

UN LIVRE DONT **VOUS** ÊTES LE HÉROS

par
Flam

Le Retour du Nécromancien

Règles du Jeu

Les règles du jeu sont inspirées de la célèbre série *Défis Fantastiques*, bien qu'elles comportent plusieurs modifications et ajouts. Les statistiques de votre personnage ne sont pas déterminées par le hasard, il vous sera possible de créer votre propre personnage en distribuant vos *Points d'Apprentissage* comme bon vous semble avant d'entreprendre cette aventure. Utilisez la *Feuille d'Aventure* pour noter vos choix, ainsi que l'équipement que vous pourrez acquérir au cours de votre périple. Les caractéristiques physiques de votre personnage sont reflétées par les scores d'HABILETÉ et d'ENDURANCE, tandis que le POUVOIR et la CONCENTRATION illustrent vos capacités mentales.

HABILETÉ

Vos points d'HABILETÉ représentent votre adresse et votre aptitude aux combats, au cours desquels ils seront utilisés pour déterminer votre *Force d'Attaque*. Les points d'HABILETÉ ne peuvent jamais excéder leur total de départ.

ENDURANCE

L'ENDURANCE symbolise la résistance physique et la capacité d'encaisser les dégâts de votre personnage. Si les points d'ENDURANCE tombent à zéro, vous trouvez la mort ! Les points d'ENDURANCE ne peuvent jamais excéder leur total de départ.

POUVOIR

Le POUVOIR incarne votre niveau de maîtrise de la magie. Plus le POUVOIR est élevé, plus vous aurez d'aisance à utiliser les Formules Magiques.

CONCENTRATION

La CONCENTRATION illustre le niveau d'énergie dont vous disposez pour utiliser la magie.

Compétences

CROCHETAGE

Vous transportez vos outils de cambrioleur dans un petit sac de cuir. Ainsi muni vous pourrez venir à bout de quelques serrures récalcitrantes !

DISCRÉTION

Vous possédez l'art de vous camoufler et de vous déplacer sans bruit, ce qui

vous permet de passer inaperçu et d'éviter certaines situations épineuses...

ARMES LOURDES

Vous êtes versé dans le maniement des armes. Cette compétence vous donne la possibilité d'utiliser les armes *Lourdes* en plus des armes *Normales*. Les armes *Lourdes* infligent plus de dégâts, mais confèrent généralement un malus à la *Force d'Attaque* en raison de leur maniement plus difficile.

ARMURE AMÉLIORÉE

Cette armure de cuir de renforcée de mailles permet de diminuer tous les dégâts reçus au combat de 1 point (lorsqu'un *Assaut* est perdu). Par exemple, la réduction ne s'applique pas lors d'une chute ou d'un empoisonnement.

ALCHIMIE

Vous maîtrisez l'art de préparer les potions. Vous pourrez fabriquer vos meilleures décoctions si l'occasion s'en présente. Grâce à ce talent, vous pouvez également déterminer la nocivité d'un liquide.

COUP CRITIQUE

Cette technique de combat vous permet d'exécuter des coups formidables avec votre arme. Chaque *Assaut* remporté grâce à un doublé des dés vous confère un bonus de 4 points de dégâts.

SIXIÈME SENS

Votre conscience aiguisée vous permet de déceler pièges et portes dérobées.

Formules Magiques

Les Formules Magiques dont vous disposez au début de cette aventure ne peuvent être utilisées qu'au combat (à moins d'une indication spécifique dans le texte). L'invocation d'une formule magique compte pour un *Assaut*, c'est-à-dire que cette action remplace le calcul de la *Force d'Attaque* et des dégâts (voir le paragraphe **Utilisation de la Magie au Combat**). Chaque Formule Magique ne peut être utilisée qu'une seule fois par combat, même si le sort échoue. Notez également que vous devrez combattre normalement à l'*Assaut* suivant avoir de pouvoir lancer un nouveau sortilège. Il est donc impossible d'utiliser la magie pour deux *Assauts* consécutifs, car vous devez vous défendre contre les attaques

de votre adversaire ! Prononcer une Formule Magique requiert de dépenser 1 point de CONCENTRATION (tenez le compte sur votre *Feuille d'Aventure*). Il est impossible de vous servir de la magie si votre CONCENTRATION tombe à zéro. Vous pourrez restaurer vos points de CONCENTRATION à leur total de départ lorsque, par exemple, vous vous reposerez. Surveillez le symbole de magie (◯) indiqué au début de certains paragraphes : chaque fois que vous rencontrez ce symbole, vous récupérez tous vos points de CONCENTRATION à la fin de ce paragraphe.

BOULE DE FEU

Un orbe de feu jaillit du bout de vos doigts et vous le projetez sur la cible de votre choix. Le projectile inflige 5 points de dégâts.

ARME MAGIQUE

Cette formule permet d'enchanter votre arme, qui bénéficiera d'un bonus de 2 points de dégât supplémentaires pour la durée du combat.

BOUCLIER MAGIQUE

Une puissante sphère de magie vous enveloppe. Le bouclier bloquera le prochain coup reçu au cours du présent combat (suite à la perte d'un *Assaut* ou d'un sortilège manqué).

LÉTHARGIE

Vous créer un cercle magique autour de vous qui ralentit vos ennemis. La *Force d'Attaque* des adversaires est diminuée de 2 points pour les 3 *Assauts* suivants.

Batailles

Lorsque vous devez combattre une créature, menez la bataille comme suit :

1. Jetez deux dés pour la créature et ajoutez ces points d'HABILITÉ au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.
2. Jetez les dés pour vous-même, et additionnez vos points d'HABILITÉ ainsi que tout autre bonus ou malus dont vous bénéficiez. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape 4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure

à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez à l'étape 5. Si les deux *Forces d'Attaques* sont égales, chacun a esquivé le coup de l'autre. Reprenez un nouvel *Assaut* à partir de l'étape 1.

4. Vous avez blessé la créature : calculez les dégâts que vous infligez selon l'arme utilisée (n'oubliez pas tout bonus conféré, par exemple grâce à une Formule Magique ou à la compétence COUP CRITIQUE).
5. La créature vous a blessé. Calculez les dégâts subis selon les indications du texte.
6. Modifiez votre score d'ENDURANCE ou celui de la créature selon le cas.
7. Recommencez un nouvel *Assaut* jusqu'à ce que vos points d'ENDURANCE ou ceux de la créature que vous combattez tombent à zéro (mort).

Prenez note que les dégâts infligés en tenant compte des différents bonus ou malus sont toujours de 1 point d'ENDURANCE au minimum. Ainsi, si une arme inflige (1 dé 6 – 1) points de dégâts, la perte d'ENDURANCE sera de 1 point si le chiffre obtenu sur le lancer du dé est 1 ou 2. Si plusieurs ennemis vous font face, combattez-les simplement un à un, selon l'ordre établi dans le texte.

Les créatures de ce jeu se divisent en quatre catégories, et notez bien que certains bonus d'armes ne s'appliquent qu'à un type donné :

COMMUN, par exemple Humain, Elfe ou Nain

BÊTE, par exemple Ours, Loup-Garou ou Araignée Géante

MONSTRE, par exemple Lutin, Troll ou Géant

MORT-VIVANT, par exemple Goule, Spectre ou Vampire

Utilisation de la Magie au Combat

Vous pouvez tenter d'utiliser une Formule Magique lors d'un *Assaut* au lieu de calculer les *Forces d'Attaques* habituelles. Suivez dans ce cas ces étapes :

1. Choisissez la Formule Magique désirée et diminuez votre CONCENTRATION de 1 point – au besoin ciblez l'ennemi de votre choix.
2. Jetez les dés : si le résultat est égal ou inférieur à votre score de POUVOIR, passez à l'étape 3. Si le résultat est supérieur, passez à l'étape 4.
3. Le sort est lancé avec succès, appliquez les effets !
4. Votre sortilège a échoué et votre adversaire en profite pour vous frapper.

Calculez les dégâts comme si vous aviez perdu *l'Assaut*. Si vous combattez plusieurs adversaires à la fois, le premier ennemi toujours vivant selon la liste donnée au paragraphe portera le coup.

5. Vous devez maintenant livrer au moins un *Assaut* en combattant normalement avant de pouvoir user de magie à nouveau (et ce même si le sortilège a échoué).

Armes de Jet

Vous trouverez peut-être des armes de type *Jet* au cours de cette aventure. Les règles de combat normales ne s'appliquent pas pour ces armes. Vous ne pouvez les utiliser qu'une seule fois au début de la bataille (à moins qu'une autre indication ne soit donnée dans le texte) et seulement si le symbole de flèche est présent dans le paragraphe. Ne calculez pas la *Force d'Attaque* dans ce cas, lancez simplement les dés et si le résultat est égal ou inférieur à votre total d'HABILITÉ vous faites mouche. Les projectiles comme les flèches ou les carreaux ne peuvent servir qu'une seule fois chacun.



Comment Rétablir son Endurance, son Habilité ou sa Concentration

Vous pouvez rétablir votre ENDURANCE en vous reposant ou en prenant un Repas, lorsque vous en recevez l'autorisation au cours de l'aventure. Prendre un Repas restaure 4 points d'ENDURANCE; vous ne pouvez prendre plus d'un Repas à la fois. Vous dénicherez probablement d'autres moyens pour récupérer vos points d'ENDURANCE ou de CONCENTRATION au long de votre quête, notamment des potions. Sachez que vous ne pouvez jamais boire de potions au cours d'un combat ni en *réaction* au déclenchement d'un piège. Vous pouvez cependant boire une et une seule potion avant de livrer une bataille. Enfin, vous pouvez consommer autant de potions que vous le désirez à tout autre moment.

Équipement

Vous commencez cette aventure avec un équipement minimal. Vous possédez

une solide **Armure de Cuir** et une **Lanterne** pour éclairer les endroits les plus sombres. Votre bourse contient **10 Pièces d'Or** (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). De plus, vous disposez de suffisamment de provisions pour **3 Repas**. Finalement, vous êtes muni de votre fidèle **Épée** (arme *Normale*, dégâts : 1 dé 6). Si vous choisissez la compétence *Armes Lourdes* vous pourrez également emporter votre solide **Hache de Combat** (arme *Lourde*, dégâts : 1 dé 6 + 2, *Force d'Attaque* : -1). Notez qu'il vous est impossible de transporter plus de 2 armes à la fois. Il vous sera permis de conserver une arme *Lourde* découverte au cours de cette aventure même si vous n'avez pas la compétence requise pour l'utiliser. Cela pourrait s'avérer utile lors d'une autre épreuve... Enfin, vous pouvez choisir avec quelle arme vous combattrez au début d'une bataille, cependant vous ne pouvez changer d'arme durant le combat.

Avant d'Entreprendre l'Aventure

Vous disposez de **8 Points d'Apprentissage** à répartir à votre guise en utilisant la *Feuille d'Aventure*. Vous pouvez les utiliser pour améliorer votre score d'HABILETÉ, d'ENDURANCE, de POUVOIR ou de CONCENTRATION, et acquérir des compétences. Par exemple, le total d'HABILETÉ de base est de 7 points – il vous en coûtera 2 Points d'Apprentissage pour augmenter votre HABILETÉ à un score de 9 (noircissez les cases 8 et 9 sur votre *Feuille d'Aventure*). De la même manière, vous pourriez investir 2 Points pour améliorer votre ENDURANCE à un total de 32, 2 autres points pour bonifier vos capacités magiques (POUVOIR et CONCENTRATION) et enfin utiliser les 2 Points d'Apprentissage restant pour acquérir des compétences.

Puisse la chance vous accompagner au long de votre périple !

La Feuille d'Aventure

HABILETÉ

<input checked="" type="checkbox"/>	7
<input type="checkbox"/>	8
<input type="checkbox"/>	9
<input type="checkbox"/>	10

PROVISIONS

PIÈCES D'OR

ARMES

(2 armes maximum, notez le type (normale ou lourde), les dégâts et les bonus s'il y a lieu)

ENDURANCE

<input checked="" type="checkbox"/>	24
<input type="checkbox"/>	28
<input type="checkbox"/>	32
<input type="checkbox"/>	36

SAC-À-DOS

NOTES

COMPÉTENCES

<input type="checkbox"/>	Crochetage des Serrures
<input type="checkbox"/>	Discrétion
<input type="checkbox"/>	Armes Lourdes
<input type="checkbox"/>	Armure Améliorée (dégâts -1)
<input type="checkbox"/>	Alchimie
<input type="checkbox"/>	Coup Critique
<input type="checkbox"/>	Sixième Sens

POUVOIR / CONCENTRATION :

<input checked="" type="checkbox"/>	POUVOIR = 7, CONCENTRATION = 1
<input type="checkbox"/>	POUVOIR = 8, CONCENTRATION = 2
<input type="checkbox"/>	POUVOIR = 9, CONCENTRATION = 3
<input type="checkbox"/>	POUVOIR = 9, CONCENTRATION = 5

Formules Magiques Apprises :

Un Appel à l'Aide

Vous vous éveillez en sursaut, tiré de vos rêves par un hurlement à glacer le sang. Dans l'état de confusion où vous vous trouvez, il est ardu de déterminer si ce cri déchirant était réel ou issu du monde cauchemardesque dans lequel vous étiez plongé. Vous sautez à bas du lit inconfortable et malodorant de cette auberge de chemin malfamée. Quelques pas désorientés, et vous atteignez le rebord de la fenêtre, les lattes du plancher usé grinçant avec entrain sous vos pieds. Du revers de votre manche vous essuyez la sueur glacée qui perle sur votre front. Votre cœur bat la chamade. Instinctivement, vous portez la main à votre poche et du bout des doigts vous effleurez la lettre froissée reçue quelques jours plus tôt...



Il y a des années que vous n'avez eu de nouvelles de votre vieil ami Yori. Fatigué des aventures, il s'est retiré voici belle lurette et vit dans une cabane de chasseur au cœur de la lointaine Forêt Noire. Aussi êtes vous très surpris lorsqu'on vous tapote sur l'épaule et qu'un inconnu (d'ailleurs comment ce bougre a-t-il pu vous débusquer au comptoir de cette taverne oubliée ?) vous présente une missive cachetée du sceau de votre ancien compagnon d'armes. Vous glissez une pièce dans la main du messenger et celui-ci tourne les talons sans demander son reste.

Vous ouvrez la lettre : Yori y fait état de la situation dans la Forêt Noire. Toute une série d'événements sombres s'est produite dans la région récemment. Des habitants disparaissent, et on a retrouvé des corps à moitié « dévorés ». Les loups s'enhardissent, certaines créatures étranges depuis longtemps disparues ont été aperçues aux abords de la forêt. Même les arbres semblent de plus en plus inquiétants. D'après Yori, le château de Kharov, situé au cœur de la forêt et abandonné voilà plus d'un siècle, serait l'épicentre de ces phénomènes. Selon la rumeur, le dernier comte de Kharov, n'ayant aucune descendance, aurait été exécuté pour crime de sorcellerie, et depuis tout ce temps le château est tombé en décrépitude. Yori indique avoir patrouillé les alentours de la forteresse, et il déclare qu'il en émane un étrange « murmure ». Enfin il vous implore de venir le rejoindre pour découvrir l'origine de la menace et y mettre fin. Une petite carte est dessinée au bas du parchemin. La cabane de chasse de Yori se trouve environ à mi-chemin entre la petite ville de Rana, au-delà de laquelle toute

route semble disparaître, et le château solitaire.

Devriez-vous prendre ce péril au sérieux, ou Yori n'aurait-il pas perdu la raison après ces années d'isolement ? Quoi qu'il en soit vous décidez que vous ne pouvez courir de risques, et vous partirez dès le lendemain pour porter secours à votre vieil ami. Ainsi donc voilà plus d'une semaine que vous voyagez à pied vers les contrées reculées bordant la Forêt Noire. Le temps est frais et toujours incertain ; de lourds nuages masquent le soleil à tout moment. À mesure que vous poursuivez votre chemin, les habitations se font de plus en plus rares. Les quelques paysans que vous croisez se signent et s'écartent précipitamment à votre passage, la mine renfrognée, craignant peut-être que vous n'apportiez le malheur sur eux. La route se tord et se perd dans des courbes incessantes. Au-delà s'étendent des forêts pentues à perte de vue, aux pieds de sommets vertigineux. L'atmosphère est lourde et menaçante. La fin de la journée s'accompagne d'une chute dramatique de la température, aussi êtes-vous soulagé lorsque vous apercevez les lumières d'une auberge au bord de la route. Bien que d'aspect délabré, vous pourrez au moins vous reposer au chaud et avec chance ingurgiter un repas comestible.



Les sens en alerte, vous tirez le rideau de la fenêtre, cherchant l'origine du cri qui vous a réveillé. En contrebas, un brouillard épais comme de la poix masque la cour située derrière l'auberge. Vous ne distinguez rien mis à part une forme sombre un peu plus loin que vous croyez être les écuries. Émergeant de la brume, la lune déploie son disque d'argent, mais sa lumière ne peut percer jusqu'au sol. Soudain, quelques chevaux hennissent, puis vous entendez un vague grognement animal, et enfin plus rien...



Et maintenant, tournez la page !

1

Dès la lueur du jour vous voilà paré de pied en cap. À vrai dire vous n'avez pas fermé l'œil après ce brusque réveil. Vous descendez pour prendre une bouchée et régler vos frais avec le tenancier. Vous en profitez pour lui demander quelques indications pour atteindre Rana ainsi que la localisation du château Kharov. Celui-ci émet un hoquet de surprise. « Il faudrait être fou pour s'en approcher. Toutes ces disparitions récentes, je parierais mon établissement que le fantôme du comte en est responsable. Ses créatures surveillent les boisés entourant le château. Vous pouvez me croire, vous n'en reviendrez pas. » Néanmoins, il vous pointe la direction à suivre et vous prenez aussitôt la route. Le temps est maussade et le chemin, criblé de nids de poule vaseux, vous garde sur le qui-vive. Emmitouflé dans votre cape, vous observez le paysage monotone : champs en jachère et quelques sombres mesures sous un ciel bas. Vers le milieu de l'après-midi, vous apercevez l'agglomération de Rana à l'horizon, et une heure plus tard vous entrez dans la petite ville moribonde. Sur la place du marché, quelques marchands ont dressé leur étal, mais les passants se font rares et ne s'attardent guère. Du fond d'une étroite ruelle, un homme, encapuchonné dans un manteau défraîchi, vous fait signe de vous approcher. Qu'allez-vous faire ?

- ☉ Vous approcher de l'inconnu dans la ruelle (rendez-vous au 17) ?
- ☉ L'ignorer et inspecter la marchandise (rendez-vous au 149) ?
- ☉ Chercher une auberge pour la nuit (rendez-vous au 218) ?

2

Vous croquez dans un légume à la peau épaisse et rugueuse. La chair est fade, mais nourrissante et vous récupérez 4 points d'ENDURANCE. Vous avez maintenant le choix entre vous rendre au fond de l'allée pour fouiller la table (rendez-vous au 135) ou sortir de la serre (rendez-vous au 296).

3

Vous descendez l'échelle de bois qui tient bon contre toute attente. La cave est sombre et humide, et vous allumez votre lanterne, dont la lueur projette des ombres inquiétantes. Vous soulevez le couvercle d'un gros tonneau qui traîne dans un coin : il contient du vin (si vous avez la compétence d'ALCHIMIE, vous pouvez déterminer s'il est potable en vous rendant au 388, vous reviendrez ensuite à ce même paragraphe pour décider de la suite des événements). Au fond de la cave, une grille de fer bloque l'accès d'un trou vaste et profond. Vous approchez la lanterne, mais vous ne pouvez voir jusqu'au fond et n'importe quoi

pourrait se terrer dans la noirceur. De la grotte provient une odeur d'excréments et de décomposition. Un mécanisme à levier permet de soulever la grille. Que souhaitez-vous faire ?

- ☉ Goûter le vin (rendez-vous au **198**) ?
- ☉ Ouvrir la grille (rendez-vous au **91**) ?
- ☉ Délaisser la cave et inspecter l'étage (rendez-vous au **236**) ?
- ☉ Quitter la tour (rendez-vous au **131**) ?

4

Le long passage se termine par une porte bardée de fer. Elle s'ouvre sans difficulté sur un boudoir sobre, mais propre. Une bûche crépite dans l'âtre et vous vous étonnez de trouver un endroit accueillant au sein de ce château de malheur. Sur le manteau de la cheminée, vous dénicher un médaillon en forme de pentacle et vous le rangez dans votre poche (notez le Pentacle sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous pouvez prendre un Repas en ces lieux si par chance il vous reste quelques provisions. La porte est munie d'un solide verrou et ce pourrait être l'occasion de faire une dernière sieste. Si vous optez pour le repos, rendez-vous au **61**. Sinon vous devez rebrousser chemin jusqu'à l'embranchement en T et vous diriger vers la gauche (rendez-vous au **158**) ou grimper l'escalier de droite (rendez-vous au **343**).

5

Vous pénétrez dans l'antique salle du trône. Tout y est détruit, renversé, ou cassé. Quelques tapisseries en lambeaux pendent aux moitiés de murs. Le Troll est assis sur un trône de granit au centre de la pièce ; il s'est affublé d'une ridicule couronne de bois, trop petite pour son énorme tête. Il avale une dernière goulée du tonneau de bière auquel il s'abreuvait et lance le fût qui se fracasse sur un mur. La peau du Troll est grise et velue. Il se lève à votre approche (il fait deux fois votre taille !) et empoigne une énorme massue. Si vous avez déjà éliminé les Orques, rendez-vous au **98**. Sinon, rendez-vous au **324**.

6

Votre adversaire chancelle et sombre dans l'eau de la fosse qui continue de se remplir. Vous déguerpissez avant que les rats ne reviennent à l'assaut. Le passage voûté que vous suivez devient bientôt un conduit creusé qui serpente dans le roc et s'enfonce de plus en plus. Aux aguets, vous brandissez votre

lanterne dans toutes les directions, parfois interpellé par un murmure, ou pour éclairer une ombre dansante aperçue du coin de l'œil. L'atmosphère lourde vous oppresse, mais vous sentez que vous êtes près du but, et pas-à-pas vous progressez dans le boyau tortueux. Vous aboutissez dans une grande salle carrée aux murs de pierres. De grandes vasques d'huile sont disposées sur des trépièdes à chaque coin et d'étranges flammes bleues en surgissent. Du côté gauche une porte noire est gravée d'inscriptions que vous ne pouvez lire de l'endroit où vous êtes. Dans le mur droit une lourde grille ferme l'accès d'une grotte obscure. Vous remarquez trois grands miroirs au fond de la pièce, en forme d'ogive, chacun étant plus haut qu'un homme. Enfin, sur un grand trône en os, l'objet de votre quête : il s'agit à coup sûr du misérable comte de Kharov. Le corps hideux du nécromancien est enveloppé d'une toge cramoisie. Ses longs bras décharnés se terminent par des doigts filiformes aux griffes acérées. La peau de son visage et de son crâne nu est parcheminée, brunâtre et couverte de veines violacées et palpitantes. Ses yeux noirs sont engoncés dans leurs orbites. Il s'adresse à vous d'une étrange voix chuintante : « Je vous attendais, pauvre fou, et je vous ai préparé une petite surprise. Je pense qu'une fois bien mort vous pourrez vous joindre à la confrérie de votre ami... ». Sur ce il actionne un petit levier situé sur un bras de son siège, et la grande grille de fer s'élève. Vous n'étiez pas préparé à la vision d'horreur qui s'avance pesamment. La chose qui apparaît hors de son antre est un amoncellement grotesque de membres humains soudés les uns aux autres, enserrés dans une fine cage métallique. Le Monstre de Chair fait quatre mètres de haut, porté par des dizaines de jambes, avec des bras nécrosés qui s'agitent en tous sens. Un horrible remugle de pourriture accompagne la créature. Mais ce qui vous trouble avant tout chez le monstre est qu'il est affublé de la tête de Yori ! Vous vous promettez de venger la mort de votre ami, mais pour l'instant il faut réagir rapidement. Qu'allez-vous faire ?

- ☯ Rester sur place et attendre le monstre de pied ferme (rendez-vous au **190**) ?
- ☯ Tenter de renverser une vasque d'huile pour le brûler (rendez-vous au **279**) ?
- ☯ Essayer de le contourner pour attaquer Kharov (rendez-vous au **393**) ?

7

La cachette est bonne, mais infestée de rats ! Vous sentez des dents pointues s'enfoncer dans votre mollet et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous chassez les rats à coups de pied alors que la porte s'ouvre. L'inconnu s'approche de sa démarche lourde et traînante, puis fait une pause, et enfin remonte

l'escalier de pierre. La porte se referme et vous poussez un soupir de soulagement. Probablement a-t-il cru que les rats étaient l'unique source du tapage. Vous n'avez plus rien à faire ici et vous rejoignez prudemment l'entrée de la cave : personne en vue. Vous vous dirigez vers l'escalier de bois, rendez-vous au **128**.

8 ○

Des pas raclant le sol vous tirent du sommeil. Vous ouvrez lentement les yeux : un homme au visage hideux s'approche en traînant les pieds. Ses vêtements sont en haillons et sa chair à moitié en putréfaction. Le Damné a été attiré par la lumière du feu. Le regard vide, il tend les bras dans votre direction, et ces ongles sont des griffes acérées. Préparez-vous au combat !

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
DAMNÉ (MORT-VIVANT)	5	14	3



Si vous êtes vainqueur, vous vous rendormez d'un seul œil jusqu'au petit matin. Vous voilà prêt à reprendre la route, rendez-vous au **267**.

9

Vous progressez dans le passage nord. Un peu partout des cavités sont percées dans la maçonnerie ; elles sont remplies de crânes humains et vous passez en frissonnant sans vous attarder. Un boyau s'ouvre sur votre gauche et plus loin vous y distinguez une faible lumière. Tout droit le large souterrain se poursuit et un courant d'air froid et humide en provient. Voulez-vous prendre à gauche (rendez-vous **56**) ou continuer vers le nord (rendez-vous au **273**) ?

10

Un petit panneau coulissant s'ouvre et un visage disgracieux au nez crochu apparaît dans l'ouverture. « Le mot de passe », beugle-t-il. Si vous connaissez le mot de passe, rendez-vous au paragraphe correspondant à ce numéro. Sinon toutes vos protestations n'y feront rien et vous devez chercher une autre issue, rendez-vous au **231**.



11

Un peu plus loin le passage effectue un virage arrondi en longeant le mur d'une tour ou d'une salle circulaire. À votre gauche se trouve une grande porte de fer. Face à la porte, un nouveau passage s'ouvre et s'oriente vers le sud-est. Au bout du virage le couloir que vous suivez bifurque vers l'est. Vous inspectez la porte de fer : elle est bien verrouillée et protégée par une puissante magie ; rien ne l'ouvrira hormis la clé destinée à cet usage. Si vous possédez la Clé de la Tour Ouest, vous pouvez y pénétrer en vous rendant au **90**. Sinon vous devez choisir entre les corridors sud-est (rendez-vous au **207**) ou est (rendez-vous au **315**).

12

Vous allumez votre lanterne pour inspecter la caverne, qui est de bonne dimension. Au centre vous repérez les traces d'un feu qui y a brûlé il y a quelque temps, formant un petit tas de cendre et de charbons de bois carbonisés. Mais ce qui attire surtout votre regard est le corps d'un homme pétrifié près du feu, la tête renversée en arrière et les bras levés comme pour se protéger. Sa peau est grise et ressemble à de la pierre, tandis que ses vêtements semblent avoir conservé leur souplesse. Il porte un magnifique cor de chasse accroché en bandoulière. Allez-vous vous approcher pour vous emparer du cor (rendez-vous au **335**) ou sortir de la caverne (rendez-vous au **344**) ?

13

Clara vous étreint avec effusion, soulagée d'être enfin parvenue à son but. Vous faites route gaiement vers le sud, en exhibant à tour de rôle vos petites blessures, preuves de votre courage et des combats acharnés que vous avez livrés. Si vous avez sauvé Annabelle, vous l'apercevez avec stupéfaction, venant à votre rencontre. Les deux sœurs bondissent de joie, ravies d'être toutes deux saines et sauvées. Après les adieux et les échanges de bons vœux, elles repartent vers l'ouest pour retrouver le domaine familial. Si vous n'avez pas rencontré Annabelle de Lutrec, Clara vous quitte pour se lancer à sa recherche en vous remerciant une fois de plus de toute votre aide. De votre côté vous décidez de prendre la direction de l'est en laissant le hasard guider vos pas. Rendez-vous au **400**.

14

Vous remontez l'allée et vous débouchez sur une place circulaire, entourée d'un treillis de bois sur lequel les plantes grimpantes pullulent. Un petit banc de pierre est placé juste à côté du treillis. Au centre de la place se trouve une

fontaine, mais plus rien ne sort de la bouche du poisson de bronze qui expulsait autrefois le jet, et le bassin est rempli d'une eau noire et dormante. Que décidez-vous ?

- ☉ Vous asseoir sur le banc de pierre (rendez-vous au **26**) ?
- ☉ Jeter une pièce dans la fontaine et faire un vœu (rendez-vous au **104**) ?
- ☉ Sonder le fond du bassin (rendez-vous au **258**) ?
- ☉ Quitter l'endroit (rendez-vous au **347**) ?

15

Vous saisissez le trousseau de clés et au bout d'un moment vous décadenez les bracelets qui retenaient l'homme, cependant celui-ci se jette sur vous ! Rendez-vous au **141**.

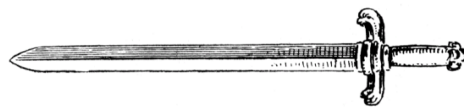
16

Vous ressentez une présence qui émane du fond des eaux. Une créature s'y terre. Retournez au **113**.

17

Vous remontez l'impasse jusqu'à l'homme au capuchon. C'est alors qu'une porte s'ouvre derrière vous, et un acolyte à la mine patibulaire s'avance en bloquant l'issue. Vous êtes tombé dans le guet-apens de ces brigands. Celui qui vous faisait signe s'écrie « La bourse et la vie ! », et tous deux brandissent une dague en s'élançant à l'attaque :

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
VOLEUR (COMMUN)	7	7	3
VOLEUR (COMMUN)	6	8	3



Si vous remportez ce combat, une fouille minutieuse de leurs poches vous permet de mettre la main sur 4 Pièces d'Or. Vous pouvez maintenant examiner les étals des marchands (rendez-vous au **149**) ou vous mettre en quête d'une auberge où passer la nuit (rendez-vous au **218**).

18

Vous pénétrez dans une salle vaste et froide, entourée de colonnes de pierres dont les chapiteaux sont gravés d'un entrelacs de chérubins et de plantes de

toutes sortes. L'endroit est nu mis à part un autel de bois verni aux moulures dorées, tout au fond, sur lequel repose un coffret de nacre. Si vous voulez parcourir la salle pour examiner le coffret, rendez-vous au **320**. Sinon, vous avez le choix entre examiner la porte de bois sur le mur de gauche (rendez-vous au **203**) ou gagner la porte au fond de la galerie (rendez-vous au **365**).

19

Apparemment les Coupes en Os ne sont pas au goût de votre Esprit Frappeur. Si vous tenez en main votre lanterne, vous esquivez d'un bond, ou presque, la commode qui fonce vers vous. L'objet massif rencontre votre jambe et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Sinon vous ne pouvez pas vous défendre et le choc vous cause un dommage de 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au **315** pour faire un nouveau choix.

20

Le combat terminé, la jeune femme se laisse glisser par terre, dos au mur, et souffle pour repousser une mèche de sa cascade de cheveux dorés. Elle porte des bottes et des gants de cuir de bonne facture, une sacoche de voyage et un petit pendentif en or en forme de soleil. « Grâce à vous j'ai la vie sauve, qui que vous soyez, et ces nécrophages ne feront plus de tort, dit-elle en crachant sur les cadavres de Goules. » « Je suis Annabelle de Lutrec », déclare-t-elle en vous tendant la main. Vous bavardez ensemble un bon moment, et elle vous fournit de précieux renseignements, ayant tout comme vous élaboré le plan de mettre fin aux agissements du comte. « Voilà fort longtemps, Larso Kharov a perdu sa femme et son fils, tous deux emportés par la peste. À cette époque, il était déjà versé dans l'art de la magie, et membre respecté de l'Ordre de la Lumière, dont je fais partie aujourd'hui. Cependant, voyant que ses pouvoirs ne pouvaient lui restituer sa famille, il se tourna vers la nécromancie, forme obscure et maléfique de la magie, qui devait lui permettre de ramener ses proches à la vie. Mais rien n'y fit et peu à peu son âme se noircit. Séduit par les forces ténébreuses, Larso se transforma en monstre infâme. Ses expériences nécessitaient le sacrifice de pauvres gens, et ses pouvoirs devinrent démesurés. Au fait de ses actes, l'Ordre parvint à s'introduire en son château : le comte fut capturé puis pendu sur place, son corps brûlé et les cendres dispersées au vent. Tout ceci s'est déroulé voilà plus d'un siècle... Cependant, on ne sait de quelle manière, il est revenu d'entre les morts et représente à nouveau une menace. Je devais rejoindre ma sœur Clara et ensuite nous avons prévu d'éliminer Larso, mais ses créatures m'ont pourchassé pendant des jours, et je me suis finalement réfugiée dans

cette crypte dont je connaissais le secret. Malheureusement ces goules s'y trouvaient déjà et j'ai été prise au piège. Je ne puis reprendre la route à présent, je dois me remettre de cette vilaine blessure. Si vous croisez ma sœur, tâchez de lui porter assistance. Et priez pour que le comte n'ait pas retrouvé toute sa force et ses pouvoirs d'antan. » Annabelle pose une main sur votre front et vous sentez la chaleur qui en émane. Ce pouvoir de guérison vous revigore de 8 points d'ENDURANCE. « J'allais oublier : le château renferme des reliques séculaires qui peuvent contrer les pouvoirs du Nécromancien. Il ne peut les détruire, mais elles sont sûrement bien dissimulées ; recherchez-les ! » Au moment où vous alliez reprendre la route, elle vous demande si vous souhaitez servir la Lumière. Si vous acceptez ce serment, rendez-vous au **263**. Dans le cas contraire, elle vous souhaite bonne chance et vous quittez la chapelle, rendez-vous au **57**.

21

Vous reconnaissez la forme du Scarabée Rouge, et vous farfouillez dans votre sac à dos à sa recherche. Vous approchez l'amulette de chacun des miroirs, espérant un effet quelconque, et de fait celui-ci se met à pulser d'une lumière malsaine devant le miroir de droite. Réagit-il à la présence de son maître ? Retournez au **371**.

22

Accroupi sur une grosse branche de chêne qui surplombe le sentier, vous guettez le passage du cavalier. Au moment où celui-ci est à votre portée, vous bondissez sur lui, l'agrippez et le désarçonnez. La chute est rude et vous roulez tous deux dans la boue et les feuilles humides. Vous plaquez votre adversaire au sol et le menacez de votre arme, pendant que l'étalon paniqué poursuit sa course. Le Cavalier Noir vous supplie de l'épargner. Si vous décidez de lui laisser la vie sauve, rendez-vous au **129**. Si vous préférez l'achever dès maintenant, terminez la besogne et rendez-vous au **370**.

23

Vous soulevez la barre et vous pénétrez dans la chambre imprégnée d'une forte odeur de camphre. Une vieille femme aux cheveux diaphanes, les yeux fermés, est sanglée sur un lit par des lanières de cuir. Au-dessus du lit est accroché le portrait d'une fillette vêtue d'une robe blanche. Vous remarquez également une bouteille remplie d'un liquide violacé posée sur une table en coin au fond de la pièce. La vieille femme ouvre les yeux, réveillée par votre intrusion. Elle vous

observe un temps, puis vous demande d'une voix r che si vous avez vu sa petite fille. Vous marmottez que non, et votre interlocutrice s'anime d'une rage terrible tout en prof rant des injures. Ses muscles vein s se gonflent, ses ongles s'allongent pour devenir de v ritables griffes et elle se rel ve avec v h mence en cassant les sangles l'une apr s l'autre. Si vous poss dez la Bo te   Musique, rendez-vous au **181**. Sinon, allez-vous la combattre (rendez-vous **270**) ou prendre la fuite et barricader de nouveau la porte (rendez-vous **100**) ?

24

Voil  qui  tait t m raire, voire stupide. Vous atterrissez dans la paille pr s   bondir sur l'Orque, mais celui-ci pousse un cri puissant qui rameute ses compagnons, et tout un d tachement d'Orques p n tre dans l' curie. Vous ne pouvez vous opposer   la pluie de coups qui fusent de toute part et tombez rapidement, couvert de blessures sanguinolentes.

25

Vous explorez la grotte sombre. Au centre de l'espace s'ouvre un puits, sans margelle.   la lueur de votre lanterne, vous n'en distinguez pas le fond et vous louez le ciel de n'y avoir tr buch  durant la bataille. Dans un coin g t un soldat en cotte de mailles et sa main squelettique est referm e sur un petit rouleau de parchemin. Vous le tirez lentement de la poigne du mort pour l'examiner. La feuille ne contient que ces quelques mots : « *Un tient vaut mieux que deux trois tu l'auras* ». Dubitatif, vous quittez la grotte par un tunnel qui s'ouvre au nord. Rendez-vous au **200**.

26

Vous prenez place sur le petit banc sculpt  dans l'alb tre. La v g tation fait  cran   la pluie fine, mais continue. L'endroit devait  tre agr able autrefois, mais   pr sent ces lieux abandonn s vous mettent mal   l'aise. La sensation que quelque chose s'enroule autour de votre cou vous tire de vos pens es. Les plantes grimpantes qui vous entourent sont des Vignes  trangleuse ! Affol , vous essayez de vous d p trer, mais les lianes resserrent l' tau. Lancez 2 d s, si le r sultat est inf rieur   votre total d'HABILET , vous r ussissez   trancher les liens et   vous lib rer. Sinon, vous perdez 2 points d'ENDURANCE : recommencez alors le processus. Si votre troisi me tentative est toujours infructueuse, vous suffoquez et votre aventure prend fin ici. Si vous survivez   cette  preuve, vous pouvez jeter une pi ce dans l'eau et faire un v eu (rendez-vous au **104**), fouiller le fond de la fontaine (rendez-vous **258**) ou continuer   suivre l'all e (rendez-vous au **347**).

27

Vous vous empressez de fourrer les Boules de Cire dans vos oreilles. Vous êtes à présent sourd au baratin du Vampire. Rendez-vous au **136**.

28

Vous cheminez à pas de loup vers la gargouille assoupie. Si vous possédez la compétence de DISCRÉTION, la statue demeure immobile, rendez-vous au **275**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **305**.

29

L'air vous manque et vos poumons se gorgent de l'eau sale. Ainsi s'achève votre aventure, tout au fond de l'étang. Mais ne vous en faites pas trop : peut-être pourrez-vous entreprendre une carrière de Noyé en ce lieu maudit, en compagnie de votre nouveau camarade ! Et si la chance vous sourit, un infortuné viendra à passer, aussi imprudent que vous étiez, et vous pourrez l'inviter à se joindre à votre confrérie...

30

Vous calez une chaise contre la porte pour prévenir toute intrusion et vous vous étendez sur le lit moelleux. Vous ne tardez pas à trouver le sommeil, et vous vous éveillez deux heures plus tard, confus mais reposé. Vous récupérez 2 points d'ENDURANCE. Vous regagnez le hall et vous pouvez à présent vous diriger vers l'escalier au coin sud-est du hall (à moins que vous n'ayez déjà visité la prison, rendez-vous au **151**) ou traverser le hall vers le nord (rendez-vous au **299**).

31

Vous bondissez sur le Vampire pour en finir. Celui-ci n'a pas encore la force de se débattre, et votre pieu le transperce avec un son répugnant. Une tache rouge sombre s'étend sur ses vêtements, puis tout son corps se ratatine et sèche, et enfin le corps pétrifié tombe en poussière. À présent vous voilà tranquille, et vous pouvez soit vous intéresser à la cheminée (rendez-vous au **302**), soit vous approcher de la porte au visage de jade (rendez-vous au **389**), soit quitter le salon côté sud (rendez-vous **249**).

32

La route continue de monter. Loin au nord vous distinguez des sommets enneigés ; le château se trouve quelque part au pied de ces monts. Vous espérez rejoindre Yori avant la nuit et vous hâtez le pas. Surgissant d'un taillis sans faire

le moindre bruit, un elfe vous barre le passage, sa longue épée au clair. Il a levé sa main gauche, deux doigts en l'air, comme pour retenir le geste de la femme elfe qui se tient derrière lui, son arc armé et bandé dans votre direction. Ils portent de magnifiques manteaux d'un vert très foncé, bordés de fourrure et refermés par une broche d'argent en forme d'ours. L'homme vous demande qui vous servez. Allez-vous répondre la Flamme (rendez-vous au **110**), le dieu des récoltes (rendez-vous au **222**) ou le comte de Kharov (rendez-vous au **373**) ?

33

Vous traversez la cour vers l'est pour vous rendre aux écuries. Il suffit de pousser un battant de bois pour y entrer. L'endroit est très sombre et vous devez allumer votre lanterne pour y voir quelque chose. Les écuries sont sales, mal entretenues et il y règne une forte odeur de crottin. Vous dénombrez huit stalles dont deux seulement sont occupées par des chevaux maigres et vieillissants. Qu'allez-vous faire ?

- ☉ Inspecter les stalles (rendez-vous au **147**) ?
- ☉ Fouiller un tas de paille dans un coin (rendez-vous au **213**) ?
- ☉ Grimper une échelle de bois qui conduit à un palier (rendez-vous au **293**) ?
- ☉ Sortir et vous rendre à la porte nord (rendez-vous au **256**) ?
- ☉ Sortir et vous rendre à la porte ouest (rendez-vous au **375**) ?

34

Vous vous accroupissez et vous creusez le sable autour des restes épars de la chaloupe. Vos doigts rencontrent un objet dur et vous dégagez un petit coffret d'ivoire. Cependant, alors que vous vous efforcez de l'ouvrir, le sol se met à vibrer. Votre remue-ménage a éveillé un Ver des Sables. L'annélide jaillit dans un tourbillon de sable. Sa tête s'élève à plus des quatre mètres et s'ouvre en trois pans, dévoilant une bouche assez grande pour vous gober ton rond.

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
VER DES SABLES (BÊTE)	6	14	3



Si vous remportez ce combat, rendez-vous au **297**.

Prenez un Repas ici si vous le désirez. Vous êtes fourbu après les épreuves que vous avez affrontées au cours des derniers jours et vous vous détendez en écoutant le son paisible des gouttes d'eau qui clapotent sur le toit de la chapelle (le repos vous permet de récupérer 4 points d'ENDURANCE supplémentaires). Bientôt la pluie diminue, puis cesse complètement. Un pâle rayon de lumière traverse en oblique par un petit puits de lumière situé au-dessus de votre tête, faisant apparaître des particules de poussières qui volettent tranquillement. Le faisceau frappe le miroir de la statue qui redirige à son tour la lumière sur une fresque peinte au-dessus de la porte d'entrée. Voilà qui est curieux et vous examinez la statue de plus près : une petite rainure se trouve au niveau de la taille du personnage et celui-ci peut être pivoté, de même que le miroir. Vous portez votre attention sur la fresque : une famille est installée dans une clairière pour un pic-nique au clair de lune. Le Père tend un morceau de pain à chacun, la Mère recoud le ventre d'un poisson, l'Enfant étreint un petit renard, et un Loup les observe, caché derrière un arbre. L'inscription « *Et la Lumière Naquit* » est peinte au bas de l'ensemble. Il s'agit sans doute d'une énigme et vous pouvez orienter le faisceau de manière à éclairer l'un ou l'autre des personnages (vous regrettez de n'avoir pas été plus assidu aux offices religieux de la Lumière...). Qu'allez-vous faire ?

- ☉ Éclairer l'Enfant (rendez-vous au 70) ?
- ☉ Éclairer la Mère (rendez-vous au 137) ?
- ☉ Éclairer le Père (rendez-vous au 318) ?
- ☉ Éclairer le Loup (rendez-vous au 359) ?
- ☉ Quitter la chapelle (rendez-vous au 57) ?



Vous vous agrippez aux lierres et entreprenez l'ascension. La fenêtre au-dessus de vous n'est qu'à quelques mètres, mais soudain une créature repoussante surgit par-dessus le rebord. Son corps est long, noir et luisant. Son visage évoque étrangement celui d'un homme sans expression. Il se meut dans votre direction en ondoyant sur la paroi de pierre à laquelle ses pattes courtes et

gluantes adhèrent. Cette aberration est un Hélooderme, et en le combattant de cette position inconfortable, vous devez réduire votre *Force d'Attaque* de 2 points.

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
HÉLODERME (MONSTRE)	6	11	3



Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **108**.

37

Vous suivez le passage sur une vingtaine de mètres puis il bifurque sur votre gauche. Non loin de là se trouve une solide porte dans le mur de droite. Vous constatez que celle-ci est verrouillée. Vous collez votre oreille contre le panneau, mais vous n'entendez rien. Si vous possédez la compétence de CROCHETAGE vous pouvez tenter de l'ouvrir, rendez-vous dans ce cas au **96**. Sinon vous pouvez essayer d'enfoncer la porte, rendez-vous au **248**, ou poursuivre votre chemin en vous rendant au **367**.

38

Vous bredouillez que votre cheval a perdu un fer sur la route, ce qui vous a fait perdre un temps précieux. « Vraiment..., et qu'étiez-vous donc censé apporter ? La question vous prend au dépourvu. Allez-vous répondre « des armes » (rendez-vous au **73**), « des herbes » (rendez-vous **140**), ou bien « des organes » (rendez-vous au **265**) ?

39

Vous avancez dans un couloir large d'une dizaine de mètres, jalonné de grandes colonnes de pierres de part et d'autre. Des petits tas d'ossements sont empilés ici et là, et votre lanterne éclaire des ombres fugitives qui se meuvent dans les recoins les plus sombres. Droit devant, à bonne distance, vous percevez le son de sabots qui percutent le sol de pierre : un énorme étalon noir apparaît en passant sous une arcade. De la fumée s'échappe de ses naseaux et ses yeux rougeotent comme des charbons ardents. Il ne s'agit pas d'un cheval ordinaire, mais plutôt d'un Cauchemar, un démon personnifié sous la forme de cet animal. L'étalon s'ébroue, piaffe et vous charge ! Qu'allez-vous faire ?

☉ Vous réfugier derrière une colonne (rendez-vous au **92**) ?

☉ Ouvrir le Bocal de Lucioles (rendez-vous au 255) ?

☉ L'attendre de pied ferme (rendez-vous au 363) ?

40

Accaparé par l'apparition, vous n'aviez pas remarqué la bête qui s'est approchée, et en vous retournant vous vous retrouvez face à face avec un énorme chien noir. Le molosse vous observe en émettant un grondement sourd et une bave visqueuse s'échappe en filets de sa gueule entrouverte. Ses yeux rouges brillent comme du feu et on le croirait sorti tout droit de l'enfer. Si vous possédez une Fiole de Poison, vous pouvez tenter de la verser sur une de vos rations (rayez dans ce cas 1 Repas de votre *Feuille d'Aventure*) et la jeter au chien (rendez-vous au 75). Sinon préparez-vous à l'affrontement (rendez-vous au 174).

41

Vous passez l'anneau à votre doigt et vous prenez instantanément l'apparence des moines qui vous entourent. Médusé, celui qui vous observait se remet à son travail, trempant soigneusement sa plume dans un encrier. L'illusion est parfaite et vous en profitez pour fureter dans le scriptorium. La plupart des ouvrages traitent de magie noire et de nécromancie. Posé sur un petit autel se trouve un étrange scarabée taillé dans une pierre rougeâtre et vous le glissez discrètement dans votre poche (notez le Scarabée Rouge sur votre *Feuille d'Aventure*). À présent certains copistes murmurent entre eux et vous décidez de quitter les lieux avant qu'ils ne découvrent votre artifice. Rendez-vous au 11.

42

Vous arrivez à un croisement. Vous ignorez le chemin qui vous fait face et qui semble bifurquer vers le sud pour vous engager sur la voie nord-est. Le sentier devient plus escarpé et vous entreprenez l'ascension d'une colline. Les feuilles brunes des chênes emportées par le vent s'amoncellent sur le sol humide. Un peu plus loin, à votre gauche, vous distinguez une tour à moitié écroulée perchée sur une saillie rocheuse. Sa base est couverte de plantes grimpantes et de mousse tandis que son sommet se perd dans la brume. Souhaitez-vous explorer la tour (rendez-vous au 306) ou continuer à suivre le sentier (rendez-vous au 131) ?

43

Le tableau de gauche est le portait d'une famille. Debout à l'arrière se trouve un

homme richement vêtu, avec un visage ténébreux qui vous fait frissonner. Sa main droite est posée sur l'épaule d'une ravissante jeune femme, au regard triste, installée dans un petit fauteuil de velours violet et vêtue d'une robe distinguée de couleur crème. La main gauche enserme un petit garçon frêle au teint hâve. S'agit-il des Kharov ? Le tableau de droite représente une scène de chasse : des cerfs et des renards pourchassés par une meute de chiens, eux-mêmes suivis par un groupe de chasseurs à cheval qui s'enfoncent dans la futaie. Les essences des arbres et les lieux vous évoquent vaguement la Forêt Noire, peut-être était-elle moins sombre au temps de son apogée. Allez-vous scruter de plus près le portrait (rendez-vous au **119**) ou la scène de chasse (rendez-vous au **250**) ?

44

Vous prenez la Flûte en Os et vous soufflez dans l'embout. Vos doigts sont mus par la volonté de la flûte magique et s'activent pour boucher les trous. L'alternance des notes crée une mélodie tragique qui semble envoûter les rats. La plupart quittent le corps du Maître des Rats, formant une procession funèbre qui se saborde en plongeant dans la fosse. À présent il y a de nombreuses brèches dans l'armure frétilante de votre adversaire, et vous pourrez diminuer son HABILITÉ de 2 points et son ENDURANCE de 4 points avant d'engager le combat. Rendez-vous au **219**.

45

Vous passez le reste de la nuit à vous retourner en tous sens, et lorsque vous trouvez le sommeil l'aube pointe déjà. Vous récupérez tout de même 2 points d'ENDURANCE. Si vous le voulez, vous pouvez aussi prendre un Repas ici. Il est temps de quitter ces lieux et de marcher pour atteindre la Forêt Noire. Si vous avez tué le Loup-Garou durant la nuit, le bruit de votre exploit s'est répandu et les pauvres habitants de Rana vous offrent de la nourriture pour 2 Repas (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous prenez la route en direction du nord, rendez-vous au **112**.

46

Vous fixez le miroir et croyez apercevoir des ombres fugitives qui se manifestent puis se rétractent. Les poils de vos bras se hérissent lorsque vous sentez un souffle chaud et humide passer tout près de vous. Le miroir s'emplit de buée, puis, lentement, une étrange inscription apparaît, comme tracée du bout d'un doigt, mais vous n'en comprenez pas le sens.

2012121

L'étrange phénomène s'interrompt au bout d'une minute, vous laissant pantois. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez à présent sortir sur le balcon (rendez-vous au **223**) ou quitter la pièce, soit pour ouvrir la seconde porte (rendez-vous au **102**), soit pour poursuivre votre chemin (rendez-vous au **259**).

47

Lorsqu'elle aperçoit le croissant de lune qui orne votre front, la femme se met à vous injurier en vous traitant de sale créature du comte. De ses doigts émane une boule de lumière qu'elle projette vivement. Malgré l'espace exigü de la cellule, vous plongez au sol, esquivant l'orbe de peu. Toute explication est vaine, mais comme elle semble être une ennemie farouche du comte, vous vous contentez de prendre la poudre d'escampette. Vous prenez cette fois la direction du nord, rendez-vous au **39**.

48

Les elfes vous conduisent sur une petite piste qui coupe à travers les arbres vers le nord-est. Yfir vous fait signe d'être silencieux. Bientôt vous apercevez les ruines du fortin. L'endroit est magnifique ; il n'est resté plus que quelques murs écroulés, dont la hauteur varie entre votre genou et votre tête, et ici et là des arches de pierres traversées par des lambeaux de brumes. La végétation (arbres, plantes et fleurs) s'est agglutinée à la construction. Vous parcourez un antique couloir en direction nord. Une petite alcôve s'ouvre sur votre gauche : souhaitez-vous fouiller cet endroit (rendez-vous au **379**) ou poursuivre dans le passage (rendez-vous au **243**) ?

49

Vous ouvrez le volumineux ouvrage... Estomaqué, vous contemplez la gueule béante qui s'anime, parée de plusieurs rangées de dents tranchantes. Le camouflage de la Mimique était parfait, et l'ignoble bouche se referme sur votre main droite. Le sang coule sur votre avant-bras tandis que vous fracassez la Mimique sur la surface dure du sol. Enfin elle lâche prise et vous transpercez la créature de votre lame. Ses dents ont laissé de profonds sillons dans votre chair et vous perdez 1 point d'HABILETÉ ainsi que 4 points d'ENDURANCE. Vous maudissez votre malchance. Qu'allez-vous faire ?

☞ Ouvrir le livre *Art des Pierres* (rendez-vous au **146**) ?

- ☯ Examiner le volume *Herbes de la Forêt Noire* (rendez-vous au **290**) ?
- ☯ Quitter la bibliothèque et essayer la porte latérale (rendez-vous au **117**) ?
- ☯ Revenir en arrière et prendre le couloir est (rendez-vous au **315**) ?

50

La jeune fille ne semble pas vous entendre. Vous vous approchez doucement, puis elle se retourne. Sa peau est blanche et diaphane, hormis les ecchymoses rouges tout autour de son coup. Lentement elle lève un bras et vous désigne du doigt. Il s'agit d'un esprit ! Souhaitez-vous l'attaquer avec votre arme (rendez-vous **251**), demeurer sur place sans bouger (rendez-vous **303**) ou vous enfuir en suivant le chemin (rendez-vous au **347**) ?

51

Vous repoussez de votre pied le tas de plumes informes qui gît par terre. Un autre éclair déchire le ciel et vous révèle un immense chêne blanc au fond du jardin. Sur son tronc noueux, vous avez cru apercevoir des visages pétrifiés et hurlants. Un sac de toile traîne au pied de l'arbre. Allez-vous tenter de vous en emparer (rendez-vous au **307**) ou rentrer par la porte double (rendez-vous au **88**).

52

Vous entrez dans un luxueux bureau. Une bûche grésille doucement dans une cheminée de briques rouges. Les étagères sont encombrées de manuscrits et vous y remarquez aussi une petite boîte en peau de lézard. Sur un secrétaire en bois raffiné sont déposés 8 Pièces d'Or et un petit parchemin que vous déroulez : « *Clara de Lutrec a été amenée dans la cellule sud des catacombes.* » Que souhaitez-vous faire ?

- ☯ Ouvrir la boîte (rendez-vous au **216**) ?
- ☯ Inspecter les tiroirs du secrétaire (rendez-vous au **378**) ?
- ☯ Sortir et ouvrir la porte en ogive (rendez-vous au **266**) ?
- ☯ Rebrousser chemin et prendre le couloir est (rendez-vous au **315**) ?

53

Vous ouvrez la porte qui donne sur une pièce glaciale : les battants de la fenêtre sont ouverts et un fort vent s'engouffre en ballottant les rideaux en tous sens. Les murs sont lézardés, et le mobilier absent. Vous fermez les panneaux de bois pour allumer votre lanterne, mais alors vous discernez une gravure sur le cadre

de la fenêtre, dessinée à la pointe d'un couteau. Cependant l'ensemble est minuscule et vous ne parvenez pas à la déchiffrer. Avez-vous une Loupe ? Si oui, rendez-vous au **374**. Sinon, vous pouvez vous rabattre sur la seconde porte (rendez-vous au **240**) ou poursuivre plus avant dans le passage (rendez-vous au **355**).

54

Vous pénétrez dans le trou; il s'agit d'une galerie creusée dans le sol, mais vous devez courber le dos pour vous y déplacer. Le boyau descend en pente douce sur quelques mètres. Une odeur de terre humide et de pourriture emplit vos narines. À la lumière de votre lanterne, vous distinguez à présent un embranchement. Si vous voulez prendre à gauche, rendez-vous au **160**. Si vous préférez inspecter le tunnel de droite, rendez-vous au **391**.

55

« Ainsi donc nos créatures l'ont débusquée. Plus rien ne peut s'opposer au Maître désormais. » Rendez-vous au **185**.

56

Vous suivez le conduit sur une trentaine de mètres. Le plafond est si bas que vous avancez plié en deux. Le boyau se termine par une ouverture en demi-cercle condamnée par de solides barreaux de fer. La lueur émanait d'une bougie fixée à même le sol d'une petite pièce qui se trouve de l'autre côté. Un être y est allongé sur une paille, enveloppé de lambeaux de guenilles de la tête aux pieds. Il tend un bras décharné à travers les barreaux. « Approchez, approchez, si vous aimez les bonnes affaires... » Souhaitez-vous voir ce qu'il a à proposer (rendez-vous au **341**) ou faire demi-tour et prendre la direction nord (rendez-vous au **273**) ?

57

Vous cheminez vers le nord sur la large piste. Dans cette région les grands conifères aux troncs tordus sont nombreux, mais plusieurs de leurs branches ont séché et n'ont plus d'aiguilles. S'agit-il d'une maladie ou est-ce dû à l'influence du mal qui règne en ces terres ? Vous parvenez à un grand pont de pierre, et au loin se profile les contours du château ! Le pont enjambe une rivière impétueuse qui coule vers l'est à près de quinze mètres en dessous. Le vent froid s'engouffre et mugit dans la faille, et plus loin le cours d'eau chute et se fracasse sur des rochers en contrebas en produisant un embrun qui vous

asperge de fines gouttelettes. Malheureusement la section centrale du pont s'est écroulée ; chercher un autre accès pourrait requérir des jours de marche et vous écarterez cette possibilité. Si votre sac à dos contient une Corde, rendez-vous au **81**. Si vous préférez vous fier au Parchemin de Lévitacion, rendez-vous **179**. Enfin, si vous n'avez ni un l'autre, ou si vous aimez le risque, vous devrez tenter un bond périlleux. Rendez-vous au **342**.

58

Vous êtes face au panneau de fer, et vous tirez le levier qui commande son ouverture. La porte se soulève lentement en grinçant, dégagant l'entrée d'une seconde pièce circulaire, beaucoup plus petite cette fois. Vous vous y engagez. La salle est vide, à l'exception de deux nouveaux leviers, situés de chaque côté, et il n'y a pas d'autre issue. L'endroit est sûr et vous pouvez prendre un Repas ici si vous le désirez. Allez-vous à présent abaisser le levier de gauche (rendez-vous au **234**) ou le levier de droite (rendez-vous au **381**) ?

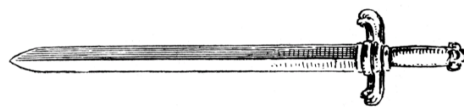
59

Si vous possédez la compétence de SIXIÈME SENS, vous remarquez la pierre légèrement surélevée et vous évitez d'y mettre le pied. Dans le cas contraire, vous déclenchez le piège en marchant vers l'alchimiste. Il s'ensuit une violente explosion qui vous inflige 1 dé 6 + 1 points d'ENDURANCE de dégâts. Si vous êtes vêtu de la Cape Anti-Feu réduisez de 2 points les dommages. Rendez-vous au **130**.

60

Vous échangez un regard avec les elfes ; Aerin encoche une flèche et vise un Orque appuyé sur une des colonnes de pierre. Le projectile transperce le coup du monstre qui s'écroule en gargouillant. Vous faites irruption dans la salle, et chacun de vous combat un des Orques toujours debout :

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
ORQUE (MONSTRE)	6	11	1 dé 6



Vous inspectez rapidement l'endroit après la bataille, mais il n'y a rien d'intéressant, et aucune arme des Orques n'est digne de se pencher pour y regarder de plus près. Rendez-vous au **215**.

61 ◉

Vous poussez le verrou et vous vous étendez sur un canapé de velours vert. La mélopée d'une averse battant les carreaux et le crépitement du feu vous plonge dans le sommeil. Votre vie d'aventurier vous a accoutumé à contrôler la durée de vos songes et vous vous éveillez au bout de deux heures, ragailardi de 2 points d'ENDURANCE. Vous quittez le boudoir et poursuivez jusqu'à l'embranchement. Allez-vous prendre le passage à gauche (rendez-vous au 158) ou grimper l'escalier de droite (rendez-vous au 343) ?

62

Le café est noir et son goût est fort et âcre, mais sa chaleur vous revigore. Vous gagnez 1 point d'ENDURANCE et 1 point de CONCENTRATION. Vous pouvez maintenant goûter la liqueur (rendez-vous au 237), porter votre attention sur les toiles (rendez-vous au 43) ou quitter la salle à manger (rendez-vous au 333).

63

Le sentier s'enfonce au cœur de la forêt. Parfois il vous faut enjamber de gros troncs d'arbres morts tombés en travers de la route, couverts de larges champignons orangés. Vous observez du coin de l'œil les branches des arbres menaçants ; on dirait presque qu'elles ploient dans votre direction, prêtes à vous saisir. Tout à coup des petites boules de lumière bleue et vacillante vous entourent. Ce sont des feux follets qui volettent délicatement et sans bruit, et après quelques tours ils se dirigent lentement vers le cœur de la forêt, formant une piste lumineuse. On dirait presque qu'ils vous invitent à les suivre. Si vous voulez pénétrer dans le boisé à leur suite, rendez-vous au 124. Si vous préférez continuer à suivre le sentier, rendez-vous au 189.

64

Vous prononcez le nombre à voix haute et la mystérieuse porte tourne en grinçant. Vous entrez dans une pièce au sol tapissé et éclairé par une lampe suspendue. Sur une étagère est posé un flacon de verre dans lequel tourbillonne un liquide orangé. Si vous possédez la compétence d'ALCHIMIE rendez-vous au 205. Sur un petit autel se trouve une stèle d'un bleu très foncé striée de fines veinures noires. Que souhaitez-vous faire ?

☉ Boire le liquide (rendez-vous au 235) ?

☉ Poser les mains sur la stèle (rendez-vous au 326) ?

☉ Quitter la salle vers la grotte du monstre (rendez-vous au 153) ?

☪ Sortir et inspecter les miroirs (rendez-vous au 371) ?

65

Vous marchez sur la pointe des pieds, les sens en alertes, et vous atteignez l'autre côté de la caverne en poussant un soupir de soulagement. Les Chauves-Souris Vampires n'ont pas bougé de leur perchoir. Rendez-vous au 399.

66

« Vous devriez plutôt demander comment ne pas trouver Kharov... mais si vous y tenez tant, il passe tout son temps à roder dans les catacombes. On y accède par le salon qui conduit à la chapelle. » Les bruits de la conversation ont alerté les gardes et vous vous précipitez vers l'escalier pour en remonter les degrés quatre à quatre. Rendez-vous au 242.

67

Vous remuez la terre meuble d'où est sorti le Revenant. Soudain vos doigts touchent quelque chose de dur et froid. Vous affermissiez votre poigne sur ce qui semble être la garde d'une épée et vous déterrez une arme magnifique. Il s'agit d'une *Lame de Lindelt* ! Une fois dépoussiérée, vous admirez l'épée, forgée d'un acier argenté aux reflets bleutés. Vous vous demandez si le Revenant était autrefois un légendaire paladin de Lindelt. Cette épée longue est de type *Normal* et inflige 1d6 + 1 de dégâts. De plus la lame est bénie et chaque fois que vous terrasserez un adversaire lors d'un combat vous regagnerez 1 point d'ENDURANCE (vous devrez porter le coup fatal avec l'épée pour ce faire). Si ce n'est déjà fait, vous pouvez mettre le bandeau cuivré sur votre tête (rendez-vous au 277) ou le laisser là et quitter cet endroit (rendez-vous au 356).

68

Vous pénétrez dans un passage éclairé couvert d'un épais tapis de couleur bleu foncé qui étouffe le bruit de vos pas. Un peu plus loin le couloir oblique vers la gauche. Si vous possédez la compétence de SIXIÈME SENS, rendez-vous au 229. Si vous avez capté dans la cuisine une conversation au sujet d'une porte dérobée, rendez-vous au 289. Dans les autres cas vous longez le corridor, rendez-vous au 340.

69

Un passage permet de quitter la caverne au nord, et vous traversez la plage, lorsque votre pied bute sur un morceau de bois. Il s'agit des vestiges d'une

embarcation de petite taille. D'autres débris de caisses et de tonneaux sont à moitié ensevelis. Vous vous demandez si autrefois des bateaux pouvaient accéder à cette crique souterraine. Quoi qu'il en soit si vous désirez fouiller le sable, rendez-vous au **34**. Si vous préférez poursuivre vers la sortie, rendez-vous au **304**.

70

Vous dirigez la lumière sur l'Enfant... La statue vibre et une décharge fulgurante vous traverse de la tête aux pieds. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Retournez au **35** pour faire un nouveau choix.

71

Vous voici emprisonné dans une petite pièce d'à peine deux mètres carrés, fermée par une solide porte munie de barreaux. Malheureusement il est impossible de forcer la porte ; par chance vous disposez de tout votre équipement. Vous devez vous évader le plus vite possible. Si vous possédez la compétence de CROCHATEGE ou de l'Acide à Serrure, vous pouvez ouvrir la porte, rendez-vous au **125**. Sinon vous aurez beau vous évertuer contre les murs de votre prison, mais rien n'y fera. Bientôt, vous connaîtrez votre châtiment !

72

Le monstre s'avance vers vous sur ses pattes velues. Vous tirez votre arme et l'attendez de pied ferme.

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
ARAIGNÉE GÉANTE (BÊTE)	6	12	1 dé 6



Si vous êtes vainqueur, un liquide verdâtre s'écoule du corps de l'araignée morte. Vous fouillez le sol du repère et vous découvrez 8 Pièces d'Or ainsi qu'un pendentif accroché à une petite chaîne d'argent. Il s'agit d'une feuille d'orme sculpté dans un alliage brillant. Vous reconnaissez ce symbole, elle appartenait à un Chevalier du Guet ! Comment diable a-t-elle pu se retrouver dans ce trou perdu ? Vous passez l'Amulette du Guet à votre cou (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Son aura effraie les forces du mal, dorénavant ajoutez 1 point à votre *Force d'Attaque* si vous combattez des créatures de type MORT-VIVANT. Ragailardi par cette heureuse découverte, vous décidez qu'il est grand temps de

quitter le trou et de reprendre la route, rendez-vous au **201**.

73

Sélène s'esclaffe. « Mauvaise réponse ! » Rendez-vous **217**.

74

Vous poussez le lourd battant de la porte. La femme relève la tête. De son visage aux traits élégants, vous déduisez qu'elle est âgée d'une trentaine d'années. Ses longs cheveux bruns sont noués en une tresse qui repasse par-dessus son épaule. Ses vêtements sont ceux d'une aventurière et de toute évidence elle ne porte pas les stigmates d'une longue captivité. Si votre front est orné de la Marque du Sang, rendez-vous au **47**. Sinon, si vous êtes en possession du Médaillon de la Lumière ou si vous avez rencontré Annabelle de Lutrec, rendez-vous **196**. Dans tous les autres cas, rendez-vous au **292**.

75

Vous enduisez la nourriture de poison et vous lancez le tout derrière le molosse. Celui-ci se précipite sur le paquet et pendant qu'il s'affaire à éventrer le tissu plié qui contenait le repas vous filez en douce. Un peu plus loin vous jetez en coup d'œil en arrière : le chien se roule au sol en couinant et en crachant une mousse blanchâtre. Vous quittez précipitamment le cimetière, rendez-vous au **347**.

76

Vous pénétrez dans une chambre sale et poussiéreuse, au mobilier réduit. Un lit bancal avec une patte cassée est placé au centre de la pièce, un grand miroir incrusté dans un cadre d'ivoire repose sur un secrétaire contre le mur de droite et au fond de la pièce une petite arcade permet apparemment d'accéder à un balcon. De temps à autre vous avez l'impression de distinguer un étrange reflet dans le miroir. Voici vos choix :

- ☉ Examiner le miroir de plus près (rendez-vous au **46**) ?
- ☉ Sortir sur le balcon (rendez-vous au **223**) ?
- ☉ Quitter la pièce et ouvrir la seconde porte (rendez-vous au **102**) ?
- ☉ Quitter la pièce et poursuivre plus avant (rendez-vous au **259**) ?

77

Vous remarquez une cavité circulaire au niveau du bassin et vous insérez le

disque de bronze gravé de la pieuvre. Un grondement se fait entendre, et soudain les chevaux de mer expulsent des jets d'une eau turquoise et chatoyante qui remplit le bassin. Souhaitez-vous vous baigner dans le bassin (rendez-vous au 334) ou quitter la caverne par le tunnel d'en face (rendez-vous au 200) ?

78

Vous amorcez une longue descente en suivant la piste. Celle-ci s'arrête brusquement au bord d'un étang stagnant. Pas une ride n'en trouble la surface. Une vieille barque est attachée à un poteau près de vous. Si vous souhaitez utiliser la barque pour traverser de l'autre côté, rendez-vous au 261. Si vous préférez contourner l'étang en longeant la berge, rendez-vous au 377.

79

Vous voici dans un luxueux salon. Un feu ronfle dans une énorme cheminée. Une étrange porte noire ornée d'un visage de jade se trouve de l'autre côté. Au sud, quelques degrés de pierre permettent de quitter la pièce. Installé sur un canapé, un homme à la peau blanche dépose une coupe remplie d'un liquide rouge et visqueux et se lève à votre entrée en rectifiant sa tenue. Son sourire chaleureux révèle de longues canines : vous avez affaire à un Vampire ! Il vous invite à prendre place sur le canapé, et sa proposition semble des plus séduisantes. Si vous portez le Bandeau de Volonté, rendez-vous au 136. Si vous possédez des Boules de Cire, vous pouvez tenter cette défense en vous rendant au 27. Sinon, rendez-vous au 276.

80

Vous entrez dans une chambre imprégnée de relents de bière. Jusqu'à présent assoupi sur une paille, un homme repoussant se retourne vers vous. Il se redresse en essuyant une coulée de bave avec sa manche, ses touffes de cheveux sales plaquées sur son crâne, et vous observe un instant de son regard torve. Comprenant que vous n'avez rien à faire là, le bossu se lève et empoigne son arme, une vulgaire patte de chaise. Il est trapu et large ; son poing aux doigts boudinés est de la taille de votre tête.

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
BOSSU (COMMUN)	7	12	1 dé 6 - 1



Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 354.

81

Vous enroulez la corde autour d'une solide branche que vous lancez dans l'espoir qu'elle se coince entre les troncs jumeaux d'un cèdre qui pousse de l'autre côté du gouffre. L'opération s'avère très difficile, car vous peinez à projeter la branche sur une si grande distance. Après une heure d'efforts, vous réussissez enfin le tir parfait, par le plus grand des hasards ! La branche s'est solidement prise entre les deux troncs, et de votre côté du pont vous enroulez l'autre bout de la corde autour d'un gros arbre. Parvenu à la section écroulée vous vous suspendez à la corde, la tête en bas, et vous traversez sans encombre. Vous devez abandonner la Corde ici (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au **93**.

82

Vous débouchez le flacon et versez L'Eau Bénite sur le corps du Vampire. Il se met à crier et se tortille. L'eau consacrée le brûle et de la fumée inodore s'élève. Ses mouvements cessent complètement : le Vampire n'est plus qu'un tas informe à demi carbonisé. Vous pouvez désormais examiner la cheminée (rendez-vous au **302**), vous intéresser à la porte au visage de jade (rendez-vous au **389**) ou quitter le salon côté sud (rendez-vous **249**).

83

Vous ignorez le sac de cuir et les lumières vous guident jusqu'à une petite clairière puis se dissipent. L'endroit est sombre et imprégné de mystère. Masqués par la végétation, les vestiges d'un petit muret de pierre pointent çà et là. Juste à côté il y a un monticule de terre recouvert de fleurs séchées, au sommet duquel une croix en bois vermoulu est plantée. Un grand corbeau noir était perché sur la croix ; à votre approche il s'envole en poussant d'assourdissants croassements. Vous sursautez lorsqu'une main squelettique s'extirpe de terre en tâtonnant. Voulez-vous faire marche arrière et vous enfuir (rendez-vous **356**) ou allez-vous attendre la suite des événements (rendez-vous au **145**) ?

84

Clara prononce une formule du bout des lèvres, et un éclair fuse pour frapper la main. Celle-ci s'ouvre et retombe au sol, tétanisée. Vous avez ressenti le choc et vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Clara hausse les épaules « Désolée, c'était le seul moyen... ». L'horrible main se redresse, se déplace comme une araignée et grimpe le long du cours de la momie pour s'ajuster à son bras mutilé. Rendez-

vous au **366**.

85

Vous soufflez de toutes vos forces dans le Cor de Chasse. Le bruit est amplifié lorsqu'il rebondit sur les parois de la caverne et l'écho est assourdissant. Les Chauves-Souris, qui se dirigent à l'aide de la répercussion des sons, sont totalement désorientées et incapables de vous localiser. Vous subissez quelques égratignures lorsqu'au hasard elles vous accrochent au passage (vous perdez 2 points d'ENDURANCE), mais vous parvenez à traverser la caverne sans trop de dommages. Rendez-vous au **399**.

86

Le pouvoir des Reliques est puissant : elles brillent et vous enveloppent de lumière. Leur aura forme un bouclier qui vous protège des pouvoirs diaboliques de Kharov. Le rayon ténébreux est dévié et la bouche du nécromancien se tord en un rictus de rage. Rendez-vous au **288**.

87

Vous parvenez tant bien que mal à agripper le Couteau de Chasse. Sa lame est bien affûtée et vous coupez aisément les fils de la toile qui vous retenaient. L'araignée s'agite, furieuse, et vous allez devoir la combattre en vous rendant au **72**.

88

Vous poussez les battants et entrez dans le château. Vos vêtements, trempés par l'averse, s'égouttent sur le sol froid et lisse. Vous vous trouvez dans un corridor orienté vers le nord. Au sud le passage est bloqué par un panneau de fer. Du côté est se trouve une porte barricadée de l'extérieur. Voulez-vous ouvrir la porte (rendez-vous au **23**) ou suivre le corridor vers le nord (rende-vous au **362**) ?

89

Vous tendez l'oreille un peu plus, allant jusqu'à l'appuyer contre la porte. « Réparé... porte dérobée... après le coude. » Il semble que la conversation soit terminée. Vous entendez une porte claquer, puis plus rien : apparemment tout le monde à quitter la pièce. Vous ouvrez la porte, rendez-vous au **314**.

90

Vous tirez la lourde porte qui grince sur ses gonds. Vous pénétrez dans une

immense salle circulaire. L'escalier en colimaçon qui menait aux étages de la tour s'est effondré. Des oriflammes sont suspendues aux murs, et des banches noueuses s'infiltrèrent par les vitraux cassés qui laissent filtrer quelques rayons de lune. Les pousses des arbres ont envahi l'espace et se mêlent aux pierres disséminées au sol. Un chevalier portant une armure aux reflets argentés est assis sur une colonne renversée, le visage au creux de ses mains. Il relève lentement la tête, les yeux fous, et sa peau nécrosée dévoile sa mâchoire squelettique. Il empoigne un formidable espadon et avance vers vous. Si vous le souhaitez vous pouvez prendre la fuite et opter entre les corridors sud-est (rendez-vous au 207) ou est (rendez-vous au 315). Sinon vous devez combattre le Paladin Corrompu. Lorsque vous perdez un *Assaut* lancez un dé pour déterminer l'action de votre ennemi.

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
PALADIN CORROMPU (MORT-VIVANT)	8	14	



1 à 4 : Le Paladin vous assène un coup de son espadon, dégâts 2 dés 6

5 : Il utilise son pouvoir de renforcement et gagne un bonus de 1 à sa *Force d'Attaque* et aux dégâts qu'il inflige jusqu'à la fin du combat (l'effet est cumulatif)

6 : Le Paladin récupère 4 points d'ENDURANCE

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **281**.

91

Le mécanisme est bien huilé et parfaitement fonctionnel : vous abaissez le levier, puis un système de contrepoids soulève la grille tout en enroulant une chaîne autour d'un axe. Vous brandissez votre lanterne et vous entrez dans la grotte malgré l'odeur nauséabonde. Tout à coup, un rat géant, dont le corps fait deux bons mètres de long, surgit de l'obscurité. De petits ossements éparpillés sur le sol craquent sous son poids. Le monstre découvre ses dents pointues. Voulez-vous tenter la fuite (rendez-vous au 208) ou camper sur votre position et affronter la bête (rendez-vous au 239) ?

92

Le Cauchemar se lance au galop et vous charge. Vous courez et plongez derrière

une colonne. Les sabots de l'étalon fou glissent sur la pierre lisse et il heurte le pilier de plein fouet. Rendez-vous au **349** – vous pourrez soustraire 4 points du total d'ENDURANCE du Cauchemar avant le début de la bataille.

93

La route file à nouveau vers le nord. Vous estimez qu'il vous faudra une heure pour atteindre le château, situé au pied de sommets enneigés. Vous traversez une grande étendue plate, parfois marécageuse, avec quelques arbres morts et noircis étalés dans la plaine. La route est légèrement surélevée, ce qui vous permet de garder les pieds au sec. Vous arrivez à un croisement, et en plissant les yeux en direction de l'ouest, vous distinguez quelque chose qui se dirige vers vous en soulevant la poussière. Souhaitez-vous attendre ici pour voir de quoi il s'agit (rendez-vous au **184**) ou préférez-vous repartir au plus vite (rendez-vous au **298**) ?

94

Vous suivez un court passage qui se termine par une porte dont le bois est gravé de feuilles de chênes et de cerfs cabrés. Vous tournez la poignée et pénétrez dans une armurerie. Une lampe à l'huile suspendue grésille et diffuse une odeur de brûlé. Des armures antiques, des piques et des lances sont empilées de chaque côté (si vous possédez un arc, vous pouvez regarnir votre stock de flèches, jusqu'à un maximum de 10 flèches). Mais ce qui retient votre attention est une épée particulière déposée sur un socle de pierre couvert de runes au fond de la salle. Sa lame est bleue aux reflets opalescents. Vous la prenez avec précaution et de l'épée émane de fines particules blanches : on dirait des flocons de neige qui se consomment au contact de l'air comme de minuscules tisons de feu. L'Épée de Glace est une arme de type *Normal* qui inflige 1 dé 6 de dégâts. Lorsque vous lancez le dé pour calculer les dégâts infligés, si vous obtenez un 5 ou un 6 votre adversaire est pétrifié par la glace ! S'il est toujours en vie vous remportez automatiquement l'Assaut suivant sans avoir à calculer la *Force d'Attaque* (vous devez frapper le même adversaire). L'effet de glaciation ne peut être appliqué deux fois de suite. Voici une heureuse découverte, et vous rejoignez la salle du prisonnier pour ouvrir la porte ouest. Si vous l'aviez libéré, rendez-vous au **169**. Sinon, rendez-vous au **226**.

95

Vous passez l'arche pour découvrir une pièce obscure mal éclairée. Face à vous s'ouvre une seconde arcade, semblable à celle que vous avez franchie. Le sol est

couvert d'un tapis rouge entremêlé de fils dorés qui créent des motifs géométriques. Du côté droit, un homme en cote de mailles émerge de l'ombre. Il se déplace lentement, la main crispée sur la garde d'une épée dont la pointe racle le sol. C'est alors qu'une vision vous glace le sang : il n'a pas de tête, au lieu de quoi un étrange trou noir et béant qui semble aspiré la lumière même. Il vous bloque la voie et vous ne pouvez éviter cet affrontement :

GUERRIER	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
SANS-TÊTE (MORT-VIVANT)	7	10	1 dé 6 + 1



Si vous remportez la bataille, vous ne trouvez rien qui ne soit digne d'intérêt après une fouille sommaire de l'endroit. Vous quittez la salle, et quelques mètres plus loin vous êtes face à un cul-de-sac. Vous effleurez le mur de pierre du bout des doigts, mais alors il coulisse sur le côté et se referme après votre passage. Rendez-vous au **79**.

96

Le mécanisme de la serrure est simple, et grâce à vos talents vous parvenez aisément à faire glisser le pêne. La porte s'ouvre sur une espèce de bric-à-brac. Le fouillis ne contient rien d'utile pour un aventurier de votre trempe, hormis un Miroir en Argent que vous glissez dans votre sac à dos. Vous refermez la porte et longez de nouveau le corridor. Rendez-vous au **367**.

97

Lancez les dés : si le résultat est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, vous atterrissez sagement dans la cour. Sinon, la chute est mauvaise et une blessure à la cheville vous cause une perte de 3 points d'ENDURANCE. Dans tous les cas, vous doutez à présent d'avoir fait un choix judicieux. Vous ne pouvez remonter au balcon et vous suivez donc vers l'est le petit sentier que vous aviez repéré. Celui-ci vous amène vers une serre vitrée, et en brandissant votre lanterne vous distinguez un capharnaüm de plantes et de pots de toutes sortes. Le sentier repart en direction du nord-ouest. Souhaitez-vous explorer la serre (rendez-vous **176**) ou poursuivre sur le sentier (rendez-vous **323**) ?

98

Le Troll est un adversaire redoutable et sa massue pourrait vous réduire en bouillie. À la fin de chacun des *Assauts*, déduisez 4 points du total d'ENDURANCE

du Troll, que vous ayez ou non remporté cet *Assaut* (se sont les blessures infligées au monstre par Yfir et Aerin).

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
TROLL (MONSTRE)	6	32	2 dés 6



Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **339**.

99

Vous vous dirigez vers le portail du château. Parvenu à mi-chemin, des êtres vaporeux prennent forme sous vos yeux, alignés sur la muraille au-dessus du portail ! Ces archers fantômes bandent leurs arcs et vous prennent pour cible. Voulez-vous courir vers le mur d'enceinte dans l'espoir de vous mettre à l'abri des archers (rendez-vous au **220**) ou au contraire détalier dans la direction opposée pour vous éloigner (rendez-vous au **308**) ?

100

Vous courez vers la porte, mais la dernière sangle qui retenait la vieillearde devenue bête cède, et celle-ci vous inflige une vilaine griffure au dos (vous perdez 4 points d'ENDURANCE). Vous parvenez tout juste à lui échapper et vous refermez la porte en vous empressant de remettre la barre en place. Des coups violents menacent d'arracher les gonds, mais en fin de compte ils tiennent bon et vous vous éloignez. Il ne vous reste plus qu'à parcourir le passage vers le nord, rendez-vous au **362**.

101

Vous cheminez sans histoire jusqu'à ce que la lumière commence à décliner. De grands pins projettent leur ombre menaçante. La brume se lève de nouveau, et vous devez chercher un endroit pour la nuit avant de n'y voir plus rien. Faute de mieux vous établissez votre campement dans une petite clairière à l'écart du sentier. Vous pouvez en profiter pour prendre un Repas. Allez-vous allumer un feu pour la nuit dans l'espoir de vous réchauffer ? Rendez-vous dans ce cas au **177**. Si vous croyez que mieux vaut demeurer discret, rendez-vous au **384**.

102

La porte s'ouvre sur une petite salle complètement vide, au plancher de bois usé. Allez-vous entrer pour examiner l'endroit malgré tout (rendez-vous au **325**)

ou poursuivre dans le corridor (rendez-vous au 259) ?

103 ○

Vous avalez le liquide et une chaleur envahit votre gorge. Ce breuvage miraculeux a été concocté par les hauts prêtres de Quixa et un bien-être parcourt votre corps. Vous récupérez tous vos points d'ENDURANCE et de CONCENTRATION. De plus, si vous souffriez d'une blessure ayant diminué votre score d'HABILETÉ, vous en voici guéri et vous pouvez rétablir votre total à la normale. Retournez maintenant au paragraphe d'où vous veniez.

104

Vous lancez une Pièce d'Or dans le bassin (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*) et faites le vœu que la pluie cesse pour de bon. Rien ne se passe et force est d'admettre que la fontaine n'exauce pas les souhaits ! Voulez-vous maintenant fouiller le bassin pour tenter de récupérer votre pièce qui a disparu sous la surface de l'eau croupie (rendez-vous dans ce cas au 258) ? Sinon, vous pouvez vous reposer un instant sur le banc de pierre (rendez-vous au 26) ou poursuivre votre chemin (rendez-vous au 347).



105 ○

Sélène est mortellement blessée et s'effondre mollement. Son corps se plisse et se ratatine sous vos yeux comme si sa beauté et sa jeunesse n'étaient qu'une illusion. Vous fouillez méticuleusement la chambre de la prêtresse, mais la plupart des parchemins et des objets n'ont aucune signification pour vous. Vous mettez tout de même la main sur 12 Pièces d'Or et un Onguent de Guérison (il vous redonnera 6 points d'ENDURANCE, mais son action est plus lente qu'une potion et vous ne pouvez l'utiliser lors d'un paragraphe qui comporte un combat). De plus vous décidez d'emporter un flacon, fermé avec un bouchon de liège, qui contient de drôles d'insectes lumineux (notez le Bocal de Lucioles sur votre *Feuille d'Aventure*). Si vous le souhaitez, vous pouvez également prendre un Repas ici. Allez-vous quitter la chambre par la porte nord (rendez-vous 351) ou préférez-vous d'abord essayer la grande pipe fumante (rendez-vous au 143) ?

106

La porte ne comporte aucun trou de serrure, impossible d'y insérer le moindre outil. Cependant, moins d'une minute plus tard, un petit déclic se produit de nouveau. La poignée tourne librement et vous vous précipitez vers le couloir. Notez que les émanations toxiques vous ont tout de même causé la perte de 4 points d'ENDURANCE. La seule possibilité qui s'offre à vous est de continuer à suivre le corridor, rendez-vous au **286**.

107

Vous prenez une profonde inspiration, sautez de la barque et plongez sous la surface de l'eau sombre et glacée. L'étang est peu profond, et deux mètres plus bas vous en atteignez le fond. Vous apercevez avec horreur l'origine du chatolement : le cadavre d'un soldat en cotte de mailles gît sur le sol bourbeux. Sa chair putride est gonflée et des vers d'eau répugnants y ont creusé des sillons. Autour du coup du noyé, retenue par un cordon de cuir, est accrochée une clé en cuivre. Vous pouvez tenter de vous en emparer (rendez-vous au **165**) ou remonter vers la surface au plus vite (rendez-vous au **397**).

108

L'effroyable lézard chute et disparaît sous le couvert de la végétation. Une sueur froide vous mouille le dos et vous franchissez avec soulagement le rebord de la fenêtre. Un éboulis de pierres bloque la sortie de cette pièce. Le cadavre d'un homme à moitié dévoré repose à même le sol : il est mort depuis quelques jours tout au plus et vous vous en approchez, nauséux. Un pot de grès rond, muni d'une mèche et refermé un bouchon de cire, se trouve à ses côtés. Vous le ramassez et découvrez un bout de parchemin froissé :

Si vous lisez ceci, je suis mort déjà. Mes forces m'abandonnent et je n'ai que peu de temps. Si vous œuvrez pour la cause, placez cette bombe dans la cheminée du salon ; il s'y cache une relique qui peut vous être d'une aide précieuse. Autrement, tous mes efforts auront été vains. Mort au Nécromancien. Leto Capsi.

Vous prenez la Bombe de Poix (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*), espérant avoir l'occasion de vous en servir. Vous fourrez également deux Boules de Cire dans votre sac à dos, trouvées dans les poches du mort. Il faut vous résoudre à redescendre par le mur extérieur, laissant le pauvre à son repos solitaire. De retour dans la chambre du dessous vous pouvez maintenant vous asseoir un instant dans le fauteuil (rendez-vous au **197**) ou sortir et suivre le passage vers le nord (rendez-vous au **360**).

109

Quelques bonds et vous y voici : vous actionnez la roue grinçante par à-coups. Un grondement vous provient de la gauche et du conduit circulaire gicle un puissant flux d'eau qui se déverse dans la fosse. Les rats courent en tout sens et bientôt les ossements sont submergés. Vous êtes trempé jusqu'à la taille, mais vous progressez vers le côté nord de la salle pour vous hisser sur un parapet au sec. Vous n'êtes pas au bout de vos peines pour autant : la silhouette efflanquée d'un squelette s'approche, la tête perchée à près de deux mètres et demi de hauteur ! Une pierre rouge est incrustée dans son crâne. Il tend un bras, et répondant à son appel silencieux, les Rats Nécrophages nagent, grimpent maladroitement sur le rebord de pierre et s'agglutinent au squelette. La masse grouillante forme un humanoïde poilu qui avance à pas saccadés. Si vous possédez la Flûte en Os, vous pouvez en jouer en vous rendant au **44**. Sinon vous devez affronter le Roi des Rats, rendez-vous au **219**.

110

« Vraiment ? Voilà qui est des plus intéressant. » L'homme abaisse lentement la main, et vous constatez avec soulagement que l'arc de la femme suit son mouvement. Rendez-vous au **121**.

111

Vous entendez qu'on retire la barre avec grand fracas. Vous poussez le battant et entrez : curieusement l'affreux cerbère a disparu et vous voilà seul dans un corridor de pierre orienté vers l'ouest. L'endroit est sombre et l'atmosphère lourde du château pèse sur vous. Vous vous déplacez en limitant le bruit de vos pas. Bientôt un autre passage s'ouvre à votre droite. Voulez-vous bifurquer vers le nord (rendez-vous au **392**) ou poursuivre tout droit (rendez-vous au **122**)?

112

Vous voici à l'orée de la Forêt Noire. D'immenses chênes tordus s'étalent devant vous ; ça et là la végétation est ponctuée de pins et d'épicéas aux aiguilles vert sombre. La frondaison épaisse masque la clarté du jour, et vous éprouvez un étrange malaise à pénétrer dans la forêt. Curieusement aucun chant d'oiseau ne parvient à vos oreilles. L'épais tapis de feuilles humides qui couvre le sol exhale des relents de décomposition. Peut-être la route était-elle large et bien entretenue à l'époque où le château était en fonction, mais depuis tout ce temps la nature a repris ses droits. Le sentier est tortueux et encombré de racines, aussi il ne sera pas aisé de s'y déplacer, et vous prévoyez deux jours pour

atteindre la cabane de Yori. Après quelques minutes de marche, vous parvenez à une fourche. Vous pouvez poursuivre en vous dirigeant vers l'est, rendez-vous **280** ou, si vous optez pour l'ouest, rendez-vous au **353**.

113

Vous suivez la galerie creusée dans la pierre. Des mousses gluantes ont envahi les murs. Le boyau oblique lentement vers le nord et vous parvenez en bordure d'un lac souterrain parsemé de nappes de brouillard. Le haut dôme de la caverne diffuse une vague lueur argentée ; pas une ride ne trouble la surface du plan d'eau. Des rochers plats affleurent ici et là et il vous apparaît envisageable de traverser en sautant de l'un à l'autre. Au bout d'un quai de bois vermoulu, une cloche de cuivre et un petit maillet sont suspendus à un piquet. Si vous avez la compétence de SIXIÈME SENS, rendez-vous immédiatement au **16**. Sinon, allez-vous emprunter le parcours des rochers (rendez-vous au **127**) ou sonner la cloche (rendez-vous **252**) ?

114

Vous glissez la main dans le trou en tâtonnant parmi les grabats à la recherche d'un trésor quelconque. Le trou est plus creux qu'il n'y paraît et vous enfoncez votre bras jusqu'au coude. Soudain deux petits crocs s'enfoncent dans votre chair, vous causant une douleur aiguë, et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. La chose pourrait récidiver à tout instant : allez-vous persévérer (rendez-vous au **395**) ou retirer votre main du trou et ouvrir la porte au fond du passage (rendez-vous au **253**) ?

115

Vous soulevez le couvercle du coffre. Il contient la rondelle somme de 15 Pièces d'Or, ainsi qu'une dague dans son fourreau. Vous dégagez la lame pour mieux l'examiner : elle est noire, longue et effilée. Il s'agit d'une Dague d'Obsidienne aux propriétés étonnantes. Cette arme de type *Normal* (dégâts : 1 dé 6 - 1) octroie un bonus de +1 de *Force d'Attaque* en raison de son extrême maniabilité. De plus elle est imbibée d'un étrange pouvoir de touché vampirique : chaque fois qu'elle porte un coup avec succès le possesseur regagne 1 point d'ENDURANCE (toutefois cela ne fonctionne pas contre les ennemis de type MORT-VIVANT). Notez-la sur votre *Feuille d'Aventure* si vous souhaitez l'emporter. Vous pouvez maintenant descendre à la cave si vous n'avez pas déjà visité cet endroit (rendez-vous au **3**) ou abandonner la tour (rendez-vous au **131**).

116

Vous vous approchez de la porte. Sa surface noire est parfaitement lisse, sans poignée. Cette étrange inscription y est gravée en caractères argentés :

sklozrislxhhaegnostmzerdqpsuafavitgcrehe

Si vous parvenez à résoudre cette énigme, peut-être s'ouvrira-t-elle. Dans le cas contraire, il ne vous reste plus qu'à examiner la grotte de monstre (rendez-vous au 153) ou poursuivre Kharov (rendez-vous au 371).

117

Vous tournez la poignée : la porte est verrouillée. Si vous possédez la Clé du Bureau, la compétence de CROCHETAGE ou que vous souhaitez utiliser de l'Acide à Serrure, vous parvenez à ouvrir la porte. Rendez-vous au 52. Dans le cas contraire, vous devez vous rabattre sur la porte du fond (rendez-vous au 266) ou vous engager dans le couloir est (rendez-vous au 315).

118

Vous vous assoyez sur le rondin, qui est plutôt confortable. Le vieil homme vous offre une tasse de thé chaud et odorant. Le fromage et les fruits sont délicieux. Pendant que vous vous restaurez, il vous abreuve d'un flot incessant de paroles, à tel point que vous ne pouvez placer un seul mot. Sa réserve d'anecdotes savoureuses et de légendes de la Forêt Noire est inépuisable. Ses yeux bruns vous fixent, de plus en plus insistants. Parfois il chantonne une ritournelle : « *Trois myrtilles vont au bois, Cinq citrouilles y trouvent leur roi, mais Aucune ne rentre chez soi* ». Et décidément le thé est délicieux. Mais quelque chose ne tourne pas rond... Si vous possédez la compétence de SIXIÈME SENS, rendez-vous au 157. Sinon rendez-vous au 171.

119

Vous vous penchez vers l'avant pour étudier la peinture, à la recherche d'un indice. De quelle époque date-t-elle ? Les yeux sombres de l'homme debout vous attirent et vous avez l'impression que son regard sonde votre âme. Des bras fantasmagoriques jaillissent de la toile, vous agrippent et vous tractent. Leur contact vous glace, mais vous avez envie de lâcher prise et de vous abîmer dans le tableau. Portez-vous le Bandeau de Volonté ? Si oui, rendez-vous au 301. Sinon, jetez les dés : si le résultat est strictement inférieur à votre total de

POUVOIR, rendez-vous également au **301**. Dans le cas contraire, les bras fantomatiques auront raison de votre esprit et ici prend fin votre aventure. Consolez-vous, c'est une mort douce et sans douleur.

120

Le médaillon s'incruste parfaitement dans l'orifice circulaire. Peu à peu la cheminée se met à vibrer, et le fond de l'âtre coulisse pour révéler un passage déroché. Rendez-vous au **224**.

121

« Je m'appelle Yfir, et voici ma sœur Aerin. Veuillez excuser nos manières, mais les créatures du maudit comte affluent sur nos terres. Un troll s'est même installé non loin d'ici, dans les ruines d'un fort disparu – il n'en reste plus guère que quelques murets. Hélas l'abominable monstre a tué notre pauvre père, et nous avons fait le serment de venger sa mort. » « Avant de vous apercevoir, déclare Aerin, nous faisons chemin vers son repaire. Si vous voulez bien nous assister dans cette quête, nous partagerons le butin avec vous. » Voici une proposition intéressante, mais les risques sont grands et vous n'avez que peu de temps à perdre. Si vous souhaitez accompagner les elfes, rendez-vous au **48**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **194**.

122

Vous marchez dans la galerie, percée de temps à autre côté sud par une meurtrière. Le vent qui s'infiltré par les étroites fenêtres fait vaciller la flamme des torches accrochées au mur d'en face. En regardant au-dehors vous n'apercevez que les contours menaçants de la Forêt Noire, et la falaise de l'escarpement rocheux sur lequel est bâti le château. Un peu plus loin le passage s'ouvre sur une voûte à votre gauche, et au-delà, toujours sur la gauche, se trouve une porte de bois sur laquelle on a cloué des trophées hétéroclites : colliers de pacotilles, queues de rats, morceaux de cuir et autres talismans étranges. Le couloir se termine enfin par une grande porte d'une essence très foncée, presque noire. Allez-vous passer la voûte (rendez-vous au **18**), examiner la porte décorée (rendez-vous au **203**) ou ouvrir la porte au bout du passage (rendez-vous au **365**) ?

123

Vous faites quelques pas sur la passerelle chambranlante qui menace de rompre à tout instant. Mais bientôt monte de la fosse des grincements et des sons de

mastications. Des Rats Nécrophages, glabres et gros comme des chats, sont occupés à gruger les os. Leurs fines oreilles ont détecté votre présence et ils grimpent pour s'élaner sur la passerelle. Leur nombre est tel que celle-ci ploie sur le poids et les cordes qui la retenaient cèdent. Vous chutez sur les ossements et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Il faut réagir rapidement avant que les rats ne vous dévorent vivant. Allez-vous essayer de courir vers la sortie (rendez-vous au **376**) ou faire quelques enjambées vers le mécanisme muni de la roue (rendez-vous au **109**) ?

124

Vous avancez en louvoyant parmi les arbres, vous guidant à la lueur des feux follets. En peu plus loin vous tombez face à face avec un sac de cuir suspendu à une branche. Voulez-vous tirer sur le sac pour dénouer la corde qui le rattache (rendez-vous au **241**) ou préférez-vous ne pas y toucher (rendez-vous au **83**) ?

125

Vous voici dans les cachots du château. Quatre cellules s'alignent sur un mur ; une seule est occupée par un homme aux yeux hagards, avec une longue barbe et les lèvres gercées. Deux braseros sur pieds grésillent et répandent des relents de charbon. Dans le mur du fond, une voûte s'ouvre et conduit à ce qui doit être la salle des gardes. Des grognements et des ricanements proviennent de la porte entrouverte : ce sont probablement des orques et vous préférez vous faire discret. Vous jugez plus sage de ne pas libérer le prisonnier, mais peut-être pouvez-vous risquer une question. Qu'allez-vous faire ?

- ☉ Lui demander comment trouver Kharov (rendez-vous au **66**) ?
- ☉ Le questionner à propos de Yori (rendez-vous au **311**) ?
- ☉ Quitter les cachots par l'escalier de pierre (rendez-vous au **242**) ?

126

Vous poussez la lourde porte de bois et entrez dans la chapelle, qui n'a qu'une unique pièce avec une seule rangée de bancs. À l'avant se trouve un autel de pierre avec des œufs gravés sur le pourtour et dans un coin une statue du Dieu de la Lumière porte un miroir. L'endroit est dénudé et parfaitement silencieux hormis les bruits de l'averse provenant de l'extérieur. Souhaitez-vous vous installer sur un banc pour prendre un peu de repos (rendez-vous au **35**) ou bien quitter la chapelle (rendez-vous au **57**) ?

127

Vous vous engagez sur le parcours de rochers. Les pierres sont couvertes d'algues gluantes et à plusieurs reprises vous manquez de peu de sombrer dans les eaux noires. Mais les bonds que vous faites ont produit une vibration qui a éveillé un monstre tapi dans les profondeurs du lac. La surface calme se met à bouillonner, et trois énormes tentacules jaillissent en vous aspergeant de trombes d'eau. Lancez deux dés – de plus si vous ne portez pas les Bottes Araignées majorez le résultat par 2 points. Si le total est supérieur à votre total d'HABILETÉ, les tentacules s'enroulent autour de votre corps et vous tirent sans effort vers les tréfonds, où une gueule gigantesque vous ingère morceau par morceau. Dans le cas contraire, agile comme un chat, vous esquivez les appendices luisants en vous projetant d'un rocher à l'autre. Par miracle vous avez atteint la berge, le souffle court. Si Clara vous accompagne, sachez qu'elle s'en est aussi sortie. Rendez-vous au **69**.

128

Vous grimpez les marches, et le petit corridor termine sa course quelques mètres plus loin. Vous ouvrez la porte qui donne sur votre droite (il s'agit de l'unique issue) et entrez dans une somptueuse salle à manger. À votre gauche, côté ouest, la pièce est fermée par une grande porte vitrée à doubles battants. Au centre une table élégante, entourée de douze sièges de cuir à l'allure confortable, est desservie. Dans un coin on a déposé une collation et des breuvages sur un buffet aux boiseries travaillées. Allez-vous vous intéresser d'abord aux grands tableaux qui décorent le mur d'en face (rendez-vous **43**), examiner de plus près la nourriture (rendez-vous au **199**) ou sortir de la salle à manger par porte double (rendez-vous au **333**) ?

129

Vous relâchez la pression de votre arme sur la gorge du cavalier. Celui-ci relève, s'époussette et émet un petit ricanement, satisfait de vous avoir embobiné. Sans plus attendre, il dégaine son épée et vous allez devoir l'affronter. Rendez-vous au **254**.

130

L'alchimiste ouvre sa sacoche pour y saisir une petite boule de verre translucide contenant un liquide orangé. Vous devinez qu'il s'agit là de capsules explosives et la bataille s'engage. Si vous portez la Cape Anti-Feu réduisez de 2 points les dommages reçus.

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
ALCHIMISTE (COMMUN)	8	12	1 dé 6 + 1



Si vous êtes vainqueur, vous fouillez le laboratoire. Il fourmille d'ingrédients de toutes sortes destinés à des expériences machiavéliques, mais rien de bien utile en ce qui vous concerne. Toutefois si vous avez la compétence d'ALCHIMIE vous pouvez fabriquer 4 Capsules Explosives, infligeant 1 dé 6 + 1 de dégâts. Les capsules sont régies par les mêmes règles que les armes de type *Jet*, à ceci près qu'en raison de leur taille réduite vous pouvez les accrocher à votre ceinture sans vous départir d'une autre de vos armes. Cependant un craquement au plafond attire votre attention, et en levant les yeux vous observez une trappe située en plein centre ! Les murs sont hauts et vous n'avez aucune chance de l'atteindre, à moins de posséder les Bottes Araignées ou un Parchemin de Lévitation. Si tel est le cas, et que vous souhaitiez explorer l'étage supérieur, rendez-vous au **294**. Dans le cas contraire, il vous est permis de prendre un Repas ici, puis vous quittez le laboratoire. Vous pouvez maintenant vous intéresser à la seconde porte (rendez-vous au **202**) ou poursuivre en suivant le passage (rendez-vous au **286**).

131 ○

Vous marchez jusqu'au crépuscule et le froid vous gagne. La lune s'est levée et diffuse une lueur qui peine à transpercer le brouillard. En bordure du chemin vous apercevez une cabane, et le foulard rouge cloué à la porte (Yori l'avait noté sur la carte) vous confirme qu'il s'agit bien de celle de votre ami. Toutefois en vous approchant vous ne distinguez aucune lumière à l'intérieur. Et vous qui rêviez d'un bon feu pour vous accueillir... La porte n'est pas verrouillée et vous entrez. L'âtre de la cheminée est froid et de toute évidence voilà plusieurs jours que la cabane est inhabitée. Vous redoutez qu'il ne soit arrivé malheur à Yori : trop impatient, vous imaginez qu'il est allé fouiner aux alentours du château maudit au lieu d'attendre sagement votre arrivée. Il pourrait s'être fait capturer ou pire encore... Vous devez cependant vous préparer à une entreprise périlleuse et dès qu'une joyeuse flambée crépite dans la cheminée vous fouillez méticuleusement l'endroit. Il y a suffisamment de nourriture pour 2 Repas (inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous trouvez également 2 Potions de Guérison, chacune vous permettra de récupérer 8 points d'ENDURANCE. Finalement l'endroit regorge de plantes et d'ingrédients de toutes sortes : si

vous possédez la compétence d'ALCHIMIE, vous fabriquez de l'Huile de Ricin. Le flacon contiendra 3 doses, et appliquer cette huile nocive sur votre lame avant un combat augmentera vos dégâts de 1 point pour la durée de ce combat. Vous êtes impatient de partir à la recherche de votre ami. Vous ajoutez une grosse bûche au feu et vous vous étendez sur le lit. Au dehors, les hurlements des loups sont incessants, et parfois même vous entendez gratter contre le mur de la cabane ; malgré tout la fatigue vous gagne et vous dormez d'un sommeil réparateur (ajoutez 4 points à votre total d'ENDURANCE). Au matin la faim vous tenaille, et vous devez prendre un Repas parmi vos provisions. Vous rassemblez votre équipement, prêt à reprendre la route. Rendez-vous au 316.

132

Au moment où vous vous penchez pour prêter serment le Médaillon de la Lumière bascule hors de votre tunique et Sélène le remarque aussitôt avec un rictus de rage. Une lame noire et vaporeuse jaillit de sa main et frappe le médaillon qui se réduit en poussière (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*, de même que la Formule Magique de LUMIÈRE que vous ne pouvez plus utiliser). Le coup vous blesse et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. « Où avez-vous trouvé cette chose ? » Allez-vous répondre que vous l'avez trouvé sur le corps d'Annabelle de Lutrec (rendez-vous au 55) ou que vous l'avez volé à sa sœur Clara (rendez-vous au 271)?

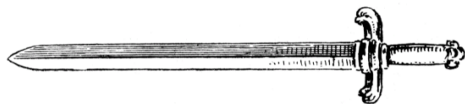
133

Aussitôt que vos doigts effleurent la surface lisse, vous êtes repoussé par un choc violent. Vous tombez à la renverse, sonné, et vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Ne sachant trop quel maléfice renferme le miroir, vous devez vous résoudre à suivre Kharov à travers celui du centre (rendez-vous au 317) ou tenter votre chance avec le miroir de droite (rendez-vous au 227).

134

Le monstre est un puissant Loup-Garou. Si vous possédez la compétence de DISCRÉTION, vous pouvez vous approcher silencieusement et frapper le monstre dans le dos (vous remportez de fait le premier *Assaut* automatiquement, si vous avez également la compétence de COUP CRITIQUE lancez les dés pour essayer d'obtenir un doublé et bonifier votre attaque).

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
LOUP-GAROU (MONSTRE)	6	13	1 DÉ 6



Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **182**.

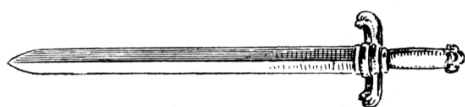
135

Les feuillets disposés sur la table sont remplis de notes sur les diverses plantes ainsi que leurs effets, mais vous n'êtes pas d'humeur à digérer cette ennuyeuse lecture botanique (à vrai dire vous éprouvez quelques vertiges). En revanche vous dénicher une Clé en Laiton que vous fourrez dans votre poche (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous voici prêt à repartir, mais l'entêtant parfum des fleurs pourpres qui vous entourent vous donne une irrésistible envie de vous étendre au sol et de dormir. Lancez deux dés : si le résultat est supérieur à votre total de POUVOIR, sachez que votre aventure prend fin ici, victime des émanations des Fleurs de Délitiria, mais vous pouvez à tout le moins espérer que les créatures du château vous achèveront pendant votre sommeil. Si vous réussissez le test, vous vous dirigez vers la sortie d'un pas chancelant (rendez-vous au **296**).

136

Le pouvoir de persuasion de Vampire échoue. Il n'est resté pas moins un adversaire extrêmement redoutable. Il possède une grande force et se déplace si rapidement que vous juriez qu'il peut franchir quelques mètres en se téléportant d'un point à un autre. Si vous possédez des Gousses d'Ail, diminuez sa *Force d'Attaque* de 1 point. Si vous portez le Crucifix de Bronze, sa *Force d'Attaque* est réduite de 2 points (les effets sont cumulatifs). Au cours de la bataille, chaque fois que le Vampire vous blesse il récupère 2 points d'ENDURANCE.

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
VAMPIRE (MORT-VIVANT)	10	12	1 dé 6



Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **164**.

137

Vous dirigez la lumière sur la Mère... Rien ne se passe d'abord, puis l'autel grince et la poussière s'élève alors que l'énorme bloc de pierre se déplace avec grand fracas, révélant un escalier de pierre qui s'enfonce dans les ténèbres.

Vous décidez d'emprunter le passage secret. Au bout de l'escalier, un petit couloir se termine par une porte de bois. Vous entendez des cris diffus, peut-être ceux d'un combat. Allez-vous ouvrir la porte (rendez-vous **382**) ou faire demi-tour et quitter la chapelle pour de bon (rendez-vous au **57**) ?

138

Le passeur croque chaque pièce de ses chicots rognés et sales, puis les empoche avec satisfaction. Il appuie le bout de sa perche sur le quai et donne une impulsion au radeau pour s'en éloigner. Lentement vous dérivez vers le nord. Vous jugez que le lac est profond, car le vieil homme doit arc-bouter son bâton sur les saillies rocheuses pour diriger l'embarcation. Vous atteignez la berge opposée sans encombre et débarquez sur une plage de sable gris. Rendez-vous au **69**.

139 ○

Vous vous éveillez tôt le matin. Votre sommeil a été ponctué de rêves étranges, mais au moins vous avez dormi au chaud et au sec. Vous regagnez 2 points d'ENDURANCE. Vous ramassez rapidement votre équipement et vous vous mettez en route. Rendez-vous au **267**.

140

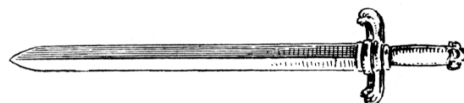
Sélène vous observe, un sourcil arqué. « Voilà qui est très décevant. » Rendez-vous au **217**.



141

Le prisonnier, secoué de spasmes, ouvre la bouche et un appendice repoussant jailli, à mi-chemin entre langue et dard, à l'aide duquel il tente de vous piquer. Chaque fois qu'il parviendra à vous toucher au cours de la bataille, diminuez votre *Force d'Attaque* de 1 point jusqu'à la fin du combat. L'effet est cumulatif, jusqu'à un maximum de 5 points de pénalité, et causé par la substance paralysante que le Mutant peut inoculer avec sa langue.

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
MUTANT (MONSTRE)	5	12	3



Si vous remportez la bataille, vous détournez le regard de l'horrible monstre. Vous pouvez poursuivre soit par la porte de droite (rendez-vous au **94**), soit par la porte d'en face (rendez-vous au **169**).

142

Le chemin que vous suivez est bordé d'une haie de cyprès et traverse maintenant un petit cimetière parsemé de pierres tombales à moitié enfouies sous la végétation. L'allée bifurque vers le clocher et vous apercevez au détour une fillette vous faisant dos, le visage enfoui dans ses mains et le front appuyé sur le tronc d'un gros chêne. Voulez-vous saluer l'enfant (rendez-vous au **50**) ou passer sans faire de bruit (rendez-vous au **347**)?

143 ○

Vous aspirez la fumée délétère avec l'embout du tuyau. Un goût âcre et fort emplît votre bouche et vous fait tousser. Les murs de la pièce semblent tourner un temps, puis l'effet s'estompe, vous laissant avec une soif terrible. Vous avez ingurgité de la fumée de Têtes de Méduse, un champignon prisé des mages sans scrupules pour accroître leurs pouvoirs. Votre total de POUVOIR augmente de 1 point de façon définitive, de même que votre total de *départ* de CONCENTRATION (vous récupérez pleinement vos points de CONCENTRATION). Cela n'est pas sans conséquence : en effet vos capacités physiques en sont affectées, aussi diminuez de 4 points votre total de *départ* d'ENDURANCE (rappelez-vous qu'en aucun temps vos points d'ENDURANCE ne peuvent excéder le total de *départ*). Une fois remis, vous quittez la chambre par la porte nord, rendez-vous au **351**.

144

« Je me demande vraiment si je devrais vous sortir de là... », déclare Clara avec un petit sourire amusé. « Promettez-moi de ne plus déclencher de piège ! » Elle se dirige vers le trône en os d'un pas nonchalant et actionne à nouveau le levier. La lourde grille se soulève et vous quittez la grotte en pestant. À présent allez-vous examiner la porte noire (rendez-vous au **116**) ou vous lancer aux trousses du nécromancien (rendez-vous au **371**) ?

145

Bientôt une deuxième main défonce le monticule, puis d'un coup la créature jaillit du tas de terre. L'être squelettique est drapé des lambeaux d'une toge noire. Son front est ceint d'un bandeau métallique aux reflets cuivrés et ses

orbites emplies d'une leur bleue malsaine. Il se déplace vers vous en flottant au-dessus du sol et son corps diffuse un froid glacial. Préparez-vous à combattre ce puissant Revenant. S'il parvient à vous blesser à 4 reprises, son contact gelé vous pétrifie et votre aventure prend fin ici.

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
REVENANT (MORT-VIVANT)	9	8	3



Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **284**.

146

La couverture du volumineux bouquin est vieille et craquelée. Vous la retournez délicatement : les pages à l'intérieur sont creusées et renferment un étrange poignard à la lame rouge sang et recourbée. Tout à coup l'objet s'anime et fuse comme l'éclair hors du livre. Vous penchez la tête de côté et le poignard traverse la salle en vous frôlant l'oreille gauche. Cependant il revient à la charge et vous devez combattre ce curieux adversaire. Il vous est impossible d'utiliser la magie durant cette bataille.

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
POIGNARD ROUGE (?)	12	1	3



Si vous parvenez à la toucher, la lame retombe, inerte. D'un coup de pied, vous l'envoyez valser à l'autre bout de la bibliothèque, préférant ne plus vous approcher du dangereux poignard. Que décidez-vous à présent ?

- ☉ Examiner le livre *Traité des Mythes Anciens* (rendez-vous au **49**) ?
- ☉ Vous intéresser au volume *Herbes de la Forêt Noire* (rendez-vous au **290**) ?
- ☉ Sortir de la bibliothèque et gagner la porte latérale (rendez-vous au **117**) ?
- ☉ Rebrousser chemin et prendre le couloir est (rendez-vous au **315**) ?

147

Les chevaux ne semblent pas se préoccuper de votre présence et vous fouillez les stalles. Vous trouvez un Marteau et un Pieu de Fer (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*, l'ensemble compte comme un seul objet). Dans une des stalles traîne un baril de pommes ; si vous voulez en goûter quelques-unes rendez-vous au

357. À présent vous pouvez soit fouiller le tas de paille si ce n'est déjà fait (rendez-vous au 213), soit accéder au palier par l'échelle de bois (rendez-vous au 293), soit quitter les écuries et vous rendre à la porte nord (rendez-vous 256) ou ouest (rendez-vous au 375).

148

L'animal s'effondre dans une marre de sang, un dernier souffle fumant s'échappe de ses naseaux, puis la braise de ses yeux s'éteint. Vous pressez le pas en direction de l'arche pour pénétrer dans une crypte où flottent des effluves d'ammoniaque, de cire et de myrrhe. Vos yeux s'accoutument à l'obscurité. Sur le pourtour les linteaux sont ornés de statues de vilains diabolotins. Les murs nord et est sont percés de deux nouvelles arches. Au mur ouest est incrusté un étrange panneau de bronze, avec un trou en forme de croissant de lune. Finalement, trois tombeaux tarabiscotés de runes occupent l'espace au centre. Qu'allez-vous faire ?

- ☉ Ouvrir le tombeau de gauche (rendez-vous au 322) ?
- ☉ Ouvrir le tombeau du centre (rendez-vous au 352) ?
- ☉ Ouvrir le tombeau de droite (rendez-vous au 209) ?
- ☉ Examiner le panneau de bronze (rendez-vous au 264) ?
- ☉ Quitter la crypte par l'ouverture vers le nord (rendez-vous au 9) ?
- ☉ Sortir par l'arche du mur est (rendez-vous au 113) ?

149

L'inventaire des marchands de Rana convient mieux au paysan qu'à un aventurier de votre renom ! Hormis les outils de menuiseries, les pots, les foulards et autres pacotilles, vous dégotez tout de même quelques articles qui pourraient s'avérer utiles. Vous pouvez acheter un ou plusieurs de ces items, toutefois vous désirez conserver au moins 2 Pièces d'Or pour votre hébergement.

Couteau de Chasse	3 Pièces d'Or
Corde de 20 mètres	2 Pièces d'Or
Gousses d'Ail	2 Pièces d'Or
Filtres à Nez	3 Pièces d'Or
Ingrédients pour Antidote (2 doses, nécessite la compétence d'ALCHIMIE)	4 Pièces d'Or

Les emplettes terminées, il ne vous reste plus qu'à dénicher en endroit pour passer la nuit. Rendez-vous au **218**.

150

Vous entrez dans une grande pièce circulaire qui fait office de laboratoire et où les relents d'éther vous piquent le nez. Un assortiment de tenailles, de fioles, de bocaux – certains contiennent des membres humains ! – et autres instruments de verre encombrant les étagères. Au centre, un homme s'affaire autour d'une table massive, mélangeant et chauffant des liquides bouillonnants qui produisent des volutes colorées. Il porte une toge rouge et des petites sacoches de cuir pendent à sa ceinture. Il relève la tête et vous fait signe de vous approcher. Allez-vous jouer le jeu et faire quelques pas dans sa direction (rendez-vous au **59**) ou renverser une étagère pour provoquer une réaction (rendez-vous au **390**) ?

151

Vous vous engagez dans la longue descente. L'escalier tourne trois fois avant d'atteindre un caveau humide. Rendez-vous au **125**.

152

Aussitôt que vous pénétrez dans la pièce, la porte se referme avec fracas. Pris de panique, vous ouvrez le coffre qui est vide. Vous voilà pris dans la souricière. Vous inspectez le panneau, mais vous ne décelez aucun interstice où insérer un outil. La porte est solide, métallique, immuable. Comment allez-vous meubler le temps ?



153

Vous avancez prudemment dans le repaire obscur et froid. Vous imaginez que même l'ignoble nécromancien ne pouvait contrôler son abominable création, enfermée derrière la lourde grille. D'ailleurs, la herse de fer s'abaisse subitement, menaçant de vous prendre au piège ! Lancez les dés (déduisez 2 points si vous possédez la compétence de SIXIÈME SENS) : si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au **244**. Sinon, vous effectuez un plongeon agile afin de vous glisser sous la grille. Plus question d'y retourner ! Si ce n'est déjà, vous pouvez jeter un coup d'œil sur la porte noire à gauche

(rendez-vous au **116**), sinon il est temps de se lancer à la poursuite de Kharov (rendez-vous au **371**).

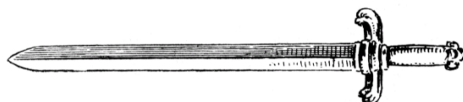
154

Vous baissez les yeux et fouillez dans votre sac à dos à la recherche du miroir, puis vous le brandissez droit devant. Le Basilic y voit son propre reflet et pousse un étrange hurlement. Avec précaution vous relevez la tête : le lézard s'est métamorphosé en statue de grès. Vous poussez un soupir de soulagement. Vous n'avez plus rien à faire dans cet endroit et vous quitter la caverne, rendez-vous au **344**.

155

Vous ouvrez la porte à la volée et bondissez dans la pièce, l'arme au poing. Deux hommes s'y trouvent : se sont des cuisiniers. Ils portent d'épais tabliers de cuir et se saisissent de machettes plantées sur un comptoir de bois en se lançant à l'assaut :

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
CUISINIER (COMMUN)	7	7	3
ASSISTANT (COMMUN)	6	6	3



Si vous êtes vainqueur, vous trouvez une petite clé dans les poches du cuisinier. Elle porte la simple inscription « *Bureau* ». Notez la Clé du Bureau sur votre *Feuille d'Aventure* puis rendez-vous au **314**.

156

La porte noire s'ouvre et révèle une petite pièce avec un coffre bardé de fer au fond. Voulez-vous entrer pour examiner le coffre (rendez-vous au **152**), le délaisser et inspecter la cheminée (rendez-vous au **302**) ou quitter le salon (rendez-vous au **249**) ?

157

Avant de tomber définitivement sous l'emprise du Changeur de Forme, un petit chatouillement de votre conscience vous avertit du danger. Sorti de la torpeur, vous constatez que la nourriture n'est autre que de la viande avariée, et votre breuvage une eau brunâtre. Vous vous levez d'un bond avec un haut-le-cœur. Le Changeur de Forme est furieux, car il déteste devoir se battre pour son dîner.

Vous dégainez votre arme, rendez-vous au **287**.

158

Le passage, étroit et obscur, file vers l'ouest. Des toiles d'araignées sont tendues dans chaque recoin. Vous entendez des petits couinements, mais vous ne pouvez en apercevoir l'origine. Dans le mur à votre droite se trouvent deux portes : la première est pourvue d'un anneau de fer, la seconde est munie d'une poignée et d'une serrure. Si vous souhaitez ouvrir la porte la plus proche, rendez-vous au **53**. Si vous optez pour la deuxième, rendez-vous au **240**. Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au **355**.

159

Vous maniez vos fins crochets avec précision pour éviter d'abîmer le contenu du coffret. Finalement le couvercle s'ouvre délicatement, et il renferme un petit flacon translucide posé sur un coussin de velours. Le flacon contient un liquide incolore : il s'agit d'Eau Bénite et vous rangez la précieuse fiole dans votre sac à dos. Vous pouvez maintenant examiner la porte gauche de la galerie (rendez-vous au **203**) ou la porte noire au bout de couloir (rendez-vous au **365**).

160

Plus vous vous enfoncez dans le tunnel et plus l'odeur est nauséabonde. Bientôt d'épaisses toiles d'araignées bloquent le passage. Toute sorte d'ossements et d'objets jonchent le sol. La lumière de votre lanterne éclaire des corps enroulés dans des cocons, desséchés et ratatinés. Pris de panique, vous vous retournez pour vous élancer vers la sortie, mais vous vous empêtrez dans les fils gluants. Vous tâchez de vous libérer, mais ne faites qu'empirer la situation. Soudain une Araignée Géante surgit devant vous. Ses mandibules s'agitent frénétiquement en raison du succulent repas qui l'attend ! Il vous est impossible de dégainer votre arme. Toutefois, si vous possédez un Couteau de Chasse à votre ceinture, vous pouvez tenter de vous en saisir afin de couper la toile, rendez-vous dans ce au **87**. Si vous êtes en mesure d'utiliser la formule magique BOULE DE FEU, vous pouvez également essayer de brûler la toile malgré les risques (vous n'avez droit qu'à un seul essai : tester votre POUVOIR comme lors d'un combat). Rendez-vous au **312** si vous invoquez le sortilège avec succès. Sinon rendez-vous au **225** pour connaître votre sort.

161

Vous retirez le bouchon du pot et vous aspergez l'Œil avec le contenu. Celui-ci

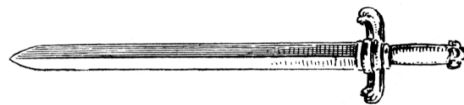
est secoué de spasme et une membrane noire se ferme, le rendant aveugle. Vous en profitez pour pourfendre l'ignoble globe de votre arme. L'Œil tombe en roulant sur le sol tandis qu'un liquide clair et nauséabond s'échappe de la plaie. Si vous souhaitez maintenant fouiller la grotte, rendez-vous au **25**. Si vous préférez ne pas vous attarder, rendez-vous au **200**.



162

Les loups affamés s'avancent en grondant. Vous prenez position, adossé à un gros rocher, pour éviter qu'ils ne vous attaquent par-derrière.

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
LOUP GRIS (BÊTE)	7	6	3
LOUP NOIR (BÊTE)	8	7	3



Si vous être vainqueur vous profitez des deniers instants de lumière pour terminer la descente de la colline, en espérant que le reste de la meute n'est pas sur vos talons. Rendez-vous au **131**.

163

Vous avancez avec précaution, en surveillant la gargouille aux cornes, prêt à réagir au moindre mouvement. Cependant rien ne bouge, hormis la poussière qui traverse le faisceau de lune, et vous passez sans encombre. Rendez-vous au **58**.

164

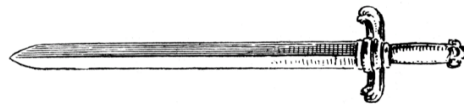
Le Vampire s'effondre au sol, mortellement touché. Épuisé par le combat, vous vous affalez quelques minutes dans un gros fauteuil de cuir, et vous pouvez en profiter pour prendre un Repas. C'est alors que vous remarquez le faible mouvement qui parcourt le corps du mort-vivant : il s'apprête à se relever ! Si vous possédez un Marteau et un Pieu de Fer, vous pouvez tenter de lui percer le cœur (rendez-vous au **31**). Si vous préférez l'asperger d'Eau Bénite, rendez-vous

au **82**. Dans tous les autres cas, vous devez quitter le salon immédiatement et vous courez vers l'ouverture côté sud, rendez-vous au **249**.

165

Vous tendez la main et saisissez la Clé en Cuivre d'un mouvement sec et le cordon de cuir qui la retient se rompt facilement. Au même instant, le corps inanimé du garde prend vie et ses doigts se referment solidement autour de votre poignet. Ses yeux globuleux ont un regard absent. De sa main libre, il racle le fond de l'étang et s'empare d'une vieille épée rouillée. Vous allez devoir le combattre pour vous échapper (notez qu'il est impossible d'utiliser la magie sous l'eau) :

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
NOYÉ (MORT-VIVANT)	4	11	1 dé 6



Au bout de 4 Assauts, si le Noyé n'est pas vaincu, rendez-vous au **29**. Si vous en venez à bout, vous remontez vers la surface, à bout de souffle, en emportant la Clé en Cuivre. Rendez-vous au **397**.

166

Vous entrez dans un petit cagibi qui fourmille d'objets de toutes sortes, mais sans grande utilité. Vous trouvez néanmoins une Loupe que vous décidez d'emporter (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Il ne vous reste plus qu'à quitter la cuisine par la porte nord, rendez-vous au **68**.

167

Tout espoir semble perdu et vous pensez bien finir dévoré vivant, cependant un rat entaille la toile de votre sac à dos et la statuette du Loup de Jade roule sur le sol. Sous vos yeux ahuris, elle brille et se met à grossir pour se matérialiser en une grande louve blanche. La louve sème la panique dans le rang des rats et les déchiquette avec entrain. Vous profitez de la distraction pour vous approcher du mécanisme tandis que la louve s'évapore déjà. Rendez-vous au **109**.

168

Vous parvenez au bout du couloir. Vous pouvez maintenant vous diriger soit vers la gauche, où le corridor se termine par une porte quelques mètres plus loin (rendez-vous au **212**), soit vers la droite en suivant un passage qui forme un coude pour repartir vers le nord (rendez-vous au **37**).

169

La porte s'ouvre sur un nouveau passage orienté vers l'ouest. Vos pas résonnent dans le long corridor, qui forme un coude pour repartir vers le nord. Une grande porte sur laquelle on a peint une main blanche se trouve au coin. Souhaitez-vous ouvrir la porte (rendez-vous au 262) ou passer votre chemin (rendez-vous au 360) ?

170

Vous exhibez la Poupée de Chiffon, espérant satisfaire l'esprit réminiscent. En l'occurrence voilà ce qu'il recherchait, car soudain tout devient calme. Si ce n'est déjà fait, vous en profitez pour ramasser votre Lanterne. Il n'y a plus trace de l'ombre et vous examinez les lieux : un Pot de Sel a survécu à la tempête et vous le rangez dans votre sac à dos (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous quittez tranquillement la chambre en franchissant la porte qui vous fait face. Vous parcourez un petit couloir sans issue, mais soudain le mur de pierre du fond glisse sur le côté et se referme après votre passage. Rendez-vous au 79.

171

Ses yeux ont changé de couleur ! Vous essayez de vous lever de table, mais votre corps refuse de vous obéir. Vous devez absolument vous concentrer sur quelque chose pour vous libérer de l'emprise du Changeur de Forme : un souvenir récent, n'importe quoi. Tout ce qui vous vient en tête est la stupide ritournelle qu'il a fredonnée. Si vous parvenez à vous en rappeler, rendez-vous au paragraphe correspondant à la solution de l'énigme (attention, vous n'avez droit qu'à une seule chance !) Si vous échouez ce test de concentration, le Changeur de Forme poursuit son boniment, et alors que vous sombrez dans une torpeur proche de l'inconscience, il vous dévore sans même que vous vous en rendiez compte...

172

Les caisses contiennent principalement de la nourriture périmée et le remugle qui vous assaille vous donne la nausée. Découragé, vous décidez d'ouvrir une dernière boîte : celle-ci est remplie de bougies. Vous pouvez emporter une Bougie (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*) au cas où votre fidèle lanterne vous ferait défaut. Vous voici prêt à partir, mais au même instant vous entendez des pas venant d'au-dessus, puis la pognée de la porte de la cave tourne lentement. Voulez-vous vous cacher sous les draps recouvrant les caisses du fond (rendez-vous au 7) ou allez-vous attendre sur place l'inconnu qui s'approche, sans doute

attiré par votre boucan (rendez-vous au 285) ?

173

La Relique brille et son aura s'interpose pour bloquer le rayon. Cependant la puissance du sortilège est telle que votre bouclier magique vacille et menace de rompre. L'essentiel du flux noir est dévié, et grâce à la potion que vous avez ingurgitée, le jet qui vous atteint n'est pas mortel – il vous inflige tout de même la perte de 6 points d'ENDURANCE en vous brûlant la poitrine. Vous croyez apercevoir une ombre de doute dans les yeux du nécromancien. Rendez-vous au 288.

174

Le chien enragé bondit à l'assaut. Ce n'est pas une bête ordinaire, il s'agit d'un Molosse Infernal, invoqué par quelque sorcellerie. À la fin de chaque Assaut, s'il est toujours en vie, lancer un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, la bête crache un souffle enflammé qui vous cause la perte de 2 points d'ENDURANCE (à moins que vous n'ayez une Cape Anti Feu pour vous protéger).

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
MOLOSSE INFERNAL (BÊTE)	8	10	1 dé 6



Si vous êtes vainqueur, vous vous hâtez de sortir du cimetière. Rendez-vous au 347.

175

Vous balancez la potion qui se fracasse sur la pierre. Le liquide violacé qu'elle contient est extrêmement volatil, et bientôt la créature choit sur le sol en produisant un son flasque. Vous avancez rapidement. La peau du garde est verdâtre et écailleuse, et vous l'achevez d'un coup de lame. Rendez-vous au 238.

176

Vous faites jouer la poignée de la petite porte grillagée qui ferme la serre : elle n'est pas verrouillée et vous entrez. L'endroit fourmille de plantes et de fleurs de toutes espèces qui embaument l'air d'un parfum capiteux. Vous parcourez une allée avec précaution, éclairant de tous côtés avec votre lanterne. Si vous avez la compétence d'ALCHIMIE, vous récoltez les ingrédients nécessaires à la préparation d'une Potion de Concentration (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*,

la mixture permet de restaurer tous vos points de CONCENTRATION). Sur votre droite des plants regorgent de légumes ayant l'apparence de courges, et au bout de l'allée se trouve une table de bois croulant sous la paperasse. Voulez-vous goûter les légumes (rendez-vous au 2), inspecter la table (rendez-vous au 135) ou quitter la serre (rendez-vous au 296) ?

177

Le feu vous procure chaleur et réconfort et vous ne tardez pas à vous assoupir... Lancez un dé, si vous obtenez 4 ou plus, rendez-vous au 139, sinon rendez-vous au 8.

178

Sans que vous vous en rendiez compte, la main putréfiée s'est glissée hors de votre sac, peut-être mue par la volonté de son propriétaire. Elle bondit, tel un insecte repoussant, et agrippe votre gosier. Les doigts ont une force exceptionnelle et vous étouffez sous leur pression, cependant que l'infâme momie approche à pas traînants. Si Clara vous accompagne, rendez-vous au 84. Dans le cas contraire rendez-vous au 230.

179

Vous déroulez le Parchemin de Lévitiation et récitez la formule à voix haute. Le papier se consume aussitôt et la poussière s'éparpille au vent (rayez le parchemin de votre *Feuille d'Aventure*). Vous vous élancez en avant et vous vous mettez à flotter dans les airs en poursuivant sur votre lancée ! La sensation est enivrante et vous passez facilement par-dessus le pont, allant jusqu'à frapper la branche d'un arbre qui pousse de l'autre côté du précipice. La magie se dissipe et l'atterrissage n'est pas des plus élégants, mais vous êtes sain et sauf. Rendez-vous au 93.

180

Vous entamez la traversée du scriptorium. Si vous possédez la compétence de DISCRÉTION, lancez un dé. Si vous obtenez 4 ou plus, le copiste se remet à son travail et vous parvenez de l'autre côté de la pièce sans éveiller l'attention des autres. Rendez-vous au 11. Sinon, les moines se concertent et murmurent, puis ils se précipitent sur vous. Vous êtes entouré et certains tombent sous vos coups, mais vous croulez sous le nombre. Quelques moines vous empoignent tandis que d'autres frappent, griffent, mordent, et finalement le coup d'un lourd chandelier de bronze vous assomme pour de bon. Ici prend fin votre aventure.

181

Vous extirpez la boîte de votre sac à dos et vous tournez la manivelle pour actionner le mécanisme. L'écrin s'ouvre et la jolie mélodie résonne dans la pièce. « Oh oui, c'est bien la chanson de Milna ! » La femme se calme et la transformation s'inverse. Vous ne soufflez mot et la vieille plonge de nouveau au monde des rêves, bercée par les notes apaisantes. Rendez-vous au 257.

182

C'est en fini de vous faire réveiller en pleine nuit ! Vous avez terrassé le Loup-Garou. L'ivrogne se relève, bredouille quelques remerciements et s'éloigne en titubant. Il n'y a rien à faire de plus ici et vous retournez à votre lit. Rendez-vous au 45.

183

Les tentacules sont sectionnés, et le monstre sombre vers les profondeurs en répandant une marre rougeâtre. Le passeur a profité de la bataille pour s'éclipser vous n'en voyez plus trace. Votre dernière option pour traverser le lac au sec est de parcourir le dédale de rochers plats, ce que vous accomplissez aisément. Vous parvenez à une berge de sable gris. Rendez-vous au 69.

184

Ce qui s'approche est une charrette tirée par un âne et lourdement chargée. Elle se déplace sur la route cahoteuse en tanguant dangereusement, menaçant à tout instant de chavirer. Un Gnome est assis sur le banc du cocher. Il porte des vêtements extravagants aux couleurs vives et un drôle de chapeau pointu. Arrivé à votre hauteur, il vous souhaite le bonjour. « Vous avez de la chance de croiser la route de Dérin, le plus grand importateur d'objets magiques en tout genre ! Voulez-vous jeter un coup d'œil à mes articles ? » Le personnage est des plus comiques, et vous lui demandez ce qu'un marchand fait dans cette contrée reculée. Il répond que l'important est de dénicher le bon client, tout en se tapotant le bout du mufle de son index, comme pour souligner son flair exceptionnel. Voici ce qu'il a à vous proposer :

Acide à Serrure (une seule dose)	12 Pièces d'Or
Anneau de Mimétisme	15 Pièces d'Or
Bottes Araignées	15 Pièces d'Or
Élixir de Vie (vous redonnera tous vous points de vie)	10 Pièces d'Or

L'Anneau de Mimétisme donne le pouvoir de prendre l'apparence d'autrui. Quant aux Bottes Araignées elles vont permettront de grimper sur des surfaces inclinées. Vous ne pouvez acquérir deux fois le même item. Vos achats terminés, vous dites au revoir à Dérin et vous vous mettez en marche, rendez-vous au **298**.

185

Sélène plaque son pouce sur votre front en prononçant des paroles d'une langue inconnue. Vous sentez une vive brûlure, et en tâtant avec votre doigt vous croyez déceler la marque en forme de croissant de lune qu'elle-même porte. « Ne vous en faites pas, vous n'êtes pas plus repoussant ! », déclare-t-elle avec un petit sourire narquois. Elle vous congédie par la porte nord en vous ordonnant de demander aux gardes de s'occuper de la marchandise. Notez que vous portez désormais la Marque du Sang. La Marque vous confère le pouvoir d'invoquer le sortilège de MAIN VAMPIRIQUE (inscrivez cette Formule Magique sur votre *Feuille d'Aventure*). Le sort inflige la perte de 2 points d'ENDURANCE à un adversaire de votre choix, tandis que vous récupérez 2 points d'ENDURANCE. Vous quittez la chambre sans plus attendre, rendez-vous au **351**.

186

La forêt devient plus clairsemée et vous êtes exposé au vent mordant. Vous devez prendre garde aux pierres glissantes qui roulent et encombrent le chemin. Vous descendez une route sinueuse qui s'enfonce entre deux collines et bientôt vous atteignez le fond d'un ravin. Au bout du chemin se dresse une porte de bois massive et rudimentaire, sans doute l'entrée de quelque repère creusé à même la paroi rocheuse. Si vous voulez ouvrir la porte et poursuivre l'exploration, rendez-vous au **332**. Sinon vous pouvez rebrousser chemin et reprendre le sentier nord-est, rendez-vous au **63**.

187

La porte noire s'ouvre et révèle une petite pièce avec un coffre bardé de fer au fond. Voulez-vous entrer pour examiner le coffre (rendez-vous au **152**), le délaissier et inspecter la cheminée (rendez-vous au **302**) ou quitter le salon (rendez-vous au **249**) ?

188

La gargouille s'effondre et se fracture en mille morceaux. L'écho du fracas se répercute pendant de longues secondes, puis tout redevient calme. De l'autre côté de la salle vous remarquez ce qui n'est pas une porte à proprement parler,

mais une sorte de panneau métallique avec un levier. Allez-vous céder à l'impulsion de mettre la main sur le magnifique bouclier et vous diriger vers la deuxième gargouille, à votre gauche (rendez-vous **28**), ou au contraire traverser l'espace en longeant le mur de droite (rendez-vous **163**) ?

189

Vous traversez un petit boisé d'épicéas qui s'étend sur les hauteurs d'une colline. Le crépuscule approche, les ombres s'étirent et vous cherchez un endroit pour vous abriter du froid. Une petite grotte s'est formée entre deux rochers sur le flanc du sommet. L'endroit est au sec et vous décidez de vous y installer. Prenez un Repas si vous le désirez. Vous allumez un petit feu à l'entrée de l'anfractuosité en espérant qu'il n'attirera pas de visiteurs inopportuns, mais tout compte fait la nuit se passe sans encombre. Vous vous levez au matin, le dos endolori, mais le repos vous fait gagner 2 points d'ENDURANCE. Vous reprenez la route sans tarder, rendez-vous **32**.



190

Le combat s'engage avec le Montre de Chair. Votre adversaire est lent, mais possède une force redoutable, et vous devez éviter ses membres qui vous frappent de tous côtés.

MONSTRE	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
DE CHAIR (MORT-VIVANT)	7	32	1 dé 6 + 1



Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **345**.

191

Vous observez qu'une pierre est complètement descellée : le mortier a été gratté sur tout le tour, peut-être par un ancien prisonnier. Vous tirez sur la pierre qui tombe lourdement au sol, et caché derrière vous dénicher un petit Crucifix de Bronze (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous concertez Yfir et

Aerin du regard : vous voici prêts à passer sous l'arche aux dragons. Rendez-vous au 5.

192

Un orage gronde au-dessus de votre tête et des éclairs zèbrent le ciel noir. L'averse éclate et se déverse sur le luxuriant jardin tout en remplissant des bassins de pierre nichés sur de sinistres statues de chimères. Du côté est quelques degrés de marbre mènent à une porte double qui accède à l'intérieur du château. À l'éclat de la foudre, vous entrevoyez un corbeau perché sur la branche d'un arbre mort qui s'envole et se pose devant vous. Celui-ci grandit et sa masse noire s'étire pour former un humanoïde doté d'un bec d'oiseau et de serres acérées ! L'Homme-Corbeau pousse de retentissants croassements et passe à l'attaque :

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
HOMME-CORBEAU (MONSTRE)	8	9	3



Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 51.

193

Vous avancez prudemment vers le socle noir et luisant et vous empoignez la hache. Si vous portez des Gants de Cuir, vous êtes protégé de la décharge qui vous assaille. Dans le cas contraire, la foudre, emprisonnée dans le bloc dur par un puissant sortilège, se transmet par le manche de la hache et parcourt votre corps en grésillant. Le choc vous projette à la renverse, et vous perdez 6 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ, car vos mains souffrent de vilaines brûlures. Vous pouvez maintenant examiner l'arme de plus près. La lame est d'un métal blanc brillant tandis que le manche est de couleur dorée, mais vous ne pouvez identifier ces alliages. Sachez toutefois qu'il s'agit de la Hache de Gamelin, un célèbre nain ! L'arme est de type *Lourde* et inflige 1 dé + 3 de dégâts (avec un malus de -1 à la *Force d'Attaque* en raison de son poids). De plus une fois par combat, à tout moment, vous pourrez faire appel à son pouvoir de foudre et cibler n'importe lequel de vos adversaires qui perdra 3 points d'ENDURANCE. Vous n'avez pas besoin de remporter un *Assaut* pour ce faire. Vous devez à présent faire demi-tour et reprendre le couloir ouest. Rendez-vous au 95.

Vous expliquez aux elfes que vous devez rejoindre votre ami et que vous projetez de mettre le comte hors d'état de nuire s'il n'est pas au fond de sa tombe. Yfir répond que c'est une noble cause, et Aerin vous désigne une piste vers le nord-ouest que vous n'aviez pas repéré. « Redescendez les collines en suivant le ruisseau. » Vous leur souhaitez bonne chance et prenez le sentier. Le ruisseau dévale la pente en joyeuses cascades, formant des fosses remplies d'eau à quelques endroits. L'eau est pure et vous vous arrêtez pour vous désaltérer – ajoutez 2 points à votre ENDURANCE. Ce faisant vous remarquez l'entrée d'une caverne creusée dans la falaise. Si vous souhaitez y jeter un coup d'œil, rendez-vous au 12. Si vous voulez poursuivre la descente, rendez-vous au 344.

Les Gobelins gisent sur le sol et vous ouvrez la bourse en cuir : elle contient 12 Pièces d'Or. Vous saisissez le trousseau de clés et déverrouillez la grille de la cellule. Le garçon est terrorisé et vous lui expliquez que vous ne lui voulez aucun mal. Son front est tatoué de la lettre K, et la peau boursouflée indique qu'il a été marqué au fer. Il dit s'appeler Anri, et il travaillait comme domestique au château Kharov. Vous lui répondez que le château est censé être abandonné depuis un siècle... « Le comte vit toujours, terré dans les cryptes du château. Usant de quelque sorcellerie, on raconte qu'il serait revenu à la vie. Des créatures maléfiques accourent vers son antre et les morts s'éveillent. Certains enfants de la région ont été capturés par les sbires du comte pour servir au château, mais la plupart ont disparu à présent... Je ne pensais qu'à m'échapper, et voilà une semaine j'ai découvert un passage souterrain qui m'a conduit à l'extérieur du château. J'étais terrifié, mais j'avais encore plus peur de passer une autre journée dans cet endroit maudit ! Par malheur ces gobelins m'ont capturé dans la forêt alors que je m'enfuyais. J'ignore pourquoi ils m'ont laissé la vie sauve, peut-être avaient-ils l'intention de me ramener au comte pour toucher une récompense. » À cet instant il pointe la marque du propriétaire sur son front. Anri vous remercie chaudement de l'avoir délivré. Vous lui confiez que vous irez explorer le château. Il enlève sa botte et en sort une clé en fer. « C'est la Clé de la Tour Ouest, je suis certain que vous y trouverez quelque chose d'utile. Et surtout, ne vous approchez pas du portail du château, cherchez une autre entrée. » Si vous le souhaitez, vous pouvez maintenant prendre un Repas. Vous sortez tous deux du repaire des Gobelins et marchez ensemble jusqu'au carrefour précédent. Anri prend la direction du sud, vers Rana. Vous lui dites adieu et poursuivez vers le nord-est, rendez-vous au 63.

Il n'y a aucun doute : vous avez devant vous la sœur d'Annabelle de Lutrec. Clara bondit de joie lorsque vous lui apprenez que vous avez secouru Annabelle. Elle dit avoir passé deux jours près du grand pont à l'attendre. Mais comme Annabelle n'arrivait toujours pas, elle a craint le pire et décidé de poursuivre vers le château. À présent Clara veut en découdre avec Kharov et propose de se joindre à vous. Tant qu'elle vous accompagne, ajoutez 1 point à votre *Force d'Attaque* en raison de sa participation aux batailles. De plus, une fois par combat, en peut lancer un rayon de lumière qui causera 4 points d'ENDURANCE de dommages sur la cible de votre choix. Vous vous reposez quelques instants puis vous reprenez le passage vers le nord, encouragé par la présence de votre nouvelle alliée. Rendez-vous au **39**.

197

Vous vous calez dans l'énorme fauteuil, plus que confortable. À vrai dire vous vous enfoncez dans sa masse flasque. Vous essayez de vous relever, mais vous ne faites que vous y empêtrer davantage. Bientôt vous sombrez vers l'intérieur du Mangeur de Chair. Ce monstre caméléon vous avale goulûment et vous suffoquez à l'intérieur de sa panse. Il mettra des mois à vous digérer...

198

Le vin est capiteux et son goût fort agréable enveloppe votre palais. Sans le savoir, vous avez ingurgité un cru des moines de Boletas, et ses propriétés curatives vous font récupérer 4 points d'ENDURANCE. Vous pouvez maintenant ouvrir la grille (rendez-vous au **91**), vous rendre à l'étage (rendez-vous au **236**) ou quitter la tour (rendez-vous au **131**).

199

Des fromages fins et des noix sont disposés sur un plateau en faïence aux fines veinures bleues. À vrai dire vous n'avez pas très faim, mais vous pouvez emporter la collation qui équivaut à 1 Repas. Il y a aussi un pot de café chaud dont vous humez l'arôme réconfortant ainsi qu'une petite carafe de cristal qui contient un alcool d'aspect liquoreux. Qu'allez-vous faire ?

- ☉ Boire le café (rendez-vous au **62**) ?
- ☉ Goûter la boisson alcoolisée (rendez-vous au **237**) ?
- ☉ Vous approcher des tableaux (rendez-vous au **43**) ?

☯ Quitter la sale à manger (rendez-vous au **333**) ?

200

La galerie que vous suivez débouche sur une grande salle carrée et murée de briques brunâtres. Les torches fixées à chaque coin vous dévoilent un spectacle d'horreur : en dessous de vous s'étend une fosse remplie d'ossements humains. L'odeur de pourriture emplit l'espace. Un autre boyau repart en direction du sud, mais vous ignorez cette option qui vous ramènerait en arrière. Une volée de marches descend à la fosse pour remonter de l'autre côté vers un tunnel voûté dans la paroi nord. Une passerelle de cordes parsemée de quelques planches vermoulues permet d'enjamber le charnier. Vous remarquez un conduit circulaire d'environ un mètre de diamètre qui perce le mur de gauche à mi-hauteur. Enfin au beau milieu des ossements une roue de métal est fixée à l'horizontale sur un axe qui s'enfonce dans un petit pilier de pierre. Allez-vous vous engager sur la passerelle (rendez-vous au **123**) ou descendre l'escalier de pierre (rendez-vous au **268**) ?

201

Le sentier oblique légèrement vers le nord. Soudain parvient à vos oreilles le bruit d'un cheval au galop se dirigeant vers vous. Bientôt vous apercevez sur son dos un cavalier drapé d'un manteau noir. Qu'allez-vous faire ?

☯ Vous dissimuler dans la forêt et le laisser poursuivre son chemin (rendez-vous au **321**) ?

☯ Si vous possédez la compétence de DISCRÉTION, grimper sur une banche basse et tenter de renverser le cavalier à son passage (rendez-vous au **22**) ?

☯ Vous interposer et lui barrer la route (rendez-vous au **291**) ?

202

Vous poussez la porte de fer qui pivote sans résistance. Elle s'ouvre sur une pièce vide, hormis une tablette en bois sur laquelle sont déposés trois gros pots de céramiques d'une teinte violacée. Les pots sont parfaitement scellés : il faudrait les fracasser pour voir ce qu'ils contiennent. Vous les soupesez l'un après l'autre : apparemment ils sont vides, hormis un qui produit un léger tintement lorsque vous le secouez. Voulez-vous lancer le bocal contre le mur pour le briser (rendez-vous au **336**) ou quitter la salle (rendez-vous au **286**) ?

203

La porte est tout simplement repoussante, il y a même une oreille (humaine ?) agrafée près de la poignée. Aucun bruit ne vous parvient et vous poussez lentement la porte, qui s'ouvre sur une pièce vide et poussiéreuse. Vide, excepté une étrange main noire d'allure carbonisée qui repose sur le sol au centre du réduit. Elle tient en équilibre en reposant sur le bout de ses doigts crispés tel une araignée funeste, et on la dirait prête à bondir. Si vous voulez emporter la main, rendez-vous au **346**. Si vous préférez laisser l'horrible chose, il ne vous reste plus qu'à rejoindre la porte située au bout de la galerie, rendez-vous au **365**.

204

Le Changeur de Forme exhale son dernier souffle et s'effondre. Votre essuyez votre arme enduite de son sang cramoisi dans les fougères qui bordent la clairière. Il semble que la journée soit déjà avancée et vous reprenez le chemin d'un bon pas. Rendez-vous au **42**.

205

Vous débouchez le flacon pour humer la potion. D'après votre expérience vous avez entre les mains un breuvage anti-magie. Retournez au **64**.

206

Vous trouvez une clé grossière dans les poches de l'Orque à l'aide de laquelle vous déverrouillez le cadenas de la grille. Vous poursuivez dans le conduit obscur qui se termine un peu plus loin par un trou circulaire. La nappe d'eau souterraine forme ici un petit étang dont la source disparaît sous les profondeurs. Il s'agit d'un puits ; une échelle de fer est ancrée dans la paroi et vous l'escaladez. Vous passez par-dessus le rebord du puits et vous aboutissez dans une sinistre cour intérieure pavée. Derrière vous se trouve le portail principal avec la solide herse de fer. La cour est fermée côté ouest et nord par les murs du château, avec chacun une porte, tandis qu'à votre droite vous distinguez des écuries. Trois choix s'offrent à vous :

- ☉ Inspecter les écuries (rendez-vous au **33**) ?
- ☉ Entrer par la porte nord (rendez-vous au **256**) ?
- ☉ Entrer par la porte ouest (rendez-vous au **375**) ?

207

Vous avancez prudemment dans le long couloir aux murs peints noircis par la fumée des torches. Il prend fin sur une porte double en ogive. Une autre porte, plus modeste, se trouve sur le mur gauche. Souhaitez-vous ouvrir la porte du fond (rendez-vous au **266**), la porte à gauche (rendez-vous au **117**) ou rebrousser chemin et rejoindre le passage est (rendez-vous au **315**) ?

208

Lancez 2 dés : si le résultat est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, vous vous éloignez prestement et débloquez le mécanisme. La grille s'abaisse et emprisonne de nouveau le rat. Vous pouvez dans ce cas monter à l'étage (rendez-vous au **236**) ou sortir de la tour et reprendre le chemin (rendez-vous au **131**). Si le total est supérieur à votre total d'HABILETÉ, votre pied glisse par mégarde sur un fémur et, comble malheur, vous chutez sur un morceau de verre qui vous inflige une vilaine coupure (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Rendez-vous au **239**.

209

Vous empoignez la dalle de pierre qui couvre le sépulcre et vous la faites pivoter par saccades. Les remugles fétides qui s'en exhalent sont tels que vous reculez, pris d'un haut-le-cœur. Une main tâtonne, saisit le couvercle et le dégage sans effort. Une grande momie se lève et enjambe le rebord du tombeau, silencieusement. Un croissant de lune est suspendu à une chaînette passée à son coup. Sa bouche couverte de bandelettes crasseuses émet des sons étouffés, et vous remarquez que sa main gauche a été sectionnée. Si vous transportez la Main Noire dans votre sac à dos, rendez-vous au **178**. Dans le cas contraire rendez-vous au **366**.

210

L'Orque ne peut vous apercevoir et bientôt il se lasse pour rejoindre ses compagnons. Les bruits de pas s'éloignent puis s'estompent complètement : les Orques ont quitté la cour. Vous en profitez pour sortir de votre cachette. N'osant prendre le risque qu'ils reviennent, vous choisissez d'abandonner les écuries au plus vite. En passant près de la charrette, vous soulevez la bâche qui recouvre la cargaison : il y a deux cerfs morts, ainsi que les cadavres d'un homme et d'une femme, fraîchement tués. Vous vous éloignez, le cœur au bord des lèvres. Vous pouvez maintenant entrer au château par la porte nord (rendez-vous au **256**) ou ouest (rendez-vous au **375**).

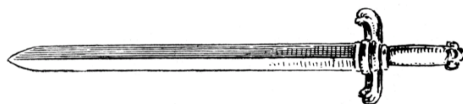
211

La porte s'ouvre sur une chambre bien meublée, avec un lit d'aspect douillet. Vous l'inspectez sommairement, mais rien d'utile n'est caché. Toutefois l'endroit est calme et vous pouvez en profiter pour prendre un Repas si vous le désirez. Vous êtes exténué et l'idée d'y faire une petite sieste est séduisante. Si vous voulez vous accorder ce repos, rendez-vous au **30**. Sinon vous avez le choix entre gagner l'escalier au coin sud-est du hall (à moins que vous n'arriviez de la prison, rendez-vous au **151**) ou traverser le hall vers le nord (rendez-vous au **299**).

212

La porte s'ouvre sur une petite pièce en désordre où règne une odeur de moisit. Une chandelle posée sur une table de bois brûle et éclaire l'endroit d'une lueur vacillante. Deux Gobelins y sont assis et boivent avec entrain un liquide ayant l'apparence de la bière. Surpris par votre apparition, ils bondissent en renversant la table et s'emparent de leur hache (combattez-les l'un après l'autre) :

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
GOBELIN (MONSTRE)	5	6	1 dé 6
GOBELIN (MONSTRE)	4	7	1 dé 6



Si vous êtes vainqueur, vous essuyez votre arme dégoulinante sur une paille qui traîne dans un coin, et une fouille minutieuse de l'endroit vous permet de découvrir 4 Pièces d'Or. Vous quittez la pièce pour prendre le couloir formant un coude, rendez-vous au **37**.

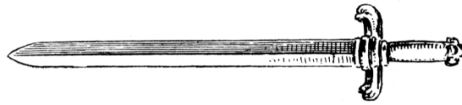
213

Vous retournez la paille en tout sens dans l'espoir d'y découvrir quelque chose et vous trouvez une Poupée de Chiffon sale et usée (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Si ce n'est déjà fait, vous pouvez soit inspecter les stalles (rendez-vous au **147**), soit monter au palier (rendez-vous au **293**), soit quitter les écuries vers la porte nord (rendez-vous au **256**) ou ouest (rendez-vous au **375**) de la cour.

214

Vous dégainez votre arme et passez à l'attaque. À la fin de chaque *Assaut*, et ce tant que l'Œil est en vie, les attaques mentales de ce dernier vous causent une perte de 2 points d'ENDURANCE (même si vous remportez l'*Assaut*). Notez que l'ARMURE AMÉLIORÉE ne peut limiter ces dégâts.

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
ŒIL (MONSTRE)	5	18	



Si vous terrassez l'Œil, celui-ci retombe au sol, inerte. L'immonde chose se ratatine lorsqu'un liquide bleu clair et fumant coule sur le sol comme l'eau d'une gourde crevée. Si vous souhaitez à présent fouiller la grotte, rendez-vous au 25. Si vous préférez ne pas vous attarder, rendez-vous au 200.

215

Vous suivez le passage vers l'est sur une dizaine de mètres, jusqu'à un embranchement en T. À votre gauche, une courte allée se termine sur les vestiges d'une salle délimitée par un mur écroulé. À droite, le passage, plus long, mène aux décombres d'une grande pièce circulaire, accessible par une arcade ornée de sculptures ébréchées de dragons, griffons, manticores, et autres créatures légendaires. Allez-vous prendre à gauche (rendez-vous au 228) ou à droite (rendez-vous au 5) ?



216 ○

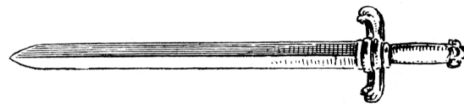
Vous soulevez délicatement le couvercle en peau de serpent. L'écrin renferme une bague de la couleur d'une perle. Il s'agit d'un Anneau de Concentration ! En le passant à votre doigt, vous augmentez votre total de départ de CONCENTRATION de 1 point. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez à présent inspecter les tiroirs du secrétaire (rendez-vous au 378), quitter le bureau et rejoindre la porte au fond du corridor (rendez-vous au 266) ou rebrousser chemin jusqu'au passage est (rendez-vous au 315).

217

« Pauvre fou, vous finirez comme le frère Anastor et son misérable scribe ! »

Sélène se relève nonchalamment, et ses mains se mettent à briller d'un rouge incandescent. Vous allez devoir combattre cette redoutable Prêtresse du Sang. Chaque fois que vous perdrez un *Assaut* (ou que vous échouerez à utiliser une *Formule Magique*), lancez un dé pour déterminer l'action de Sélène. Notez que son **ENDURANCE** peut excéder son total de départ et que ses attaques ne peuvent être contrées par le **BOUCLIER MAGIQUE** ni diminuées par l'**ARMURE AMÉLIORÉE**.

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
SÉLÈNE (COMMUN)	9	12	
1 ou 2 : Main Vampirique, vous perdez 2 points d'ENDURANCE et la Prêtresse gagne 2 points d'ENDURANCE.			
3 ou 4 : Morsure du Sang, ce sortilège cause 1 dé 6 +1 de dégâts			
5 ou 6 : Dague Noire, cette lame magique cause 3 points de dégâts et vos points de CONCENTRATION tombent à zéro.			



Si vous être vainqueur, rendez-vous au **105**.

218

L'unique auberge de Rana s'est affublée du nom pompeux « Le Joyau de la Forêt », ce qui est plutôt de mauvais augure quant à la suite des événements, vu l'enseigne défraîchie et l'état général des lieux. Vous n'êtes pas d'humeur à converser avec les quelques rares clients qui s'y trouvent et vous sirotez une bière en affichant un air volontairement taciturne visant à décourager les plus hardis. Vous devez déboursier une Pièce d'Or pour la bière et la nuit, ainsi qu'une autre Pièce d'Or pour la nourriture (à moins que vous ne pigiez dans vos propres provisions, dans ce cas rayez un Repas de votre *Feuille d'Aventure*). Vous profitez un temps de la chaleur du feu de la salle commune, puis vous gagnez votre chambre. Vous dépliez le message de Yori et examinez la carte. Elle comporte peu de détails, mais il semble que deux sentiers (côté est et côté ouest) convergent à sa cabane depuis la lisière sud de la forêt Noire. Les distances vous apparaissent équivalentes. Vous finissez par vous assoupir, assis sur le lit et tout habillé. Quelques instants plus tard, vous êtes à nouveau tiré du sommeil par un hurlement ! Le cri est fort semblable à celui entendu la veille. Si vous souhaitez vous précipiter au dehors à la recherche de la créature, rendez-vous au **364**. Si vous jugez plus sage d'enfourir votre tête sous votre oreiller et de tâcher de vous rendormir, rendez-vous au **45**.

219

Le spectre séculaire qui anime le Maître des Rats est un adversaire redoutable. Il hante ces souterrains naturels depuis des siècles, bien avant la construction du château. Son touché pestilentiel corrompt les chairs, et vous trouverez la mort s'il réussit à vous blesser à quatre reprises au cours de la bataille.

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
MAÎTRE DES RATS (MORT-VIVANT)	9	16	1 dé 6



Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **6**.

220

Vous courez de toutes vos forces vers le mur. Les archers fantômes décochent leurs flèches, et trois traits magiques se dirigent droit sur vous. Lancez deux dés pour chacune des flèches : si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ le projectile fait mouche et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Néanmoins vous avez pris la bonne décision et après la première salve vous êtes à l'abri. Il est impossible d'entrer par le portail bloqué par la herse ; il ne vous reste plus qu'à suivre le mur (vous optez pour l'est) et chercher un autre accès, rendez-vous au **330**.



221

Surmontant votre appréhension, vous louvoyez entre les animaux aux regards féroces, avec la désagréable impression qu'on vous observe. Rien ne se passe et vous atteignez le fond de la salle. Le bol contient un disque de bronze d'une dizaine de centimètres de diamètre. Une pieuvre est gravée sur le médaillon (notez La Pieuvre de Bronze sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous parcourez le chemin inverse, guettant le moindre bruit ou mouvement, et vous quittez les lieux avec soulagement. Rendez-vous au **355**.

222

« Une réponse des plus ridicules, mais qui vous sauve la vie... » La femme abaisse son arc en esquissant un sourire en coin. Rendez-vous au **121**.

Vous voici sur le balcon. La cour en contrebas est envahie par la végétation laissée à l'abandon. Vous tendez l'oreille, mais vous ne percevez rien hormis les hurlements lointains des loups dans la forêt. Il fait nuit et l'air est frais ; l'habituel rideau brumeux masque la vue, mais vous distinguez tout de même un petit sentier qui conduit à un autre bâtiment, peut-être une serre. Qu'allez-vous faire ?

☉ Vous suspendre au balcon pour vous laisser tomber dans la cour (rendez-vous au 97) ?

☉ Si ce n'est déjà fait, rentrer et inspecter le curieux miroir (rendez-vous au 46) ?

☉ Quitter la pièce et ouvrir la seconde porte (rendez-vous au 102) ?

☉ Quitter la pièce et poursuivre plus avant (rendez-vous au 259) ?

224 ○

Vous écartez une bûche qui flambe à l'aide du tisonnier, puis vous ployez la tête pour vous engager dans le boyau percé au fond de l'âtre. Vous allumez votre lanterne et la courte galerie vous mène à une salle circulaire . Au-dessus de vous un dôme est peint de luxuriants bosquets aux feuilles éclatantes de teinte vert sombre, émeraude ou turquoise. Une grande statue du Père, taillée dans un bois doré au grain fin, occupe le centre. Une chaleur diffuse parcourt votre corps, et l'atmosphère de paix qui règne dans le sanctuaire vous revigore de 6 points d'ENDURANCE. Le Père pointe quelque chose du doigt, et en suivant la direction vous percevez au mur une pierre de couleur différente de celles qui l'entourent. Vous appuyez dessus : il s'agit en fait d'un panneau de tiroir qui surgit du mur. À l'intérieur vous découvrez un Bracelet d'Ambre torsadé qui scintille comme s'il émettait sa propre lueur. Le bracelet est une précieuse Relique de la Lumière ! Il renferme une grande force et dorénavant ajoutez 1 point à votre *Force d'Attaque* lorsque vous combattez. Réconforté par votre trouvaille, vous quittez le sanctuaire. Si vous n'en avez pas eu l'occasion, vous pouvez maintenant examiner la porte ornée du visage (rendez-vous au 389) ou quitter le salon côté sud (rendez-vous 249).

225

L'Araignée Géante s'avance et vous pique de son dard. La douleur est fulgurante et vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Malgré tout vous vous débattez de plus belle, et la toile finit par céder. Préparez-vous à combattre l'araignée. Votre

Force d'Attaque sera diminuée de 1 point tout au long de la bataille en raison du venin qui vous engourdit. Rendez-vous au **72**.

226

Vous repassez dans la salle voûtée, prêt à faire face à nouveau aux supplications de l'homme enchaîné, mais quelqu'un, ou quelque chose, a soufflé la bougie et vous n'y voyez goutte ! Vous allumez votre lanterne, mais au même instant vous entrevoyez le prisonnier, libéré, qui vous empoigne à la gorge. Rendez-vous au **141** pour le combattre, toutefois notez que vous perdrez le premier *Assaut* automatiquement.

227

Vos posez vos paumes à plat sur la surface réfléchissante et tout à coup vous êtes happé par le miroir magique. L'espace de quelques secondes vous voici aspiré dans un boyau obscur où votre esprit est envahi par des murmures insaisissables et votre corps effleuré par des bras fantomatiques. Vous émergez finalement dans une grotte aux parois de roc suintantes dont la composition vous évoque les souterrains que vous avez parcourus sous le château. Kharov, visiblement contrarié, se tient à mi-chemin d'une volée de larges marches de pierres. Plus loin quelques rayons de la lumière du jour s'infiltrent dans le conduit. « Souhaitez mourir ! Vous subirez les pires tourments... » Le nécromancien psalmodie des paroles inintelligibles. Un miasme noir se forme, tourbillonne et s'agglutine sur ses mains décharnées, puis il projette le puissant trait magique droit sur vous. Si vous avez trouvé deux Reliques de la Lumière, rendez-vous au **86**. Si vous n'en portez qu'une seule, mais que vous avez bu la Potion Anti-Magie, rendez-vous **173**. Dans tous les autres cas rendez-vous au **358**.

228

Vous suivez le passage et vous entrez dans la petite pièce vide, ceinte par quelques bouts de pans de murs. L'un d'entre eux est pourvu d'une fenêtre munie de barreaux de fer et vous en déduisez que l'endroit devait à l'époque servir de cellule. Si vous avez la compétence de SIXIÈME SENS, rendez-vous au **191**. Dans le cas contraire vous ne remarquez rien d'intéressant ici et vous rebroussez chemin vers la grande salle circulaire, rendez-vous au **5**.

229

Juste avant l'angle que forme le corridor vous remarquez une rainure régulière

dans le mur de pierre. En appuyant de votre poids, vous constatez que le pan pivote autour d'un axe. Vous jetez un coup d'œil par la fente : voici l'entrée d'un conduit obscur et étroit. Si vous souhaitez vous y engager, rendez-vous au **246**. Si vous préférez poursuivre dans le passage rendez-vous au **340**.

230

Malheureusement il est impossible de se soustraire à l'étreinte de la Main Noir. Vous frappez le membre avec votre lame, mais la poigne se resserre. La momie vous saisit et vous brise comme un fétu de paille.

231

Vous continuez à longer le mur d'enceinte, puis le petit sentier s'éloigne de la muraille en serpentant dans la pente de la falaise. Vous parvenez à l'entrée d'une grotte obscure et, à court de solutions, vous décidez de vous y engager. Le boyau s'enfonce sous le château. Une source souterraine y coule, mais le filet d'eau n'est guère plus haut que la semelle de vos bottes. Un peu plus loin c'est dans une véritable caverne que vous pénétrez. Les parois sont phosphorescentes, le plafond doit être à une dizaine de mètres de hauteur et vous remarquez des formes sombres qui y sont suspendues. Ce sont d'énormes Chauve-Souris Vampires, et une fois déployées, leurs ailes doivent avoir la longueur de vos bras ! Si vous avez la compétence de DISCRÉTION, rendez-vous au **65**. Dans le cas contraire rendez-vous au **245**.

232

Vous tentez de conserver votre calme et vous attrapez le briquet dans votre poche. Vous allumez la chandelle et vous la fichez dans un petit bougeoir qui traîne dans un coin. La lumière projetée vous permet de mettre la main sur votre Lanterne qui gît au sol. Retourner au **315** pour faire un nouveau choix.

233

Le chemin débouche sur une jolie clairière, traversée par un petit ruisseau qui s'écoule vers l'est. Au centre de l'espace, un énorme rondin fait office de table, et deux plus petits sont disposés autour en guise de chaise. Sur la table se trouve une théière fumante, du fromage et des fruits. Un vieil homme grisonnant vêtu d'un pourpoint marron vous toise de son regard aux yeux bleus, puis il sourit, vous salue, et vous invite à vous joindre à lui en désignant la place libre. Si vous voulez vous arrêter pour partager son repas, rendez-vous au **118**. Si vous préférez refuser son offre et poursuivre votre route, rendez-vous au **295**.



234

Le panneau derrière vous se referme. Le sol se met à vibrer sous vos pieds, et bientôt vous sentez que toute la salle pivote sur elle-même, d'environ quatre-vingt-dix degrés sur la droite. Enfin la porte métallique se relève. Vous êtes quelque peu désorienté, mais vous croyez que le nouveau passage ainsi révélé part en direction de l'ouest. Le couloir est sombre et vous devez allumer votre lanterne pour y progresser. Les rats détalent devant vous et vous balayez des toiles d'araignées du revers de la main. Un autre passage s'ouvre vers le nord, mais il est bloqué quelques mètres plus loin par des éboulis. Enfin vous distinguez deux portes de bois dans la paroi de gauche. Voulez-vous ouvrir la première (rendez-vous au **76**), la deuxième (rendez-vous au **102**) ou poursuivre votre chemin (rendez-vous au **259**) ?

235

Vous avalez l'étrange liquide au goût poivré. Il s'agit d'une Potion Anti-Magie dont les effets pourraient vous protéger contre les sortilèges. Toutefois son action ferme également votre esprit aux arts arcaniques, et vous perdez définitivement 1 point de POUVOIR. À présent vous pouvez soit toucher la stèle (rendez-vous au **326**), soit inspecter l'ancre du Monstre de Chair (rendez-vous au **153**) ou bien essayer de rattraper Kharov (rendez-vous au **371**).

236

Les marches sont usées et glissantes, mais vous parvenez à l'étage en un seul morceau. Le vent s'infiltré dans les interstices des pierres en produisant d'étranges sifflements. La dernière partie de la tour s'est complètement écroulée. Il n'y a plus de plafond au-dessus de votre tête, mais au-delà vous ne distinguez rien du paysage tant la brume est épaisse. Vous êtes dans l'ancien dortoir des gardes et un gros coffre renforcé de fer attire votre attention. Si vous possédez la compétence de CROCHETAGE ou une Clé en Cuivre, vous déverrouillez le coffre, rendez-vous au **115**. Sinon le coffre ne cédera pas et il ne vous reste plus qu'à explorer la cave si ce n'est déjà fait (rendez-vous au **3**) ou quitter la tour (rendez-vous au **131**).

237

Vous versez la liqueur ambrée dans une coupe de cristal. Si vous possédez la compétence d'ALCHIMIE, vous décelez un léger goût médicamenteux après y avoir trempé les lèvres et vous laissez là le verre. Retournez au **199** pour faire un nouveau choix. Dans le cas contraire, vous ne vous apercevez de rien ; aussi lorsque vous avalez la dernière gorgée de l'exquise boisson le sol set met à tanguer sous vos pieds. Vous avez l'impression d'être ballotté de tous côtés et votre vision se trouble. Vous vous effondrez par terre et à votre réveil vous avez la désagréable surprise de vous trouver prisonnier dans une cellule. Rendez-vous au **71**.

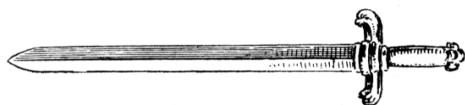
238

Votre arme dégouline du sang noirâtre de l'Homme-Lézard. Vous jetez un coup d'œil par l'ouverture de la porte. Une femme est assise dans la cellule, le dos au mur. Son visage est couvert par le capuchon de son grand manteau blanc au col bordé de fourrure. Allez-vous tirer le verrou pour la libérer (rendez-vous au **74**) au retourner vers le passage nord (rendez-vous au **39**) ?

239

Le rat, quasiment aveugle, s'avance en reniflant votre odeur de son long museau. Son corps est couvert d'une épaisse fourrure noire et ses griffes sont acérées. Vous ayant repéré, il bondit dans l'intention de vous dévorer :

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
RAT GÉANT (BÊTE)	7	12	3



Si vous êtes vainqueur, le rat s'effondre au sol. Vous posez le pied sur sa carcasse et en retirez votre arme. La grotte ne débouche nulle part et ne contient pas grand-chose à part des os de toutes sortes provenant des repas du rat. Cependant, au moment de quitter l'anfractuosité, votre pied bute sur un morceau de tissu. Vous l'examinez à la lumière de votre lanterne : il s'agit d'une Cape Anti Feu ! Ses propriétés magiques l'ont maintenu en excellent état, même les dents du rat n'ont pu la perforer. Vous délaissez votre vieille cape et revêtez la Cape Anti Feu. Vous pouvez maintenant inspecter l'étage (rendez-vous au **236**) ou quitter la tour (rendez-vous au **131**).

240

Vous faites jouer la poignée, mais la porte est verrouillée. Si vous possédez la Clé de Laiton, la compétence de CROCHETAGE, ou encore de l'Acide à Serrure, vous pouvez entrer en vous rendant au **396**. Dans le cas contraire vous continuez à avancer dans le corridor, rendez-vous au **355**.

241

Au moment où vous tirez sur le sac de cuir, vous sentez que quelque chose s'enroule autour de votre cheville ; il s'agit d'une corde qui était dissimulée sous les feuilles mortes. Le piège se déclenche et une grosse pierre servant de contrepoids tombe d'un arbre en vous hissant la tête à l'envers. Vous êtes suspendu à plusieurs mètres au-dessus du sol et malheureusement vous n'avez d'autre choix que de couper la corde qui vous retient en espérant que le tapis de feuilles amortira votre chute. Toutefois le choc est brutal et votre dos heurte une racine proéminente. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Désormais la piste des feux follets s'est évanouie et vous rebroussez chemin vers le sentier en maudissant votre stupidité. Rendez-vous au **189**.

242

Vous voici dans un vaste hall au sol de marbre, éclairé par d'inquiétants cierges noirs. Leur halo lumineux n'atteint pas les recoins les plus profonds. D'épais rideaux vert sombre sont tendus çà et là. Un escalier s'enfonce dans l'obscurité au coin sud-est. Côté est, quelques degrés mènent à une porte à double battant qui donne sur salle à manger. L'endroit est exposé et vous préférez l'éviter (si vous êtes entré au hall par la salle à manger vous n'êtes pas intéressé à y retourner !) Au mur ouest se trouve une porte capitonnée de cuir. Enfin un couloir s'enfonce vers le nord en passant sous une arcade de pierre au linteau orné d'un entrelacs de créatures fantastiques. Qu'allez-vous faire ?

☉ Descendre l'escalier, si toutefois vous n'arrivez pas de la prison (rendez-vous au **151**) ?

☉ Ouvrir la porte du côté ouest (rendez-vous au **211**) ?

☉ Emprunter le couloir nord (rendez-vous au **299**) ?

243

Tout droit devant vous entendez les grognements caractéristiques des Orques, réputés pour s'acoquiner aux trolls. Ils flânent nonchalamment dans les contreforts d'une ancienne salle des gardes, au bout du passage. Deux colonnes

de pierres – l'arche est tombée – marquent l'entrée de la salle. Les quatre Orques se sont attriqués d'armes et de pièces d'armures disparates, sans doute dénichées dans les ruines du fortin. Le passage forme un coude vers la droite. Voulez-vous attaquer les Orques (rendez-vous au **60**) ou tenter de passer discrètement et prendre à droite (rendez-vous au **274**)?

244

La lourde grille se referme avec fracas et vous coince dans le repaire fétide du monstre. Si Clara vous accompagne, rendez-vous au **144**. Dans le cas contraire, vous n'avez aucun moyen de soulever la herse et vous êtes condamné à terminer vos jours ici.

245

Vous tentez de passer sans faire le moindre bruit, mais l'ouïe des Chauves-Souris est aiguisée. Par mégarde vous faites rouler un petit caillou et aussitôt elles quittent leur perchoir pour se mettre à voler en tout sens en émettant des cris aigus. Allez-vous sonner du Cor de Chasse (si vous en portez un et que vous souhaitez l'utiliser rendez-vous au **85**) ou courir pour atteindre l'autre côté de la caverne (rendez-vous au **269**) ?

246

Le boyau que vous suivez descend en pente douce, d'abord de pierre il s'agit maintenant plus ou moins d'un tunnel creusé dans la terre. Enfin il remonte en obliquant légèrement vers le nord, et au bout vous devez pousser des battants de bois au-dessus de votre tête. Vous émergez dans un petit jardin extérieur, rendez-vous au **192**.

247

Le masque de jade demeure impassible, mais le porte noire s'ouvre. Une épée longue et fine est accrochée au mur. Sa garde magnifique est ornée de têtes de dragons. La lame est d'un alliage d'argent particulier, dur comme l'acier. L'Épée d'Argent est une arme de type Normal qui inflige 1 dé 6 + 1 de dégâts, et 1 dé 6 + 2 contre les ennemis de type MORT-VIVANT. Notez-la sur votre *Feuille d'Aventure* si vous décidez de l'emporter. Vous pouvez maintenant examiner la cheminée (rendez-vous au **302**) ou quitter le salon (rendez-vous au **249**).

248

La solide porte de chêne encaisse les coups sans broncher, au contraire de votre

épaule endolorie. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Il est inutile d'insister davantage, et vous passez votre chemin en maugréant. Rendez-vous au 367.

249

Les marches conduisent à une chapelle austère au dôme formé par les entrelacs des ogives. Vous déambulez dans le lieu vide de tout ornement. Derrière l'autel, un escalier grossier formé de saillies rocheuses s'enfonce dans les profondeurs et vous supposez qu'il doit conduire aux catacombes où se terre le nécromancien. Vous entreprenez la longue descente avec prudence. Les parois, couvertes de salpêtre, sont vaguement phosphorescentes. À quelques reprises vous percevez d'étranges murmures qui sourdent des murs. En ces lieux le mal semble grandir à chaque pas et quand vous atteignez le fond vous éprouvez lassitude et découragement. Vous voici dans les catacombes du château. Vous prenez une grande inspiration et observez les alentours. Un couloir s'enfonce côté sud, au bout duquel vous distinguez la leur d'une torche. Du côté nord un large passage mène à une crypte. Allez-vous prendre la direction sud (rendez-vous 380) ou nord (rendez-vous au 39) ?



250

Vous êtes fasciné par l'impression de vivacité qui se dégage de la toile, on croirait presque voir la fourrure des animaux onduler sous le souffle du vent. C'est alors que vous remarquez qu'un bout de la surface du mur, à l'extérieur du cadre, est de couleur légèrement plus pâle que le reste. Vous en concluez que le tableau a été déplacé et vous le retirez du mur pour le déposer dans un coin. Vous aviez vu juste : on a recouvert une ouverture d'une mince couche de plâtre, que vous grattez facilement à la pointe de votre arme. Vous y décelez un petit tube en os : il contient un minuscule parchemin soigneusement roulé, et vous en lisez lentement les mots gribouillés :

*Rends justice par le Soufre et le Feu
J'invoque le Souffle divin au Creux
De mes mains tendues, jaillis aux Cieux
Effir Ekam Irem Filifeu*

Après avoir prononcé les vers, vous sentez une chaleur qui pulse à l'intérieur de vos mains. Vous avez appris la Formule Magique de DÉFLAGRATION ! Ce puissant orbe de feu noir explose et inflige la perte de 1 dé 6 points d'ENDURANCE à tous les ennemis (notez la formule sur votre *Feuille d'Aventure*). Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez observer l'autre tableau (rendez-vous au **119**), examiner la nourriture (rendez-vous au **199**) ou sortir de la salle à manger (rendez-vous au **333**).

251

La fillette semble affolée lorsque vous brandissez votre arme, et le coup que vous portez fend l'air ; l'esprit s'est évaporé. Rendez-vous au **40**.

252

La cloche retentit et l'écho se répercute dans la caverne. Au bout d'une minute, vous percevez des clapotis dans l'eau, et lentement un vieil homme émerge de la brume. Il dirige un grand radeau à l'aide d'une perche et accoste près du quai. Son visage est émacié, anguleux, et un sifflet d'argent pend à son cou. Il porte une toge de lin sale et élimée. Le vieillard déclare qu'il vous en coûtera le prix de 10 Pièces d'Or par passager pour la traversée. Si Clara vous accompagne, elle peut fournir 5 pièces et vous devrez déboursier 15 Pièces d'Or. Qu'allez-vous faire ?

- ☞ Payer la somme exorbitante (rendez-vous au **138**) ?
- ☞ Prendre d'assaut le radeau (rendez-vous au **313**) ?
- ☞ Laisser tomber et passer sur les rochers (rendez-vous au **127**) ?

253

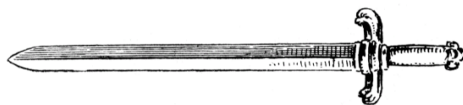
Vous pénétrez dans une salle voûtée où règne une forte odeur de déjection. Posée sur une petite table de chêne, une bougie fichée au sommet d'un crâne éclaire faiblement l'endroit. Vous notez une porte à votre droite, côté nord, et une autre porte qui vous fait face. Un homme vêtu de haillons crasseux est enchaîné au mur de gauche. Il semble vous implorer de le libérer en émettant un étrange beuglement, la bouche fermée. Un trousseau de clés pend à un crochet, juste hors de sa portée. Qu'allez-vous faire ?

- ☞ Libérer le prisonnier (rendez-vous au **15**) ?
- ☞ Emprunter la porte de droite (rendez-vous au **94**) ?
- ☞ Sortir par la porte d'en face (rendez-vous au **169**) ?

254

Votre adversaire effectue quelques passes avec sa lame affûtée, un sourire narquois aux lèvres. Ses mouvements fluides sont ceux d'un spadassin. Vous croisez le fer avec le redoutable Cavalier Noir :

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
CAVALIER NOIR (COMMUN)	8	10	1 dé 6



Si vous êtes vainqueur, rendez- au **370**.

255

Vous empoignez le bocal et vous brisez le bouchon de cire. Les lucioles jaillissent en traits brillants et fondent vers le Cauchemar. Les bestioles lumineuses transpercent la bête qui rue en tous sens. Vous en profitez pour passer à l'attaque. À chaque fois que vous lancerez les dés pour le Cauchemar, déduisez 2 points de sa *Force d'Attaque* en raison de la distraction causée par les Lucioles. Rendez-vous au **349**.



256

Vous traversez la cour rapidement et atteignez la porte nord. Au moment de tourner la poignée, vous entendez les bribes d'une conversation à l'intérieur. « Ils ont emmené... fille dans... catacombes. » « Le Maître... aura bientôt... salon... ». Impossible de tout saisir. Souhaitez-vous rester sur place pour tenter d'en apprendre en peu plus (rendez-vous au **89**) ou bien faire irruption dans la pièce pour surprendre les occupants (rendez-vous au **155**) ?

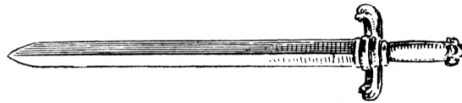
257

Vous fouillez rapidement la chambre. La fiole qui contient le liquide tourbillonnant et violacé, mi-liquide, mi-gazeux, s'avère être une Potion de Sommeil (notez-la sur votre Feuille d'Aventure). Vous trouvez également 4 Pièces d'Or dans le tiroir de la table de nuit. Vous abandonnez la pièce pour rejoindre le couloir nord, rendez-vous au **362**.

258

Vous relevez votre manche et plongez la main sous la surface de l'eau glacée. Vous tâtonnez dans le fond boueux et gluant de la fontaine à la recherche d'or, mais votre bras est engourdi par la froideur du bassin. À votre grand effroi, l'eau noire et visqueuse commence à bouillonner, et sous vos yeux une grosse bulle s'étire et prend la forme d'un être doté d'une tête et de longs bras ! L'élémental tente de vous agripper et de vous entraîner sous la surface, et vous devez le combattre. Notez qu'il est insensible à la formule de BOULE DE FEU.

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
EAU CROUPIE (MONSTRE)	6	10	3



Si vous remportez ce combat, vous vous éloignez au plus vite du bassin, de peur que le monstre ne resurgisse. Vous avez maintenant le choix entre vous asseoir sur le banc (rendez-vous au 26) ou poursuivre dans l'allée (rendez-vous au 347).

259

Le couloir se termine un peu plus loin. Perplexe, vous cherchez une issue et vous constatez qu'il y a une cavité dans le mur de bois qui vous fait face. Vous y insérez vos doigts et tirez une minuscule poignée : le panneau coulisse horizontalement. Décidément le château est truffé de surprises et vous pénétrez dans une nouvelle salle. Rendez-vous au 314.

260

Kharov rage et expire son dernier souffle tandis que vous vous acharnez en redoublant vos coups. Vous avez triomphé du Nécromancien ! La bataille vous a exténué, mais vous ne pouvez vous accorder de repos pour l'instant. Vous grimper les marches vers la lumière de l'aube en traînant le corps maigre de Kharov. Accoutumés à la noirceur, vos yeux se ferment et papillotent sous l'éclat de jour. Vous quittez le souterrain : vous voici à l'orée de la Forêt Noire, au pied du raidillon sur lequel est juché le château. Sans attendre, vous glanez du petit bois et vous allumez un brasier pour y jeter la dépouille répugnante du comte. Bientôt il n'est plus que poussière, hormis un médaillon de cristal qu'il portait sous sa toge. Au fait des étranges pouvoirs que confère sa magie noire, vous vous doutez que son âme a pu se réfugier dans la pierre, aussi vous vous munissez d'une grosse pierre et vous broyez l'artéfact. Une succession de visages grimaçants s'en échappent en hurlant ! Les horribles faciès et leurs

sillons noirs sont balayés par le vent froid : cette fois l'infâme Kharov a disparu pour de bon. Comme si le château demeurait édifié par le pouvoir de comte, les tours encore debout s'affalent telle une bête immense à l'agonie, et bientôt l'ensemble finit par s'écrouler dans un grondement sourd. Il n'en reste plus qu'un tas informe de grabats. Si Clara vous accompagne, rendez-vous au **13**. Si vous avez sauvé Annabelle, rendez-vous au **383**. Sinon, rendez-vous au **400**.

261

Il n'y a pas de ponton, et vous devez faire quelques pas dans l'eau pour atteindre la barque. Vos bottes s'enfoncent dans la vase et vous êtes trempé jusqu'aux genoux, mais vous parvenez à vous hisser tant bien que mal dans l'embarcation. Vous dénouez l'amarre puis vous actionnez les rames grinçantes. L'eau s'infiltré par le fond de la barque, qui a connu des jours meilleurs, mais vous estimez pouvoir atteindre l'autre côté relativement au sec. Parvenu au milieu de l'étang, un miroitement attire votre regard. Un rare rayon de soleil est parvenu à se faufiler entre les nuages, et sa lumière fait briller quelque chose au fond de l'eau. Allez-vous plonger pour découvrir ce qui produit l'éclat (rendez-vous au **107**) ou opter pour la prudence et continuer à ramer (rendez-vous au **300**) ?

262

Vous pénétrez dans une grande pièce recouverte d'une épaisse poussière. Des draps blancs enveloppent le mobilier, sauf un grand fauteuil profond et d'aspect moelleux, de couleur marron, dans le coin droit. Vous décelez des empreintes de pas dans la poussière, concentrées autour d'un lourd rideau de velours rouge au fond de la chambre. Voulez-vous vous reposer un instant dans le fauteuil (rendez-vous au **197**), jeter un coup d'œil derrière le rideau (rendez-vous au **385**) ou quitter la pièce (rendez-vous au **360**) ?

263

« Voici le symbole de notre ordre », dit Annabelle en vous remettant un médaillon que vous passez à votre cou (notez le Médaillon de la Lumière sur votre *Feuille d'Aventure*). Elle vous demande de tendre votre main droite, qu'elle saisit de ses deux mains en fermant les yeux. Vous ressentez une vive brûlure au moment où elle vous libère. Vous avez acquis la formule magique de LUMIÈRE ! Cette magie ne peut être utilisée que contre les ennemis de type MORT-VIVANT. Vous brandissez votre main gauche et une intense lumière en émane, ce qui vous permet de remporter le prochain *Assaut* automatiquement (si vous avez la compétence de COUP CRITIQUE vous pouvez tout de même lancer les dés pour

essayer d'obtenir un doublé). De plus le sortilège lui-même infligera une perte de 3 points d'ENDURANCE à l'adversaire visé. Vous remerciez Annabelle de Lutrec. Vous voici fin prêt à poursuivre l'aventure et vous quittez la chapelle, rendez-vous au 57.

264

Le panneau de bronze est lisse et épais, sa surface est constellée de symboles occultes. Il possède des charnières, mais aucune serrure. Si vous avez mis la main sur le Croissant de Lune et que vous souhaitez l'insérer dans l'orifice du panneau, rendez-vous au 283. Sinon, vous devez faire un autre choix :

- ☉ Ouvrir le tombeau de gauche (rendez-vous au 322) ?
- ☉ Ouvrir le tombeau du centre (rendez-vous au 352) ?
- ☉ Ouvrir le tombeau de droite (rendez-vous au 209) ?
- ☉ Quitter la crypte par l'ouverture vers le nord (rendez-vous au 9) ?
- ☉ Sortir par l'arche du mur est (rendez-vous au 113) ?

265

« Parfait. Vous direz à ce fainéant de bossu de les apporter au Maître. Mais à présent, vous devez prêter allégeance au Sang. » Sélène vous fait signe de vous approcher. Allez-vous accepter ce serment (rendez-vous au 372) ou refuser (rendez-vous au 217) ?

266

Vous pénétrez dans une bibliothèque au plancher de mosaïque, surplombée par un toit en forme de coupole. L'endroit est sombre et froid et vous allumez votre lanterne. Le plafond est orné des tentacules de bois teint qui se rejoignent en son centre pour former le corps d'un étrange monstre marin. Il vous évoque un kraken prêt à vous saisir et vous broyer. Les livres alignés sur les étagères sont recouverts d'une épaisse poussière et vous laissez vos doigts glisser au hasard sur les reliures de cuir. Trois livres retiennent votre attention : moins sales, ils semblent avoir été déplacés récemment. Que décidez-vous ?

- ☉ Ouvrir un livre intitulé *Traité des Mythes Anciens* (rendez-vous au 49) ?
- ☉ Consulter l'ouvrage *L'Art des Pierres* (rendez-vous au 146) ?
- ☉ Feuilletter le volume *Herbes de la Forêt Noire* (rendez-vous au 290) ?
- ☉ Quitter la bibliothèque et essayer la porte latérale (rendez-vous au 117) ?
- ☉ Opter pour le couloir est (rendez-vous au 315) ?

267

Vous avancez péniblement le long du sentier, qui tient plus du fossé boueux. Au-dessus de votre tête les branches des grands arbres ployés de la Forêt Noire s'entremêlent et forment un toit d'aspect sinistre. Un peu plus loin vous atteignez une fourche. Allez-vous prendre à gauche (rendez-vous au **78**) ou à droite (rendez-vous au **233**) ?

268

Au bas des marches vous faites quelques pas sur les os qui craquent sous vos pieds. Les volutes fétides vous accablent et vous prenez conscience d'un grondement sourd qui émane de la fosse. Soudain, un grand rat glabre et luisant, la mâchoire prognathe, vous frôle la jambe. Vous en apercevez un deuxième, puis un autre, et une multitude grouillante se met en branle. L'endroit est infesté de Rats Nécrophages qui se repaissent des cadavres, mais ils ne dédaigneraient certainement pas un morceau de chair fraîche. Certains grimpent sur votre jambe et vous les repoussez du mieux que vous pouvez. Allez-vous tenter de vous enfuir vers la sortie (rendez-vous au **376**) ou faire quelques enjambées vers le mécanisme muni de la roue (rendez-vous au **109**) ?

269

Les Chauves-Souris Vampires sont plus rapides que vous et vous ne pouvez leur échapper. Leurs crânes chauves (mis à part quelques poils hirsutes) ont presque l'air humains. Elles ont d'horribles oreilles pointues, des dents acérées et émettent des sifflements stridents qui vous martèlent les tempes. Combattez-les comme un seul adversaire :

CHAUVES-SOURIS VAMPIRES (BÊTE)	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
	8	12	3



Si vous êtes vainqueur, vous enjambez les cadavres répugnants et gagnez l'autre côté de la caverne. Rendez-vous au **399**.

270

La femme s'est transformée en une bête redoutable au corps velu. Son bras puissant arrache la dernière sangle qui la retenait. La vieille est possédée par un Esprit Vengeur qui contrôle son corps. Malgré la métamorphose, ses yeux ont conservé un éclat bienveillant, et on pourrait croire qu'elle vous implore de la

délivrer de son état.

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
BÊTE (MONSTRE)	9	10	3



Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **257**.

271

« Vous mentez, Clara est bien au chaud dans les catacombes du château. »
Rendez-vous au **217**.

272

Tout en marchant, vous sentez tout à coup une tension sur votre cheville. Vous baissez les yeux : il s'agit d'un petit fil tendu en travers du passage, à quelques centimètres du sol. Trop tard, le piège est déclenché. Une flèche surgit par un trou percé dans le mur qui vous fait face. Lancez deux dés et ajoutez 1 au chiffre obtenu. Si le résultat est égal ou inférieur à votre score d'HABILETÉ, vous parvenez à éviter la flèche de justesse. Sinon le projectile fait mouche et vous atteint au bras, vous infligeant une perte de 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au **168**.

273

La galerie est large et jalonnée d'ogives. Le vent porte des effluves de charogne et le passage abouti à une grotte qu'il vous faut traverser. Le noir est d'encre, et la lumière de votre lanterne est insuffisante pour bien y voir. Vous décidez de contourner la caverne en longeant le mur que vos doigts effleurent. Soudainement, vous touchez quelque chose de chaud et visqueux, et en brandissant votre fanal vous discernez avec horreur un œil énorme scellé dans la paroi ! Le globe, qui doit faire un mètre et demi de diamètre, se détache lentement du mur avec des bruits de succion et lévite au-dessus du sol. Sur son pourtour s'agitent des poils – à moins qu'il ne s'agisse d'appendices – et vos cheveux se dressent sur votre tête. L'Œil vous observe et une douleur martèle vos tempes (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Que souhaitez-vous faire ?

- ☉ Fermer les yeux et franchir la grotte au pas de course (rendez-vous au **387**) ?
- ☉ Vider un Pot de Sel sur l'Œil (rendez-vous au **161**) ?
- ☉ Combattre l'Œil avec votre arme (rendez-vous au **214**) ?

274

Les elfes se déplacent sans le moindre bruit, et le son de vos propres pas est étouffé par l'herbe et la mousse qui couvrent le sol. Les Orques, sans doute ivres, ne s'aperçoivent de rien. Rendez-vous au **215**.

275

La surface d'acier noir du bouclier miroite de reflets rouges et ardents. Vous soulevez l'écu qui se révèle particulièrement léger. Son pourtour et le chêne incrusté ont la couleur de l'or. Le Bouclier Doré est enchanté et a l'étonnante faculté de renvoyer les coups. Si vous êtes frappé lors d'un combat, lancez un dé. Si vous obtenez un 6, non seulement vous bloquez le coup, mais calculez les dégâts et infligez-les à votre adversaire (l'effet fonctionne sur les sortilèges). Si vous l'emportez notez qu'il compte comme une arme, si vous en avez déjà deux vous devrez en laisser une ici. Vous vous dirigez maintenant vers la sortie, rendez-vous au **58**.



276

Lancez les dés : si le résultat est égal ou inférieur à votre total de POUVOIR, vous parvenez à échapper à l'emprise du Vampire. Rendez-vous au **136**. Dans le cas contraire, vous sombrez dans un état de torpeur, et il se délecte de votre sang...

277

Vous vous ceignez du bandeau et une douleur fulgurante vous assaillit. Le bandeau serre et écrase votre crâne comme un étau, impossible de le retirer ! La souffrance est telle que vous vous écroulez au sol, mais peu à peu elle diminue, remplacée par un martèlement sourd. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, veuillez noter qu'il s'agit d'un Bandeau de Volonté, et aucune créature ne pourra contrôler votre esprit. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez à présent fouiller le monticule de terre (rendez-vous au **67**), sinon vous devez rebrousser chemin et rejoindre le sentier (rendez-vous au **356**).

278

Vous insérez délicatement la lame dans la fente sous le couvercle, tentant de

vous en servir comme un levier. Le coffret cède tout d'un coup. Lancer les dés : si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, vous avez malencontreusement cassé le précieux flacon qu'il renfermait et un liquide s'est répandu. Dans le cas contraire, l'entreprise est un succès ; sachez que la fiole contient de l'Eau Bénite (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous pouvez à présent rejoindre la porte gauche de la galerie (rendez-vous au **203**) ou gagner la porte noire au bout de couloir (rendez-vous au **365**).

279

Alors que l'abomination s'approche, vous appuyez de toutes vos forces sur la vasque qui roule sur le sol. L'opération est délicate : jetez les dés, si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, vous manquez votre coup. Sinon, l'huile grésillante atteint le monstre au bon instant et les flammes bleues jaillissent de plus belle en consumant sa chair. Rendez-vous au **190** pour mener le combat et réduisez l'ENDURANCE du Monstre de Chair de deux dés 6 avant le premier *Assaut*.

280

Vous suivez la piste sur une bonne distance. Le terrain est accidenté et il vous semble monter et descendre sans cesse. Bientôt essoufflé, vos expirations se transforment en une buée qui se perd rapidement dans le brouillard ambiant, déchiré par les conifères ici plus nombreux. Le chemin bifurque vers le nord-est et vous parvenez à un embranchement. Vous pouvez prendre un sentier rocaillieux vers le sud-est, rendez-vous dans ce cas au **186**, ou bien demeurer sur le sentier nord-est en vous rendant au **63**.



281

Le paladin s'effondre et son corps s'effrite jusqu'à devenir poussière. Ne reste plus que son armure (trop encombrante et trop grande pour vous), sa magnifique épée et un anneau d'or. L'Espadon du Paladin brille d'un éclat blanc particulier. L'arme est de type *Lourde*, inflige 2 dés 6 de dégâts et grâce à sa balance parfaite n'octroie aucun malus à la *Force d'Attaque*. L'Anneau Béni

renferme encore 4 charges qui vous permettront chacune de récupérer 4 points d'ENDURANCE. Vous pouvez vous en servir comme bon vous semble lorsque vous ne combattez pas. Au cours d'une bataille, vous pourrez consommer une charge si vous remportez un *Assaut* au lieu d'exercer vos dégâts. Vous pouvez prendre un Repas ici si vous le voulez, après quoi vous repassez la porte de fer et vous poursuivez soit vers le sud-est (rendez-vous au **207**), soit vers l'est (rendez-vous au **315**).

282

Le passage se termine sur une espèce de réduit où briques, brouettes, pelles et autres outils s'empilent dans le plus grand des fouillis. Dans le bric-à-brac vous dénicher un livre aux pages gondolées par l'humidité. Curieusement la couverture en a été arrachée. Le livre s'intitule *Herbes de la Forêt Noire* mais il ne présente guère d'intérêt et vous le laissez sur place. Il ne vous reste plus qu'à rebrousser chemin et emprunter l'autre couloir. Rendez-vous au **337**.

283

Le croissant se met à briller et vous entendez un déclic venant du panneau. Vous tirez dessus et il pivote sur ses gonds, révélant une cavité taillée dans la paroi. La cachette contient une bouteille translucide remplie d'un liquide ambré. Vous retirez le bouchon de liège et humez la potion : elle est inodore et vous ne pouvez en déterminer la nature. Si l'envie vous prenait de la boire – à tout moment sauf au cours d'un combat – notez le paragraphe courant et rendez-vous au **103** pour en connaître les effets. À présent retournez au **264** pour faire un nouveau choix.

284

Le squelette gît au sol, immobile. Les feux follets brillent de nouveau et vous enveloppent d'une chaleur réconfortante. Vous gagnez 4 points d'ENDURANCE. Qu'allez-vous faire ?

☉ Fouiller le monticule de terre (rendez-vous au **67**) ?

☉ Ramasser le bandeau aux reflets cuivrés et le porter à votre font (rendez-vous au **277**) ?

☉ Rebrousser chemin et regagner le sentier (rendez-vous au **356**) ?

285

La porte s'ouvre complètement et une lourde silhouette apparaît. L'inconnu

franchit une à une les marches, le pied pesant. Son faciès au gros nez épaté lui donne un air stupide, et vous savez maintenant qu'il s'agit d'un Ogre. Bien que lent il est doué d'une force redoutable. Un affreux sourire déforme ses traits lorsqu'il vous aperçoit et il brandit sa massue :

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
OGRE (MONSTRE)	5	16	1 DÉ 6



Si vous remportez ce combat, vous dégotez 5 Pièces d'Or dans les poches de l'Ogre. Vous sortez de la cave et vous êtes de nouveau dans le couloir face à l'escalier de bois. Rendez-vous au **128**.

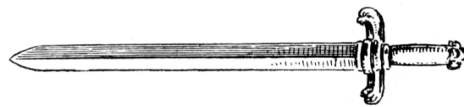
286

Quelques mètres plus loin, le passage est bloqué, car cette partie du château s'est complètement effondrée. Toutefois il y a un trou dans le plancher, et en vous suspendant au rebord vous sautez aisément dans le couloir d'en dessous. Vous poursuivez en direction ouest jusqu'à une arcade de pierre. Rendez-vous au **95**.

287

Le Changeur de Forme revêt sa véritable apparence : il grandit d'au moins une tête sous vos yeux horrifiés. Ses bras longs et secs se transforment en pattes d'insectes, sa peau est noire et luisante, et sa bouche devient une trompe longue et mince à l'aide de laquelle il espère aspirer votre vie. Il se jette sur vous en produisant des bruits de succion :

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
CHANGEUR DE FORME (MONSTRE)	8	10	3



Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **204**.



288

Kharov descend les derniers degrés de pierre à votre rencontre. Il émet un petit

gloussement satisfait et quatre appendices rouges furent en déchirant sa toge. Les membres visqueux se tortillent comme des serpents, prêts à frapper tel l'éclair. Vous dégainez votre arme et crachez par terre. Vous avez muselé sa capacité à user de la magie sur vous, mais il demeure un adversaire redoutable. Lorsque vous perdez un *Assaut*, lancez le dé pour déterminer son action (notez que son ENDURANCE ne peut excéder son total de départ).

COMTE	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
DE KHAROV(MORT-VIVANT)	10	24	

1 à 4 : Kharov vous attaque, 1 dé 6 + 2 dégâts

5 ou 6 : Son corps se régénère et il récupère 4 points d'ENDURANCE



Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **260**.

289

Ce que vous avez entendu vous a mis la puce à l'oreille et vous observez le passage méticuleusement. Rendez-vous au **229**.

290 ○

Vous attrapez l'encyclopédie du bout des doigts. Il s'agit en fait d'un bloc solide sur lequel on a collé la reliure de cuir. Vous ne pouvez le retirer de la tablette: il pivote autour d'un axe près de sa base. Bientôt toute l'étagère se met à vrombir et s'écarte, révélant un passage dérobé. Vous vous introduisez dans la galerie et vous parvenez à un sanctuaire circulaire au plafond arrondi. On y a peint un ciel vapoureux transpercé des rayons du soleil levant. Au centre du temple se trouve une statue de l'Enfant avec son Renard lové à ses pieds. Dans la main tendue de l'Enfant repose une fibule dorée, en forme de renard, que vous prenez pour l'agrafer à votre cape. Vous avez trouvé une Relique de la Lumière (notez la Fibule du Renard sur votre *Feuille d'Aventure*) ! La puissante relique vous confère un bonus de 1 point de dégât lorsque vous combattez avec votre arme. Si vous le souhaitez, profitez de l'atmosphère paisible du sanctuaire pour prendre un Repas. Il n'y a pas d'autre issue, aussi vous décidez de quitter la bibliothèque. Si ce n'est déjà, vous pouvez ouvrir la porte latérale (rendez-vous au **117**) ou faire demi-tour et prendre la direction est (rendez-vous au **315**).

291

L'arme au poing, vous prenez position dans l'étroit sentier. Le cavalier fonce droit sur vous, bien décidé à vous renverser. Toutefois, parvenue à votre hauteur, sa monture hésite et se cabre, renversant l'homme. Celui-ci se relève et tire son épée en poussant un juron tandis que le cheval s'enfuit au galop. Le Cavalier Noir se rue à l'attaque, rendez-vous au **254**.

292

La jeune femme s'appelle Clara de Lutrec, et elle vous remercie de l'avoir libérée. Elle est une disciple de la Lumière, et souhaite se débarrasser de Kharov une fois pour toutes. Cependant elle se méfie de vous, quoiqu'elle accepte finalement de vous accompagner. Tant que Clara sera à vos côtés, ses efforts lors des combats vous procurent 1 point de bonus à votre *Force d'Attaque*. Vous vous reposez quelques instants puis vous reprenez le passage vers le nord, encouragé la présence de votre nouvelle alliée. Rendez-vous au **39**.

293

Vous grimpez à l'échelle et accédez à la plate-forme au plancher de bois. Votre lanterne peine à éclairer les recoins sombres de l'endroit, et vous ne découvrez que du matériel équestre en mauvais état : selles, étriers, et outils de forge rouillés sans intérêt. Au moment où vous alliez redescendre, vous entendez la herse du portail se soulever puis s'abaisser, et les roues d'une charrette qui martèlent le pavé de la cour. La charrette s'arrête juste devant les écuries, le tout suivi de plusieurs bruits de pas. Tout à coup un Orque pénètre dans l'écurie en reniflant, comme s'il avait senti quelque chose. Allez-vous sauter de votre perchoir pour l'attaquer (rendez-vous au **24**) ou rester bien tapis dans l'ombre (rendez-vous au **210**) ?

294

Collé au plafond, vous ouvrez la trappe et montez tant bien que mal à l'étage. La pièce est de grandes dimensions, avec de magnifiques colonnes blanches. Ici le toit s'est écroulé ; l'averse a cessé et vous apercevez la lune qui éclaire l'endroit de ses pâles rayons. Des mousses, des thym et des fleurs blanches scintillent sous la lumière d'argent. Au centre se trouve une grande statue d'albâtre qui représente la Mère. Au creux de ses mains entrecroisées repose un poisson en argent accroché à une chaînette d'or : il s'agit d'une Relique de la Lumière ! Notez le Poisson d'Argent sur votre *Feuille d'Aventure*. Cette relique renferme un puissant pouvoir de guérison, et à la fin de chaque combat vous serez régénéré de 3 points d'ENDURANCE. Vous pouvez prendre un Repas dans le sanctuaire de

la Mère. Une échelle de fer se déploie de la trappe jusqu'au plancher inférieur, vous permettant de redescendre par un moyen conventionnel. Vous repassez par le laboratoire, et de retour dans le corridor vous pouvez ouvrir la seconde porte (rendez-vous au **202**) ou continuer tout droit vers l'ouest (rendez-vous au **286**).

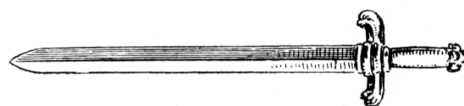
295

Vous bredouillez que vous êtes en retard... Le vieil homme maudit votre impolitesse, mais vous ignorez ses imprécations et traversez la clairière. Rendez-vous au **42**.

296

Vous rebroussez chemin et remontez l'allée, mais un mouvement attire votre attention : une créature surgit de l'entrelacs de plantes ! L'humanoïde est grand et sec, avec des membres longs d'aspects ligneux. Il n'a pas de mains, mais plutôt des excroissances de racines qui s'allongent de plus en plus. Hébéété, vous vous demandez ce qui a pu créer cette chose, juste au moment où le monstre balance son bras comme un fouet vers votre visage. Lancez les dés : si le résultat est égal ou inférieur à votre score d'HABILETÉ, vous esquivez habilement la racine. Dans le cas contraire, le membre filiforme s'enroule et se serre autour de votre tête et de votre gorge, et pour la durée du combat réduisez votre *Force d'Attaque* de 1 point, car vos mouvements sont entravés (de plus à la fin de chaque *Assaut* vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire en raison de la strangulation, et ce même si vous avez remporté cet *Assaut*) :

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
HOMME-PLANTE (MONSTRE)	6	14	1 dé 6 - 1



Si vous êtes vainqueur, vous quittez la serre, exténué, et vous prenez cette fois le sentier nord-ouest. Rendez-vous au **323**.

297

Le Ver des Sables agonise sous vos coups. Vous époussetez la cassette d'ivoire, puis vous insérez votre lame sous le couvercle pour faire sauter la serrure. Le coffret renferme un Parchemin de Tempête. Vous pouvez vous servir du parchemin magique à n'importe quel moment au cours d'un combat – une seule

fois, après quoi il se consumera. Le sortilège causera 3 points de dégâts à votre adversaire en plus de le paralyser et vous remporterez automatiquement l'Assaut suivant. De plus, vous dénicher 3 Flèches utilisables (elles n'ont aucun intérêt si vous ne possédez pas un arc). Vous emportez vos trouvailles et vous quittez la grotte. Rendez-vous au **304**.

298

Le soir approche lorsque vous parvenez enfin à proximité du château. Celui-ci vous englobe de son ombre malsaine. Bâti d'une pierre gris foncé, presque noire, il repose sur un petit escarpement rocheux qui s'élève au-dessus d'un boisé d'arbres aux troncs arqués qui croisent leurs branches, formant presque une nef. Apparemment les rumeurs étaient fondées : plusieurs fenêtres sont éclairées et le château est donc habité. À mesure que vous gravissez la petite côte, le vent provenant des montagnes forci et vous fouette le visage. Vous ressentez le mal qui semble sourdre de ces lieux en pulsant. À présent l'entreprise vous semble des plus hasardeuses et vous n'avez que peu d'espoir de retrouver Yori vivant. Vous examinez le château : les deux tours avant ainsi que le donjon se sont effondrés, mais le mur d'enceinte tient bon et montre même quelques signes de réparations bâclées. La herse du portail avant est abaissée. Allez-vous inspecter le portail (rendez-vous **99**) ou contourner la muraille pour chercher une autre entrée (rendez-vous au **330**) ?

299

Le corridor au plafond arrondi est recouvert d'un crépi gris sale. Un peu plus loin vous passez sous une deuxième arche pour pénétrer dans une immense pièce, éclairée par quatre lustres suspendus ayant chacun une bonne centaine de chandelles. Un peu partout sont disposés de longues tables et des chevalets. Vous voici dans un scriptorium et une vingtaine de moines vêtus de robes cramoisies sont affairés à recopier des parchemins. Les pots d'encre encombrant les surfaces de travail et le grattement des plumes sur les vélin produit un bourdonnement continu. Vous discernez maints ouvrages en langues inconnues, agrémentés d'enluminures, de symboles, de dessins de plantes et de dissections de corps. En face un autre passage voûté permet de quitter le scriptorium. Soudain un moine relève la tête et vous dévisage. Sa peau jaune est mince comme du papier, et ses yeux complètement noirs insondables. Voici vos choix :

☉ Utiliser l'Anneau de Mimétisme (si vous le possédez) (rendez-vous au **41**) ?

- ☯ Traverser le scriptorium comme si de rien n'était (rendez-vous au **180**) ?
- ☯ Utiliser la formule de BOULE DE FEU pour faire diversion (rendez-vous au **331**) ?



300

Vous ramez vigoureusement et vous atteignez la rive opposée. Vous abandonnez la barque sur la berge. Vous voici de retour sur le sentier. Le brouillard se lève de nouveau et vous pressez le pas. Rendez-vous au **42**.

301

Par un effort de volonté suprême, vous parvenez à résister à l'emprise des membres spectraux et vous vous échappez en reculant de quelques pas. Vous avez l'impression d'avoir la tête bourrée de coton ; vos points de CONCENTRATION tombent à zéro. Si ce n'est déjà fait, souhaitez-vous maintenant examiner l'autre tableau (rendez-vous au **250**), vous approcher de la nourriture (rendez-vous au **199**) ou sortir de la salle à manger (rendez-vous au **333**) ?

302

L'âtre de la cheminée de pierre blanche est si grand que vous pourriez presque y tenir debout. Le linteau de marbre est gravé de loups qui hurlent ou bondissent, avec des crêtes montagneuses en arrière-plan. Au centre de la fresque, il y a un trou circulaire, en apparence pratiqué pour qu'on puisse y insérer un disque. Qu'allez-vous faire ?

- ☯ Insérer le Pentacle dans le linteau (rendez-vous au **120**) ?
- ☯ Lancer la Bombe de Poix dans les flammes (rendez-vous au **329**) ?
- ☯ Si ce n'est déjà fait, vous intéresser plutôt à la porte au masque de jade (rendez-vous au **389**) ?
- ☯ Quitter le salon (rendez-vous au **249**) ?

303

Le fantôme est incapable de communiquer avec la parole, mais semble pacifique et vous fait signe de le suivre. Quelques mètres plus loin, derrière un buisson de fougères, la fillette pointe du doigt un endroit où la terre a été retournée. Vous

vous agenouillez pour creuser, et bientôt vous sortez du trou un objet enveloppé dans un vieux chiffon, que vous vous empressez de déballer. Il s'agit d'une boîte à musique. Vous actionnez la petite manivelle ; la boîte s'ouvre et produit une triste mélodie tandis qu'un petit carrousel d'animaux se met en branle. L'ouvrage est magnifique et vous le rangez dans votre sac à dos. Lorsque vous relevez la tête, l'enfant a disparu et la signification de tout ceci vous échappe. Rendez-vous au **40**.

304

Vous suivez un tunnel voûté vers le nord et vous aboutissez dans une nouvelle caverne, beaucoup plus réduite que la précédente. Les murs phosphorescents éclairent un magnifique bassin de pierre. Au centre du bassin, des hippocampes enlacés, bouches vers le haut, forment une fontaine. Leurs écailles argentées miroitent sous la lueur ambiante. De toute évidence la source s'est tarie et le bassin est à sec. Si vous possédez la Pieuvre de Bronze, rendez-vous au **77**. Sinon, vous délaissez la grotte pour suivre un nouveau souterrain qui s'ouvre vers le nord, rendez-vous au **200**.

305

Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de l'objectif, mais tout à coup les yeux de la gargouille se mettent à rougeoyer. Vous avez éveillé le monstre, et il entend défendre son bien. La gargouille relève la tête et sa pierre se fendille, imitant des motifs d'écailles. Elle bondit de son piédestal :

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
GARGOUILLE-DRAGON (MONSTRE)	7	13	1 dé 6



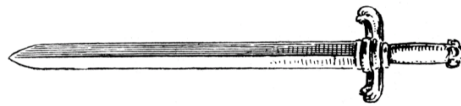
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **275**.

306

Empruntant des marches taillées dans le roc, recouvertes de terre et de végétation, vous gravissez la saillie jusqu'au pied de la tour. L'édifice rond fait une dizaine de mètres de largeur. De grosses pierres, provenant de l'effondrement du dernier étage, jonchent le sol. La lourde porte de bois qui gardait l'entrée pend de guingois et vous vous faufilez à l'intérieur. À la faible lumière qui filtre par la porte et les fenêtres, vous constatez qu'il n'y a pas grand-chose dans la salle – probablement déjà pillée – mis à part l'épaisse

poussière qui couvre le sol, et une table à laquelle sont assis deux squelettes en cotte de mailles. Deux coupes en os sont disposées sur la table ; ils n'auront jamais terminé la dernière bouteille. Les gardes sont probablement immobiles depuis des siècles d'ailleurs, mais dès l'instant où vous approchez, ils se libèrent en mouvements saccadés des toiles d'araignées qui les couvrent. La mâchoire squelettique de l'un d'eux s'ouvre et se ferme ; peut-être s'agit-il d'une vaine tentative pour crier quelque chose, mais il ne vous parvient qu'un souffle imperceptible qui vous glace le sang. Ils s'avancent, brandissant chacun une masse d'arme :

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
SQUELETTE (MORT-VIVANT)	7	10	1 dé 6 - 1
SQUELETTE (MORT-VIVANT)	7	10	1 dé 6 - 1



Si vous êtes vainqueur, vous fouillez la pièce, mais ne dégotez rien qui vaille la peine d'être emporté, excepté les Coupes en Os (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous remarquez toutefois un gros anneau de métal sur le plancher et en tirant de toutes vos forces vous parvenez à ouvrir une trappe : une échelle permet de descendre à la cave. Qu'allez-vous faire ?

- ☉ Explorer la cave (rendez-vous au 3) ?
- ☉ Gravier un escalier de pierre accoudé au mur pour gagner l'étage (rendez-vous au 236) ?
- ☉ Quitter la tour (rendez-vous au 131) ?

307

Plus vous approchez du chêne, plus les visages vous frappent par leur réalisme. L'ondée continue à se déverser et voile par à-coups votre vision. Vous saisissez le sac de cuir, méfiant, et soudain une branche basse de l'arbre se ploie droit sur vous en craquant. Lancez les dés : si le résultat est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, vous esquiverez agilement l'attaque. Dans le cas contraire, le membre s'abat sur votre tête comme une massue et vous perdez 6 points d'ENDURANCE. L'Homme-Arbre tente de vous saisir pour vous incorporer à sa masse noueuse, mais vous détalez en emportant votre trophée. Le sac contient des rations séchées (ajoutez 2 Repas à vos provisions), ainsi que des Gants de Cuir pile à votre taille, que vous enflez avec satisfaction. Il n'est plus question de vous

attarder dans le jardin et vous courez vers la porte double. Rendez-vous au **88**.

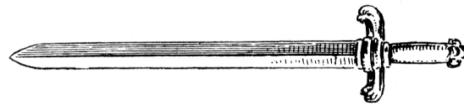
308

Vous exposer ainsi n'était pas l'idée la plus brillante. En courant dans l'espace dégagé, vous devenez une proie facile. Une première flèche, bien qu'immatérielle, vous frappe à la jambe gauche et vous vous écroulez au sol, et vous voilà bientôt criblé des traits magiques des archers fantômes. Ainsi s'achève votre périple.

309

Vous avancez à pas de loup. Si vous possédez la compétence de DISCRÉTION, vous remportez automatiquement le premier *Assaut* (comme à l'accoutumée si vous avez également la compétence de COUP CRITIQUE vous pouvez lancer les dés pour tenter d'obtenir un doublé). Dans le cas contraire, lancez un dé : si vous obtenez un 5 ou un 6, vous parvenez à surprendre le garde de la même manière. Si vous obtenez 4 ou moins, la créature bondit à la dernière seconde et parvient à éviter votre attaque de justesse. La chose a des yeux globuleux ainsi qu'une peau verdâtre et squameuse. L'Homme-Lézard brandit une hache acérée :

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
HOMME-LÉZARD (MONSTRE)	7	14	1 dé 6

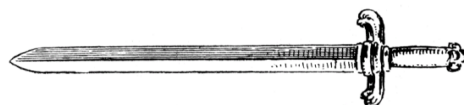


Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **238**.

310

Le Basilic s'approche en faisant onduler son long corps, prêt à bondir. Vous devez le combattre presque à l'aveugle en évitant de fixer ses prunelles jaunâtres, et les grands moulinets que vous effectuez avec votre arme ont peu de chances de porter. Aussi, pour chacun des *Assauts*, diminuez votre *Force d'Attaque* de 2 points (ajoutez aussi un malus de 2 points à votre lancer de dés si vous utilisez la Formule Magique BOULE DE FEU).

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
BASILIC (MONSTRE)	7	8	3



Si vous parvenez à tuer le Basilic, vous quittez la caverne sans tarder. Rendez-vous au **344**.

311

« Oui... Yori... les Orques l'ont emmené ici, c'était il y a des semaines. Enfin je ne sais plus trop, le temps n'a plus de sens enfermé ici. Récemment ils sont venus le cueillir dans son cachot, sûrement pour le conduire aux catacombes... » À ce moment les gardes semblent réagir à vos murmures et se dirigent vers les cellules. Vous déguerpissez en remontant l'escalier de pierre. Rendez-vous au **242**.

312

Vous invoquez la formule de BOULE DE FEU. La toile se consume instantanément, cependant cela vous inflige de légères brûlures et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. L'araignée fonce sur vous et vous allez devoir la combattre, rendez-vous au **72**.

313

Le vieillard est plus vif qu'il n'y paraît : il a compris votre intention et d'un mouvement rapide il appuie sa longue perche sur le quai et le radeau fait marche arrière. Une fois qu'il est hors d'atteinte, il souffle dans son sifflet, et celui-ci produit un son strident assourdissant. La surface de l'eau s'agite, bouillonne, et finalement forme en tourbillon duquel émerge une énorme gueule circulaire parée de rangées de dents pointues, chacune aussi longue que votre main. L'orifice du monstre aquatique mesure deux mètres de diamètre ! Subitement, trois tentacules gigantesques surgissent en produisant des gerbes d'eau. Les appendices sont couverts de ventouses et essaient de vous agripper dans l'intention évidente de vous tracter à l'intérieur de la bouche répugnante. Vous devez combattre les Tentacules comme trois adversaires indépendants. Chaque fois que vous remporterez un Assaut et tant qu'au moins deux Tentacules s'agitent, lancez deux dés à la fin de cet Assaut. Si le résultat est supérieur à votre score d'HABILETÉ, un des Tentacules que vous ne combattez pas directement vous frappera et vous perdrez 3 points d'ENDURANCE.

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
TENTACULE (MONSTRE)	6	12	3
TENTACULE (MONSTRE)	6	12	3
TENTACULE (MONSTRE)	6	12	3



Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **183**.

314 ○

Vous voici dans les cuisines du château. Des casseroles et des ustensiles de toutes sortes sont accrochés aux murs. Une odeur nauséabonde provient d'une cuve survolée par quelques mouches. Décidément la propreté des lieux laisse à désirer. Avant tout vous pouvez vous restaurer si vous le voulez, soit en pigeant dans vos propres provisions (rayez un Repas de votre *Feuille d'Aventure*), ou en vous laissant tenter par la soupe brunâtre qui mijote sur le feu (rendez-vous au **368** pour connaître ses effets, après quoi vous reviendrez à ce même paragraphe). Vous pouvez quitter la cuisine par la porte du mur nord (rendez-vous au **68**) ou ouest (rendez-vous au **166**). Si vous avez pénétré dans la cuisine par la porte secrète, notez qu'il y a aussi une porte côté sud, toutefois il vous parvient de ce côté des bruits de pas et de grognements et vous éliminez cette possibilité.

315

Le couloir de prolonge vers l'est. Des fenêtres aux vitres fracassées s'alignent sur la paroi nord et une pluie froide s'infiltré, poussée par des rafales. Une porte de bois à moitié sortie de ses gonds se trouve au bout de la galerie, et celle-ci se referme en claquant derrière vous dès que vous l'avez franchie. Il règne ici un noir d'encre et vous allumez votre lanterne. Sa lueur vacillante vous dévoile un véritable capharnaüm : la pièce est encombrée de meubles renversés, de pots cassés et d'objets de toutes sortes dispersés au sol. Face à vous se trouve une deuxième porte. Tout à coup, une ombre, fugitive comme le vent, vous arrache votre lanterne et l'éteint, et vous êtes de nouveau plongé dans le noir le plus total. Quelque chose, peut-être une chaise, percute votre dos avec force, et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous possédez une Bougie, rendez-vous au **232**. Sinon, souhaitez-vous fouiller votre sac à dos à la recherche d'un objet qui pourrait apaiser l'Esprit Frappeur ou tenter de quitter la chambre ?

- ☉ Sortir de votre sac des Coupes en Os (rendez-vous au **19**) ?
- ☉ Une Poupée de Chiffon (rendez-vous au **170**) ?
- ☉ Un Loup de Jade (rendez-vous au **369**) ?
- ☉ Prendre la fuite (rendez-vous au **398**) ?

316

Vous quittez le refuge et suivez un sentier qui se dirige vers le nord, mais voilà que le mauvais temps se met de la partie et vous êtes fouetté par la pluie glacée. Ici la route est plus large et la forêt se fait moins inextricable, malgré tout vous cherchez à vous abriter sous les branches des arbres majestueux (chênes, bouleaux et pins). L'averse diminue en intensité et vous arrivez aux abords d'un jardin. Voilà longtemps qu'il n'a été entretenu, mais l'alignement des fleurs et des arbustes dessine tout de même un parcours d'allées couvertes de gravillons. Au-delà vous apercevez le clocher d'une chapelle. Voulez-vous parcourir l'allée qui part vers la gauche (rendez-vous au 14) ou l'allée à votre droite (rendez-vous au 142) ?

317

Vous posez les mains sur le miroir et vous êtes littéralement aspiré par le portail magique. Vous aboutissez dans une petite pièce murée de pierres et sans issue ! Pour votre plus grand malheur, le miroir ne peut être franchi de votre côté et vous vous êtes fait prendre à la ruse de Kharov. Toute échappatoire est sans espoir.

318

Vous dirigez la lumière sur le Père... Une onde de choc qui semble émaner de la statue vous frappe de plein fouet, faisant résonner jusqu'à vos os. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Retournez au 35 pour faire un nouveau choix.

319

Parvenu au bout du couloir vous poussez la porte de fer qui s'ouvre sans résistance. Vous entrez dans une salle éclairée par quatre braseros. Une magnifique hache de combat, d'un alliage brillant, est posée sur un bloc de marbre noir parfaitement cubique. Si vous voulez tenter de vous emparer de l'arme, rendez-vous au 193. Sinon vous devez revenir au croisement et prendre la direction ouest. Rendez-vous au 95.

320

Vous traversez en direction de l'autel, mais vous percevez soudain des pas raclant le sol, en partie masqués par l'écho de vos propres mouvements. Vous vous retournez : deux créatures tapies derrière les colonnes surgissent des tréfonds de l'obscurité. Elles sont vêtues de haillons bruns qui pendouillent de manière grotesque (peut-être étaient-ce des bures de moines en un autre

temps). Leurs chairs sont corrompues et pestilentielles, et ils tendent les bras dans votre direction, leurs bouches ouvertes émettant des gargouillis infects. Préparez-vous au combat :

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
ZOMBIE (MORT-VIVANT)	6	13	1 dé 6 - 1
ZOMBIE (MORT-VIVANT)	7	11	1 dé 6 - 1



Si vous remportez la bataille, vous vous emparez du coffret de nacre, mais celui-ci est verrouillé. Si vous voulez l'ouvrir, rendez-vous au **159** si vous avez la compétence de CROCHETAGE, sinon vous pouvez tenter de forcer le couvercle avec la pointe de votre arme (rendez-vous au **278** dans ce cas). Vous pouvez aussi laisser le coffret là où il se trouve et vous rendre à la porte gauche de la galerie (rendez-vous au **203**) ou la porte noire au bout de couloir (rendez-vous au **365**).

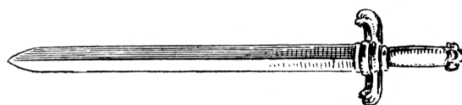
321

Bien dissimulé derrière l'épais feuillage, vous observez le Cavalier Noir qui passe à toute allure, monté sur un fougueux étalon aux naseaux fumants, qui bientôt n'est plus visible. Vous sortez de votre cachette et poursuivez votre route. Rendez-vous au **101**.

322

Vous appuyez sur la lourde dalle du tombeau pour la faire basculer. Des volutes de décomposition vous assaillent, puis une main jaillit du noir et se referme sur votre poignet. Vous parvenez à vous arracher à la prise qui vous tire vers l'intérieur pour tomber à la renverse. Un petit corps couvert de bandelettes de lin s'extirpe du tombeau - l'enfant pouvait avoir une douzaine d'années. Il n'en possède pas moins une force hors du commun et vous allez devoir vous mesurer à cette Momie :

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
MOMIE (MORT-VIVANT)	7	12	1 dé 6



Si vous êtes vainqueur, vous constatez que la sépulture ne contenait rien d'autre que le corps. Voici vos choix :

- ☞ Ouvrir le tombeau du centre (rendez-vous au **352**) ?
- ☞ Ouvrir le tombeau de droite (rendez-vous au **209**) ?
- ☞ Examiner le panneau de bronze (rendez-vous au **264**) ?
- ☞ Quitter la crypte par l'ouverture vers le nord (rendez-vous au **9**) ?
- ☞ Sortir par l'arche du mur est (rendez-vous au **113**) ?

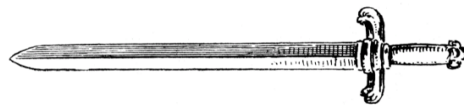
323

La pluie s'est mise de la partie et vous avancez dans le chemin bourbeux. Bientôt il aboutit à une muraille, mais vous vous introduisez dans une brèche étroite pour émerger derrière un arbre. Vous voici dans un jardin lugubre, rendez-vous au **192**.

324

Les Orques, alertés par le bruit, arrivent au pas de course dans la salle de trône. Aerin abat le premier à franchir l'arche de pierre. Vous devez maintenant vous débarrasser des autres avant de vous en prendre au Troll. Un des Orque se jette sur vous, et vous allez le combattre. Cependant le Troll essaie de vous frapper avec sa massue. À la fin de chaque Assaut, si l'Orque est toujours en vie, lancez un dé. Si vous obtenez 4 ou plus, le Troll jette son dévolu sur Yfir. Si vous obtenez 3 ou moins, le Troll vous attaque. Jetez dans ce cas à nouveau les dés : si le résultat est égal ou inférieur à votre score d'HABILETÉ, vous esquivez la massue. Dans le cas contraire le coup porte et vous subissez une perte de 2 dés 6 points d'ENDURANCE.

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
ORQUE (MONSTRE)	6	11	1 dé 6 - 1



Si vous êtes vainqueur, Aerin et Yfir ont achevé les autres Orques. Rendez-vous maintenant **98** pour affronter le Troll.

325

Si vous possédez la compétence de SIXIÈME SENS, vous remarquez la subtile fente qui délimite le contour de la trappe. Vous pouvez dans ce cas sortir et reprendre votre chemin dans le passage (rendez-vous au **259**), à moins que vous ne soyez assez téméraire pour vous engouffrer dans le boyau pentu que vous avez mis à jour (rendez-vous au **348**) ? Dans le cas contraire, vous n'avez pas le choix et vous sombrez lorsque le sol se dérobe sous vos pieds (rendez-vous au

348).



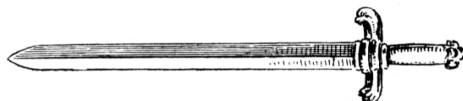
326 ○

Vous placez vos mains sur la stèle. Son contact est chaud et le petit obélisque est empreint de magie. Vous récupérez tous vos points de CONCENTRATION. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez boire le liquide orangé (rendez-vous au 235), aller inspecter l'ancre du Monstre de Chair (rendez-vous au 153) ou essayer de rattraper Kharov (rendez-vous au 371).

327

Les pierres glissantes ne sont pas plus commodes pour les loups. Celui au pelage gris, qui boite d'une patte, hésite, puis juge que le jeu n'en vaut pas la chandelle et abandonne la poursuite. Le noir est plus audacieux et en quelques bonds il vous rattrape. Ses babines retroussées exposent des crocs redoutables :

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
LOUP NOIR (BÊTE)	8	7	3



Si vous êtes vainqueur, vous reprenez la descente à un rythme soutenu, car le reste de la meute pourrait rappliquer. Rendez-vous au 131.

328

Vous descendez avec précaution l'escalier de pierre. Celui-ci débouche sur une petite cave froide et humide. La cave contient quelques caisses de bois et une partie de la cargaison est recouverte par de grands draps. Souhaitez-vous fouiller les caisses de bois (rendez-vous au 172) ou remonter et prendre l'escalier au bout du passage (rendez-vous au 128) ?

329

Vous jetez la bombe dans la cheminée et courez vous mettre à l'abri. La bombe explose sous la chaleur de feu, projetant des débris dans tout le salon. Lancez un dé, si vous obtenez 4 ou plus, l'impact a pulvérisé la pierre, et lorsque la poussière retombe une issue secrète est dévoilée. Rendez-vous au 224. Sinon, si ce n'est déjà fait, vous pouvez porter votre attention sur la porte au masque

(rendez-vous au **389**) ou quitter le salon par l'ouverture dans le mur sud (rendez-vous au **249**).

330

Vous prenez à droite et longez l'enceinte du château sur un petit chemin, au bord de la falaise. Un peu plus loin, vous dénicher une porte latérale en bois renforcée de fer, sans poignée ni serrure. Vous tentez de la pousser, mais de toute évidence la porte est bloquée de l'intérieur par une barre. Souhaitez-vous cogner à la porte (rendez-vous au **10**) ou tenter de trouver une autre issue (rendez-vous au **231**) ?

331

Comme au combat, la formule magique requiert 1 point de CONCENTRATION et vous devez obtenir un résultat égal ou inférieur à votre total de POUVOIR sur un lancer des dés. Vous pouvez essayer autant de fois qu'il vous plaira. Toutefois si vous êtes incapable d'invoquer la BOULE DE FEU avec succès, vous devrez vous résoudre à traverser la salle d'un trait (rendez-vous au **180**) ou passer l'Anneau de Mimétisme à votre doigt (rendez-vous au **41**). Si la formule fonctionne, vous projetez l'orbe de feu sur une grande table chargée de rouleaux de parchemin. Le papier sec s'embrase aussitôt et une fumée noire envahit la salle. La plupart des moines affolés se précipitent en hurlant à la rescousse des précieux écrits ; certains même plongent et se roulent dans les flammes dans l'espoir d'étouffer le feu. Toutefois d'autres ont préféré reporter leur rage sur vous et accourent en brandissant des chandeliers ou simplement leurs poings :

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
MOINE MAUDIT (MORT-VIVANT)	7	8	3
MOINE MAUDIT (MORT-VIVANT)	7	7	2
MOINE MAUDIT (MORT-VIVANT)	6	9	1 dé 6 - 1
MOINE MAUDIT (MORT-VIVANT)	8	7	2



Si vous être vainqueur vous quittez précipitamment les lieux tandis que le reste de la troupe est aux prises avec l'incendie. Rendez-vous au **11**.

332

La lourde de porte de bois grince sur ses gonds. Vous pénétrez dans un couloir grossièrement taillé dans la pierre, aux parois sombres et suintantes. Un peu

plus loin une torche accrochée au mur diffuse une faible lumière. L'endroit est sale ; un cadavre de rat traîne au milieu du passage. Vous examinez un appentis creusé dans le roc sur votre droite, mais il ne renferme que des babioles sans intérêt : une vieille marmite croûtée, quelques tonneaux vides et une armure de cuir rafistolée. Vous laissez cette camelote et continuez d'avancer. Si vous possédez la compétence de SIXIÈME SENS, rendez-vous au **361**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **272**.

333

Vous poussez la grande porte vitrée, qui se referme derrière vous. Vous descendez les quelques marches d'un large escalier. Rendez-vous au **242**.

334 ○

Vous vous immergez dans le bassin. Ces eaux ont de grandes vertus curatives et vous récupérez 10 points d'ENDURANCE. Toute bonne chose a une fin et il vous faut à présent quitter la grotte. Rendez-vous au **200**.



335

Vous avancez prudemment jusqu'au corps et vous vous emparez du Cor de Chasse taillé dans l'ivoire (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). C'est alors que vous entendez un raclement sur le sol de la caverne, et ce qui surgit de l'obscurité vous glace le sang. Pas de doute, il s'agit d'un Basilic, avec un corps de lézard couvert d'écailles miroitantes et une tête au bec crochu qui ressemble à celui d'un oiseau. Sa langue mince et longue sort de son bec et il produit un étrange sifflement. Vous ne devez croiser son regard sous aucun prétexte, ou vous serez pétrifié à votre tour. Si vous possédez un Miroir en Argent, rendez-vous au **154**. Sinon, rendez-vous au **310**.

336

Le pot vole en éclats, mais un gaz verdâtre et méphitique s'en échappe. Vous courez vers la sortie, mais au même moment vous percevez le bruit d'un déclic

provenant de la porte. Celle-ci s'est verrouillée ! Les vapeurs mortelles vous brûlent la gorge et les poumons. Si vous possédez des Filtres à Nez, rendez-vous au **106**. Sinon, vous vous effondrez avant de trouver une solution pour ouvrir la porte et votre malheureuse aventure s'achève ici.

337

Un peu plus loin le passage est éclairé par deux torches accrochées aux murs, de chaque côté d'une grille de fer cadénassée. Un Orque est installé dans une sorte de petite guérite, affalé sur un vieux tabouret de bois. Il porte une armure de cuir cloutée, et son visage couvert de verrues exprime la surprise lorsqu'il vous aperçoit. Il saute sur ses pieds en tirant son cimenterre, et vous allez devoir le combattre :

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
ORQUE (MONSTRE)	7	10	1 dé 6



Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **206**.

338

La porte noire s'ouvre et révèle une petite pièce avec un coffre bardé de fer au fond. Voulez-vous entrer pour examiner le coffre (rendez-vous au **152**), le délaissier et inspecter la cheminée (rendez-vous au **302**) ou quitter le salon (rendez-vous au **249**) ?

339

L'énorme carcasse du Troll s'affaisse au sol. Yfir tranche la tête du monstre d'un seul coup de lame. Le frère et la sœur se recueillent pendant un instant, puis Aerin sort de son sac un petit paquet qu'elle déballe : il s'agit d'un pain elfique et elle vous en tend un morceau. Le pain est sec et dur, mais ses propriétés curatives vous font récupérer 6 points d'ENDURANCE. Derrière le trône, une deuxième arcade mène à une petite pièce où le Troll entassait son trésor, monticule d'objets de toutes sortes provenant de ses victimes. Il y a une belle quantité d'or, et la part qui vous revient est de 20 Pièces d'Or. De plus, vous pouvez choisir un objet parmi ceux-ci :

Arc Elfique (avec 10 flèches), arme de *Jet*, dégâts 1 dé 6

Marteau de Firin, arme *Lourde*, dégâts 1 dé 6 + 2, *Force d'Attaque* - 1 : ce marteau légendaire gravé de runes émet une onde de force lorsque vous portez un coup avec succès, ce qui inflige la perte de 1 point d'ENDURANCE pour tous les autres ennemis.

Parchemin de Lévitacion (ne peut être utilisé qu'une seule fois, il vous permettra de voler sur une courte distance)

Yfir et Aerin vous remercient pour l'aide que vous leur avez apportée. Vous leur montrez la carte de Yori et ils vous indiquent un petit sentier qui court en direction ouest derrière les ruines. Ici vos routes se séparent, rendez-vous au **131**.

340

Vous marchez dans le corridor et au-delà du coude vous vous trouvez au pied d'un escalier de bois ayant tout au plus une dizaine de marches. À votre gauche se trouve une porte que vous entrebâillez : un escalier de pierre s'enfonce dans les profondeurs. Allez-vous grimper au palier suivant (rendez-vous au **128**) ou préférez-vous vous aventurer dans la descente (rendez-vous au **328**) ?

341

L'étrange personnage vous offre une Potion de Guérison – redonnant 8 points d'ENDURANCE – et une Flûte en Os. Il demande 10 Pièces d'Or pour chacun de ces articles. Vous pouvez acheter l'un ou l'autre, ou même les deux si vous possédez une telle somme. Après quoi vous devez faire demi-tour et prendre le couloir nord. Rendez-vous au **273**.

342

Vous prenez votre élan et courez le plus vite possible, puis vous sautez dans les airs. La partie manquante du pont fait près de trois mètres, et avec le poids de votre équipement, le résultat est incertain. Lancez les dés et ajoutez 2 au chiffre obtenu. Si le total est égal ou inférieur à votre score d'HABILETÉ, vous atterrissez de l'autre côté ! Rendez-vous au **93** pour poursuivre le voyage. Si le total est supérieur, rendez-vous au **386**.

343

Vous montez l'escalier construit par des blocs d'une pierre poreuse et

blanchâtre. À mi-chemin il bifurque vers le nord. Le long du mur sont alignés d'anciens tableaux représentant probablement la lignée des Kharov, mais il n'y a ni noms ni dates. À l'étage se trouve une grande porte en ogive, puis le passage repart vers l'ouest. Un peu plus loin vous apercevez une autre porte enfoncée dans la paroi nord. Si vous désirez ouvrir la première porte, rendez-vous au **150**. Si vous préférez continuer vers la seconde, rendez-vous au **202**. Enfin si ni une ni l'autre ne vous intéresse rendez-vous au **286**.

344

Vous poursuivez la descente le long du ruisseau. Le sol est rocailleux et vous passez alternativement d'un côté à l'autre du petit cours d'eau pour emprunter le chemin le plus aisément praticable. Le soir approche et l'épais couvert nuageux cause une diminution rapide de la lumière. Un groupe de loups se met à hurler, et bientôt vous entendez les grognements rapprochés de deux d'entre eux. En vous retournant, vous les apercevez sur les rochers un peu plus haut – l'un noir, l'autre gris – à une distance d'une vingtaine de mètres. Voulez-vous tenter de vous enfuir en courant sur les pierres (rendez-vous au **394**) ou préférez-vous faire face et éviter de leur tourner le dos (rendez-vous au **162**) ?

345

Le Monstre de Chair s'écrase au sol. Un sang noir, visqueux et purulent s'écoule des nombreuses entailles que vous lui avez infligées. La tête de Yori roule sur le côté, et vous lui adressez un dernier signe de respect et d'adieu. Voyant cela, Kharov se lève d'un bond et se précipite vers les miroirs derrière le trône. Il franchit celui du centre, comme avalé à l'intérieur de cet étrange portail magique. Qu'allez-vous faire ?

- ☉ Examiner la porte noire couverte d'inscriptions (rendez-vous au **116**) ?
- ☉ Explorer l'antre du monstre (rendez-vous au **153**) ?
- ☉ Vous précipiter à la poursuite de Kharov (rendez-vous au **371**) ?

346

Vous avancez lentement en ne quittant pas la main des yeux, mais celle-ci ne bouge pas d'un iota, puis vous vous en emparez d'un mouvement brusque. La tension de ses doigts semble se relâcher et vous fourrez la répugnante Main Noire dans votre sac à dos. Vous sortez prestement et gagnez la porte au bout du couloir. Rendez-vous au **365**.

347

L'allée du jardin forme une boucle, et vous voici devant la petite chapelle, construite en pierres recouvertes de crépi fissuré. La pluie continue à s'abattre et donne un aspect sinistre au lieu. Au-delà un large sentier pénètre plein nord dans la forêt en direction du château Kharov. Voulez-vous visiter l'édifice (rendez-vous au 126) ou poursuivre vers le nord (rendez-vous au 57) ?

348

Vous chutez dans un boyau lisse et incliné, est vous atterrissez lourdement sur un sol de pierre (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Vous voici dans une cellule ! Rendez-vous au 71.

349

Le Cauchemar est une bête puissante, et ses ruades sont redoutables. Cependant, lorsque vous perdez un *Assaut* au cours de la bataille, lancez 2 dés et ajoutez 2 au chiffre obtenu. Si le résultat est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, vous aurez réussi à esquiver les sabots.

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
CAUCHEMAR (BÊTE)	9	20	1 dé 6 + 2



Si vous remportez le combat, rendez-vous au 148.

350

« Trois myrtilles vont au bois, Cinq citrouilles y trouvent leur roi, mais Aucune ne rentre chez soi ». Ces quelques secondes de réflexion sont comme une bouffée d'air frais, et vous parvenez à sortir de votre état d'engourdissement. Tout est beaucoup plus clair à présent : la jolie clairière a plutôt un aspect menaçant, le petit ruisseau est une flaque boueuse (il s'agit du thé que vous buviez !) et la nourriture est pourrie et rongée par les asticots. Le vieil homme se métamorphose sous vos yeux, rendez-vous au 287.

351

Le passage est tapissé et fait de panneaux de bois. Un autre couloir s'ouvre sur votre droite, mais vous entendez des éclats de voix. Vous lancez un regard dans cette direction: vous apercevez plusieurs personnages encapuchonnés qui discutent dans une alcôve et vous jugez plus sage de passer votre chemin.

Enfin le couloir aboutit à cul-de-sac, mais curieusement vous sentez un petit courant d'air, et en tâtonnant le panneau du fond vous constatez qu'il pivote sur lui-même ! Vous vous retrouvez dans un conduit étroit est-ouest que vous éclairez de votre lanterne. Il semble qu'à gauche la voie est bloquée et vous prenez la droite. Rendez-vous au **246**.

352

Vous poussez lentement le couvercle de pierre du tombeau, qui finit par se renverser avec un vacarme retentissant. La poussière se dissipe et vous approchez votre lanterne : 8 Pièces d'Or brillent au fond du sarcophage et vous empochez votre dû. Qu'allez-vous faire à présent ?

- ☉ Ouvrir le tombeau de gauche (rendez-vous au **322**) ?
- ☉ Ouvrir le tombeau de droite (rendez-vous au **209**) ?
- ☉ Examiner le panneau de bronze (rendez-vous au **264**) ?
- ☉ Quitter la crypte par l'ouverture vers le nord (rendez-vous au **9**) ?
- ☉ Sortir par l'arche du mur est (rendez-vous au **113**) ?

353

Vous suivez le sentier depuis plus d'une heure. À mesure que vous progressez il vous semble que les arbres sont de plus en plus racornis, et leurs branches difformes aux feuilles brunes victimes de maladie ou de quelque malédiction. À plusieurs reprises vous avez senti un chatouillement dans vos cheveux ; il s'agit de toiles d'araignées, de dimensions impressionnantes, que vous balayez sur votre passage. Un peu plus loin, sur votre gauche, vous remarquez un trou noir qui s'enfonce dans la terre au pied d'un gigantesque chêne mort. Si vous souhaitez explorer le trou, rendez-vous au **54**. Si vous jugez plus sage de poursuivre la route, rendez-vous au **201**.

354

Le bossu chancelle et s'étale, mortellement blessé. Vous retournez la pailasse du bout de votre arme : 3 Pièces d'Or y sont cachées. Vous remarquez aussi un trou dans un des murs de plâtre ; vous pourriez y glisser la main en vous rendant au **114**. Sinon, il ne vous reste plus qu'à sortir et opter pour la porte au bout du passage, rendez-vous au **253**.

355

Un peu plus loin un corridor avec un plancher de céramique à motif de damier

s'ouvre vers le sud et se termine quelques mètres plus loin par une porte de fer. Tout droit le passage est jonché de grabats et vous pouvez même entrevoir l'étage supérieur par un trou dans le plafond de pierre. Cela n'est pas très étonnant vu l'état de délabrement général du château. Dans cette direction une arcade de pierre mène à une nouvelle salle. Si vous souhaitez l'explorer, rendez-vous au **95**. Si vous préférez vous engager dans le couloir sud, rendez-vous au **319**.

356

Vous abandonnez la clairière. Pendant un temps vous craignez de vous être égaré, mais au bout du compte vous apercevez le sentier en poussant un soupir de soulagement. Rendez-vous au **189**.

357

Les pommes sont légèrement amochées, mais comestibles. Leur goût acidulé vous fait grimacer, mais ce petit en-cas vous permet de récupérer 3 points d'ENDURANCE. Retournez au **147** pour faire un autre choix.

358

Malheureusement vous ne pouvez opposer la moindre résistance contre un sortilège d'une telle puissance. Le rayon noir vous transperce l'abdomen, laissant un trou béant et cautérisé. Vous vous effondrez sur le sol froid avec pour seule consolation d'y avoir mis tous vos efforts.

359

Vous dirigez la lumière sur le Loup... La statue rougeoie et vous brûle les mains. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Retournez au **35** pour faire un nouveau choix.

360

Tout droit le passage est bloqué par une herse de fer. Un levier en commande l'ouverture : vous l'actionnez et un mécanisme soulève la grille. Une fois passée de l'autre côté, la herse se rabaisse avec fracas. Il n'est plus possible de faire demi-tour. Rendez-vous au **242**.

361

Un plus loin vous remarquez un petit fil tendu à quelque centimètres du sol. Il s'agit certainement d'un piège, que vous avez repéré grâce à vos sens aiguisés !

Vous l'enjambez prudemment en vous félicitant, rendez-vous au **168**.

362

Vous vous déplacez dans un passage en marqueterie et aux murs ocre. Le vieux plancher de bois produit de sinistres grincements sous vos pieds. À quelques reprises vous surprenez des rats qui détalent aussitôt. Un étroit corridor s'ouvre sur votre droite, et peu après celui que vous suivez se termine sur un embranchement en T : à gauche le passage se poursuit, et à droite vous croyez apercevoir un escalier qui grimpe. Voulez-vous vous engager dans l'ouverture de droite (rendez-vous au **4**), poursuivre jusqu'au bout et prendre à gauche (rendez-vous au **158**) ou monter l'escalier (rendez-vous au **343**) ?

363

Le Cauchemar se lance dans un galop furieux Si vous possédez une arme de *Jet*, vous pouvez essayer d'atteindre la bête en lançant les dés pour tester votre HABILITÉ comme à l'accoutumée. Si le projectile fait mouche, notez les dégâts – vous les déduirez des points d'ENDURANCE du Cauchemar avant d'entamer le combat, et vous aurez de plus l'occasion de tirer un deuxième projectile en vous rendant au **349**. Dans tous les autres cas, vous devez éviter la charge. Lancez les dés : si le résultat est égal ou inférieur à votre score d'HABILITÉ, un rapide plongeon vous permet d'esquiver l'animal. Sinon, le choc violent vous cause une perte de 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous maintenant au **349**.

364

Vous courez vers la place du marché. La lune brille dans le ciel, voilée par une brume légère. Un ivrogne gît sur le pavé et tente vainement de se protéger du monstre qui s'apprête à le dévorer. La bête, mi-homme, mi-loup, qui doit faire une tête de plus que vous, ne vous a pas remarqué. Allez-vous porter secours au malheureux (rendez-vous au **134**) ou retourner lâchement à votre chambre (rendez-vous au **45**) ?

365

La porte noire est couverte de runes et de symboles étranges. La poignée tourne sans résistance et vous pénétrez dans une grande pièce enfumée où règne une odeur d'herbes et d'encens. Une autre porte côté nord permet de quitter la salle. De voluptueux coussins sont disposés au sol. Une grande étagère est couverte de livres, de parchemins, de pierres et de bouteilles. Avachie sur les coussins, une femme magnifique est occupée à fumer à une grande pipe avec un long tuyau à

embout. Elle porte une robe pourpre, presque noire, constellée de petites perles aux reflets argentés. Un tatouage en croissant de lune orne son front. Nullement surprise de votre irruption, elle déclare simplement, avec une moue agacée : « Je suis Sélène, et vous devez être mon nouvel assistant, mais vous êtes en retard... ». Allez-vous jouer le jeu et prétendre que vous avez eu un imprévu (rendez-vous au 38) ou l'attaquer sans attendre (rendez-vous au 217) ?

366

La chose embaumée s'avance et les bandelettes séculaires glissent et s'effritent, dévoilant des pans de chair décomposée et des orbites vides d'où émane une lueur malsaine. Si la Momie a récupéré sa main, ajoutez 1 point à sa *Force d'Attaque*.

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
MOMIE (MORT-VIVANT)	7	18	1 dé 6 + 1



Si vous êtes vainqueur, vous coupez la tête du corps et vous ramassez l'amulette en forme de Croissant de Lune. Qu'allez-vous faire ?

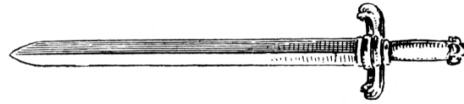
- ☪ Ouvrir le tombeau de gauche (rendez-vous au 322) ?
- ☪ Ouvrir le tombeau du centre (rendez-vous au 352) ?
- ☪ Examiner le panneau de bronze (rendez-vous au 264) ?
- ☪ Quitter la crypte par l'ouverture vers le nord (rendez-vous au 9) ?
- ☪ Sortir par l'arche du mur est (rendez-vous au 113) ?

367

Le passage se termine par une porte entrebâillée, et vous entendez les ricanements méchants de deux créatures. Vous faites irruption dans la pièce. Celle-ci est de bonne dimension : du côté gauche votre œil aiguisé remarque une petite bourse en cuir déposée sur une table et un trousseau de clés est accroché au mur de droite. Au fond de la salle se trouve une cellule fermée par une grille de fer. Un adolescent, sale et émacié, s'y tient recroquevillé. Deux Gobelins semblent s'amuser follement à lui lancer de petits cailloux ; ils notent le score de leur jeu à même le mur en utilisant un charbon de bois. L'interruption de leur partie les a mis de fort mauvaise humeur. Ils dégainent de grands cimenterres et la bataille s'engage :

HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
----------	-----------	--------

GOBELIN (MONSTRE)	6	6	1 dé 6
CHEF GOBELIN (MONSTRE)	7	11	1 dé 6



Si vous vainqueur, rendez-vous au **195**.

368

Le brouet d'orge n'est pas des plus raffinés, mais il est nourrissant et vous l'avalez goulûment. La soupe équivaut à un repas et vous gagnez 4 points d'ENDURANCE. Retournez au **314**.

369

Vous brandissez le Loup de Jade, mais l'Esprit Frappeur vous arrose d'une pluie d'objets. Si vous avez déjà récupéré votre lanterne, vous vous protégez de vos bras et vous perdez 1 point d'ENDURANCE, sinon vous subissez des dommages pour 3 points d'ENDURANCE. Retourner au **315** pour faire un nouveau choix.

370

Le Cavalier Noir gît, immobile. À l'intérieur de son manteau, vous découvrez une bourse contenant 10 Pièces d'Or ainsi qu'un billet roulé, aux armoiries du comte de Kharov ! Vous vous empressiez d'en lire le contenu :

Livrez les litzmvh par la porte latérale d'ici deux jours. Le mot de passe est 111. K.

Voilà qui est à tout le moins étrange... Absorbé par ce mystère, vous reprenez votre route, vous félicitant d'avoir intercepté le messenger. Si vous le souhaitez, vous pouvez également emporter son Épée, arme *Normale*, dégâts : 1 dé 6 (rappelez-vous que vous ne pouvez transporter plus de deux armes). Rendez-vous au **101**.



371

Vous approchez des trois grands miroirs au fond de la salle. Ils semblent identiques, chacun étant serti dans un crade en étain sculpté de serpents et de vipères entrelacés, avec un scarabée situé à la pointe de l'ogive. Si vous possédez le Scarabée Rouge, rendez-vous au **21**. Sinon, allez-vous tenter de franchir le

miroir de gauche (rendez-vous au **133**), de droite (rendez-vous au **227**) ou suivre le nécromancien par celui du centre (rendez-vous au **317**) ?

372

La prêtresse vous demande de vous agenouiller. Si vous portez le Médaillon de la Lumière, rendez-vous au **132**. Sinon, rendez-vous au **185**.

373

Malheureusement ce seront les derniers mots que vous prononcerez. « C'est avec plaisir que nous débarrassons la forêt de la vermine du comte ! » Il abaisse aussitôt la main, et le tir de la femme elfe est parfait. La flèche vous transperce le coup et vous vous abattez sur le sol humide. Avant la nuit les loups vous auront dévoré.

374

À l'aide du grossissement de la loupe, vous voyez ce qui est gravé, bien que vous n'en comprenez pas le sens. Il s'agit de trois cercles, chacun inscrit dans un plus grand. Il peut s'agir de trous ou de miroirs par exemple. On a biffé ceux de gauche et du centre. Perplexe, vous pouvez maintenant tenter votre chance avec la seconde porte (rendez-vous au **240**) ou poursuivre dans le passage vers l'ouest (rendez-vous au **355**).

375

La porte n'est pas verrouillée et vous voici dans un corridor sinistre éclairé par quelques torches. Des tapisseries sans doute somptueuses à l'origine sont rongées par l'humidité. Les étendards des chevaliers représentés, autrefois étincelants d'or, d'azur et d'émeraude, sont à présent gris et ternes. Vous montez quelques degrés pour atteindre un palier, puis vous croisez une porte sur votre gauche. Quelques mètres plus loin, le passage abouti à une seconde porte. Souhaitez-vous ouvrir la porte gauche (rendez-vous au **80**) ou celle au fond du corridor (rendez-vous au **253**) ?

376

Vous essayez de rejoindre la sortie, mais les rats vous submergent. Leurs dents pointues se plantent votre peau et vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous ployez sous la multitude. Si vous transportez le Loup de Jade dans votre sac à dos, rendez-vous au **167**. Dans le cas contraire, votre aventure se termine ici, si près du but. Bientôt il ne restera plus que vos os et vous garnirez la collection de

la fosse.

377

Vous passez par le côté ouest de l'étang, mais celui-ci s'étire en une zone marécageuse. Vous avancez péniblement sur le terrain spongieux en vous frayant un chemin parmi les hautes herbes. Tout à coup vous entendez un bourdonnement venant de derrière, et en regardant par-dessus votre épaule vous voyez trois énormes mouches qui s'approchent. Leurs corps font une trentaine de centimètres de long et les insectes essaient de vous piquer avec leur dard. Jetez 6 fois les dés : pour chaque lancer si le résultat obtenu est égal ou supérieur à votre total d'HABILITÉ, vous vous faites piquer (la douleur est fulgurante !) et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous possédez un Antidote, vous pouvez en consommer une dose : dans ce cas, divisez par deux le total des dégâts reçus. Vous parvenez finalement à vous extirper de la fange et à échapper aux mouches. L'étang est maintenant derrière vous et vous engagez de nouveau sur le sentier. Rendez-vous au **42**.

378

Vous ouvrez le tiroir du secrétaire en tirant sur la poignée de bonze ciselée. Vous farfouillez l'intérieur, mais soudain un petit déclic se produit et une longue aiguille vous pique la main. Le piège était destiné à punir toute intrusion et le poison circule maintenant dans vos veines. La douleur est insupportable et vous n'arrivez plus à respirer. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous possédez un Antidote, vous pouvez limiter les dégâts en le buvant maintenant. Sinon, lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, la dose est mortelle: vous suffoquez et votre périple prend fin. Dans le cas contraire, vous perdez 4 points d'ENDURANCE supplémentaires, mais au bout du compte la douleur s'estompe et vous reprenez votre souffle. Comble de malheur, vous ne trouvez rien d'intéressant dans les tiroirs. Vous avez maintenant le choix entre inspecter la boîte (rendez-vous au **216**), sortir et ouvrir la porte en ogive (rendez-vous au **266**) ou rebrousser chemin et prendre le couloir est (rendez-vous au **315**).

379

Adossé au mur de l'alcôve vous dénicher un vieux bouclier de bois qu'Aerin observe avec dédain. Un aigle est peint sur sa surface colorée, mais il a souffert des intempéries et du temps (de même que la résistance du bouclier). Vous pouvez emporter ce Bouclier de Bois si vous le souhaitez, auquel cas vous devez vous départir de l'une de vos armes si vous en transportez déjà deux. Le bouclier

réduit de 1 point les dommages reçus au combat, mais il se brisera au cinquième coup en raison de son usure. Vous quittez l'alcôve, rendez-vous au **243**.

380

Vous suivez le souterrain taillé dans le roc en tentant d'étouffer le bruit de vos pas. Les parois sont visqueuses et suintantes ; des gouttes d'eau filtrent du plafond et frappent le sol en produisant des petits flocs qui se répercutent en écho. Au bout de la galerie, vous apercevez une créature aux cheveux filasse, assise sur une chaise de bois devant une solide porte percée de quelques barreaux de fer. L'être possède une musculature impressionnante, mais se trouve de biais et peut-être pouvez vous le surprendre. Que souhaitez-vous faire ?

- ☉ Vous approcher subrepticement et attaquer le garde (rendez-vous au **309**) ?
- ☉ Lancer une Potion de Sommeil (rendez-vous au **175**) ?
- ☉ Rebrousser chemin et continuer vers le nord (rendez-vous au **39**) ?

381

Vous tirez sur la poignée : le sol de la salle se met à vibrer un instant, puis plus rien. En l'occurrence le mécanisme est coincé. Voulez-vous à présent tenter votre chance avec le levier de gauche (rendez-vous au **234**) ou faire demi-tour et rejoindre le passage ouest (rendez-vous au **122**) ?

382

Vous pénétrez dans la crypte de la chapelle. L'endroit au plafond bas et voûté est éclairé par quelques torches. Trois monstres à la peau jaune et parcheminée entourent une jeune femme vêtue d'une longue toge blanche. Elle est de toute évidence épuisée, le front en sueur, et sa main gauche agrippe son flanc sanguinolent, tandis que la droite brandit une lame impalpable de lumière qui maintient ses ennemis en respect. Les monstres décharnés aux articulations déformées sont des Goules, et il est hors de question de les laisser dévorer la femme. Si vous avez la compétence de DISCRÉTION, vous pouvez vous approcher silencieusement et vous remportez automatiquement le premier *Assaut* (dans ce cas vous devez commencer par cette action).

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
GOULE (MORT-VIVANT)	7	10	3
GOULE (MORT-VIVANT)	8	9	3



Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **20**.

383

Au même moment une forme drapée d'un manteau blanc s'avance hors de la lisière de la végétation : il s'agit d'Annabelle de Lutrec ! Elle se réjouit de la mort du comte, mais affiche une mine déconfite quand vous lui avouez que vous n'avez pas croisé Clara. Vous lui souhaitez la meilleure des chances alors qu'elle décide d'aller fouiller les ruines du château dans l'espoir d'y secourir sa sœur, peut-être vivante, mais captive. Quant à vous votre travail ici est terminé. Rendez-vous au **400**.



384 ○

Vous vous installez sur un tapis d'aiguilles et vous vous enrroulez dans votre cape. Toutefois le froid et l'humidité vous empêchent de trouver le sommeil. Vous vous levez tôt le matin, fourbu et gelé (vous perdez 2 points d'ENDURANCE à cause de cette mauvaise nuit). Vous vous mettez immédiatement en route pour tenter de vous réchauffer. Rendez-vous au **267**.

385

Vous tirez le rideau d'un coup, vous attendant à une mauvaise surprise, mais personne ne s'y cache. L'étoffe révèle une grande fenêtre en ogive, sans carreaux ni barreaux. En dessous s'étale la falaise de l'escarpement rocheux sur lequel est bâti le château, et plus loin la lisière sombre des frondaisons de la Forêt Noire. D'ici vous pourriez prendre pied sur la corniche extérieure, assez large pour y tenir facilement. De solides lierres grimpent à l'étage supérieur et mènent à une deuxième fenêtre d'allure identique. L'état du feuillage suggère que quelqu'un a emprunté plusieurs fois cette voie. Voulez-vous tenter de grimper aux lierres pour atteindre l'étage supérieur (rendez-vous **36**), essayer plutôt le fauteuil (rendez-vous au **197**), ou quitter la pièce (rendez-vous au **360**) ?

386

Vous y êtes presque, mais vos pieds rencontrent le vide. Vous parvenez à vous accrocher du bout des doigts à l'autre section du pont de pierre. Cependant, vous êtes incapable de remonter et vous lâchez prise. La chute dans la rivière est vertigineuse et votre dos percute violemment le lit du cours d'eau (vous perdez 4 points d'ENDURANCE). Le courant est fort et vous entraîne vers la cascade. Lancez un dé : si vous obtenez 1 ou 2, vous ne pouvez atteindre la rive et votre aventure s'achève ici, broyé sur les rochers en contrebas. Si vous avez 3 ou plus, vous finissez par gagner la berge à la nage. Avec quelques efforts vous parvenez à escalader la falaise en vous agrippant aux troncs frêles qui poussent dans la pente et vous rejoignez la route en un seul morceau. Rendez-vous au **93**.

387

L'idée était discutable, et s'avère être une catastrophe. En courant dans le noir, paupières closes, vous ne remarquez pas le puits profond au milieu de la grotte. Vous chutez dans le trou presque sans fond...

388

Vous constatez que le vin est d'excellente qualité. Retournez au **3**.

389

La porte est faite d'un panneau noir et luisant, sans aucune prise. À votre grande stupeur, le visage de jade remue les lèvres à votre approche, et une voix d'outre-tombe demande « Quel est le mot de passe ? » Qu'allez-vous répondre ?

- ☉ Elaria (rendez-vous au **156**) ?
- ☉ Calariel (rendez-vous au **187**) ?
- ☉ Inialos (rendez-vous au **247**) ?
- ☉ Celeborn (rendez-vous au **338**) ?

390

Vous poussez le premier meuble à votre portée. Celui-ci tangué et bascule rapidement. Les instruments de verre et les bocaux produisent un fracas assourdissant en percutant le sol de pierre. L'homme pousse un juron et accourt. Rendez-vous au **130**.

391

Un peu plus loin le boyau prend fin sur une espèce d'élargissement. Des gouttes

d'eau suintent du plafond et mouillent votre cape. Au fond du trou poussent des amanites nocturnes ; ces champignons blafards sont très nocifs. Si vous possédez la capacité d'ALCHIMIE, vous pouvez les utiliser pour préparer une Fiole de Poison, sinon inutile d'y toucher ! Vous rebroussez chemin péniblement. Vous pouvez maintenant soit explorer l'autre partie du souterrain en vous rendant au **160**, soit quitter le trou et reprendre le chemin de la forêt, rendez-vous dans ce cas au **201**.

392

Vous vous engagez dans un couloir lugubre. Les années et les intempéries ont usé le mortier et certaines pierres se sont déchaussées et encombrant le passage. Vous parvenez à une grande porte que vous ouvrez : elle donne sur une immense salle circulaire. Deux statues de gargouilles reposent sur des piliers de marbre. La plus près est en position assise, tel un félin, avec un long museau et une crinière de petits serpents. La seconde, en retrait du côté gauche, est lovée comme un dragon assoupi, avec des cornes sur la tête. Adossé au pilier de celle-ci se trouve un magnifique bouclier de métal noir incrusté de veinures dorées qui dessinent un chêne. Les hauts murs de la salle sont parsemés de vitraux défraîchis ou cassés aux couleurs ternes. Vous faites quelques pas, et un rayon de lune s'infiltré et vient frapper la première gargouille, diffusant une lueur spectrale. Sous vos yeux la fine couche d'albâtre qui la couvre s'effrite et craque, le monstre prend vie ! La gargouille rugit, saute, et atterri lourdement devant vous en soulevant la poussière. Il vous faut la combattre :

	HABILETÉ	ENDURANCE	DÉGÂTS
GARGOUILLE-FÉLIN (MONSTRE)	7	13	1 dé 6

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au **188**.

393

Vous précipitez à l'assaut Kharov tout en combattant le Monstre de Chair était téméraire, voir stupide. L'ignoble nécromancien vous darde de jets noirs qui jaillissent de ses mains, et pendant que vous êtes occupé à les esquiver les multiples bras du monstre vous empoignent et vous succombez à cette étreinte immonde.

394

Vous dévalez la pente le plus rapidement possible, mais les pierres roulent sous

vos pieds. Lancez 2 dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au **327**. Dans le cas contraire, vous trébuchez et vous vous cognez durement sur les rochers (diminuez votre ENDURANCE de 2 points). Maintenant il n'y a plus moyen d'éviter la bataille, rendez-vous au **162**.

395

Votre instinct vous dicte d'extirper votre bras du trou et vous prenez une grande inspiration pour vous calmer. Enfin vos doigts agrippent quelque chose de dur et vous retirez votre main prestement pour examiner votre trouvaille. Il s'agit d'un Loup de Jade (inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). L'objet ne fait que quelques centimètres et tient dans le creux de votre main. Vous n'avez plus rien à faire dans cette pièce et vous rejoignez donc la porte au bout du corridor. Rendez-vous au **253**.

396

La porte s'ouvre sur une salle sombre couverte d'un tapis gris. Des animaux empaillés encombrant l'espace : vous recensez un ours brun à l'épaisse fourrure, deux énormes loups noirs aux crocs dénudés, des renards, un cerf, un grand-duc, et quantité d'autres petits animaux . Au fond un grand bol de céramique est posé sur une table en acajou. Si vous souhaitez examiner le bol, il vous faudra vous faufiler entre les pièces de taxidermie (rendez-vous dans ce cas au **221**). Si vous préférez refermer la porte et continuer à suivre le passage, rendez-vous au **355**.

397

Votre tête émerge de l'eau et vous prenez une grande inspiration. Vous vous accrochez à la barque et vous parvenez à passer une jambe par-dessus le rebord. En tirant de toutes vos forces vous remontez maladroitement à bord de votre fidèle esquif. Détrempé et grelottant (le pâle rayon de soleil s'est retiré pour de bon), vous empoignez les rames. Rendez-vous au **300**.

398

Si vous n'avez pas repris votre Lanterne, il est hors de question de déguerpir sans cet objet essentiel. Vous farfouillez à quatre pattes, mais l'Esprit Frappeur en profite pour vous assaillir de toutes parts. Tous ces coups vous infligent 6 points d'ENDURANCE de dégâts avant que nous ne puissions mettre le grappin sur votre précieuse source de lumière. Dès que vous êtes muni de votre Lanterne, vous sortez sans encombre par la seconde porte de la chambre. Vous suivez un

court passage, qui semble se terminer en cul-de-sac, mais en approchant du fond le mur de pierre glisse sur le côté pour se refermer derrière vous. Rendez-vous au **79**.

399

Vous continuez d'avancer dans le passage. Ici un petit caniveau est creusé au centre pour y laisser circuler l'eau et vous pouvez marcher les pieds au sec. À la lumière de votre lanterne vous constatez que les murs et la voûte sont à présent de briques, au lieu d'un simple trou creusé dans la roche. Un couloir s'ouvre du côté gauche. Allez-vous le suivre (rendez-vous au **282**) ou continuer tout droit (rendez-vous au **337**) ?

400

Vous êtes peiné de la perte de votre ami. Au moins avez-vous vengé dignement Yori ; rien de plus ne pouvait être fait. À présent la perspective de retrouver votre cher bout de comptoir de votre vieille taverne pour aventuriers esseulés ne vous séduit guère. Vous en avez assez de la retraite et vous reprenez la route ; les rayons du soleil ont percé le couvert nuageux et accompagnent vos pas. L'air frais est une providence en comparaison des remugles des catacombes du château. Vous cheminez tranquillement vers de nouvelles aventures, peu soucieux de la direction à prendre.