

L'HOSPITAL DE LA MORT



UNE AVENTURE
DONT VOUS ETIEZ LE HEROS

Comment combattre les créatures de l'hospital

Vous étiez jadis l'un des plus grands aventuriers à n'avoir jamais foulé le sol de Titan. Votre renommée était telle que, disait-on, la simple évocation de votre nom suffisait à provoquer des séries d'infarctus parmi vos ennemis les plus fragiles, les femmes s'écroulaient au sol secouées de violents orgasmes à votre vue, et nul ne pouvait rivaliser d'astuce et d'adresse pour se sortir des situations les plus catastrophiques. Ayant amassé une foulditude d'objets magiques et trophées en tous genres durant les moult aventures dont vous sortîtes toujours victorieux, et toute légende que vous fûtes, le poids des ans se faisant sentir, vous décidâtes de tout vendre sur l'île-baie pour écouler des jours heureux dans le plus prestigieux et luxueux établissement de retraite pour héros du pays. Mais nul repos ne se mérite si bien qu'à l'aune de l'adversité, alors réglez votre sonotone et dépoussiérez votre fidèle épée, avant de vous lancez dans votre toute dernière et ultime aventure, dans les terribles couloirs aseptisés de l'hospital de la mort !

un dé, un crayon et une gomme sont les seuls accessoires dont vous avez besoin pour vous lancer dans cette ultime aventure. Vous trouverez dans les pages suivantes toutes les instructions nécessaires pour affronter les périls et combattre les créatures ennemies, ainsi qu'une *Feuille d'Aventure* où vous consignerez les détails de votre quête.

Avant de vous embarquer dans cette aventure, vous allez déterminer votre HABILITÉ, votre ENDURANCE, et votre MENTAL, et apprendre à les utiliser. De nombreux dangers tapis dans les sombres recoins de votre maison de retraite vous guettent, et rien n'est moins assuré que votre succès : aussi devrez-vous peut-être recommencer plusieurs fois pour mener cette mission à terme. Nous vous conseillons donc de faire des papyrus de la *Feuille d'Aventure*, que vous pourrez utiliser lorsque

vous jouerez à nouveau.

Vous n'êtes malheureusement plus le redoutable guerrier que vous fûtes jadis, c'est pourquoi vos totaux en HABILITÉ, ENDURANCE, ou MENTAL ne pourront pas excéder 5 ni être inférieurs à 1, sauf cas exceptionnels. Pour les déterminer vous avez 12 points, que vous redistribuerez à loisir parmi ces trois aptitudes. Nous vous conseillons cependant de ne pas créer de personnage trop déséquilibré.

Habilité et Endurance

Vos points d'HABILITÉ reflètent ce qu'il vous reste de pratique dans le maniement de l'épée et votre adresse; plus votre total d'HABILITÉ est élevé, mieux c'est. Votre total d'ENDURANCE traduit votre force, votre état physique, votre volonté de survivre et votre capacité à résister aux coups et aux rhumatismes ; plus votre total d'ENDURANCE est élevé, plus vous serez capable de survivre longtemps.

Mental

Le gâtisme: sans doute votre pire ennemi dans cette aventure. Il vous arrive souvent de vous assoupir en plein milieu d'une conversation ou de complètement oublier ce que vous comptiez faire. Plus votre total de MENTAL est élevé, mieux c'est. Le MENTAL représente ce qu'il vous reste de capacité cognitive et cérébrale, il détermine votre mémoire ainsi que votre faculté à garder le sens des réalités. Pendant votre aventure, lorsqu'il vous sera demandé de tester votre MENTAL: lancez un dé, si le résultat est supérieur à votre MENTAL, la sénilité l'emporte et vous en subirez les désopilantes conséquences, s'il est inférieur cependant, c'est un succès.

Combats

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Parfois, vous aurez la possibilité de prendre la fuite, sinon (ou si vous décidez de combattre de toute façon) il vous faudra mener les combats comme suit : Tout d'abord, vous inscrirez les points d'HABILITÉ et d'ENDURANCE de votre adversaire dans une case vide des *Rencontres avec des créatures*, sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces points sont indiqués dans le texte chaque fois que vous avez à combattre une créature.

Le combat se déroule ensuite ainsi :

1. Lancez un dé pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILITÉ au nombre obtenu. Ce total vous donnera sa *Force d'Attaque*.
2. Lancez un dé pour vous-même et ajoutez au nombre obtenu vos propres points d'HABILITÉ. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la votre, c'est elle qui vous a blessé. Passez alors à l'étape n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous remportez l'assaut et passez à l'étape 4.

4. Vous avez blessé la créature, aussi diminuez-vous son total d'ENDURANCE de 1 point.
5. La créature vous a blessé, aussi devez-vous retirer 1 point à votre total d'ENDURANCE.
6. Modifiez votre total d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas.
7. Procédez au deuxième Assaut, en reprenant les étapes de 1 à 6. Vous poursuivrez ainsi jusqu'à ce que vos points d'ENDURANCE ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

Équipement

Vous n'en aurez pas au début de l'aventure, étant donné que vous passez le plus clair de votre temps en pyjama et pantoufles, maintenant rendez-vous au 1



Dehors le grésillement des grillons décline doucement, s'endormant au creux du silence nocturne. bercé par le balancement de votre rocking-chair vous promenez un regard languissant sur les différents objets de votre collection personnelle. Fruits d'une vie trépidante d'aventures atteignant maintenant les limites de son existence, ils sont comme autant de miroirs peuplant le long corridor de vos souvenirs, comme des portes d'exil vers des temps révolus.

Il y a çà et là, cette couronne royale incrustées de rubis arrachée aux griffes d'un lugubre archimage. Votre bon vieux bouclier magique qui plus de fois que vous ne sauriez vous en souvenir, vous arracha à l'étreinte glaciale de la mort. Ce talisman volé au nez et à la barbe d'un terrible dragon maniaco-depressif atteint de kleptomanie, ou même ce sceptre, jadis objet d'un fantastique culte fanatique, que l'ironie du sort condamne aujourd'hui à prendre la poussière à l'ombre de vos songes...

Vos yeux papillotent puis se ferment, effaçant le sourire flottant sur votre visage. Vous poussez un soupir et sombrez dans l'inconscience. A votre réveil, une dizaine de minutes plus tard, un frisson vous parcourt l'échine lorsqu'alerté par une désagréable impression, vous êtes soudain frappé de stupeur, car rien en effet n'aurait pu vous préparer au terrifiant spectacle auquel vous assistez : sur votre table de nuit, à côté de votre lit, le verre, est complètement vide!

Vous clignez des yeux croyant d'abord rêver, sautant de votre chaise vous vous dirigez rapidement vers la table de nuit. A mesure que votre regard épiluche chaque centimètre alentour, les pensées se bousculent dans votre esprit encore ensommeillé. Quelqu'un ou quelque chose vous a subrepticement subtilisé votre précieux dentier, profitant lâchement de votre moment d'inattention ! L'un de vos anciens ennemis aurait-il trouvé le moyen de s'évader du royaume des morts afin d'assouvir sur vous sa terrible vengeance ? Quel immonde sadisme peut-il pousser un être -si malveillant soit-il- à commettre un tel crime ? A proférer un tel acte de barbarie dans ce lieu marginal et oublié de tous ? Comment allez vous ripailler à présent ?! «Oh que j'en suis marri fichtre !» beuglez-vous extrêmement grossièrement dans le silence maintenant tourmenté de la nuit. Enfourchant aussitôt vos pantoufles sous un déluge de jurons,

vous vous emparez de votre fidèle épée abandonnée dans votre vieille armoire. Après l'avoir épousseté avec précaution et réajusté votre robe de nuit vous quittez votre chambre, fermement décidé à laver votre honneur et votre dignité.

Une fois dans le couloir, une robuste prêtresse au visage empourpré aussi sympathique d'une lèpre purulente vous barre la route. Vous lui expliquez que vous menez une mission de la plus extrême importance, mais l'immonde mammoth encapuchonné refuse ostensiblement d'entendre raison, et vous ordonne d'instamment regagner vos appartements.

Si vous voulez prendre la fuite en vous élançant à toute vitesse dans le couloir rendez-vous au 12. Si vous préférez donner une petite leçon à l'adipeux boudin rendez-vous au 26

2

Vous enflez rapidement la chaussette autour de votre main et vous mettez à l'agiter devant vous en faisant mine de tenir une discussion.

-Bonjour chaussettinou ! Alors qu'est-ce que tu as à nous dire aujourd'hui ? Improvisez-vous d'un ton rigolo.

-Ouh loulou ! Répond la chaussette d'une petite voix étouffée. Savez-vous mon bon monsieur, ce que se disent deux lesbiennes vampires quand elles se quittent ? Non ? Hé bien elle disent : «A dans 28 jours !»

Bien qu'elle n'ait pas l'air de goûter à votre trait d'humour, le stratagème semble fonctionner puisque katarina est absolument abasourdie. Ses yeux médusés ouverts en grand comme deux soucoupes fixent la chaussette d'un air tétanisé. C'est le moment où jamais de frapper !

Ni une ni deux votre épée jaillit de son fourreau, et sifflant dans l'air votre lame tranche la tête de l'ignoble créature de la nuit. Bravo ! Vous avez réussi encore une fois à sortir victorieux d'une situation désespérée ! Immédiatement le corps sans tête du vampire se décompose à vue d'œil, ne laissant sur le tapis de lin qu'une singulière trace noirâtre qui sera sans doute difficile à rattraper même en frottant très fort. Cette simple pensée vous soulève le cœur... à moins que ça ne soit le mal du transport puisqu'au même instant une clochette suspendue au mur s'agite frénétiquement signifiant l'ouverture des portes et l'accès au premier étage. Mais avant de sortir votre œil est soudain attiré par un petit objet de forme arrondie au milieu des restes de la vampiressa. En vous penchant pour le ramasser vous remarquez que c'est une petite sphère d'allure élastique, qui par ailleurs émet une petite note aigue lorsqu'on appuie dessus. Vous décidez de l'empocher (notez balle qui couine dans votre feuille d'aventure) et sortez enfin. *Rendez-vous au 17*

3

Vous acquiescez silencieusement en plissant les yeux avant de vous endormir brutalement. Dépité par ce manque de considération, votre petit-fils vexé tourne les talons et retourne à ses aventures.

Plusieurs heures plus tard, ragailardi par votre sieste (vous récupérez 2 points

D'ENDURANCE), vous décidez de vous diriger vers l'étage, fermement décidé, dans la mesure de vos muscles ramollis, à mener votre mission jusqu'au bout.

Si vous voulez emprunter l'escalier rendez-vous au 10

Si vous préférez utiliser le monte-charge mécanique rendez-vous au 38

4

L'autre pensionnaire qui pourrait vous renseigner n'est autre que Loup Grabataire. Lui aussi vient d'un autre monde et lui aussi était jadis un grand héros. Il fit partie de ces nombreux immigrés qui vinrent voler les quêtes des honnêtes aventuriers, et il faut bien avouer que les années passées ici n'ont eu de cesse de nourrir entre vous les pires rivalités. Vous le détestez au moins autant qu'il vous méprise. Mais aux grands maux les grands remèdes, ses techniques de prestidigitateur pourraient s'avérer utiles.

Tandis qu'il vous toise avec gravité en levant un broussailleux sourcil, vous lui expliquez pour le vol du dentier, quant au terrible fléau sous-jacent dardant son ombre menaçante sur le monde tout entier.

-hm, en effet, c'est extrêmement inquiétant, semble-t-il dire sous vos yeux stupéfaits, utilisant sa technique magnakaï de grand maître ventriloque pour communiquer avec vous sans éveiller les soupçons.

-Ca nous rappelle les heures sombres de notre pays, Naar prend garde ! Rugit-il soudain de sa voix chevrotante en dégainant majestueusement le glaive de Sommer sans se lever de son fauteuil roulant. Une lumière aveuglante remplit soudainement la pièce mettant le feu aux rideaux ainsi qu'au pensionnaire qui dormait paisiblement sur sa chaise à côté de vous. Aussitôt les guérisseuses alertées par l'alarme magique anti-incendie débarquent paniquées dans la pièce en agitant leurs bras en tous sens et emmènent de force Loup Grabataire de force dans sa chambre «vous serez privé de dessert ce soir !» éructe l'une d'elle avant de s'éloigner avec lui.

Voilà qui confirme votre théorie du complot, un mal rôde et on ne vous dit pas tout, pensez-vous au sortir d'une violente quinte de toux. La chaussette que Loup Grabataire agitait devant vous pour faire diversion est étendue sur le sol. Si vous êtes un peu gâteux et que vous pensez que c'était vraiment la chaussette qui vous causait vous pouvez toujours la prendre avec vous (notez chaussette qui parle sur votre feuille d'aventure), vous pouvez maintenant interroger un autre pensionnaire (rendez-vous au 39), ou dormir (rendez-vous au 13)

5

Vous traversez prudemment le membraneux passage en scrutant les différentes plaques pendues au dessus des chambres quand une petite voix vous fait dresser l'oreille : «Psss ! Par ici !» Tournant la tête vers son origine, vous apercevez une porte entrebâillée d'où s'échappe de la lumière. Vif comme le lémurien vous vous collez immédiatement dos au mur et avancez ainsi en crabe jusqu'à celle-ci de manière à pouvoir glisser un rapide coup d'œil à l'intérieur de la pièce.

Maintenant testez votre Habileté !

Si c'est un succès rendez-vous au 18

Si vous échouez rendez-vous au 35

6

L'armoire est pleine de tenues de prêtresse, prenez-en une si vous le désirez sait-on jamais (notez *tenue de prêtresse* dans votre *feuille d'aventure*.)

Glissé sous la pile de vêtements un petit grimoire attire également votre attention, on peut y lire l'inscription : «Le Maître du feu.» Le dessin sur la couverture représente une silhouette encapuchonnée tenant une faux dans sa main au côté d'un dragon verdâtre à l'air parfaitement crétin.

Si vous voulez le feuilleter rendez-vous au 37

Si vous préférez plutôt reposer le grimoire et inspecter les différentes mixtures sur les étagères rendez-vous au 22

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez fouiller le corps de la malheureuse guérisseuse en vous rendant au 24

Enfin si vous vous sentez las et avisez de quitter la pièce pour rejoindre la salle commune rendez-vous au 21

7

Toutes ces considérations vous filent un bourdon monstre, et vous éclatez en sanglots avant de vous laisser tomber au sol telle une petite masse abrutie de tourments. Ce spectacle pathétique émeut profondément la guérisseuse en poste qui, devant un telle détresse humaine, décide dans un élan d'empathie inconsidéré d'immédiatement mettre fin à ses jours en s'ébouillantant avec sa chopine de tisane. Après vous être mouché brutalement dans un rideau, vous avisez de pénétrer dans l'infirmerie. Mais celle-ci est toujours fermée, et quand on y entre, c'est souvent pour en sortir les pieds devant.

Si vous possédez un trousseau de clefs rendez-vous au 29. Sinon vous n'avez d'autre choix que de rebrousser chemin jusqu' au 21

8

La prêtresse s'écroule au sol de toute son éléphanterque masse, produisant un bruit si fracassant que vous en perdez une pantoufle. En fouillant son corps vous trouvez un trousseau de clefs, et une pilule de soin qui peut vous rendre à tout moment l'intégralité de vos points d'*Endurance* (notez toutes ces trouvailles dans votre *feuille d'aventure*.)

Maintenant si vous voulez emprunter le couloir face à vous rendez-vous au 36, si vous préférez vous aventurer sur votre gauche rendez-vous au 21

9

Ca pourrait être une bonne idée. En effet qui dit tenue de prêtresse dit crucifix. Et dieu sait que les vampires en ont une sainte horreur. Malheureusement... le Christ n'a jamais existé sur Titan, pas plus d'ailleurs qu'en Mauristasie, la partie du vieux continent d'où les Heydrichx sont originaires. Alors je sais, ça en dit long sur l'inconséquence crasse de certains auteurs et sur la complaisance de certains lecteurs

faussement dupes, sinon complices, de ces divagations mensongères. Par conséquent il est impossible de compter sur le moindre crucifix pour sauver votre peau. Navré mais j'ai trop de respect à votre égard pour insulter si basement votre intelligence.

Je sais que c'est dur, si vous avez des difficultés à vous en remettre vous pourrez me trouver sur le forum pour en discuter, en attendant séchez donc vos larmes et retournez au 30



Lugubre enfilade en colimaçon d'une volée de marches aux bords acérés comme des crocs de Dragon, vous entreprenez l'ascension du terrible escalier de la mort en vous cramponnant fermement à la rampe. Mais rapidement la raideur de sa pente a tôt fait d'éprouver vos limites, votre corps jadis si vigoureux n'est plus aujourd'hui habitué à fournir un tel déploiement d'énergie en aussi peu de temps. Cet effort pénible, éreintant, émousse vos forces. Votre cœur s'agite en brusque cavalcade. Votre souffle se fait de moins en moins égal dans votre poitrine. Vos jambes se lestent de plomb et vos mains glissent sur la rampe de métal comme qu'une paire de savonnettes sous les douches d'une prison.

Mais alors que vous aviez fait le plus dur, et que vous vous hasardiez soulagé à poser un pied sur l'avant-dernière marche de votre escalade, la rampe se dérobe soudain à la moiteur de votre prise ! Manquant de basculer en arrière, vous vous figez droit comme un piquet comme frappé par la foudre les bras tendus en avant dans un geste aussi instinctif que désespéré. S'il reste un tant soit peu de réflexes dans ce vieux corps délabré, c'est le moment où jamais d'en faire usage ! Vous qui avez connu les traversées les plus infernales, survécu aux donjons les plus labyrinthiques, vaincu les déserts les plus arides et gravi les montagnes les plus cyclopéennes, le terrible escalier de la mort sera-t-il votre tombe ?

Pour le savoir, testez maintenant votre Habileté :

Si c'est un succès vous parvenez à vous rattraper au dernier moment et accédez en nage à l'étage (et non pas à la nage à l'étang) en vous rendant au 17

Si c'est un échec rendez-vous au 42



Vous tirez rapidement votre fidèle épée et vous ruez sur l'imposante créature qui vous accueille sous une pluie d'aboiements.

ENORME CERBERE HABILETE: 4 ENDURANCE: 5

Si vous parvenez à en sortir vainqueur rendez-vous au 31



L'imposante prêtresse tourne les talons en haussant les épaules tandis que vous vous élancez à toute vitesse dans le couloir pour lui échapper. Une dizaine de minutes plus tard et environ cinq mètres plus loin, vous parvenez essoufflé à hauteur de la salle commune. L'endroit est plongé dans une demi-pénombre baignant dans un silence figé et crapoteux, aussi votre arrivée mouvementée fait office de petite attraction et

plusieurs paires d'yeux se lèvent dans votre direction. Les résidents sont vautrés dans les canapés et les fauteuils ; certains sont endormis, d'autres trop séniles pour remarquer votre présence. Aucun d'entre eux n'a manifestement conscience du terrible danger qui rôde en ces murs. Pour leur majorité, ils ont passé la journée à contempler le parc de l'hospital à travers les grandes baies vitrées, comme une masse compacte de poissons cloîtrés dans leur bocal. Bien que l'atmosphère de décrépitude immobile qui se dégage de ce lieu vous a toujours dissuadé de vous y attarder, et retrouvant péniblement votre souffle, vous traversez silencieusement la pièce en réfléchissant à la prochaine étape de votre périple.

Si vous désirez essayer d'en interroger quelques-uns pour recueillir quelques précieuses informations rendez-vous au 19. Si, après toutes ces aventures, vous désirez partir en quête d'un canapé où passer la nuit rendez-vous au 13, si, maintenant que la corpulente infirmière est semée, vous désirez aller explorer l'autre versant du couloir rendez-vous au 36, si vous voulez grimper à l'étage par l'escalier rendez-vous au 10, si vous préférez emprunter l'ascenseur rendez-vous au 38

13

Vif comme l'éclair et agile comme la panthère vous traînez des pieds jusqu'au canapé qui vous fait face pour vous y avachir.

A peine ronflez-vous bruyamment qu'une main importune vous secoue énergiquement, vous grognez en ouvrant un œil sur une jeune prêtresse dont les bajoues proéminentes vous rappellent furieusement un boxer que vous avez bien connu.

-Monsieur, c'est votre arrière petit-fils qui vient vous rendre visite, vous aboie-t-elle avec vigueur au visage sous une pluie de postillons.

Testez votre Mental, si c'est un échec rendez-vous au 41, si c'est un succès rendez-vous au 23

14

La lugubre cuisine de la mort est déserte à cette heure avancée de la nuit et habituellement interdite d'accès aux résidents de l'hospital. Aussi en franchissez-vous le seuil à pas feutrés. Détaillant rapidement l'endroit plongé dans une semi-pénombre, vous distinguez un gigantesque chaudron trônant en son centre destiné à servir la soupe par l'entremise d'un ingénieux système à poulie permettant d'acheminer la nourriture jusqu'au rez-de-chaussée. Déambulant parmi les nombreux ustensiles et casseroles accrochées aux murs, vous vous figez soudain sur place alerté par un grognement sourd derrière vous. Faisant prestement volte-face votre sang se glace dans vos veines en découvrant la terrible créature qui en est à l'origine. Ce que vous auriez pu qualifier de chien s'il n'était pas d'une taille si colossale, plonge sur vous un regard furieux. Les oreilles rabattues en arrière et les babines dégoulinantes de bave retroussées sur des crocs aussi tranchants qu'une rangée de rasoirs, l'animal semble prendre son rôle de gardien de nuit très au sérieux, et à moins que vous ne réagissiez au plus vite, il risque fort de vous ajouter à son menu du soir.

Si vous vous sentez psychologue et qu'il vous semble qu'un animal méchant est avant tout un être à l'enfance douloureuse qui a besoin d'amour, vous pouvez essayer de lui faire des papouilles en vous rendant au 33

Si vous voulez le combattre à la régulière, c'est-à-dire l'arme au poing rendez-vous au 11

Si par le plus grand des hasards vous êtes en possession une sphère élastique qui fait pouêt-pouêt rendez-vous au 48

16

Combattre un vampire centenaire au corps-à-corps lorsque l'on est encore jeune et vigoureux est déjà extrêmement risqué, passé 70 ans, autant apprendre le dos crawlé à une vache espagnole. A peine katarina vous voit-elle porter votre main à votre arme, qu'elle se jette sur vous comme une furie et vous déchire la gorge. Incapable de la repousser et maintenant pris à bras-le-corps, vous sentez les battements de votre cœur s'estomper dans votre poitrine avant de perdre connaissance. Telle est la fin tragique de votre ultime aventure.

16

-Je ne peux pas t'aider mon petit, je ne sais pas qui c'est, lui confiez-vous honteux.

-C'est pas grave pépé, il aurait suffi que tu le susses à l'époque pour nous en soyons débarrassés aujourd'hui, soupire-t-il à son tour d'une voix trahissant sa déception.

Après lui avoir donné une claque pour lui apprendre à faire des allusions graveleuses (lui faisant tout de même perdre 10 points d'*Endurance*), vous lui expliquez votre situation, pour le vol et tout ça.

-J'ai peut-être un objet qui pourrait te servir, dit-il en fouillant dans sa poche, c'est un appeau magique, utilise-le et toute illusion se dissipera aussitôt (notez *appeau magique* dans votre *feuille d'aventure*), prends soin de toi pépé !

Il vous fait la bise et quitte la salle en titubant. Vous revoilà donc, telle Sissi, seul face à votre destin.

Ragaillardi par cette providentielle visite, vous décidez de mener vos investigations à l'étage.

Si vous voulez emprunter l'escalier rendez-vous au 10

Si vous préférez utiliser le monte-charge mécanique rendez-vous au 38

17

Bigre, ce ne fut pas une mince affaire d'arriver jusque ici ! Face à vous s'étend un long couloir à peine éclairé de quelques torches qui s'enfoncent dans les profondeurs de l'étage. Un vent froid et fétide s'échappant d'une fenêtre entrouverte balaye votre visage d'une désagréable odeur de formol mâtinée de naphthaline. Pareille à une main décharnée et calleuse, une branche d'arbre secouée par les vents cogne contre la vitre

en des crissement sinistres. Qui sait quelles féroces créatures embusquées vous attendent en ces recoins obscurs... et où sont les latrines ?

Où souhaitez-vous mener à présent vos investigations ?

Du côté des chambres le long du sinistre corridor ? Rendez-vous au 5

Vers la cuisine ? Rendez-vous au 14

Vers le bureau de l'archidruide tout au bout de celui-ci ? Rendez-vous au 40



D'un mouvement digne des plus grands ninjas vous glissez un œil par l'ouverture et découvrez une petite chambre monacale complètement vide en apparence. Etrange... Pourtant vos sens ne sauraient vous mentir, vous pourriez jurer que quelqu'un vous appelait d'ici... Prenant votre courage d'une main et tirant discrètement votre épée hors de son fourreau de l'autre vous pivotez sur vous-même et faites irruption dans la chambre en poussant un cri, prêt à trancher le cou de quiconque vous aurait tendu un guet-apens.

- Sors de ta cachette ! Lancez-vous à la cantonade en guise d'avertissement.

C'est alors que la petite voix que vous aviez entendu dans le couloir se manifeste à nouveau:

-Je suis ici... là... Derrière le lit...

Suivant ses indications du regard, vous apercevez en effet derrière le lit une touffe de cheveux dépassant d'un linge. La silhouette tourne la tête et vous réalisez que c'est un enfant qui se cache, emmitoufflé dans une couverture. Il braque vers vous de grands yeux rougis comme s'il venait de pleurer, l'air visiblement terrorisé et perdu.

-Mais que fais-tu ici ? Lui demandez-vous en relâchant votre garde.

-Je vois des gens qui sont morts... Lâche-t-il dans un souffle l'air dépité alors que vous vous penchez sur lui, dis donc qu'est-ce que tu sens mauvais !

Si vous voulez lui coller une gifle pour lui apprendre les bonnes manières rendez-vous au 28

Si d'humeur magnanime vous tâchez d'abord d'en savoir plus rendez-vous au 34



L'un des pensionnaires s'appelle Tonku. Un ex-héros venu des lointaines contrées asiatiques, il connu ses heures de gloire après avoir récupéré des parchemins de quelque chose et renversé un tyran, il pratique ce qu'il appelle le voile du tigue, une sorte de danse folklorique de là-bas, du moins c'est ce que vous en avez compris tant son accent marqué le rend épouvantablement difficile à suivre.

Vous lui expliquez pour le mystérieux vol dont vous avez été victime. Après un long moment de réflexion il s'écrit:

-heum escoûzé môô, tu chelchez dans hospitâl, dans hospitâl tonku faile molsul du cob'a, lalcineûl dans l'hospitâl !

-Dans...tonku ? Essayez-vous de comprendre.

-何とか何とかの何とか?!?! s'exclame-t-il soudain en pointant du doigt le mur derrière vous, persuadé d'y avoir vu se refléter l'ombre d'un lézard géant, terreur des asiatiques.

Dépité vous décidez de l'abandonner à ses chinoiseries. Si vous voulez demander à un autre pensionnaire rendez-vous au 4, si vous jugez plus judicieux de piquer un petit roupillon rendez-vous au 13

20

Lorsque le fringant jeune homme arriva devant son grand-père, celui-ci qui ne daigna même pas lui accorder un regard.

-Bonjour pépé ! S'écria le jeune homme sur un ton engageant, après tout son grand-père était vieux, il était peut-être perdu dans le labyrinthe de ses souvenirs. J'ai des nouvelles au sujet de Zagor... Pépé ?

Mais le vieillard demeurait muet comme une tombe. La bouche définitivement close et le regard figé dans le lointain. Il semblait hermétique à toute réalité, son regard vitreux ne témoignant plus que d'une conscience désormais vacante. Et tandis que résigné le jeune homme repartit vers de nouvelles aventures le cœur alourdi de tristesse, tandis que le silence retombait dans la salle commune, des mots s'insinuaient entre les lèvres du vieil homme comme des sifflements rauques et mécaniques, surgissant des interstices d'une conscience décharnée «V...rnon...V...rnon».

21

Ce couloir débouche directement sur la salle commune. De forme rectangulaire, plusieurs canapés y sont disposés en cercle autour de l'âtre d'une cheminée, sur les côtés et devant la grande baie vitrée donnant sur le jardin, il y a des petites tables pour jouer aux cartes ou aux dés sous le regard vigilant des prêtresses. Il y a notamment ce dernier jeu à la mode, des petits livres interactifs complètement stupides dont vous n'avez jamais pu saisir l'intérêt. Ici se réunissent la plupart des pensionnaires. Quand ils ne veulent pas croupir dans leurs chambres ils viennent répandre leurs vieux os sur les fauteuils et les canapés. Promis à la décrépitude, vestiges de ce qu'ils furent en leur temps, ils ne sont plus pour la plupart, que les ombres d'eux-mêmes. Ignorants tout du terrible danger qui les guette et complètement indifférents au spectacle décadent qu'ils livrent aux regards. Bien que l'atmosphère de décrépitude immobile qui se dégage de ce lieu vous a toujours dissuadé de vous y attarder, vous traversez silencieusement la pièce en réfléchissant à la prochaine étape de votre périple.

Si vous désirez essayer d'en interroger quelques-uns pour recueillir quelques

précieuses informations rendez-vous au 19. Si, après toutes ces aventures, vous désirez partir en quête d'un endroit où passer la nuit rendez-vous au 13, si vous voulez monter au premier étage par l'escalier rendez-vous au 10, si vous lui préférez le monte-charge rendez-vous au 38

22

Alors que vous reniflez les mixtures, vous remarquez que l'une d'elles porte une étiquette, vous pouvez lire : «laxatifus surpuissianus n° 27. Posologie: Attention, produit extrêmement puissant. En cas d'encombrement important versez une goutte dans un grand bock d'eau fraîche. Ne jamais dépasser la dose prescrite, ne pas laisser à la portée des enfants. Si abalé cul-sec par mégarde consultez immédiatement votre croquemort. », Vous pouvez prendre cette fiole si vous le désirez (notez *laxatifus* ainsi que le *numéro 27* sur votre *feuille d'aventure*). Quand un éclair jaillit soudain de nulle part et vous frappe en pleine poitrine, vous mourrez carbonisé dans d'atroces et inextricables souffrances en vous faisant pipi dessus.

Si vous trouvez cette mort complètement conne vous pouvez exceptionnellement retourner au 29, si par contre vous êtes un lecteur qui manque cruellement de confiance en lui, que vous considérez que l'auteur ne vous aurait jamais supprimé si vous ne l'aviez pas amplement mérité, que la main qui le guide dépasse votre entendement et que mortifié par la honte, vous voulez lui donner tout votre argent, éteignez votre ordinateur, sortez dans votre rue, et allez donc vous dégourdir les jambes !

23

Votre petit-fils est un jeune et fier aventurier au visage encore adolescent, mais dont le regard plein d'assurance vous rappelle le vôtre à son âge. Il est vêtu d'une armure de cuir ultra-moulante et utilise une rapière pour pourfendre ses ennemis. Après avoir longtemps songé à devenir perruquier jetant l'opprobre dans la famille, il finit par abandonner ses lubies et se tourna vers l'aventure.

-Ooh Roger mon petit ! Vous exclamez-vous en le serrant de vos bras secoués d'émotion et de tremblote.

-Bonjour pépé, dit-il en vous embrassant chaleureusement, écoute, te rappelles-tu de Zagor ? Il a encore ressuscité, et tout renseignement à son sujet pourrait m'être utile.

Si lors d'une de vos précédentes aventures vous tuâtes Zagor rendez-vous au 43, si vous n'eûtes jamais l'occasion de tuer Zagor ou que vous ne vous en souvenez tout simplement plus rendez-vous au 16

24

Habitué de longue date à croiser des cadavres, vous entreprenez sans trop de réticence de fouiller la blouse de la malheureuse. En faisant pivoter la chaise sur son axe de manière à la ramener vers vous, sa tête bascule en avant et s'affaisse sur son menton. Ses yeux révulsés -jusque là rivés sur le plafond- se plantent dans les vôtres.

Le rictus de douleur dessiné sur son visage et sa langue exagérément pendante vous

donnent l'impression qu'elle est en train de vous faire sa meilleure grimace, et vous êtes obligé de vous concentrer au maximum sur votre fouille méthodique pour ne pas vous mettre à pouffer nerveusement. Au bout du compte, vous ne trouvez rien qui puisse se révéler d'une quelconque utilité dans ses poches. Après avoir passé une main sur son visage de manière à lui rendre un peu de dignité, vous réfléchissez à la suite des opérations.

Si vous désirez fouiller l'armoire rendez-vous au 6

Si vous voulez inspecter les mixtures rendez-vous au 22

Si vous voulez sortir et aller explorer l'autre bout du couloir rendez-vous au 21

25

Vous soufflez dans votre appeau magique qui produit un sifflement aigu comparable à celui d'une perdrix s'apprêtant à mettre bas. Malheureusement katarina n'a rien d'une illusion (ou d'une perdrix), pas plus que les crocs pointus qu'elle vient d'enfoncer dans votre jugulaire. Votre aventure se termine sur cette note musicale.

26

Vous tirez votre épée bien décidé à pourfendre la bougresse qui avance maintenant vers vous ses gros doigts boudinés.

PRÊTESSE ROBUSTE HABILETE: 3 ENDURANCE: 4

Si vous êtes vainqueur rendez-vous au 8

27

Opérant de grands moulinets qui vous déplacent plusieurs lombaires, vous vous apprêtez à leur décocher la fulgurante attaque de la toupie espagnole quand tout à coup, et alors que tout espoir semblait perdu, l'un des hommes du directeur se fige soudain sur place comme pris de violents spasmes. Les yeux exorbités et le front veineux, il pousse un long râle rauque semblable à une plainte. Une deuxième brute qui vous contournait pour vous prendre à revers pousse à son tour un cri étouffé en se tenant le ventre, suivi des autres qui bientôt arborent tous les mêmes mines crispées et déconfites. Surgissant des profondeurs de leurs intestins, un concert de gargouillis aussi incongru qu'incommodant se produit soudain dans la pièce, sous une avalanche de pets douloureux vous échangez un regard stupéfait avec l'archidruide tandis que ses sbires se précipitent un à un vers la sortie sans demander leur reste.

Maintenant seul avec vous, les yeux luisant de cruauté et le visage blême d'une fureur indicible, l'archidruide sort aussitôt un poignard de sa manche, saute par dessus son bureau et se précipite sur vous.

ARCHIDRUIDE HABILETE: 11 ENDURANCE: 19

Si vous avez un appeau magique c'est le moment ou jamais de l'utiliser en vous rendant au 46

Sinon, n'ayant aucune chance de victoire face à un tel adversaire, vous ne tardez pas à succomber face à ses violents assauts, marquant ainsi la fin de votre aventure.

28

-Petit garnement ! Hurlez-vous en lui décochant une virulente claque dans la gueule. Cependant, même si ce petit sacripant méritait bien une réprimande, vous n'étiez pas obligé de le catapulter à l'autre bout de la pièce ! Est-ce toute cette pression sur vos épaules ou votre âge avancé ? Toujours est-il que vous lui avait presque fait sauter la tête hors des épaules, l'envoyant brutalement valdinguer contre un mur. Bah, qu'importe ! De toute façon vous ne vous souvenez déjà plus de ce que vous étiez venu faire ici. Vous pouvez maintenant ressortir avec la satisfaction d'avoir résolu un épineux mystère.

Maintenant où souhaitez-vous mener à présent vos investigations ?

Vers la cuisine ? Rendez-vous au 14

Vers le bureau de l'archidruide tout au bout de celui-ci ? Rendez-vous au 40

29

Vous faites jouer vos différentes clés dans la serrure quand enfin un déclic se produit. Vous tournez doucement la poignée et pénétrez dans l'infirmerie. Composée essentiellement d'une table d'opération en son centre, d'instruments ensanglantés accrochés aux murs, d'une grande armoire et d'étagères saturées de mixtures d'apothicaire diverses et variées. L'endroit est absolument désert, si on fait bien sûr exception du corps encore tiède de la guérisseuse grotesquement affalé sur sa chaise qui vous tourne le dos.

Si vous désirez fouiller l'armoire rendez-vous au 6

Si vous voulez inspecter les mixtures rendez-vous au 22

Si vous voulez fouiller le corps de la malheureuse rendez-vous au 24

Si la description minimaliste de ce paragraphe ne vous donne pas envie de rester, vous pouvez faire demi-tour et aller clopiner du côté de la salle commun en vous rendant au 21

30

Que désirez-vous utiliser de votre sac à malice ?

Du laxatifus ? Rendez-vous au 47

Un appeau ? Rendez-vous au 25

Une chaussette qui parle ? Rendez-vous au 2

Une tenue de prêtresse ? Rendez-vous au 9

31

Encore sous le choc de cette terrible confrontation, vous reprenez difficilement votre souffle en vous tenant à une paroi quand une idée d'une extrême cocasserie vous passe

par la tête : en effet vous pourriez en profiter pour faire un petit coup pendable aux résidents de l'hospital. En versant par exemple quelque chose dans la soupe préparée la veille. Vous approchant de l'énorme chaudron au centre de la pièce, vous vous penchez et observez quelques instants votre reflet dans le liquide grumeleux. La simple éventualité d'être condamné à vous en nourrir jusqu'à la fin de vos jours si vous ne retrouvez pas votre dentier au plus vite vous arrache un frisson d'épouvante. Mais avez-vous quelque chose susceptible d'effectuer votre farce ?

Si vous possédez une fiole de laxatifus surpuissianus rendez-vous au 49
Sinon, vous n'avez d'autre choix que de retourner dans le couloir bredouille, soit pour aller du côté des chambres (rendez-vous au 5) soit pour aller traîner du côté du bureau du directeur de l'hospital (rendez-vous au 40)

32

Vous vous lancez dans un long monologue moralisateur, comme quoi les valeurs se perdent, comme quoi c'était mieux avant, que sous l'occupation des hommes lézards les gens se tenaient mieux, que les jeunes d'aujourd'hui ne sont que des tire-au-flancs et des sacripants éternellement pendus aux jupes de leurs mères. Vous continuez ainsi votre déblatération pendant plus d'une trentaine de minutes.

-Et c'est pourquoi ma petite Françoise, tu dois te protéger, déclarez-vous solennellement en lui tendant une pièce d'or.

Sans doute bouleversé par tant de sagesse, votre petit-fils empoche votre pièce d'or, prend congé et quitte la salle sans un mot en baissant la tête. Des larmes de fierté roulent sur vos joues parcheminées. Pour avoir à jamais influé sur la destinée de cette personne vous gagnez cinquante points de FORCE INTERIEURE (vous n'en avez pas avec le système DF, inutile donc de marquer quoi que ce soit sur votre *feuille d'aventure*.)

Maintenant ragaillardisé par tant d'émotion, vous décidez d'aller faire craquer vos articulations en mettant le cap sur le premier étage.

Si vous voulez emprunter l'escalier rendez-vous au 10
Si vous préférez utiliser l'ascenseur mécanique rendez-vous au 38

33

-Ouh mais c'est qui le beau chien-chien ? Ouh qu'il est mignon ! C'est un beau chien-chien à sa mémère ça ! Ouh guili gui... AAAAAH !!!!

C'est à peu près le hurlement que vous avez poussé lorsqu'en vous penchant pour la caresser, l'irascible bestiole vous a arraché la moitié de la carotide ! Maintenant allongé face contre terre, votre regard vitreux se fixe sur la queue de l'animal frétilante du plaisir qu'il retire à laper votre sang s'épanchant sur le sol. De plus en plus engourdi par un froid grandissant à mesure que vos forces vous quittent, au moins aurez-vous eu la satisfaction de ne pas avoir souffert puisqu'en fermant les yeux une dernière fois, vous finissez par vous endormir. Sombrant dans un sommeil dont on ne se réveille pas. C'est la fin de votre aventure.

34

Vous fronchez des sourcils d'un air menaçant, mais parvenez tout de même à vous contenir au prix d'un effort surhumain, car comme tout aventurier endurci qui se respecte, vous haïssez profondément les enfants.

-Qui sont ces gens morts que tu vois ? Et Qu'est-ce que tu fiches ici mon petiot ? Articulez-vous machinalement en lui caressant la tête pour le mettre en confiance.

-Hé bien, j'étais en train de jouer et pis un hurluberlu déguisé en aviateur est apparu, je lui ai demandé de me dessiner un mouton, et là je m'ai faites violer...

A ces mots, le pauvre petit bambin éclate en sanglots en s'accrochant à votre jambe, ce spectacle pathétique vous serre le cœur et c'est à grande peine que vous réprimez votre émotion pour continuer de l'interroger.

-L'infâme croquant ! Qui es donc l'ignoble individu qui t'a fait ça mon enfant ? Que j'aïlle lui régler son compte ! Vous fendez-vous d'un geste sans équivoque.

L'enfant sèche alors ses larmes et réfléchit un instant.

-Au lieu de me dessiner un mouton il a d'abord voulu m'écrire quelque chose, un petit texte de sa composition disait-il, c'était horrible monseigneur, je n'ai jamais lu quelque chose d'aussi horrible, son visage se chiffonne et des grosses larmes roulent sur ses joues.

-Mais il t'a violé ?!

-Ben non, ça c'est parce que j'ai rencontré un sanglier qui m'a pris pour une fraise des bois (il découvre sa couverture et vous montre ses habits rouges), le méchant monsieur m'a dit qu'il s'appelait Vern... vermoulu... je ne me rappelle plus et je pense que...

Mais avant qu'il n'ait pu finir sa phrase, une poutre mal fixée tombe du plafond et l'assomme brutalement pour le compte. Après vous être assuré que celle-ci n'avait pas été abîmée par la tête de l'enfant vous déposer délicatement la poutre sur le lit et quittez la pièce fort de ces maigres indices.

Où souhaitez-vous mener à présent vos investigations ?

Vers la cuisine ? Rendez-vous au 14

Vers le bureau du directeur tout au bout de celui-ci ? Rendez-vous au 40

35

Malheureusement vous avez mal évalué les distances et au lieu de passer votre tête par l'encadrement de la porte, vous vous êtes pris le mur en pleine poire ! Vous perdez 1 points d'*Endurance*. Après avoir repris vos esprits vous réussissez cette fois à glisser un coup d'œil dans la mystérieuse chambre. Rendez-vous au 18

36

Le couloir vous amène jusqu'à l'infirmerie, seulement accessible par le truchement de la guérisseuse en poste d'un austère guichet aménagé en face de la sortie de l'hospital. Scrutant à travers les portes vitrées l'obscurité croissante d'une nuit de velours aux contours incertains, vos yeux fatigués se plissent vers ce monde de tumulte que vous ne comprenez plus. Il ne vous viendrait plus à l'esprit de partir à présent. Quand on est vieux partir, c'est juste une question de temps, et le temps quand on est vieux c'est tout ce qu'il nous reste. Alors on l'accueille de mille tendresses, on l'embrasse, on l'embrasse pour ne plus en avoir beaucoup, et on s'accroche capitonné dans notre petit univers de souvenirs, on s'accroche à de toutes petites choses, au ressac du temps, à

l'écume des jours passés s'échappant des mémoires comme d'un sablier. L'œil rivé en arrière. Finalement être aventurier c'est survivre plus longtemps que ses ennemis, une propension à la survie rendant le grand final d'autant plus difficile à digérer. La vieillesse confère cette vertu de couvrir d'un manteau d'humilité même le plus arrogant des hommes. Et vous aussi devez vous rendre à cette évidence.

Si à la lecture de toutes ces magnifiques digressions existentielles vous sanglotez bruyamment comme une petite fille rendez-vous au 7. Si par contre votre cœur est endurci, que vous avez encore plein d'autres choses à faire, que vous pensez que les femmes doivent rester à la maison, qu'il y a trop d'étrangers, et que les nazis étaient désopilants, bref si vous êtes un monstre sans la moindre parcelle d'humanité rendez-vous au 45

37

Malheureux ! Seul un fou oserait lire cet ouvrage damné ! La légende raconte qu'il fut ignominieusement écrit avec du sang de nouveau-nés par l'abominable Paul Vernonux un soir de pleine lune, un nécromancien sournois et fou, en pleine crise de délirium suite à l'écriture du premier tome de la série. Selon cette légende, quiconque plongera les yeux entre ses lignes -ne serait-ce qu'un instant- sera aussitôt englouti dans un abîme de consternation... à tout jamais...

Et en effet, à peine en avez-vous lu le premier paragraphe qu'une douleur suraiguë vous scinde l'esprit en milles morceaux, poussant un effroyable hurlement de douleur vous jetez l'objet maudit au loin et basculez au sol, secoué de violentes convulsions : vous perdez subitement 2 points de *Mental* et 2 points d'*Endurance*.

Si vous avez survécu à cette terrible épreuve, vous pouvez maintenant inspecter les mixtures (rendez-vous au 22) fouiller le corps de la guérisseuse (rendez-vous au 24) ou quitter la pièce et rejoindre l'autre bout du couloir (rendez-vous au 21)

38

Alors que les portes coulissantes du monte-charge de la mort s'ouvrent, vos yeux s'écarquillent de surprise devant la silhouette féminine se découpant sous les lumières blafardes du luxueux appareil. Avant même que vous n'ayez eu le temps de réagir elle vous attrape par le poignet et vous tire à l'intérieur d'un mouvement vif et précis, actionnant le bouton de fermeture de son autre main en un parfait timing. Aussitôt les portes se referment sur vous dans un cliquetis métallique. Maintenant seul avec elle, son regard noir comme la nuit se fixe au vôtre, imprimant à votre mémoire un étrange sentiment de déjà-vu.

-Tiens tiens, susurre-t-elle en vous décochant un petit sourire qui aurait bien mis votre vieux palpitant à chaude contribution s'il n'avait découvert deux longs crocs effilés sur une rangée de dents froidement immaculées.

Bon sang mais c'est bien sûr ! Vous illuminez-vous soudain en la reconnaissant. Elle n'est autre que Katarina Heydrich ! Celle-là même que vous trucidâtes jadis après vous être occupé de son sinistre frère vampire. La dernière fois que vous l'aviez vue elle n'était d'ailleurs guère plus qu'un petit tas de cendres fumant sur le sol.

L'ignoble vampiressa aux fesses rebondies et aux seins orgueilleusement dressés vous épluche d'un regard de plus en plus amusé comme si elle suivait en direct le fil de vos

pensées et de vos déductions à travers les différentes expressions stupéfaites que prend votre visage, maintenant emmuré dans la consternation.

Si à la faveur du confinement des lieux, il vous eut été facile de la décapiter en deux temps trois mouvements lorsque vous aviez 20 ans, vous avez conscience d'être devenu une proie facile face à un adversaire dont les forces, au contraire des vôtres, augmentent avec l'âge.

-Arrière sorcière ! Vous agitez-vous en reculant contre la paroi. Trainée satanique !

-Silence ! Vous coupe-t-elle dans vos imprécations en levant la main d'un geste impérieux, ainsi donc tu as découvert mon antre secrète ! Tu vas mourir, après quoi je dominerai le monde... hihahahahohohuhu !

D'abord impressionné par le machiavélisme sophistiqué de son plan démoniaque, vous ne tardez pas à recouvrez vos esprits, il va falloir promptement réagir !

Si vous voulez l'attaquer par les voies dites conventionnelles à l'aide de votre fidèle épée rendez-vous au 15

Si vous voulez utiliser un de vos objets rendez-vous au 30

30

Le barbare adressait une prière silencieuse aux dieux du désert lorsqu'il vit approcher le vieil homme. Son œil de lynx distingua aussitôt le voile d'inquiétude recouvrant sa mine creusée de fatigue. L'œil las de l'inconnu se posa sur la puissante musculature de Loup*Ardent qui crut y reconnaître une lueur de désir. Les vergetures du vieillard lui rappelaient tellement le doux visage d'Aléna... Il rit intérieurement de la phagocytée d'un destin délétère aux reflets argentés, sous le ciel plongeant des mâchoires grinçantes des nuits kaléidoscopiquement cotonneuses et rugissantes des aubes sans lune. Trébuchant dans les lisières ambrées, l'esprit du barbare titubait sous les dômes membraneux de l'exaltation transcendante conférant au génie innocent aux ondulations graciles des nuages exorbitant leurs oriflammes aux enfants léthargiques qui criaient leurs flatulences à la face du ciel.

Le regard absent de Loup*Ardent vous considère d'une teinte morne tandis que vous agitez votre main devant lui sans même éveiller le moindre frémissement. Un filet abondant de bave s'écoule de la commissure de ses lèvres qui émettent en boucle un ronronnant «V...rnon... V...rnon». D'aucuns disent qu'il aurait été rendu fou suite à l'ingurgitation d'une trop forte dose de champignons. A présent il passe ses journées recroquevillé sur son fauteuil en ressassant en silence ses vieux souvenirs désordonnés.

*Vous poussez un soupir d'éreintement, il est temps maintenant pour vous de dormir !
Rendez-vous au 13*

40

Alors que vous pénétrez dans le bureau de l'archidruide, une douleur pénétrante, sourde vous foudroie soudain des pieds à la tête. Sonné par le coup que vous venez de

recevoir sur la nuque vous titubez quelques instants submergé par une nuée de vertiges. Tentant d'esquisser une rapide volte-face vous avez à peine le temps d'entrevoir la silhouette de votre agresseur avant qu'une seconde attaque n'achève de vous envoyer définitivement au tapis.

Lorsque vous ouvrez les yeux à nouveau, bien des heures semblent s'être écoulées depuis votre agression, puisque les rayons du soleil dansent à présent sur le lames du plancher. Votre regard encore brumeux met plusieurs instants à reconnaître le visage penché sur le vôtre. C'est l'archidruide, le maistre de l'hospital lui-même, un homme courtois qui vous avait été personnellement recommandé par Yaztromo.

D'une quarantaine d'années, les tempes grisonnantes et les cheveux plaqués en arrière, il vous dévisage avec le plus vif intérêt. Sa physionomie si affable d'habitude s'apparente désormais à un étrange rictus menaçant. Entouré de plusieurs membres du personnel aux mines patibulaires, son regard perçant creuse en vous un abîme de questions.

-Ainsi je te tiens à ma merci ! Lâche-t-il après un moment de silence en se redressant de toute sa haute stature. C'est alors seulement que vous apercevez l'objet qu'il tient dans sa main : l'objectif ultime de toute cette aventure, votre Graal lui-même, votre précieux dentier retenu captif entre ses doigts rapaces !

-Je vous faisais confiance coquin ! Vous indignez-vous en vous remettant péniblement sur vos jambes.

En guise de réponse l'ignoble traître laisse échapper un ricanement sardonique et claque des doigts. Immédiatement ses sbires s'avancent vers vous comme un seul homme, probablement en vue de vous mettre en pièce !

Si vous aviez précédemment versé du laxatifus dans la soupe rendez-vous maintenant au numéro inscrit sur l'étiquette du flacon.

Sinon, hé bien vous voilà dans de sacrés beaux draps ! Vous n'avez plus votre épée, ils sont armés jusqu'aux dents, vous êtes vieux et croulant, ils sont jeunes et robustes. Après quelques minutes d'un combat aussi vain que désespéré, l'un d'eux vous plante son épée dans l'abdomen, vous épinglant comme un papillon, vous vous écroulez au sol en hoquetant de douleur. C'est la fin de votre aventure.

41

La vieillesse est un naufrage dit-on, retirez donc un point à votre total de MENTAL ! Votre petit-fils est un jeune et fier aventurier en armure de cuir ultra-moulante. Après avoir longtemps songé à devenir perruquier jetant l'opprobre dans la famille, il finit par abandonner ses lubies et se tourna vers l'aventure.

-Oh ma petite Françoise, souriez-vous chaleureusement.

-Pépé, je suis un garçon, soupire-t-il, écoute, te rappelles-tu de Zagor ? Il a encore ressuscité, et j'aurais besoin de tout renseignement à son sujet.

Si vous voulez profiter de cette passionnante conversation pour finir votre sieste rendez-vous au 3, si vous voulez lui faire la morale, lui dire que tout va à vau-l'eau avec les générations actuelles rendez-vous au 32

42

Un tintamarre assourdissant accompagné de cris se produit soudain dans l'escalier. Dressant toutes les oreilles dans votre direction tandis que vous en dégringolez cul par-dessus tête pour finir, au faite d'un roulé-boulé désastreux, par vous étaler lourdement de tout votre long sur le sol en poussant des couinements de douleur. Cette série de violents chocs successifs sur votre crâne vous ayant en prime fait perdre 2 précieux points de *Mental* ainsi que 3 points d'*Endurance* !

Si vous êtes encore de ce monde, une religieuse s'empresse de vous aider à vous relever et vous accompagne vers le monte-charge mécanique en vous tenant par les épaules. «Et à l'avenir soyez prudent monsieur !» sont ses dernières paroles avant qu'elle ne vous quitte. Rendez-vous au 38

43

-Hmm oui, ce fut alors un rude combat qui nous opposa d'abord dans son antre à la montagne de feu. Dix ans plus tard j'ai dû l'occire à nouveau grâce à des dents en or que je fis monter par la suite en dentier... tu savais qu'il entretenait une fougueuse relation avec Zanbar Bone du temps de leurs non-vies ? Parait-il qu'il ne se faisait pas appeler «la grande zaza» pour rien, un jour alors que Yaztromo était penché sur ses légumes, hé bien...

-Et ce dentier grand-père, où est-il ? Rétorque-t-il en fronçant les sourcils sans prêter attention à vos potins.

Vous lui racontez alors pour le larcin, cette nouvelle menace qui pèse sur l'Allansie toute entière, les yeux gorgés de larmes et la voix brisée d'émotion vous jurez solennellement que cet ignoble affront sera lavé dans le sang de votre ennemi, levant votre poing vengeur à la face du ciel. Effrayée la mouche au plafond qui assistait pacifiquement à la scène se précipite aussitôt vers la sortie en poussant un hurlement inaudible. Après vous avoir aidé à vous débloquent le dos suite à ce trop brusque mouvement, votre petit-fils vous confie un objet trouvé lors d'une de ses aventures.

-Tiens grand-père, grâce à cet appeau enchanté, aucun voile d'illusion ne pourra se dresser devant toi. Dit-il en vous tendant un petit objet de bois en forme de sifflet (notez *appeau magique* dans votre *feuille d'aventure*.)

Après vous avoir fait ses adieux, il quitte la salle, rejoignant une vie d'aventures et vous abandonnant aux vôtres. Ragaillardisé par cette visite, vous décidez de partir explorer le premier étage.

Si vous voulez emprunter l'escalier rendez-vous au 10

Si vous préférez utiliser le monte-charge mécanique rendez-vous au 38

44

Contre toute attente, et malgré l'avalanche de nullité qui s'épanche à vos oreilles, vous parvenez à rester maître de vous-même. Ni une ni deux, effectuant un rapide bond en avant vous arrachez le parchemin des mains de Vernonux. Poussant un cri de surprise il jette sur vous comme une furie, mais c'était sans compter sur vos légendaires réflexes puisqu'au sortir de votre bond, emporté par votre propre élan vous vous êtes pris les pieds dans le tapis et lui avez balancé -sans le vouloir- un surpuissant coup de boule dans les valseuses ! Le hurlement qui surgit de ses entrailles est alors

absolument indescriptible, partant des basses pour s'éterniser dans les aigues, il tient ainsi la note pendant de longues secondes les deux mains ramenées sur son bas-ventre et les yeux révulsés en arrière comme s'ils cherchaient la moindre échappatoire à cette insoutenable douleur. Sans lui laisser l'ombre d'une chance de se ressaisir, vous vous saisissez de votre pantoufle restante et lui balancez au visage, l'envoyant pantelant sur le sol.

-Je... je vais t'arracher le cœur, siffle-t-il entre ses dents d'une petite voix aigrette tremblante de rage en se relevant.

Vous ramassez le poignard que le nécromancien a laissé choir sur le sol et vous préparez au combat. Bien que désarmé Paul Vernonux reste un puissant ennemi, mieux conservé que vous grâce à ses huiles essentielles de résurrection. C'est maintenant un combat à mort qui vous oppose.

PAUL VERNONUX HABILETE: 4 ENDURANCE: 6

Si par malchance votre Endurance tombe à zéro, sachez que l'infâme écrivain vous réserve un sort pire que la mort, car avant de pouvoir recommencer cette aventure ou quoi que ce soit d'autre : vous devrez impérativement relire l'intégralité de son œuvre, puis vous lancez sans tarder dans l'écriture de sa suite directe en respectant à la lettre le style, les thématiques ainsi que les procédés si chers à leur auteur original, et ce, jusqu'à ce que celle-ci comporte trois-cent-quatre-vingt-six nouveaux volumes du Maître du Destin. Suite à quoi vous devrez essayer de convaincre les autres membres des différents forums de tous les lire d'une traite. Vous devrez pour ce faire ne pas hésitez à les menacer de mort en utilisant le langage le plus ordurier possible. Tout tentative de vous soustraire à ces impératifs sera considérée comme de la tricherie de la pire espèce ! Vous voilà prévenu. Si par contre vous êtes vainqueur rendez-vous au 50.

45

En signe de démission totale face à la moindre étincelle de sensibilité naissante dans votre esprit, votre cerveau envoie un signal à votre corps, qui se traduit par un rôt si tonitruant qu'il retentit à travers tout le bâtiment. La guérisseuse en poste est si profondément outrée, devant une telle démonstration de grossièreté, qu'elle avale de travers sa tisane et meurt dans d'horribles et gargouillantes souffrances. Déçu que personne d'autre n'ait pu assister à cet énième exploit, vous avisez de pénétrer dans l'infirmerie, mais celle-ci est toujours fermée, et quand on y entre, on en sort souvent les pieds devant.

Si vous possédez un trousseau de clefs rendez-vous au 29. Sinon vous n'avez d'autre choix que de rebrousser chemin rendez-vous au 21

46

Votre intuition n'ayant pas été totalement décimée par les méfaits du temps vous souffle que l'étonnant changement d'attitude de l'archidruide n'a rien de naturel. Vous repliant dans un coin de la pièce à mesure qu'il s'avance en dardant vers vous sa lame menaçante, vous fouillez dans vos poches en priant le ciel de ne pas vous en être fait

délesté et poussez un soupir de soulagement lorsqu'enfin vos doigts rencontrent le petit appeau qui vous avait été donné votre petit fils. Immédiatement vous le portez à vos lèvres et émettez petit sifflement strident. Aussitôt les contours de l'archidruide s'estompent, levant l'illusion des volutes de fumée se déploient autour de lui laissant place à une silhouette dont la vue vous pétrifie d'épouvante. Car, si le diabolique archidruide en tant que tel était un terrible adversaire, il était sans commune mesure avec l'ignoble personnage qui se tient maintenant face à vous.

Plus increvable qu'une armée de Zagor, plus laid qu'une myriade de furoncles adultes, et plus fourbe encore qu'un collecteur d'impôts zombifié, vous vous raidissez de stupeur en découvrant Paul Vernonux le scribe nécromant !

Ennemi de toute source de lumière et de toute ce qui respire, la légende raconte que ses écrits furent si abominables que leur simple diffusion suffit à dévaster des civilisations entières, faisant tourner le lait des mères, arrachant la vue à ceux qui osaient y poser les yeux, et collant une dysenterie tout autant brutale que mortelle à tous les autres... Son apparence est si horrible qu'elle est impossible à décrire avec des mots, devant une telle monstruosité seuls des cris seraient propices à restituer l'insondable sentiment de répulsion qu'elle génère.

-Je m'appelle Paul Vernonux, le plus grand troubadour de tous les temps ! S'écrit-il avec fierté, peu décontenancé que vous ayez révélé son subterfuge. Trop longtemps tu as empuanti le monde de tes misérables aventures héros, trop longtemps de veules ménestrels qui les contèrent à un parterre d'ivrognes me tinrent la draguée haute. Il est temps à présent que tous ceux qui eurent l'outrecuidance de m'accuser d'écrire avec mes propres excréments rampent devant l'étendue de mon splendide talent ! Après t'avoir éliminé, je m'occuperai de tous les autres héros venu s'échouer ici, jusqu'à ce qu'enfin vengeance soit mienne et que plus personne ne puisse se dresser entre moi et ma glorieuse destinée ! A ces mots le nécromancien déplie un parchemin devant lui et déclame après s'être raclé la gorge:

-Vous avez donc sept jours pour secourir Dame Ariane. Vous décidez d'acheter l'équipement nécessaire à votre expédition sans plus tarder et vous entamez des tractations avec le marchand d'armes, qui...

A mesure que ces mots s'embourbent dans vos oreilles comme un liquide boueux, une douleur presque insoutenable agonise votre esprit des plus profonds tourments, votre nez se met à saigner, votre vue se brouille, votre respiration s'obstrue dans votre gorge, en tout état de cause, si vous ne réagissez pas au plus vite, vous allez finir le cerveau complètement liquéfié par cette immonde diatribe !

Mais qu'allez-vous faire pour en finir une fois pour toute avec votre ultime ennemi ? Visualisez précisément ce que vous comptez faire par la suite et notez-le sur une feuille.

Mais avant tout, faites un test de MENTAL:

Si vous échouez lamentablement rendez-vous au 20

Si vous parvenez à garder le contrôle de votre esprit malgré toutes ces émotions rendez-vous au 44

47

Pour des raisons que la bonne tenue de cette aventure exige, nous n'irons pas jusqu'à expliquer quel type de mort vous vous imaginiez réserver à un adversaire en utilisant un laxatif surpuissant. Sachez en prime qu'entre autres particularités les vampires ne font pas caca, et même si c'était le cas vous auriez du mal à lui faire avaler votre fiole sans éveiller ses soupçons ! Alors au lieu de faire n'importe quoi retournez au 30 et faites un meilleur choix !

48

Soudain une idée lumineuse vous traverse l'esprit ! Passé maître dans l'art du pragmatisme à la sauvette tout autant qu'habitué depuis belle lurette à produire des effets dévastateurs à l'aide d'objets improbables, vous sortez de votre poche la petite balle élastique et l'agitez ostensiblement sous le nez du cerbère courroucé en la faisant couiner. L'effet est immédiat. Oubliant totalement sa rage à votre rencontre et son rôle de gardien, l'énorme chien emporté par son instinct se met à sauter dans tous les sens en poussant des jappements hystériques. Renversant par la même la moitié des ustensiles autour de lui au rythme de ces puissants coups de queue. Ni une ni deux vous lancez la balle de toutes vos forces par une fenêtre entrouverte dans un coin de la pièce donnant sur la falaise en contrebas. Aussitôt le monstre visiblement aussi méchant qu'idiot s'élance à toute vitesse sur le carrelage et passe à travers la fenêtre à son tour, emportant avec lui la moitié du mur dans le vide. Vous voilà débarrassé de cette affreuse créature !

Rendez-vous au 31

49

Vous débouchez rapidement la petite fiole et versez tout son contenu dans la soupe. Aussitôt à son contact, le liquide blanchâtre s'agite soudain de puissants remous, au faite d'une fulgurante réaction chimique des bulles explosent à sa surface et le chaudron tout entier se met à trembler sur lui-même comme un volcan sur le point d'entrer en éruption. Ne voulant pas tenter inutilement le diable ni vous prendre de la soupe sulfurique dans la gueule, vous décidez de courageusement prendre vos jambes à votre cou et déguerpissez dans le couloir en ricanant.

Maintenant si vous désirez explorer les chambres rendez-vous au 5

Si vous voulez visiter le bureau de l'archidruide rendez-vous au 40

50

Votre poignard fend l'air une dernière fois et se fige enfin dans la poitrine de Vernonux, lui arrachant un cri qui s'étrangle aussitôt dans sa gorge. Car immédiatement sa peau se craquelle, se crevasse et se grise, se durcissant comme de la pierre son corps tout entier se pétrifie sur place comme vidé de sa substance. Lâchant le poignard maintenant prisonnier de ses chairs statufiées, vous reculez pour assister à la fin du nécromancien.

D'un regard marqué d'une haine implacable il tend vers vous une main déjà amputée de plusieurs de ses doigts, traînant sur le sol ce qu'il reste d'une jambe brisée en deux

il parvient à s'accrocher à votre robe de chambre, son visage fissuré de part en part braque sur vous toute la cruauté dont une figure rongée par la roche est capable, avant que tout entier il ne finisse par s'éparpiller sur le sol comme un château de cartes, s'effondrant d'un bloc comme une statue de sable soufflée par les vents. Il ne reste à présent plus de l'effroyable écrivain qu'une fine couche résiduelle de poussière et de gravats, au milieu desquels votre précieux dentier n'attend plus que vous ! Félicitations ! Vous avez vaincu le plus terrible ennemi de toute votre carrière, plus jamais ses écrits ne menaceront l'Allansie. A présent il ne vous reste plus qu'à profiter d'un plantureux repas que vous pourrez digérer en coulant des jours heureux bien mérités dans le confort ouateux de vos chères pantoufles. Mais ceci, est une autre histoire !

Crédits:

D'abord je tiens tout particulièrement à me remercier, moi sans qui rien de tout ceci n'aurait été possible, tout comme je tiens dès à présent à remercier tous ceux qui me dirons merci. Merci aussi à Paul Vernon pour sa formidable contribution à l'épopée littéraire de ce siècle et des temps à venir.