du XIX<sup>e</sup> siècle, il est pourvu d'un fermoir métallique délicat et d'une couverture en cuir fin recouverte d'une couche de poussière granuleuse. À votre consternation, le labyrinthe gothique semble être le thème de toute cette collection. Sur la page où vous avez ouvert le livre, le protagoniste vient d'entrer, grâce à une porte secrète, dans une bibliothèque éclairée par des chandelles. Il ouvre un livre au hasard et lit un passage où un homme lisant un livre est approché par derrière par une créature horrible. À ce moment, le héros se retourne ... et vous entendez un bruit derrière vous. Maîtrisant votre surprise, vous jetez un coup d'œil par-dessus votre épaule. Un livre serait-il tombé de lui-même des



étagères ? Lorsque vous reportez votre regard devant vous, quelqu'un se tient juste en face de vous. Ou plutôt, *quelque chose*, car cette créature n'est qu'une parodie d'un être humain. De pâles lambeaux de chair malade sont tendus en travers de son corps, laissant paraître entre les fentes les muscles et les tendons d'un être mort-vivant. Il n'a pas de traits ; des bandes de peau recouvrent les emplacements de son nez et de ses yeux, et sa bouche n'est qu'une plaie gargouillante. Avant que vous n'ayez pu réagir, la chose vous racle le bras de ses griffes acérées. Vous poussez un cri de douleur et échappez le livre. Réduisez votre Vitalité de 1 point avant de lutter contre cette créature aux gestes malhabiles.

### ZOMBIE DE CHAIR

Habilité 2 – Vitalité 2

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **62**. Si vous perdez, le Zombie se mettra aussitôt au travail, prélevant la peau et la chair de votre corps dans sa quête éternelle pour maintenir une apparence décente.

## 19

Tout est terminé. Vous êtes vaincu et votre corps gît inerte dans le couloir sombre. L'Être du Miroir ajuste ses vêtements et fait craquer ses jointures. Il est maintenant *vous*, mais sans réellement l'être. Il ramasse votre disque jaune avec hésitation, le tient dans ses mains, puis esquisse un sourire sinistre avant d'ouvrir la porte et de prendre pied dans le jardin du Manoir aux Maléfices. Pour que faire ? Peut-être pour continuer cette partie de golf que vous avez abandonnée. Peut-être pour explorer le monde extérieur. Une seule chose est sûre : cette chose qui vous ressemble, en manières comme en apparence, reviendra souvent au manoir, pour trouver le moyen de délivrer certains de ses compagnons maudits. Peut-être finirez-vous par être tenu responsable des maléfices déchaînés par cet être. Mais c'est une histoire pour un autre jour, car pour aujourd'hui, votre aventure est terminée.

## 20

Les plates-bandes ont certainement connu des jours meilleurs. Les fines herbes et les fleurs rares font compétition aux lichens, aux herbes folles et même à quelques arbustes naissants pour leur espace vital. Hormis les sentiers qui furent jadis soigneusement pavés, vous ne discernez aucune décoration superflue. Les seuls ornements qui parviennent à votre attention sont six figurines de pierre dressées irrégulièrement dans une région terreuse du jardin. Elles représentent respectivement un escargot, un cobra, un oiseau de mer au bec vicieux, un castor, un ours et un éléphant cabré. Ayant remarqué un motif dans leur disposition, vous découvrez un septième socle, mais celui-ci est vide, tout comme si son occupant avait décidé d'aller faire une promenade de santé. Si ceci vous intrigue, vous pouvez y porter plus d'attention en vous rendant au **82**. Sinon, vous pouvez marcher vers le manoir en vous rendant au **15**, ou contourner la maison et vous diriger vers ce qui ressemble à un potager, en vous rendant au **53**.

## 21

Vous entrez précautionneusement dans la chambre, tâtant le mur près de la porte. Comme le veut la chance, le dernier occupant de la maison n'a jamais entendu parler d'électricité : vous ne trouvez aucun interrupteur. Par contre, vous découvrez en tâtonnant une étagère en bois, semblable à celles dans lesquelles on range des bouteilles de vin. Vous suivez des mains les barreaux obli-

ques, avançant jusqu'à ce que vos doigts entrent en contact avec une bouteille fermée de liège. Sans vraiment savoir pourquoi, vous soulevez la bouteille. On lui a affixé une étiquette quelconque, que vous ne pouvez évidemment pas lire. Vous commencez à vous demander quoi faire lorsque vous entendez un raclement. Y a-t-il quelqu'un ? Vous regardez autour de vous, mais ne distinguez que la noirceur. Brusquement, il se produit un fracas qui coïncide avec une vive douleur à la tête. Quelqu'un vient de fracasser une bouteille en travers de votre tempe ! Vous avez à peine le temps de crier de douleur et de surprise avant que le tesson de la bouteille ne vous soit fermement enfoncé dans la gorge. Vous tombez au sol en gargouillant, les mains crispées sur votre cou. Le Squelette qui monte patiemment la garde dans cette chambre ne voit pas en vous un ennemi. Il ne supporte simplement pas l'idée que quelqu'un fouille dans sa collection de vins rares. Votre aventure se termine ici.

## 22

Vous traversez le fouillis de pièces antiques et de vieilleries ; les coups sonores se font plus bruyants devant vous. L'illumination est si faible que vous distinguez à peine les objets et les meubles qui vous bloquent le passage de temps à autre. Éventuellement, vous remarquez un contour rectangulaire devant vous : une porte. Vous avancez hâtivement, mais restez immédiatement figé en épiant un mouvement furtif quelque part là-devant. Quelqu'un se tient-il devant la porte ? Vous osez à peine respirer, mais avancez à pas prudents. Les claquements bruyants se font encore entendre quelque part. Vous cessez d'avancer une fois arrivé juste devant la porte, en réalisant que l'inconnu devant vous imite chacun de vos mouvements à la perfection. Un miroir mural ! Votre rire monte déjà à vos lèvres quand vous avancez d'un autre pas ... ce que votre image dans le miroir ne fait pas. Vous sursautez et reculez d'un pas. Alors que vous fixez votre reflet sans bouger d'un centimètre, l'image vous accorde un sourire méprisant, puis bondit vers l'avant, de façon impossible — tout comme si elle surgissait dans la pièce ! Si vous avez un pistolet et souhaitez faire feu sur l'apparition, rendez-vous au **3**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **86**.

## 23

L'Être du Miroir a attendu très, très longtemps l'occasion d'échapper à la prison pour spectres qu'est cette maison, mais il n'est pas encore prêt à franchir la porte. Bien qu'il ait volé votre apparence et qu'il soit désormais presque humain, il ne peut quitter le manoir sans s'occuper d'un ultime détail agaçant : vous ! Vaincre cette hideuse copie de vous-même sera la chose la plus difficile qu'il vous sera donné d'accomplir, car à moins d'être secouru ou de puiser dans vos dernières réserves, vous ne sortirez probablement pas vainqueur de l'affrontement. Tandis que vous êtes fatigué, ecchymosé et endolori, votre *doppelgänger* est frais et dispos et absolument impitoyable. Son Habilité et sa Vitalité sont égales aux vôtres telles qu'elles étaient *au début* de l'aventure. Livrez maintenant le combat.

### L'ÊTRE DU MIROIR

Habilité ? – Vitalité ?

Si vous terrassez cet ultime adversaire, rendez-vous au **100**. Si vous perdez finalement le combat, rendez-vous au **19**.

## 24

En marchant le long du passage, vous ne trouvez que d'autres lettres aléatoires, cartes méticuleuses, dessins grossiers, le tout faisant partie d'un réseau de lignes parfois brisées, parfois continues, et de cercles et d'angles annotés de symboles et de désignations arcanes. Y a-t-il un sens à tout cela, ou est-ce parfaitement aléatoire ? Vous ne sauriez dire. Tout à coup, vous apercevez quelque chose sur le plancher devant vous. Vous vous penchez pour ramassez l'objet : un fin pinceau, encore recouvert de peinture sèche et figée. Alors que vous l'examinez, un claquement violent retentit derrière vous ! Vous revenez à la porte en courant et tirez sur la poignée, mais en vain — cette porte qui claquait librement dans la brise est désormais immuable. Quelque temps plus tard, vous devez vous rendre à l'évidence : il n'y a aucune issue. Vous serez condamné à passer le reste de vos jours dans la Chambre des Invocations, où des esprits et des choses plus terribles encore apparaîtront, émergeant des géométries sataniques ou prenant naissance dans l'air lui-même, appelés par les lignes et les motifs qui recouvrent les murs. Physiquement, ils ne pourront vous faire aucun mal — mais ils vous susurreront à l'oreille des choses que vous auriez préféré ne jamais savoir, et vous ne pourrez vous réfugier nulle part dans cette chambre nue. Vous finirez sans doute dans la démence, ou mort de soif, ou peut-être périrez-vous en fracassant votre propre crâne contre un mur. Mais entre-temps, vous aurez sûrement crevé vos deux yeux avec le bout pointu du pinceau, uniquement pour échapper aux visions infernales. Votre aventure, doit-on le préciser, prend fin ici.

## 25

Vous en avez assez de cette petite peste. Si vous avez besoin d'une arme, vous pouvez saisir le couteau qui repose sur le tapis devant vous, alors vous n'aurez plus besoin désormais de réduire votre Habileté au combat. Sous le choc qu'il a subi, le Lutin se tord encore de douleur, mais parvient quand même à se défendre en vous griffant cruellement de ses longs ongles effilés. Achevez le combat une fois pour toutes.

### LUTIN DU CHAOS

Habileté 2 – Vitalité 1

Si vous gagnez, vous pouvez sortir impunément de la salle. Rendez-vous au **67**. Mais si vous tombez à court de Vitalité, vous avez perdu malgré tout. Le Lutin du Chaos, gargouillant de haine, saisit un couteau effilé et vous l'enfonce entre les deux yeux, occasionnant votre mort immédiate. Dans plusieurs heures, quand le Lutin aura retrouvé sa maîtrise de soi, il regrettera amèrement son geste, songeant aux jours, aux semaines de tortures inimaginables qu'il aurait pu vous faire subir pour se venger. Malheureusement, il sera un peu trop tard.

## 26

Vous regardez fixement le brasier, dont les flammes sont brusquement devenues *vertes* ! Voilà un instant, elles brûlaient telles des flammes normales ; à présent, on dirait que le feu coule au sol tel un liquide épais, ou un brouillard dense. Vous vous redressez précipitamment en voyant cela, mais vos jambes refusent d'avancer. De pâles volutes vertes rampent, se tortillent et se dissipent autour de vous à la manière d'êtres intangibles et irréels. Vous comprenez alors qu'en dépit des apparences, la vapeur n'a rien d'intangible. À partir du foyer, la brume devient progressivement plus opaque ; elle acquiert un teint vert plus foncé et une texture organique, tout comme si une masse charnue se matérialisait de nulle part. Des boursouflures malades prennent forme

et éclatent, tandis que des excroissances jaillissent et s'évanouissent. Quelques tiges rigides, plus longues, naissent de la chose informe. Sous vos yeux, les extrémités des tiges s'élargissent, puis éclosent pour révéler des yeux rouges d'où suinte constamment une humeur visqueuse. Vous chassez enfin votre paralysie. Vous êtes déterminé à sortir de cette chambre, mais la monstruosité vous en bloque maintenant l'issue. Comment allez-vous lui faire face ? Vous pouvez l'attaquer furieusement de toutes vos forces, profitant de toute arme en votre possession, en vous rendant au **45**. Vous pouvez essayer de vous en éloigner, en vous rendant au **72**. Mais si ces options ne vous paraissent guère attrayantes, vous pouvez employer un objet spécial, s'il vous a été donné d'en découvrir. Rendez-vous pour cela au **5**.

## 27

Après que vous ayez fait quelques pas, un froissement et un bruit de déchirement vous immobilisent. Vous faites volte-face. Cet épouvantail était-il tourné vers vous voilà quelques instants ? Sa tête est un sac de cuir brun, deux boutons lui servant d'yeux, sa bouche une fente déchiquetée cousue avec de la corde rêche. On ne dirait pas qu'il vous sourit, mais plutôt qu'il vous expose ses crocs. À bien y songer, que faites-vous de ce côté-ci de la maison ? N'aviez-vous pas cru trouver votre disque à l'arrière du jardin ? Lorsque vous aurez fait votre décision, vous pourrez explorer votre entourage immédiat en vous rendant au **99**, ou revenir sur vos pas jusqu'à l'arrière de la maison, tout en gardant un œil circonspect sur l'épouvantail : rendez-vous au **15**.

## 28

La petite fenêtre ronde paraît solidement coincée, et de toute façon, vous n'auriez probablement pas pu vous y glisser. Pourtant, alors que vos doigts tâtent la peinture écaillée du cadre, ils tombent sur un étrange petit loquet. Vous parvenez à le faire bouger au prix d'un certain effort, même si vous demeurez convaincu que vous ne pourrez pas sortir par la fenêtre. Mais à votre étonnement, ce n'est pas la fenêtre qui s'ouvre, mais bien un cabinet qui glisse de côté, révélant un passage étroit et un escalier qui descend dans la pénombre. Si vous voulez emprunter cette issue, rendez-vous au **41**. Sinon, vous allez devoir trouver un autre moyen de sortir d'ici — rendez-vous au **22**. D'une façon comme de l'autre, vous devez décider rapidement, car la porte secrète se refermera aussi vite et silencieusement qu'elle s'est ouverte.

## 29

Vous ramassez le livre, lisez quelques paragraphes et tournez quelques pages pour en déterminer le sujet. Le texte est écrit en style archaïque et semble traiter de fantômes, de mystères surnaturels et de meurtres rituels, entre autres. Vous n'arrivez pas à déterminer s'il s'agit d'une œuvre sérieuse ou d'une quelconque fiction élaborée. Alors que votre main traîne sur la table, chassant une couche épaisse de poussière, il vous vient une idée. Vous reportez votre attention sur la double page où était glissé le signet, essuyant le papier de vos doigts. Il ne reste que peu de poussière — mais peut-être en restait-il davantage plus tôt, avant que vous ne ramassiez le livre et feuilletiez ses pages ? Si vous voulez faire une nouvelle tentative pour étudier le livre, vous devez tenter une épreuve de *Ressources*. Si vous réussissez, rendez-vous au **66**. Autrement, vous n'arrivez pas à trouver un sens au contenu du livre. Vous pouvez donc :

Examiner les livres qui traînent au sol  
Inspecter l'horloge grand-père  
Sortir et poursuivre votre exploration ailleurs

Rendez-vous au **18**.  
Rendez-vous au **68**.  
Rendez-vous au **58**.

## 30

Informant votre adversaire qu'il va avaler du plomb, vous levez votre pistolet et faites feu. Il se produit une détonation, et une quantité considérable de fumée jaillit du canon. En fait, beaucoup plus de fumée que prévu. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous ne voyez plus rien devant vous. Jetant le pistolet, vous reculez d'un pas en direction de la porte, inquiet quant à la suite des événements. Brusquement, le visage du Lutin jaillit de la fumée et pousse un hurlement strident dans votre visage ! Vous criez de surprise et basculez à la renverse, heurtant votre tête contre la porte. Vous perdez 1 point de Vitalité. Sans attendre, vous vous relevez, pour assister à la contraction inexplicable du nuage de fumée, qui se coalesce dans un verre tenu par le Lutin. Nonchalamment appuyé à la table, le petit être porte le verre à ses lèvres, comme pour boire, puis affiche un air de fausse perplexité, fouille dans le verre avec ses doigts et y découvre sarcastiquement la balle. Un rire moqueur quitte son gosier alors qu'il lance le verre et la balle par-dessus son épaule et retourne flotter dans les airs. Retournez au **16**.

## 31

Alors que vous faites tourner l'aiguille des minutes pour l'amener à la position finale, quelque chose commence à bourdonner et à vrombir dans les profondeurs de l'horloge. Il se produit un roulement creux, puis l'horloge sonne et vibre bruyamment : un coup, deux, trois ... neuf coups en tout. Un dernier bruit de grincement se fait entendre lorsque les vieux rouages cessent enfin de s'agiter, puis c'est le silence. Vous ne pouvez vous empêcher de frissonner en comprenant que tout ce qui vit dans la maison doit avoir entendu cette cacophonie résonnante. Pourtant, hormis quelques réverbérations dans la structure de l'horloge, tout paraît serein. Ce qui vient de se produire a eu un effet qui ne sera apparent que plus tard. Si vous lisez éventuellement un paragraphe qui mentionne de la tapisserie verte, finissez-en la lecture, notez-en le numéro, puis rendez-vous au paragraphe qui correspond au nombre de fois que l'horloge a sonné, fois dix. Pour le moment, vous ne pouvez que sortir du bureau et essayer la porte d'en face. Rendez-vous au **58**.

## 32

Il fait plutôt froid dans l'ombre profonde de la haie d'ifs, et la pelouse désaffectée a été envahie par la mousse en certains endroits. Vous regardez aux alentours, mais ne discernerez aucune trace de votre disque. Quelque part non loin d'ici, vous entendez une voiture démarrer, un ronronnement bruyant qui s'évanouit rapidement dans la distance. Tout à coup, vous avez l'impression que le soleil se cache derrière un nuage. Vous marchez présentement devant un cadran solaire en métal, presque complètement envahi par les herbes et les fougères. Alors que les rayons du soleil reviennent progressivement éclairer le jardin, vous examinez le cadran. Les quelques rayons qui filtrent à travers le haie sont suffisants pour projeter une ombre vague sur son contour. Il indique sept heures du soir. Ceci vous mystifie un peu, puisqu'il n'était pas plus tard que cinq heures quand vous avez commencé à jouer au Frisbee, et c'était voilà une demi-heure tout au plus. Peut-être le cadran solaire est-il simplement désaligné après trop d'années d'abandon. Si vous le désirez, vous pouvez l'examiner davantage en vous rendant au **70**. Si vous préférez vous en désintéresser, vous pouvez quitter l'ombre et traverser la pelouse, en vous rendant au **15**, ou continuer à suivre la haie jusqu'à l'avant de la maison, en vous rendant au **47**.

### 33

Vous tendez le bocal que vous avez pris dans la cuisine, sans savoir à quoi vous attendre. À votre surprise, la petite créature tressaille en le voyant. Vous secouez le pot dans sa direction, et le Lutin du Chaos tombe de son perchoir sur la table en contrebas. Encouragé, vous faites un pas de l'avant, dévissant le couvercle pendant que le diabolin secoue les mains de part et d'autre, tout comme s'il vous suppliait d'arrêter. Cependant, vous n'avez aucune pitié pour sa vile et misérable existence. Vous retirez le couvercle du bocal avec la ferme intention d'en larguer le contenu au visage du Lutin. Toutefois, l'occasion ne se présente jamais. Au moment même où vous dévissez le couvercle, les morceaux noirs prennent vie, rampent à l'extérieur du bocal, puis grimpent le long de votre bras avec une rapidité que nulle larve terrestre ne possède. Lorsqu'ils sont tous sortis du contenant, ils se mettent à creuser dans la chair de votre bras, secrétant pour cela un liquide extrêmement corrosif qui se double d'un anesthésique local. Vous vous affaissez mollement sur le sol, capable de bouger uniquement la tête et l'autre main. Il faudra quelques heures pour que vos organes vitaux abandonnent la lutte, et le Lutin du Chaos assistera au spectacle jusqu'à la fin, ricanant de temps à autre en écoutant vos gémissements de détresse. Votre aventure prend fin ici.

### 34

Vous balancez le Disque d'Argent devant vous. Toutefois, la créature ne montre aucun signe d'hésitation, et en désespoir de cause, vous lancez l'amulette sur elle dans l'espoir de provoquer une réaction mystérieuse. À votre grand dam, rien ne se produit du tout, sauf qu'un tentacule manque de vous enserrer la jambe. Vous avez perdu votre disque argenté et vous devez maintenant affronter votre adversaire au combat. Rendez-vous au **45**.

### 35

Vous vous engagez prudemment sur les marches de bois, étroites et escarpées, qui descendent du grenier. L'escalier tourne à 180 degrés et vous mène dans un corridor sombre. En regardant dans une pièce sur votre gauche, vous n'apercevez que de la poussière et des caisses éventrées répandues au sol. Une faible illumination provient d'une fenêtre fermée par des barreaux. Plus loin dans le couloir, vous découvrez deux portes qui se font face. Allez-vous ouvrir celle de gauche ? Rendez-vous au **88**. Ou celle de droite ? Rendez-vous au **58**.

### 36

Vous vous appuyez au fauteuil, tentant de reprendre vos esprits après la furieuse bataille. Sur une table repose le livre que l'homme était probablement en train de lire, alors vous y jetez un coup d'œil rapide. L'ouvrage est manifestement très ancien, imprimé à la vieille encre noire. Le texte est en latin, alors vous ne savez pas le lire, mais les illustrations qui garnissent les pages représentent des scènes de nature occulte : sorcières brûlées au bûcher, victimes torturées, rituels surveillés par des êtres aux têtes de bouc, et ainsi de suite. Vous déposez le livre et reportez votre attention sur l'objet mystérieux qui repose au sol. Il s'agit d'un petit masque aux traits sinistres, probablement d'origine aztèque ou maya. Puisqu'il est manifestement trop petit pour être porté par une personne, il doit s'agir d'un quelconque talisman. Vous pouvez conserver ce Masque de Démon avant de choisir l'une des issues de cette pièce. Si vous voulez partir par la porte de gauche, rendez-vous au **93**, mais si vous aimez mieux ouvrir la porte de droite, rendez-vous au **58**.

## 37

Vous refermez violemment la porte sur la vision d'horreur, puis vous cherchez un endroit où aller. Si vous voulez vous précipiter vers la fenêtre, rendez-vous au **28**. Si vous voulez chercher une autre issue, rendez-vous au **22**.

## 38

Vous entrez dans un grand hall à dîner dont la splendeur fait contraste à la plupart des autres chambres de ce manoir. La salle est dominée par une longue table de bois sombre et verni, déjà préparée pour un repas : de chaque côté, une rangée d'assiettes en porcelaine accompagnées d'ustensiles argentés, et au centre de la table, de nombreux chandeliers et verres de cristal. Les murs sont recouverts de panneaux de bois et de tapisserie verte à rayures dorées, et décorés de tableaux et de blasons. De part et d'autre de votre position, les murs sont couverts par de lourds rideaux écarlates ; vous apercevez également un cordon relié à une cloche invisible. À une extrémité de la pièce, vous apercevez un vaste foyer. Devant vous, suspendu au plafond élevé, se trouve un chandelier dont les cristaux de quartz à facettes scintillent de toutes les couleurs en reflétant la lumière des bougies. Pourtant, cet objet merveilleux a un caractère beaucoup plus sinistre. Car là-haut, suspendu au chandelier, comme dépourvu de poids, se tient un être maigre à la tête volumineuse. Tout en se grattant le menton de ses ongles longs et aiguisés, il darde sur vous d'énormes yeux féroces. Toutefois, sa caractéristique la plus remarquable est l'extrême longueur de ses oreilles pointues, qui sont presque aussi longues, à elles seules, que tout le reste de son corps. Dès que vous bougez, la créature ricane et lève un doigt en l'air. Aussitôt, la porte derrière vous se ferme en claquant. En même temps, trois couteaux se soulèvent de la table comme s'ils étaient doués de vie. Après avoir tournoyé sur place, les lames filent brusquement vers vous, suivant une formation en spirale. Vous avez l'impression d'être figé sur place. Les couteaux brillent en passant devant vos yeux, puis se plantent sèchement en triangle autour de vos pieds. Le Lutin du Chaos émet une stridulation aigue. Il se moque de votre frayeur — mais vous avez raison d'avoir peur. Rendez-vous au **16**.

## 39

Votre disque n'est pas sur le perron arrière. Vous trouvez, par contre, quelques vieux pots à fleurs craquelés, ainsi que beaucoup de poussière et de feuilles mortes. La porte n'est pas condamnée, du moins à l'extérieur, alors vous supposez qu'elle doit être verrouillée. Pourtant, quand vous faites tourner la poignée, vous constatez qu'elle s'ouvrira sans difficulté. Évidemment, vous n'aviez guère l'intention d'entrer là-dedans. Si vous êtes assez brave, vous pouvez pénétrer dans la maison — peut-être verrez-vous quelque chose à partir des fenêtres au premier étage, si vous osez grimper là-haut. Dans ce cas, rendez-vous au **77**. Sinon, la chose la plus raisonnable à faire est sans doute de quitter le perron afin de faire le tour de la demeure : rendez-vous au **47**.

## 40

Vous émergez dans une vaste pièce et vos yeux se posent immédiatement sur une ouverture rectangulaire en pente, située quelque part entre le haut du mur et le plafond. Une chute à charbon ! Vous vous précipitez vers l'avant, gravissant ce que vous prenez pour un amas abandonné de charbon. Le couvercle de la chute est solidement fermé par un cadenas, mais ce dernier ne paraît

guère résistant et vous devriez pouvoir trouver quelque chose pour le démolir, ou peut-être un outil pour dévisser les gonds. Alors que vous redescendez pour fouiller la pièce, les morceaux de charbon glissent sous vos pieds et vous perdez l'équilibre, basculant au sol et heurtant votre menton. Avec un grognement, vous vous redressez. Des blocs de charbon dégringolent encore du tas, ayant été dérangés par vos mouvements. Enfin, les chocs et les roulements prennent fin et tout redevient tranquille ... mais en êtes-vous certain ? Rendez-vous au **12**.

## 41

Vous descendez l'escalier étroit. Une lumière pâle filtre à travers la poussière et la saleté qui recouvre une mince fenêtre rectangulaire. Plus bas, l'escalier tourne en angle aigu et prend fin devant une porte en bois. Puisque vous êtes probablement descendu au premier étage, vous tournez la poignée et vous entrez dans une salle de lecture. Vous apercevez une large bibliothèque, une vieille horloge suspendue au mur devant vous, et deux portes permettant de quitter la pièce, l'une droit devant vous, légèrement entrouverte, et l'autre sur votre droite. Une odeur de bois brûlé flotte dans l'air. En regardant en direction de la fenêtre condamnée sur votre gauche, vous tressaillez en distinguant la silhouette d'un homme assis dans un vieux fauteuil. Il vous tourne partiellement le dos, mais vous voyez qu'il est chauve, hormis quelques touffes de cheveux derrière ses oreilles et à l'arrière de sa tête. Sa peau est étrangement pelée et rougie, comme s'il avait subi des brûlures. S'agit-il d'un habitant de la maison, ou vos yeux vous trompent-ils ? Alors que vous hésitez, une voix bourrue se fait entendre. « Déjà de retour ? Lequel d'entre vous me dignifie maintenant de sa présence ? Un des Baragouins, ou peut-être le Fantôme ? Peu importe. Vous apprendrez, si vous n'avez pas encore ... » Sur ce, l'homme dans le fauteuil tend la main vers quelque chose qui repose près de lui sur une table basse. Qu'allez-vous faire ?

Attendre pour voir ce qui se passe Rendez-vous au **74**.

Intervenir pour empêcher l'homme de saisir l'objet inconnu Rendez-vous au **17**.

Courir immédiatement hors de la pièce pendant qu'il vous tourne encore le dos :

En empruntant la porte devant vous Rendez-vous au **93**.

En empruntant la porte à droite Rendez-vous au **58**.

## 42

Vous songez aux articles que vous avez découverts et vous tentez de déterminer lequel vous pourrez employer contre cet ennemi. Vous pouvez essayer :

Un petit Miroir Rendez-vous au **71**.

Un Disque d'Argent Rendez-vous au **10**.

Votre Frisbee Rendez-vous au **65**.

Si aucune de ces possibilités ne vous séduit, vous devez vous défendre alors que la créature fait un grand bond dans votre direction. Rendez-vous au **23**.

## 43

Vous choisissez l'un des coffres poussiéreux qui s'offrent à vous, et d'un effort, vous en soulevez le couvercle. À l'intérieur, vous trouvez différents vêtements proprement pliés et rangés les uns par-dessus les autres. Chose étrange, la plupart semblent avoir appartenu à un autre siècle, bien que certains ne choqueraient pas nécessairement à l'ère moderne. Pourtant, vous n'avez pas



l'impression que ces vieux vêtements sont des articles de théâtre, ni des fabrications. On dirait plutôt qu'ils ont été rangés par quelqu'un qui comptait encore les porter un jour. Refermant ce coffre, vous en essayez un autre. Cette fois, vous êtes récompensé par un assortiment de babioles exotiques. Cette fois encore, la collection paraît avoir été accumulée sur une période de temps plus longue que celle qui correspond à l'existence de la maison. Parmi les objets hétéroclites, vous découvrez un ensemble d'anciens pistolets pour livrer duel, sertis d'ivoire et d'or ; un petit miroir cerclé d'argent ; et une dague de poing à la lame cruelle, d'apparence orientale. Vous pouvez emporter l'un de ces objets si le cœur vous en dit. Si vous choisissez un pistolet, vous devez savoir qu'il ne pourra faire feu qu'une fois. Par contre, si vous choisissez la dague, vous n'aurez plus besoin de réduire votre Habileté de 1 point lors des combats. Après avoir fait votre choix, vous êtes subitement distrait par un claquement particulièrement bruyant, et cessez de vous intéresser aux coffres. Vous pouvez maintenant :

|   |                            |
|---|----------------------------|
| Marcher jusqu'à la fenêtre                              | Rendez-vous au <b>28</b> . |
| Essayer d'ouvrir un placard                             | Rendez-vous au <b>80</b> . |
| Vous mettre nerveusement en quête de l'origine du bruit | Rendez-vous au <b>22</b> . |

## 44

Alors que vos doigts trouvent le bouton caché, un panneau glisse de côté et révèle un compartiment secret. Vous ne pouvez que de baver d'admiration devant la mitrailleuse Gatling qui reluit sous vos yeux dans la faible lumière ambiante. S'il vous prend l'envie d'employer cette merveille dans un combat, réduisez simplement la Vitalité de votre adversaire à zéro, puisqu'il sera haché menu par le torrent de balles. Vous avez assez de munitions pour deux combats, après quoi vous devrez abandonner la mitrailleuse. En outre, en raison de la taille considérable de cette trouvaille, vous devez laisser un autre objet derrière si vous voulez l'emporter. Retournez maintenant au paragraphe dont vous avez noté le numéro.

## 45

Ce combat sera horriblement difficile. Le monstre tente constamment de vous agripper avec ses tentacules afin de vous engloutir dans son âcre gélatine, tandis que vous devez l'éviter à gauche comme à droite tout en cherchant un point faible à frapper. Même si vous n'avez pas d'arme, vous n'êtes pas obligé de réduire votre Habileté dans cet affrontement, car vous pouvez empoigner l'un des lourds bougeoirs et l'utiliser comme objet contondant. Toutefois, vous ne pouvez pas le garder pour la suite de l'aventure. Si vous possédez un pistolet, vous pouvez faire feu sur la Masse Protoplasmique avant d'attaquer. À ce moment, vous remporterez automatiquement le premier Assaut, mais souvenez-vous que votre pistolet deviendra ensuite inutilisable.

### **MASSE PROTOPLASMIQUE**

Habileté 3 – Vitalité 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **96**, mais s'il advient que vous perdez ce combat, rendez-vous plutôt au **7**.

## 46

Vous faites semblant de reculer avec frayeur. Le Lutin bâille prétentieusement, gesticulant paresseusement du doigt pour diriger un couteau étincelant sans même vous regarder. Vous saisissez la chance qui s'offre à vous. Bondissant de côté, vous empoignez le cordon de la sonnerie et

vous tirez férocement. Aussitôt, un carillon résonne tout près et les échos se répercutent dans toute la maison. Le Lutin du Chaos a un mouvement de recul. Vous tirez sur la corde, encore et encore, et le sinistre petit elfe s'écrase au sol, les mains crispées sur ses oreilles démesurées, le visage grimaçant de douleur. Vous avez maintenant l'initiative. Si vous voulez vous enfuir immédiatement par la porte d'en face, rendez-vous au **67**. Si vous voulez profiter de l'occasion pour achever cette vile créature, rendez-vous au **25**.

## 47

Vous marchez entre la haie d'ifs et la maison, passant devant un tas de feuilles rassemblées par le vent. Le mur est recouvert de vignes épaisses et foncées. En vous approchant de l'avant de la maison, vous discernez un petit bâtiment semblable à un appentis ou un garage. En montant sur un vieux baril en plastique renversé, vous vous hissez sur le toit de ce bâtiment, qui paraît suffisamment solide. À votre frustration croissante, vous ne découvrez rien, même en scrutant les plates-bandes et la pelouse. Toutefois, au moment où vous allez redescendre, vos yeux épient une tache jaune — non en bas, mais en haut. S'agirait-il de votre disque, posé sur les vieilles tuiles du toit en pente raide de la demeure, près de l'une des hautes cheminées ? Comment est-ce même possible ? Vous tentez d'estimer les angles et les vitesses en cause, mais quoi qu'il en soit, ce fut probablement votre plus long lancer de tous les temps. En revanche, il *est* arrivé qu'on retrouve un Frisbee à l'endroit le moins probable — une folle bourrasque de vent, peut-être ? Vous faites l'inventaire de vos options. Vous pourriez tenter de vous hisser aux vignes rampantes, qui paraissent assez denses et entrelacées pour supporter votre poids. Rendez-vous au **11**. Si cela vous semble trop risqué, vous n'avez qu'une alternative : retourner en arrière et essayer d'ouvrir la porte, tout en souhaitant que le toit soit accessible de l'intérieur. Rendez-vous au **77**.

## 48

Si vous aviez été mieux instruit dans le domaine du surnaturel, vous auriez peut-être su que l'objet que vous tenez a le pouvoir de repousser les esprits maléfiques. Toutefois, si vous aviez été mieux instruit encore, vous auriez su qu'il existe des êtres qui se plaisent à briser et à réécrire les lois qui entravent les autres entités aussi sûrement que des chaînes de fer. Le Lutin du Chaos devant vous paraît se tordre de frayeur lorsque vous avancez bravement, tenant le talisman magique à la main. Mais tout à coup, il sourit d'une oreille à l'autre et trace un petit cercle du doigt. Un souffle d'air vous enveloppe et vous frissonnez involontairement. Que se passe-t-il ? Un visage fantomatique apparaît devant vous, frôlant votre propre visage ! Il est suivi d'un bruit de succion et d'une sensation de flottement, alors que de nombreuses apparitions pâles se manifestent autour de vous. Même les vibrations du sol et l'entrechoquement des ustensiles sur la table ne suffiront pas à vous préparer à la suite des événements. Le Lutin du Chaos a inversé la fonction de votre amulette, qui est devenue un aimant pour tous les esprits et les spectres de cette demeure. Ils fondent maintenant sur vous, tous en même temps. Heureusement pour vous, la désintégration de votre corps et de votre âme est pratiquement instantanée. Votre aventure prend fin ici.

## 49

Le disque vole droit vers la créature. Prestement, le double du miroir saisit le projectile au vol. Il soulève ensuite l'objet devant lui, ricanant méchamment à votre intention. Vous ne pouvez que le regarder d'un air abattu. Pourtant, quelque chose se produit. Un bruit de craquement monte du

bras droit de la créature, tel le bris de la glace. Ses doigts ont déjà pris la consistance du cristal et commencent à se désagréger en petits fragments. Le reflet hurle et échappe le disque, crispant sa main valide sur son poignet blessé tout en soufflant bruyamment sous l'effet de la douleur. Bien que l'Être du Miroir ait presque complété sa transformation en être humain, il n'est pas *vous*, et vos précieuses possessions sont anathèmes à son existence. Grinçant des dents, le double virevolte pour vous attaquer. Rendez-vous au **23** et mettez fin à cette confrontation, mais avant d'engager le combat, réduisez l'Habilité et la Vitalité de la créature de 1 point (sans toutefois les réduire à zéro).

## 50

Vous vous réveillez sur un plancher de bois dur. Il fait noir autour de vous. Vous vous redressez en sursaut quand les souvenirs vous reviennent — le disque manquant ! La maison ! Et l'expérience effroyable que vous avez ensuite vécue... Vous tâchez votre crâne et découvrez une bosse douloureuse, mais heureusement, votre tête est intacte. En outre, votre disque est près de vous sur le sol ! Vous le saisissez et levez la tête pour apercevoir une haute fenêtre – une lucarne en fait – d'où filtre un peu de lumière. Il n'y a aucun moyen d'estimer la durée de votre inconscience. En vous redressant, vous constatez que vous êtes dans un grenier, jonché çà et là de vieux coffres, de draps recouvrant divers meubles, d'anciens buffets en chêne, et de vêtements, complets et robes, suspendus à des cintres. Tout est tranquille, mais non entièrement silencieux : vous entendez des claquements intermittents qui proviennent d'un endroit proche et qui ont dû vous tirer de l'inconscience. Votre confusion face à cette situation inexplicable ne s'améliore guère, alors vous décidez d'agir au lieu d'attendre. Irez-vous examiner une petite fenêtre qui se découpe à une hauteur plus raisonnable que la lucarne, dans l'espoir de pouvoir sortir par là ? Rendez-vous au **28**. Ou êtes-vous curieux quant au contenu du grenier et souhaitez-vous ouvrir l'un des coffres ? Rendez-vous au **43**. Ou peut-être un placard ? Rendez-vous au **80**. Ou préférez-vous laisser tout cela de côté pour aller enquêter sur l'origine du bruit ? Rendez-vous au **22**.

## 51

Peut-être auriez-vous dû rebrousser chemin malgré tout. Car dans cette maison, non seulement devez-vous craindre les choses qui errent dans le noir, vous devez aussi craindre *le noir*. Quelques pas plus loin, vous trébuchez sur le seuil surélevé d'une pièce dont vous ne connaîtrez jamais la nature. Dans cette chambre réside une chose qui ne saurait être appelée une entité, car elle n'est pas vivante, et qui ne saurait être vue par vos yeux, car elle est la Nuit elle-même. Dès que vous entrez, cette Nuit commence à aspirer votre substance physique dans l'air qui vous entoure. Au début, la sensation n'est que déplaisante, déconcertante, mais votre dernier souvenir sera celui d'un millier d'hameçons déchirant l'entièreté de votre peau et de la chair en dessous. Votre aventure est terminée.

## 52

Les chiffons et les tissus déchirés se froissent doucement lorsque vous soulevez l'une des cordes pour passer en dessous. Leur disposition a quelque chose de troublant, mais vous ne sauriez être plus précis. Le bruit de froissement continue, tel le murmure à peine perceptible d'une brise. Puis vos yeux comprennent enfin ce qu'ils voient depuis le début, et un frisson descend sur toute la longueur de votre échine. Les replis du tissu créent des régions de clarté et d'ombre qui s'entremêlent au seuil de la perception pour dessiner des visages humains. Le premier que vous voyez

voyez est celui d'un enfant, mais il y en a d'autres, d'hommes et de femmes — et il ne fait aucun doute que la plupart vous regardent directement. Les froissements du tissu se transforment en chuchotements, chaque phrase brève se fondant dans la prochaine. « ... Va ... Vite ... En bas ... Il va te tuer ... Il rit ... Trouve la mort noire ... Il ne craint que cela ... Va ... Non ... Il entend ... Non !... » D'un seul coup, les chuchotements se changent en cri aigu et s'éteignent. Vous clignez des yeux et les visages ne sont plus là. Seules des ombres informes demeurent. À présent, vous pouvez rester ici pour trouver quelque chose qui vous viendra en aide, au **55**, ou vous dépêcher de traverser la pièce en essayant de ne rien déranger, au **4**.

## 53

Vous contournez le coin de la maison, constatant que les fenêtres de ce côté-ci sont défendues par des barreaux. Flanqué d'une rangée de grands frênes, le potager garde encore un semblant d'ordre et d'organisation. Vous apercevez même quelques légumes qui s'obstinent à pousser parmi les mauvaises herbes, bien que personne ne soit plus là pour les récolter. Juste au-delà d'un enchevêtrement de plantes rampantes, un vieil épouvantail se balance au vent, peut-être de façon un peu trop enthousiaste. Il ne reste de ses vêtements que des lambeaux de tissu et un chapeau posé à un drôle d'angle. Un sentier continue jusqu'à l'avant de la maison, les herbes poussant follement entre les dalles ternies de mousse. À toutes fins pratiques, il est impensable que votre disque ait volé si loin, mais si vous le désirez, vous pouvez marcher dans cette direction en vous rendant au **27**. Si vous préférez inspecter l'arrière de la maison, rendez-vous au **15**.

## 54

Vous franchissez le seuil et prenez pied à l'une des extrémités d'un couloir désaffecté. Un miroir craquelé pend sur votre gauche, révélant une grosse déchirure dans la tapisserie. De l'autre côté de la pièce, entre deux fenêtres condamnées, vous discernez quelque chose qui fait bondir votre cœur dans votre poitrine. Une porte qui mène à l'extérieur ! Vous vous apprêtez à courir vers elle lorsqu'un grincement vous parvient d'en haut. Vous êtes debout au pied d'un escalier qui descend du premier étage, et vous pouvez clairement entendre des pas qui descendent. Puisque vous ne voulez pas être pris à découvert si la porte refuse de s'ouvrir, vous vous tapissez dans l'ombre sous les escaliers. Une silhouette apparaît au pied des escaliers, marche posément vers la porte, puis se retourne pour vous faire face. Votre sang ne fait qu'un tour lorsque vous comprenez que le visage méprisant de l'inconnu n'est nul autre que le vôtre ! Il s'agit de votre double issu du miroir au grenier. Lors de votre première confrontation, vous ne l'avez pas détruit, mais uniquement délivré de sa prison dans le miroir. Il cherche maintenant à vous rendre cette faveur en mettant fin à votre vie. Qu'allez-vous faire pour vous défendre ? Vous devez faire un choix judicieux, car vraisemblablement, vous ne pourrez agir qu'une fois avant d'être agressé par votre double. Allez-vous l'affronter en combat singulier ? Rendez-vous au **23**. Si vous possédez encore un pistolet chargé, allez-vous faire feu ? Rendez-vous au **89**. Ou allez-vous employer un autre objet en votre possession ? Rendez-vous au **42**.

## 55

Vous jetez un coup d'œil aux alentours, cherchant un couteau ou un tisonnier. Vous grimacez de dégoût en voyant que plusieurs marmites sont envahies par les moisissures, et que les fruits et les légumes ont dépassé le stade de la pourriture pour entrer dans quelque domaine encore inconnu de l'imperfection culinaire. Mais qui les a mis ici en premier lieu ? Vous êtes penché sur un

comptoir, cherchant toujours une arme ou une explication, lorsque brusquement, une créature surgit de l'autre côté. Vous poussez un cri d'angoisse ! De l'autre côté de l'établi se dresse un cadavre verdâtre et pourrissant dont les yeux saillent démesurément de leurs orbites. Ses lèvres sont retroussées en sourire maniaque et il porte — si vous pouvez le croire — un tablier et un chapeau de chef sales. Avant que vous n'ayez pu prendre la fuite, il tend ses mains osseuses par-dessus l'établi, chacune brandissant un couperet à viande. Vous devez affronter cette créature.

### CUISINIER CADAVRE

Habilitété 3 – Vitalité 2

Après deux Assauts, vous pourrez vous emparer d'un couteau de cuisine dans un tiroir, qui pourra vous servir d'arme si vous n'en possédez toujours pas. Vous n'aurez donc plus à réduire votre Habilitété de 1 point dans les combats. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **78**. Si vous êtes vaincu, rendez-vous au **14**.

## 56

Vous tendez lentement la main, prenez le morceau de papier et le déroulez. Dans la faible clarté qui baigne les lieux, vous pouvez lire un mot unique, griffonné comme par une main d'enfant : « Aide ». Mais qu'est-ce que cela signifie ? Qui veut de l'aide ? Le squelette ? Ou quelqu'un d'autre ? Et depuis combien de temps ce message est-il resté là ? Si vous le souhaitez, vous pouvez regarder attentivement dans le placard et tenter d'en apprendre davantage : rendez-vous au **94**. Sinon, rendez-vous au **37**.

## 57

Vous portez un coup qui envoie les ossements fragiles s'éparpiller sur les planches nues. Alors que vous prenez un moment pour vous reposer, vous remarquez quelque chose d'étrange. Les pâles silhouettes blanches qui entouraient le squelette sont en train de se disperser, s'évanouissant à mesure qu'elles se dégagent des restes morbides. Vous avez délivré les occupants de cette prison d'âmes, et cette pensée vous emplit de satisfaction et de détermination. Vous pouvez récupérer 1 point de Vitalité. Puisqu'il ne reste rien à découvrir ici, vous quittez la pièce pour essayer l'autre porte dans le corridor. Rendez-vous au **54**.

## 58

Vous ouvrez la porte et pénétrez dans un salon spacieux, élégamment meublé et pourvu d'un grand foyer en brique. En fait, en regardant attentivement autour de vous, vous découvrez que cette pièce ne montre rien de la dilapidation et de l'abandon qui caractérise le reste de la demeure. Le plancher est vierge de poussière, et il flotte un arôme imprécis dans l'air, l'odeur résiduelle d'une pipe ou d'un cigare. Brusquement, vous entendez un bruit d'éraflure, et d'un seul coup, un feu brûle dans l'âtre. Quelqu'un vit-il dans ce manoir malgré tout, en ne faisant usage que d'une portion de l'espace disponible ? Plusieurs portes permettent de sortir d'ici, mais la plupart sont verrouillées ou bloquées. L'odeur de la fumée évoque une sensation de confort, de relaxation, de chaleur. Si vous voulez vous reposer ici quelque temps, vous pouvez le faire, tout en admirant les assiettes en porcelaine sur le manteau de la cheminée et les chandeliers en cuivre sur la table : rendez-vous au **84**. Si vous n'avez pas le goût de prendre du repos, vous pouvez quand même inspecter les portraits le long des murs : rendez-vous au **69**. Si vous aimez mieux sortir par une porte entrouverte dans un coin du salon, rendez-vous au **8**.

## 59

Quelle sorte d'objet peut vous être utile ici ? Vous pouvez essayer :

Un Disque d'Argent

Rendez-vous au **48**.

Un Masque de Démon

Rendez-vous au **2**.

Un Bocal de Choses Noires

Rendez-vous au **33**.

Si vous ne possédez rien de cela, ou si vous aimez mieux ne pas en faire usage, vous devez choisir une autre méthode. Retournez au **16**.

## 60

Vous tentez désespérément de vous retenir, faisant un saut vers l'avant pour vous éloigner des tuiles branlantes qui doivent tomber du toit en grappes si vous vous fiez au fracas qu'elles produisent. Une fois hors de tout danger immédiat, vous laissez les battements de votre cœur se calmer sans bouger d'un centimètre. Vous avez toujours votre disque, mais vous êtes dans une fâcheuse situation. Vous pourriez évidemment redescendre comme vous êtes monté, mais vous n'avez guère envie de répéter cet exploit. En regardant aux alentours, vous repérez une fenêtre du grenier, ou peut-être une lucarne, près de votre position. Il doit y avoir un moyen de redescendre si vous arrivez à entrer dans la maison sans vous rompre les os. En rampant prudemment, vous atteignez la fenêtre. Elle est recouverte d'une épaisse couche de saleté ; vous n'apercevez rien en dessous. Vous vous penchez pour essuyer la vitre — et basculez vers l'avant avec un cri de surprise ! La fenêtre était en équilibre précaire sur son axe, alors elle s'est retournée dès que vous avez posé la main du mauvais côté. Vous ne faites guère une longue chute, mais le plancher qui vous accueille n'a rien d'invitant. Soyez rassuré : le coup que vous recevrez à la tête n'aura aucune conséquence permanente. Rendez-vous au **50**.

## 61

Votre coup disperse le tas de charbon partout autour de vous. Vous attendez quelques moments sans respirer, mais plus rien ne bouge. Sans être sûr d'avoir réellement vaincu l'être inconscient, vous cherchez à vous enfuir de la pièce. Mais avec un sursaut de détresse, vous entendez de nouveaux bruits grinçants et ressentez un mouvement d'air lorsqu'un autre tas informe se dresse droit devant vous. Vous devez le combattre.

### GOLEM DE CHARBON

Habilitété 3 – Vitalité 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **12**. Mais si vous perdez, il ne reste plus que la douleur, alors que la chose martèle votre corps brisé encore et encore, crevant vos organes, fracassant vos os, défonçant votre visage...

## 62

La créature tousse du sang, gémit de manière inintelligible, puis s'effondre au sol telle une poupée de chiffon. Vous haletez avec force, songeant uniquement à reprendre votre souffle avant de partir d'ici. En vous penchant pour poser vos mains sur vos genoux, vous remarquez quelque chose qui brille sur le sol. Une sorte d'amulette est tombée du livre que vous lisiez. Il s'agit d'un disque de métal fin, gravé de cercles concentriques et attaché à une petite mèche de cheveux

tressés. Vous pouvez mettre ce Disque d'Argent dans vos poches si vous souhaitez le garder. À ce moment, un bruit sourd en provenance du coin vous fige sur place. La bataille a-t-elle dérangé quelque chose d'autre ? Tentez une épreuve de *Ressources*. Si vous réussissez, vous trouvez assez de courage pour aller enquêter au **68**. Sinon, vous sortez de la pièce à la hâte et ouvrez l'autre porte dans le couloir au **58**.

## 63

Les yeux du Lutin s'allument lorsque vous avancez en position de combat. Acceptant votre défi, il descend sur la table, où il se prépare à vous affronter en ramassant un couteau pointu. Le Lutin du Chaos a le visage fendu d'un grand sourire et paraît presque imbécile dans son anticipation. Toutefois, malgré sa petite taille, il représente un adversaire féroce, comme vous allez vite le réaliser en livrant ce combat.

### LUTIN DU CHAOS

Habilitété 4 – Vitalité 1

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **83**. Sinon, le Lutin du Chaos plonge le couteau dans votre poitrine. Puis il s'installe confortablement sur la table, étudiant ses ongles pendant que vous vous contorsionnez, les mains crispées sur le manche du couteau, glissant le long des rideaux vers le sol. La dernière chose que vous entendrez sera le gazouillis ricaneur du démon.

## 64

Vous traversez la pelouse, jetant des regards à gauche comme à droite pour retrouver votre disque. Un reflet jaune attrape votre œil et vous sentez l'espoir vous gagner, jusqu'à ce que vous compreniez qu'il s'agissait d'une région colorée dans un enchevêtrement de fleurs sauvages, au bas d'une pente, à quelque distance de la maison. Au fond, le disque aurait pu se retrouver là autant qu'ailleurs. Si vous voulez examiner ces plates-bandes de plus près, rendez-vous au **20**. Si vous voulez continuer jusqu'à la façade arrière de la maison, rendez-vous au **15**.

## 65

Vous soupesez le disque de plastique jaune qui vous a mis dans ce pétrin en premier lieu. Lancé de toutes vos forces, il pourrait mettre cette créature en perte d'équilibre — ou même la fracasser, si une telle chose est possible. Promptement, sans laisser le temps au double maléfique de réagir, vous tendez votre bras en arrière, faites un pas déterminé et décochez le disque à votre adversaire. Tentez une épreuve d'*Habilitété*. Si vous réussissez, rendez-vous au **49**, mais sinon, rendez-vous au **81**.

## 66

Après quelques minutes passées à feuilleter le livre, vous croyez avoir réussi à en tirer quelque chose. Ce livre parle avec révérence de quelque chose qu'on appelle la Boîte. Ce concept n'est pas expliqué en plus grand détail, exactement comme s'il s'agissait de quelque chose que tout le monde devrait savoir. On raconte qu'au cours des années qui ont suivi l'Emprisonnement, il fut découvert (mais non révélé à la population) qu'il existait encore des esprits errants et des manifestations démoniaques. Puisque personne n'osait même songer à rouvrir la Boîte pour les accommoder, et puisque la création d'une nouvelle Boîte était une œuvre tout aussi impensable, un autre moyen de contenir ces entités dut être envisagé. De nombreux chasseurs de démons se por-

tèrent volontaires (plus ou moins) pour bâtir des prisons de moindre envergure et en assurer la garde, même au prix de leurs vies. Toutefois, ils avaient sous-estimé les changements qui allaient bientôt bouleverser la société, ainsi que l'influence subtile des êtres démoniaques qui n'étaient pas prisonniers de la Boîte. Au fil des années, ces chasseurs de démons et leurs descendants cessèrent de s'intéresser à leur devoir ; certains se changèrent même en sinistres parodies déchues de leur identités préalables. Par ailleurs, ils ne reçurent que très peu de soutien de la part de leurs confrères, qui s'étaient intégrés à la société moderne en oubliant ce qui fut jadis la réalité. Malgré tout, les nombreuses prisons gardèrent leur pouvoir surnaturel en vertu de la puissance originale dont elles avaient été imbues. Ainsi, les esprits captifs ne purent qu'attendre avidement, bouillant de rage derrière leurs murs fragiles, guettant la moindre occasion de s'échapper et torturant inlassablement leurs infortunés geôliers ... parmi ceux qui existaient encore. À ce point-ci, votre lecture est interrompue par un bruit léger. Vous ne sauriez en préciser l'origine. Vous pouvez choisir de rester ici pour continuer à lire en vous rendant au **79**. Vous pouvez également examiner l'horloge en vous rendant au **68**. Enfin, si vous voulez sortir de la pièce et ouvrir l'autre porte, rendez-vous au **58**.

## 67

Vous sortez de la salle à dîner à la hâte et débouchez à une extrémité d'un corridor. Des moignons de chandelles, éteints, sont fixés au mur par des supports de cuivre. Vous regardez le long du couloir et tressaillez en apercevant trois petites figures humanoïdes en train de dévorer la carcasse d'un rat. En vous voyant, les irritants Gremlins échangent des piailllements inintelligibles et s'enfuient le long du couloir, disparaissant dans l'ombre. Vous avancez prudemment devant un certain nombre de portes verrouillées. Sur votre droite, de l'autre côté d'une porte ouverte, vous distinguez une vaste pièce dont le plancher est jonché de boîtes et de vieilles caisses. Si vous désirez jeter un coup d'œil à l'intérieur de cette salle, rendez-vous au **91**. Sinon, il ne vous reste plus qu'à suivre le corridor jusqu'à la porte fermée à l'autre bout : rendez-vous au **54**.

## 68

Alors que vous vous approchez de l'horloge grand-père, vous croyez entendre l'écho d'un ronronnement. Puis tout est silencieux. Peut-être les vibrations de vos pas sur le plancher ont-ils relâché quelque chose dans le mécanisme de l'horloge ? En regardant le cadran blanchâtre, vous constatez que les aiguilles se sont arrêtées à deux heures précisément. Si ceci vous rappelle quelque chose, vous pouvez vous rendre au **6**. Sinon, vous feriez mieux de quitter le bureau et d'essayer la porte de l'autre côté du couloir, au **58**, car il ne reste plus rien à découvrir ici.

## 69

Vous ne trouvez aucun sens à la rangée de portraits. Ils représentent des hommes et des femmes, jeunes et âgés. Plusieurs portent des costumes à la mode d'une ère révolue, tandis que d'autres n'ont probablement pas plus de cinquante ans. Au lieu d'être peints avec un air habituel de dignité solennelle, les visages expriment souvent la colère, le ressentiment ou même la paranoïa. Certains visages ne sont même pas correctement tournés vers l'observateur. Les cicatrices et les autres imperfections physiques ont été impitoyablement soulignées, voire exagérées. Quelle sorte de galerie est-ce là ? Vous arrêtez devant un tableau qui représente un homme chauve au visage rond et souriant. Qu'est-ce qui vous fait penser qu'il vous toise avidement ? Vos paupières commencent à devenir lourdes ; c'est peut-être l'effet de la chaleur et de la fumée. Vous jetez un der-



nier regard au portrait avant de partir, et voyez la bouche de l'homme s'ouvrir. Non seulement s'ouvre-t-elle, mais elle *continue* à s'ouvrir, jusqu'à ce qu'elle soit démesurément vaste, la tête de l'homme tordue dans tous les sens, le tableau envahi entièrement par cette gueule qui semble vouloir en surgir pour vous engloutir d'un seul morceau — vous hurlez et tombez à la renverse. Lorsque vous relevez la tête, le portrait est revenu à la normale. Toutefois, le choc n'a pas été sans conséquences. Vous devez tenter une épreuve de *Ressources*, et si vous échouez, votre Vitalité doit être réduite de 1 point. Toujours pris de vertige, vous posez les yeux sur les flammes vives qui crépitent dans l'âtre. Rendez-vous au **26**.

## 70

Quelques écailles de rouille se détachent au cours de votre inspection. L'aiguille semble fermement incrustée dans son socle en béton. Vous tentez de déterminer si l'une des fenêtres reflète la lumière du soleil à un angle inhabituel, mais ne trouvez rien. Lorsque vous reportez votre attention sur le cadran solaire, votre cœur manque un battement : l'ombre de l'aiguille indique maintenant *neuf* heures. Sous vos yeux, elle *bouge* jusqu'à ce qu'elle se soit finalement arrêtée à deux heures. Ceci vous dépasse complètement, alors vous décidez d'explorer l'arrière de la maison, au **15**, ou d'aller en inspecter l'avant, au **47**.

## 71

Peut-être un miroir sera-t-il particulièrement efficace contre ce genre de créature. Vous le brandissez devant vous. Le double le regarde fixement, mais que voit-il vraiment ? Un autre reflet, ou rien du tout ? Vous ne sauriez le déterminer — et vous ne l'apprendrez jamais. En caquetant bruyamment, la chose se précipite pour vous attaquer. Rendez-vous au **23**.

## 72

Estimant rapidement l'aire recouverte par la boue verdâtre, vous choisissez une région étroite et sautez par-dessus avec un bon élan. À votre horreur, les réactions de la chose sont beaucoup plus rapides que prévues ! Un tentacule émerge de la masse semi-fluide, se concrétisant juste à temps pour enserrer votre cheville. Votre saut est coupé court et vous tombez dans la masse putride de substance extradimensionnelle en criant de douleur. Cette chose brûle votre peau ! Vous perdez 1 point de Vitalité. Puisque vous êtes maintenant pris au piège, vous n'avez plus le choix. Vous allez devoir vous battre contre la créature de votre mieux. Rendez-vous au **45**.

## 73

Vous êtes maintenant sur un palier au sommet d'un escalier. Sur votre droite se trouve une porte qui claque au vent sous l'influence d'un courant d'air quelconque. Voilà donc l'origine du bruit que vous entendiez. De la lumière descend d'une lucarne au-dessus des escaliers, mais vous ne pouvez pas l'atteindre. Posant une main sur la porte pour l'empêcher de claquer, vous discernez une pièce sombre de l'autre côté. Si vous voulez enquêter, rendez-vous au **97**. Si vous préférez descendre les escaliers, rendez-vous au **35**.

## 74

Vous attendez avec trépidation que la figure ait refermé ses doigts rachitiques sur l'objet et renversé le bras pour le diriger vers vous. Pendant quelques moments, rien ne se passe. Puis l'incon-

l'inconnu tourne la tête. Vous reculez, pris de dégoût — sa peau est sèche et craquelée, et ses yeux sont deux orbites noires cerclées de chair cicatrisée qui paraît avoir été brûlée. Bien que ses lèvres desséchées bougent à peine, vous l'entendez parler. « Pas un esprit, alors ? Est-ce possible ? Un *intrus* ? Est-ce là le salut ? Non ... c'est la honte ! Il ne peut y avoir d'intrusion ! Il ne peut y avoir de brèche— » Sur ces mots, il jaillit de sa chaise, puis fond sur vous en agitant ses bras osseux comme s'il s'agissait de fléaux. Rendez-vous au **17**.

## 75

Un miroir, même cerclé d'argent, n'est malheureusement guère utile dans une telle situation. Vous allez devoir recourir à la force. Rendez-vous au **45**.

## 76

En regardant autour de vous, vous apercevez le chandelier et levez les yeux. Il est suspendu à une corde solide qui court jusqu'à une poulie encastrée dans le plafond, ensuite jusqu'au mur ... bien sûr ! Juste à côté du cordon de la sonnerie, presque entièrement dissimulée par les rideaux rouges, la corde qui retient le chandelier est attachée à une cheville en bois. Vous faites semblant de reculer avec frayeur devant l'un des couteaux qui filent vers vous. Le diabolin bâille avec arrogance et vous sautez sur l'occasion. Bondissant de côté, vous détachez la corde et la relâchez. Le couteau le plus récent se fige en plein air, puis tombe au sol alors que le chandelier — ainsi que le Lutin ahuri — descend en chute libre. Pourtant, aucun fracas ne survient. À quelques centimètres de la table, le chandelier s'immobilise d'un seul coup, tous les cristaux tintant et scintillant follement. Le Lutin du Chaos ricane et flotte dans les airs, les jambes croisées. Pendant ce temps, la corde se détache de la poulie et se tord dans l'air, dessinant un nœud de pendu. Le message est clair et vous déglutissez avec angoisse. Retournez au **16** et essayez autre chose, mais souvenez-vous que cet exploit particulier ne peut plus être répété.

## 77

Vous ouvrez lentement la porte et regardez précautionneusement à l'intérieur. Vous n'apercevez qu'un hall sombre à la tapisserie délavée, les murs couverts de taches humides, le plancher recouvert d'un vieux tapis sale. Réprimant l'envie ridicule d'annoncer votre présence, vous franchissez prudemment le seuil, prenant garde à ne pas marcher sur les fragments de verre brisé qui jonchent le sol. Quelques portes mènent aux chambres intérieures de la demeure, et directement en face de vous s'amorce un escalier de bois étroit qui mène à l'étage. Tout en songeant aux possibilités qui s'offrent à vous, vous remarquez un miroir suspendu à un mur. Il a quelque chose d'étrange, tout comme si la lumière et les couleurs changeaient à l'intérieur lorsque vous détournez la tête. Relâchant enfin la porte d'entrée, vous avancez vers le miroir. La porte se referme immédiatement en claquant, mais vous le remarquez à peine. Vous avez les yeux rivés au miroir. De l'autre côté, il y a une pièce entièrement différente, tapissée de couleurs vives et garnie de chandelles allumées fixées au mur. De façon plus envoûtante encore, la personne qui vous regarde dans le miroir est complètement différente, vêtue d'habits nobles et archaïques, comme si elle se rendait à un bal masqué. Mais s'agit-il vraiment de quelqu'un d'autre ? Ne s'agit-il pas de vous-même, affichant la même expression d'incompréhension totale, mais vêtu des habits et des parures d'une époque révolue ? Vous n'avez guère le temps de vous émerveiller, car brusquement, une ombre bouge derrière vous — dans le miroir, dans le couloir, ou les deux ? Vous faites

volte-face, mais n'avez pas le temps de réagir. Quelque chose vous heurte à la tête et la pièce tourbillonne pendant une brève seconde. Vous perdez 1 point de Vitalité. Rendez-vous au **50**.

## 78

Lorsque porte votre dernier coup, les yeux du zombie se révoltent et il s'affaisse par-dessus un tabouret avant de s'écrouler avec un fracas retentissant dans un amas de marmites et de vaisselle. Gardant un œil sur le cadavre, au cas où il se relèverait, vous poursuivez votre inspection de la cuisine à la recherche d'un objet utile. Vous trouvez un bocal de verre sur un comptoir et le soulevez attentivement : il ne porte aucune étiquette, mais paraît contenir un liquide sombre dans lequel des masses noires striées de rouge flottent au hasard. Ne sachant qu'en faire, vous décidez de regarder ailleurs. Toutefois, un bruit en provenance de l'escalier dans le couloir vous fait sursauter. Des bruits de pas creux — et ils sont nombreux ! Vous coincez une chaise sous la porte et traversez la pièce en courant, souhaitant avoir le temps de disparaître avant que la porte ne soit défoncée — mais si vous le souhaitez, vous pouvez emporter le Bocal de Choses Noires. Rendez-vous au **4**.

## 79

Plus loin, le livre décrit les caractéristiques de certaines créatures spectrales proéminentes. Vous choisissez une page qui expose les faits connus concernant une horrible apparition qu'on appelle une Masse Protoplasmique. Certains croient que ces êtres sont des manifestations d'une unique entité surdimensionnelle. En fait, ce monstre apparaît sous la forme d'une boue informe, d'où émergent souvent des yeux et des tentacules ; ces derniers servent à attirer les infortunées victimes de la chose à l'intérieur de son corps, où un sort horrible les attend. La créature n'a qu'un point faible connu : des coups portés de façon répétitive sur certaines excroissances et boursouflures de son corps lui occasionneront un certain désagrément, la forçant finalement à retourner dans le cercle de l'enfer d'où elle provient. Cette information pourrait vous être utile, quoique vous ayez probablement raison de souhaiter le contraire. Si vous vous retrouvez aux prises avec une créature semblable, vous pourrez réduire non seulement sa Vitalité, mais aussi son Habileté de 1 point après chaque Assaut victorieux (mais non jusqu'à zéro). Un bruit venu du couloir vous fait alors sursauter. Des pas ! Un, deux, trois ... puis c'est le silence. Vous attendez en retenant votre souffle. Après quelques instants interminables, vous entendez les pas qui s'éloignent. Les marches qui mènent au grenier grincent, puis le silence se refait. Vous déposez le livre, avancez jusqu'à la porte et écoutez attentivement. Vous entendez alors un bruit de roulement sourd qui s'évanouit vite — mais ce bruit provenait de l'intérieur de la pièce ! Si vous le souhaitez, tentez une épreuve de *Ressources*. Si vous la réussissez, vous conservez votre sang-froid et vous pouvez enquêter sur l'origine du bruit. Rendez-vous au **68**. Sinon, vous vous dépêchez de quitter la pièce et vous entrez dans l'autre salle avant d'être surpris par l'individu qui se promène dans les couloirs. Rendez-vous au **58**.

## 80

Vous saisissez les deux portes d'un grand placard et les ouvrez en même temps — pour aussitôt frissonner d'effroi. À l'intérieur, ses orbites vides et noires fixées sur vous, se tient un squelette humain. Tentez une épreuve de *Ressources*. Si vous réussissez, rendez-vous au **9**. Mais sinon, rendez-vous au **37**.

## 81

Vos muscles fourbus vous trahissent. Le disque heurte le mur près du double maléfique, qui émet un rire saccadé en se précipitant pour vous attaquer. Rendez-vous au **23**.

## 82

Pendant quelque temps, vous fouillez dans les feuilles et les ronces avec le bout d'un soulier. La figurine manquante a probablement roulé près de son socle. Vous n'arrivez pas à la trouver, mais vous parvenez à mettre la main sur une grosse clé de fer à moitié enfouie dans la terre. Cette lourde clé n'est pas d'un style qu'on emploie encore, alors vous la nettoyez pour l'examiner, mais cela ne vous apprend ni son origine, ni son utilité. Un bruit de froissement vous distrait. Relevant la tête, vous frissonnez en voyant que les ailes de l'oiseau de mer sont levées — car vous êtes presque certain qu'elles étaient repliées avant — et que sa tête est tournée vers vous. Vous n'aimez guère ces environs. Si vous le désirez, vous pouvez mettre la Clé de Fer dans vos poches avant de faire un choix. Allez-vous fouiller près de la maison ? Rendez-vous au **15**. Ou inspecter le potager ? Rendez-vous au **53**.

## 83

Vous achevez le combat d'un seul coup et envoyez la créature rouler au sol. Mais avez-vous vraiment gagné ? Il ne reste aucun corps, ce qui est peut-être normal lorsqu'on a affaire aux apparitions fantomatiques qui habitent cette demeure, mais un ricanement dans votre dos vous fait promptement déchanter. Le Lutin du Chaos flotte dans les airs, hors de portée, et se moque de votre impuissance. D'un geste du doigt, il envoie un couteau siffler vers vous, et vous êtes blessé à l'épaule en essayant de l'éviter. Cette blessure vous pénalise de 1 point d'Habilité. Rendez-vous au **16**.

## 84

Vous vous étendez sur le divan et reposez votre corps moulu. Le feu crépite de façon rassurante et vous vous sentez effectivement beaucoup mieux. Vous récupérez 1 point de Vitalité. Toutefois, du même coup, vous avez perdu une mesure de vivacité, alors vous devez réduire votre Habilité de 1 point. Graduellement, sans vous donner l'occasion de discerner le changement, une lueur verte a envahi la pièce, en provenance du foyer. À ce moment, un crépitement soudain des flammes vous tire de votre demi-sommeil. Rendez-vous au **26**.

## 85

Vous tournez la clé avec effort. La porte s'ouvre avec un grincement et vous entrez dans un passage sombre où des degrés de pierre descendent dans les ténèbres. Vous tendez les mains pour tâter les murs en descendant prudemment les escaliers ; avant chaque pas, vous mettez la prochaine marche à l'épreuve pour éviter toute mauvaise surprise. Éventuellement, l'escalier prend fin et vous heurtez un mur de pierre froide devant vous. Le passage s'étend des deux côtés dans la noirceur. Alors que vous balancez la possibilité d'explorer la cave contre celle de remonter les escaliers, un petit rire bête provient d'en haut et la porte se referme bruyamment, vous plongeant dans les ténèbres absolues ! Tous les nerfs tendus, vous demeurez silencieux et prêtez l'oreille. Vous n'entendez plus rien. Par contre, vous discernez une lueur pâle, fantomatique, en provenance du couloir de gauche. Il y a probablement une fenêtre quelque part dans cette direction.

Quoi qu'il en soit, vous ne pouvez pas rester ici. Vous pouvez vous diriger vers la lumière : rendez-vous au **40**. Ou vous pouvez avancer à tâtons dans l'autre direction : rendez-vous au **95**.

## 86

Vous avez tout juste le temps de réagir avant de subir l'assaut de la créature. Vous devez tenter une épreuve d'*Habilité*. Si vous réussissez, vous parvenez à éviter ses mains tendues ; sinon, vous perdez 1 point de Vitalité lorsque ses doigts ensèrent votre gorge. En vous débattant désespérément, vous agrippez un bougeoir sur une boîte proche et vous l'abattez sur la tête de votre assaillant de toutes vos forces. À votre étonnement, au lieu d'un choc sourd, vous entendez un bris et un tintement de verre. Dans l'instant qui suit, vous êtes seul. Dans la lumière qui provient de l'autre côté de la porte, des éclats de verre reluisent partout sur le sol, surtout devant le miroir. Que se passe-t-il ici ? Sans vouloir rester pour l'apprendre, vous ouvrez la porte à la volée et franchissez le seuil. Rendez-vous au **73**.

## 87

Vous regardez aux alentours, cherchant un moyen de prendre la créature au dépourvu. Pendant ce temps, elle s'amuse à vous envoyer des couteaux volants, certains lancés nonchalamment dans votre direction générale, d'autres projetés avec une précision redoutable. Tentez une épreuve de *Ressources*. Si vous réussissez, rendez-vous au **76**. Sinon, vous ne trouvez rien ; vous perdez même 1 point de Vitalité lorsqu'un couteau vous atteint de manière imprévue. Vous pouvez refaire l'épreuve de *Ressources* autant de fois que vous le désirez, mais vous devez réduire votre Vitalité de 1 point à chaque fois que vous êtes malchanceux. Si vous perdez patience, vous pouvez retourner au **16** et tenter autre chose. Par contre, si vous tombez à court de Vitalité, votre aventure prend fin ici : le couteau descend en spirale, s'enfonce dans votre poitrine, puis tourne cruellement sur lui-même une dernière fois.

## 88

La porte s'ouvre et révèle un bureau exigu. De vieux livres reliés de cuir sont alignés sur les étagères d'une bibliothèque, et d'autres gisent en désordre dans des boîtes en carton et sur le plancher. Vous voyez aussi un bureau massif à pattes de lion, qui paraîtrait sûrement impressionnant s'il recevait un bon époussetage. Un livre ouvert repose sur le bureau, une fine corde de cuir lui servant de signet. Plus loin, vous pouvez apercevoir une horloge grand-père, qui ne fonctionne plus évidemment. Quelque chose vous intéresse-t-il dans cette chambre ? Si vous voulez examiner le livre sur le bureau, rendez-vous au **29**. Si vous voulez en ramasser un qui traîne par terre, rendez-vous au **18**. Si vous préférez inspecter l'horloge, rendez-vous au **68**. Enfin, si vous aimez mieux sortir d'ici et essayer d'ouvrir l'autre porte, rendez-vous au **58**.

## 89

La dernière fois que vous avez affronté cet adversaire, vous avez résisté à la tentation de l'abattre. Vous ne serez pas si courtois une deuxième fois. Le double du miroir sourit et lèche ses babines en vous voyant lever le pistolet, puis il se jette sur vous. Vous visez très bien : la balle se loge dans la poitrine de la créature, et quoique la blessure ne lui soit pas fatale, elle lui occasionnera une gêne considérable. En hurlant furieusement, elle se jette sur vous à travers le nuage de fumée. Rendez-vous au **23** pour mettre fin à cette confrontation, mais avant d'entamer le combat, réduisez de 1 point l'*Habilité* et la *Vitalité* de la créature (mais non jusqu'à zéro).

## 90

Pendant un bref moment, en entrant dans cette salle, vous auriez juré voir cette créature gémir, les mains posées sur les oreilles. Même si son humeur s'est rétablie assez vite lorsqu'elle vous a vu, vous avez peut-être entr'aperçu quelque chose qui vous aidera à venir à bout d'elle. Si vous lisez, au cours de l'affrontement, un paragraphe qui fait directement référence au chandelier — sauf celui où vous êtes entré dans la salle — soustrayez 30 de son numéro et rendez-vous immédiatement au paragraphe qui correspond au résultat. Retournez maintenant au paragraphe dont vous avez noté le numéro avant de venir ici.

## 91

Vous regardez à l'intérieur de l'une des boîtes. Elle est pleine de livres qui ne vous seront d'aucune utilité : des œuvres de fiction qui datent de plus de quarante ans. Vous trouvez également des albums de photos, de vieux disques pour gramophones et des décorations bon marché. Vous êtes en train de vous expliquer avec une caisse dont le couvercle a été cloué en place lorsque la porte claque derrière vous. En relevant la tête, vous apercevez un être squelettique, debout derrière la porte qu'il a refermée et qu'il défend maintenant d'un bras tendu. Ce n'est pas tout : des volutes de brume lumineuse, entre le blanc et le bleu, enveloppent le squelette, tourbillonnant autour de ses membres et emplissant sa cage thoracique. Vous y discernez les visages d'individus morts depuis longtemps, qui ont choisi de voir dans cette apparition un refuge ... ou une prison. Les yeux de l'entité vous apparaissent sous la forme de petites lueurs rouges dans ses orbites creuses, mais si vous pouviez les regarder de près, vous verriez qu'il s'agit encore une fois de visages, tordus par l'agonie d'un espoir impossible. Si vous voulez sortir de cette chambre, vous devez vaincre cette créature.

### CAGE POUR DÉSINCARNÉS

Habilitété 3 – Vitalité 2

Si vous gagnez, rendez-vous au **57**. Si vous êtes vaincu, votre corps désarticulé tombe au sol. Le squelette s'agenouille près de vous et encourage gentiment votre âme à émerger de sa cachette. Elle se dégage de votre corps sous la forme d'une brume blanchâtre, qui se mélange bientôt aux esprits qui enveloppent le squelette. Vous avez tout oublié du monde extérieur. Vous n'êtes plus qu'un fantôme qui ne connaît aucun repos, prisonnier à tout jamais de votre cage morte-vivante.

## 92

Vous ne pouvez rien trouver pour vous retenir. Hurlant et battant follement des bras, vous basculez du toit et plongez en chute libre vers le sol. Comme le veut le destin, le tas de feuilles mortes que vous avez aperçu auparavant est prêt à vous accueillir. Cette chute ne vous tuera pas nécessairement, mais le vieux râteau métallique caché sous les feuilles, lui, n'aura rien d'invitant. Votre aventure prend fin lorsqu'une rangée de pointes de fer de dix centimètres s'enfonce profondément dans votre dos.

## 93

Vous franchissez l'une de deux portes au sommet d'un escalier qui descend. Dans le mur en face de vous s'ouvre une autre fenêtre à barreaux ; le jardin est faiblement visible en contrebas. Vous décidez de descendre les marches, puisque vous aurez au moins la satisfaction de vous rappo-

cher du sol. Vous prenez pied dans un couloir, où une porte ouverte donne sur un placard à balais. Vous en essayez donc une autre, qui mène dans une cuisine malpropre. Des ustensiles et des boîtes traînent sur les tables, les chaises et les étagères, et une bonne portion de la salle est dissimulée par une quantité de vieux tissus pendus à des cordes tendues d'un mur à l'autre. Il flotte une odeur de décomposition dans l'air. Si vous le désirez, vous pouvez fouiller cet endroit à la recherche de quelque chose qui pourrait vous servir d'arme, ou vous venir en aide : rendez-vous au **52**. Sinon, vous feriez mieux de trouver une sortie : rendez-vous au **4**.

## 94

Vous ne pouvez discerner aucune trace d'un autre message, et le squelette ne paraît avoir subi aucun dommage. Une lueur soudaine à l'intérieur de ses orbites vides vous fige sur place. Y a-t-il quelque chose de métallique là-dedans ? Vous n'avez pas le temps de réfléchir davantage : l'un des bras du squelette se détend sèchement et saisit votre poignet. Vous glapissez et tentez de tirer votre main vers vous, mais sans succès. Bien que vous n'en sachiez rien, le spectre du grenier désire réellement une aide de votre part. Il a besoin de quelqu'un pour prendre sa place avant d'accéder au repos éternel. De cela, cependant, vous ne saurez rien, car l'autre main osseuse s'enfonce déjà dans votre poitrine, transperçant votre chemise et votre chair, avant de se refermer autour de votre cœur. Votre aventure prend fin ici, mais votre existence misérable continue.

## 95

À quelque distance dans le couloir, vous pouvez tâter le cadre, mais non le battant, d'une porte qui s'ouvre sur votre gauche. Devant vous, le passage s'enfonce toujours dans les ténèbres absolues. Si vous voulez entrer dans la salle que vous venez de découvrir, rendez-vous au **21**. Si vous voulez continuer droit devant, rendez-vous au **51**. Si vous avez changé d'idée, vous pouvez encore revenir sur vos pas et emprunter l'autre direction : rendez-vous au **40**.

## 96

Alors que vous la regardez, la chose protoplasmique tremble violemment, puis se dégonfle à vue d'œil. Les antennes qui soutiennent ses yeux horribles se fondent dans la masse de chair verdâtre ; les tentacules se dissolvent et perdent leur substance. En quelques moments à peine, le tout s'est dissipé en épais brouillard vert, une brume étrange qui se répand sur le sol avant de disparaître à tout jamais. Le brasier dans le foyer brûle à nouveau de flammes normales, jaunes et vives, crépitantes et dansantes. Même le plancher ne montre aucune trace résiduelle de la présence abrasive de la chose. Auriez-vous été victime d'une hallucination engendrée par la fumée, ou par quelque vapeur bizarre ? Vous n'avez qu'un douloureux serrement au cœur pour vous convaincre du contraire. Vous décidez donc de sortir précipitamment par la porte ouverte de l'autre côté de la pièce. Rendez-vous au **93**.

## 97

En regardant dans la pièce, qui est peu profonde et possède un plafond en pente raide, vous constatez qu'elle semble faire toute la largeur de la maison, mais qu'elle est entièrement dénudée. Alors que vous prenez quelques pas à l'intérieur, vos yeux s'habituent à la pénombre et vous comprenez que ce n'est pas exactement vrai. Les murs, le plafond et même le plancher sont couverts de droites, de courbes, d'images, de graffitis, de diagrammes, de chiffres et de symboles ésotériques. Puisque la majorité des signes paraissent tracés à l'encre rouge — ou avec quelque

chose de semblable — l'effet est particulièrement déconcertant. Vous êtes également mystifié par le fait que la porte est demeurée immobile depuis que vous l'avez relâchée. Si vous voulez explorer la longueur de cette pièce, rendez-vous au **24**. Sinon, il ne vous reste plus qu'à descendre les escaliers. Rendez-vous au **35**.

## 98

Vous plongez sous la table, levant les mains au-dessus de votre tête pour vous protéger. Quelques secondes passent tranquillement, le doute s'installe, et vous commencez à vous demander si vous avez agi sagement. De toute évidence, ce n'est pas le cas. D'un seul mouvement, les pattes de la table ploient vers le haut, laissant le dessus massif en suspension impossible dans les airs — mais seulement pour un instant, après quoi la masse s'écrase au sol avec un fracas retentissant, broyant quiconque a le malheur d'être en dessous. Votre aventure est terminée.

## 99

En regardant au-delà du prochain coin, vous pouvez voir un grand perron, un balcon au-dessus, ainsi que la porte d'entrée, qui semble avoir été condamnée elle aussi. Apparemment, quelqu'un ne voulait pas que les enfants du coin prennent le goût d'explorer. Un sentier recouvert de gravier traverse la pelouse, serpente entre quelques arbres fruitiers et prend fin devant une lourde grille métallique. Le chemin de campagne de l'autre côté de la grille est à peine visible entre les barreaux noirs, et tout le reste est caché par une haie opaque de peupliers. Comme vous auriez dû vous en douter, il n'y a aucune trace de votre disque. Tout à coup, un bruit métallique violent retentit ! Vous jetez un regard furtif à la grille. Est-ce qu'un enfant vient de courir en frappant les barreaux avec un bâton ? Sinon, qu'est-ce que c'était ? Une fois de plus, vous entendez un bruit, cette fois en provenance d'un point derrière vous. Vous virevoltez avec frayeur. Tout ce que vous voyez est une ombre qui fond sur vous, battant follement des bras, agitée de mouvements frénétiques — et ses petits yeux maléfiques ! Une déchirure cruelle s'ouvre pour révéler — tout devient noir. Vous perdez 1 point de Ressources et vous devez vous rendre au **50**.

## 100

Votre coup ultime jette votre adversaire au plancher. Soufflant et grimaçant, il serre une main sur son flanc et lève les yeux vers vous. Voyant la détermination dans votre regard, il comprend enfin qu'il a perdu la partie. Il se produit un craquement presque imperceptible, ensuite d'autres plus bruyants. À présent, tous ses gestes sont saccadés, ankylosés. Sa substance perd ses qualités humaines et retourne à ses origines surnaturelles. Mais peut-être lui reste-t-il un dernier espoir — le miroir du couloir ! S'il peut se réfugier dans son élément naturel, il n'aura pas à disparaître. Bondissant avec l'énergie du désespoir, le double du miroir traverse la pièce. Vous vous élancez pour l'arrêter, mais il ne reste plus assez de temps — ni pour vous, ni pour lui. En pleine course, la créature du miroir se désintègre en petits fragments de verre qui s'éparpillent sur le plancher, scintillant et reluisant dans la clarté ambiante avant de s'évaporer dans l'atmosphère, tout comme s'ils n'avaient jamais existé. Vous demeurez seul avec vos ecchymoses et votre peur rétrospective. Serrant votre disque contre vous, vous saisissez la poignée de la porte, l'ouvrez à la volée — vivement l'extérieur ! — et courez sur le perron arrière en claquant la porte derrière vous. Vous avez survécu au Manoir aux Maléfices !



## EPILOGUE

Au dehors, le ciel ne paraît que légèrement plus sombre. Puisque vous ne souhaitez plus rester dans les parages de la maison ou du jardin, vous traversez la pelouse en courant, les feuilles mortes virevoltant sur votre passage. Vous suivez le sentier, foncez à travers les buissons et surgissez dans le pré en bordure du terrain de golf. Vos amis — que s’imagineront-ils ? Se sont-ils inquiétés de votre disparition ? Dans ce cas, pourquoi ne sont-ils jamais venus à votre secours ? Vous marchez à travers le terrain de golf jusqu’à ce que vous retrouviez deux de vos compagnons, les autres ayant décidé de rentrer. Vous leur demandez quelle heure il est, et il s’avère que vous vous êtes absenté pendant une heure complète. Pourtant, eux sont certains que vous n’avez pas disparu si longtemps. Exactement comme s’ils avaient complètement oublié votre existence pendant une heure entière, ne songeant à vous retrouver qu’au cours des dernières minutes. De toute façon, où étiez-vous vraiment ? Vous leur parlez du jardin et du manoir, sans essayer de glorifier les choses, et lorsque vous manquez d’imagination pour pondre un bon mensonge, vous leur dites simplement que vous êtes entré dans la maison et que vous avez mis une éternité à en retrouver la sortie. Ils rient de bon cœur en vous rappelant que vous auriez toutes les peines du monde à vous orienter autour d’un lampadaire — mais tout à coup, leurs visages perdent toute expression et leurs yeux regardent directement à travers vous. D’une voix monotone, l’un d’eux énonce : « Es-tu *certain* d’avoir quitté la maison ? » L’autre enchaîne : « Car *personne* ne quitte la maison. » Un frisson vous saisit et vous les regardez avec horreur et incrédulité. D’un seul coup, ils se mettent à rire tous les deux. « Tu y croyais ! Dis, je crois qu’on ferait mieux de terminer la partie. » Vous arrivez à rire un peu jaune tout en hochant la tête. Mais votre sourire forcé disparaît et le frisson ne vous quitte plus lorsque vous leur emboîtez le pas. Vous jetez un dernier regard par-dessus votre épaule, en direction de l’endroit où cette maison hantée attend toujours. Ses maléfices demeurent emprisonnés à l’intérieur. Mais pour combien de temps encore ? Oui, *pour combien de temps ?...*

Ah, qu’importe ! Vous avez gagné ! Vive vous ! Vous montez d’un niveau en tant qu’exterminateur de fantômes ! Félicitations !

**FIN**