

Une Aventure dont VOUS êtes le héros

# QUAND SOUFFLE LA TEMPÊTE



Une aventure écrite par Aragorn

# COMMENT JOUER ?

Pour jouer, vous n'aurez pas besoin de dés, excepté pour un point des règles. Le hasard n'entre en effet pas en ligne de compte durant cette aventure.

## Endurance

Au départ de cette aventure, la seule caractéristique chiffrée est l'Endurance, qui symbolise votre santé physique. Votre *total de départ* d'Endurance est égal à 30 mais en raison de l'état de fatigue de votre personnage, votre *total actuel* d'Endurance sera seulement de 20. Votre *total actuel* diminuera si vous subissez des blessures et augmentera si vous parvenez à vous soigner mais en aucun cas il ne pourra dépasser votre *total de départ*, soit 30.

Par ailleurs, si votre total d'Endurance est réduit à 0 ou moins, vous devrez vous rendre aussitôt au [56](#).

## Equipement

Au début de cette aventure, vous venez d'achever une quête périlleuse et par conséquent vous ne possédez plus grand chose. Tout juste conservez vous votre sac à dos et votre fidèle épée Keldra ; à la lame magique ; que vous a offert un vieux magicien il y a bien des années. Vous ne possédez pas de provisions et l'or n'aura aucune espèce d'importance.

## Codes

Au cours de votre aventure, vous serez emmené à recueillir un ou plusieurs codes. Vous devrez soigneusement les noter car il vous sera ultérieurement demandé si vous les possédez ou non. Les codes permettent de refléter certaines de vos actions passées et auront une influence directe sur le déroulement de votre aventure.

Par ailleurs, vous allez devoir noter dès maintenant un code couleur. Pour ce faire, rien de plus simple. Jetez un dé et notez le code correspondant au chiffre que vous aurez tiré :

Chiffre obtenu	Code à noter
1	Rouge
2	Orange
3	Jaune
4	Vert
5	Bleu
6	Noir

A plusieurs occasions, il vous sera proposé pour un choix un tableau de ce style au lieu de l'habituel paragraphe de renvoi :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Chacune des couleurs contenant un lien hypertexte, vous devrez cliquer sur celle correspondant au code inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*.

### **Introduction**

C'est une nuit sombre, une nuit sans étoiles. D'énormes nuages noirs obscurcissent la voûte céleste, dissimulant l'éclat même de la lune. Le vent gémit tel un supplicié et chacune de ses rafales semble rappeler mille damnés sur Terre. La neige recouvre la forêt d'une épaisse couche blanche, et les branches des arbres, pourtant plusieurs fois centenaires, ploient dangereusement sous le poids du gel. Les animaux ont déserté les sentiers où ils vagabondent d'ordinaire et se blottissent dans leurs abris de fortune, attendant que la fureur des éléments ne s'apaise. La température est tombée à des extrémités exceptionnelles et demeurer dehors toute cette terrible nuit ne peut être synonyme que de trépas.

Et pourtant, malgré les conditions apocalyptiques, un homme avance vaille que vaille sur le sentier submergé par la neige. Le corps penché en avant pour résister plus aisément aux bourrasques, la tête protégée tant que faire se peut par un frêle capuchon, il marche d'un pas décroissant, vacillant. Malgré sa faiblesse momentanée, on devine en lui l'aura de l'aventurier ; impression renforcée par la présence d'une épée battant son flanc ; ainsi que la volonté qui anime un esprit vigoureux. Car seule la plus farouche détermination peut le forcer à continuer à marcher et à ne pas s'asseoir au bord du chemin et attendre la fin. Tout à coup, ivre de fatigue, il trébuche et tombe dans la neige, où il reste étendu un long moment. Puisant dans ses dernières ressources, refusant d'abdiquer dans une lutte pourtant inégale, il parvient à se relever et à repartir de l'avant. Dans son esprit usé, désormais irrationnel, fébrile, une seule pensée demeure ; il ne peut pas abandonner. Vous ne pouvez pas abandonner.

Serrant les dents, vous devez faire appel à toute votre résistance pour continuer votre lutte contre la tempête qui fait rage. Chaque pas est un effort harassant et voilà bien longtemps que vous ne sentez plus vos jambes. Vous vous maudissez une énième fois de votre imprudence et de votre tempérament trop téméraire. Vous saviez bien que cette région était sujette à un climat imprévisible mais vous avez fi de toutes les

recommandations qui vous étaient adressées. Il faut dire que le jeu en valait la chandelle et que vous avez raflé la mise ; votre sac à dos est maintenant rempli à ras bord de pièces d'or, de diamants, saphirs, émeraudes et autres pierres précieuses. Le tout dérobé dans le repaire du dénommé Vasaral, insaisissable et virtuose voleur qui sévissait dans la région depuis près d'un an. Au terme d'un affrontement redoutable, vous avez terrassé le scélérat et mis la main sur son trésor. Vous en gardez d'ailleurs quelques cicatrices mais votre adversaire lui n'aura plus jamais l'occasion de ressentir de la douleur.

Il n'empêche que vous êtes à présent gelé de la tête aux pieds, et pas uniquement par le froid. Depuis un certain temps, vous avez la distincte impression que *quelque chose* ou *quelqu'un* vous observe, à travers le manteau de neige. Aucun fait n'est venu étayer cette sensation mais elle ne s'estompe pas pour autant. Au contraire elle se renforce de seconde en seconde et vous marchez aussi vite que vos pauvres pieds le permettent, à la recherche d'un refuge. Ce serait bien le diable si vous ne dénchiez pas une quelconque grotte pour vous abriter dans une région où pullulent les ours et les loups ! Et ce même s'il vous faut passer sur le corps du propriétaire des lieux pour y pénétrer.

Soudain, une lueur déchire la nuit et les intempéries, quelque part devant vous. Tel un navire attiré par un phare, vous vous orientez aussitôt dans cette direction, haletant de plus en plus fréquemment. Aucune torche ne pouvant demeurer allumée bien longtemps sous ce déluge de neige, il s'agit forcément d'une habitation. Et effectivement, vous distinguez bientôt à travers les rafales un bâtiment en bois, à l'allure plus inquiétante que rassurante. La lumière provient d'une lanterne suspendue au dessus de la porte et protégée du vent par une armature de fer. Au dessus, une enseigne recouverte de neige indique sans aucun doute une auberge.

Esquissant un sourire malgré vos lèvres gercées, votre moral remonte au beau fixe à l'idée d'un bon feu et d'une chambre douillette. Vous franchissez les derniers mètres qui vous séparent de la porte et vous agrippez la poignée de vos doigts gelés. Le givre a bloqué les gongs et même en pesant de tout votre poids, vous ne parvenez pas à faire céder le battant. En désespoir de cause, vous frappez trois coups contre le bois avec toutes les forces qu'il vous reste. Quelques instants s'écoulent puis la porte pivote et un halo de lumière vous inonde, tandis qu'une voix lointaine recouvre le hurlement du vent :

- Entrez.

Vous n'avez pas besoin qu'on vous le dise deux fois ; d'un pas dangereusement chancelant, vous pénétrez dans l'auberge. Rendez-vous au [1](#).

# 1

L'afflux soudain de lumière vous aveugle durant une poignée de secondes, et il vous en faut encore quelques autres pour pouvoir à nouveau visualiser distinctement les choses. Vous vous rendez alors compte qu'un homme se tient devant vous. Il est de taille moyenne mais sa physionomie trapue et son crâne chauve comme un œuf le rendent néanmoins assez intimidant. Ses petits yeux profondément enfoncés dans leurs orbites vous transpercent d'un regard peu amène. A première vue vous lui donnez une quarantaine d'années mais vous sentez qu'il pourrait bien en avoir dix de plus. Ses vêtements le désignent comme étant le tenancier de l'auberge. Il vous interpelle d'une voix grave et forte :

- D'où est-ce que vous sortez par un froid pareil ?

Éreinté, vous balbutiez une réponse vague, tâchant avant tout de reprendre votre souffle. Pendant ce temps l'homme poursuit sur un ton désagréable :

- Vous voulez une chambre ?

Vous vous demandez ce que vous pourriez bien désirer d'autre mais vous êtes trop fatigué pour manier l'ironie. Vous vous contentez d'acquiescer silencieusement et il ajoute avec rudesse :

- Pour votre information, c'est trois pièces d'or pour la literie plus deux autres pour le repas, et payables d'avance.

- J'ai de l'argent, répondez-vous enfin. Et je suppose qu'il doit bien vous rester une chambre par un froid pareil, ajoutez-vous avec un plaisir mesquin retrouvé.

L'homme sourit enfin lorsque vous ouvrez votre bourse, dévoilant sa dentition de cheval, et répond d'une voix plus cordiale :

- En fait, vous arrivez juste à temps, j'ai plus qu'une chambre. C'est la numéro 6, troisième porte à droite en haut de l'escalier.

Il vous désigne les marches du bras, à gauche de la porte que vous venez de franchir.

- Le repas sera servi dans environ une heure et je m'appelle Goran, pour vous servir. Soyez le bienvenu au Refuge des Voyageurs Perdus.

Vous le remerciez de sa prévenance, en étouffant un bâillement. Vous n'avez pas dormi depuis près de deux jours et la fatigue aidant, vous tenez à peine debout. Si vous voulez assister au dîner en gardant les yeux ouverts, une sieste réparatrice paraît indispensable. Vous informez l'aubergiste de votre décision de monter vous reposer dans votre chambre et le priez de vous réveiller pour le dîner. Puis vous vous dirigez vers l'escalier situé à gauche de la porte. Vous notez la présence de plusieurs personnes qui tournent la tête lorsque vous passez près d'elles mais vous ne vous attardez pas sur leurs visages. Vous aurez bien le temps de faire leur connaissance plus tard. Rendez-vous au [116](#).

## 2

Vous brandissez votre outil de fortune et vous placez l'extrémité pointue sur la poitrine inerte. Votre main tremble et vous devez vous y reprendre à trois fois avant de parvenir au résultat escompté. Le moment crucial est maintenant venu. Vous rassemblez les dernières forces qu'il vous reste et, utilisant la garde de votre épée comme marteau improvisé, vous frappez.

Le pieu improvisé s'enfonce sans résistance dans le cœur endormi, faisant jaillir un flot de sang. Instantanément, Abraham se redresse droit comme un i et ses yeux hagards plongent dans les vôtres. Dans ses pupilles écarquillées se lisent pêle-mêle l'hébètement, la colère, la peur, mais aussi ; du moins est-ce l'impression que vous en avez, une certaine approbation. Il tente désespérément de vous dire quelque chose mais ses mots se perdent dans des borborygmes ineptes. Tout son corps se décontracte alors tandis que sa chair se met à se consumer. Vous reculez précipitamment tandis que les flammes embrasent sa dépouille. En quelques secondes, il ne subsiste plus rien de lui, comme si cette nuit d'épouvante n'avait été qu'un affreux cauchemar. Mais à l'instant où Abraham disparaît, vous sentez une vigueur nouvelle se répandre dans votre corps. Vous cherchez aussitôt du doigt les marques dans votre cou et vous réalisez qu'elles ont disparues. Une joie immense croît pour finalement exploser dans toute son ampleur lorsque vous prenez conscience de ce que cela signifie. Vous avez réussi ! Vous avez levé la malédiction avant qu'il ne soit trop tard ! Rendez-vous au [125](#).

### 3

Vous posez la main sur la poignée et vous pénétrez silencieusement dans la chambre. Votre chandelle illumine la pièce, de la commode aux draps défaits du lit... en passant par le regard incertain d'Enelya braqué sur vous ! Assise sur le sommier, les yeux encore lourds de sommeil, la jeune Elfe vous interpelle d'une voix où perce l'inquiétude :

- Je peux savoir ce que vous faites dans ma chambre ?

Lorsque vous avancez et qu'elle distingue votre figure pâle comme la mort, votre respiration chuintante et votre démarche vacillante, son visage se contracte durement :

- Ne bougez plus, créature de la Nuit !

Elle agrippe un curieux médaillon suspendu autour de son cou et le brandit dans votre direction :

- Puisse l'Enfer vous consumer pour l'éternité ! Heniach Ceni Mara !

Sitôt la dernière syllabe de l'antique formule elfique prononcée, un flot de lumière aveuglant jaillit de l'amulette et vous inonde de son rayon bénéfique. Mais votre infection est arrivée à un stade où vous ne supportez déjà plus la lumière du soleil. Les rayons d'Ildarien, le dieu elfique de la Magie Blanche, vous brûlent jusqu'aux os, rongent votre peau et votre chair. Vos hurlements se confondent à celui du vent d'hiver, puis décroissent rapidement. Bientôt il ne subsiste plus de vous qu'une poignée de cendres. Enelya vous a du moins permis d'éviter les tourments d'une existence de mort-vivant...

## 4

Vous vous approchez de la jeune fille, qui tente de se dégager lorsque vous lui posez la main sur l'épaule.

- Inutile de vous effrayer, dites-vous du ton le plus rassurant que vous puissiez prendre en la circonstance. Vous êtes la fille de Goran n'est-ce pas ?

- Oui Monsieur, répond-elle d'une petite voix timide, baissant modestement ses yeux bleus pâles. Je m'appelle Arabella.

Pour mettre votre interlocutrice à l'aise ; et pouvoir ainsi l'emmener à vous faire des confidences ; vous demandez :

- Quel âge avez-vous Arabella ?

- Quinze ans Monsieur, presque seize.

- Vous avez toujours vécu ici ?

- Toujours Monsieur, je suis seulement née à Kernax, une ville plus au Nord.

Vous acquiescez puis vous en arrivez doucement à votre agression :

- Pendant que je dormais, est-ce que quelqu'un est monté en haut ?

Elle semble étonnée par votre question :

- Pourquoi voulez-vous savoir cela Monsieur ?

- Eh bien, je crois que quelqu'un a pénétré dans ma chambre.

- Vraiment ? On ne vous a rien volé au moins ? demande-t-elle d'une voix méfiante, s'imaginant sans doute être tenue responsable d'un éventuel larcin.

- Non, mais j'aimerais quand même savoir de qui il pouvait bien s'agir. Si vous êtes restée près de l'escalier, vous étiez bien placée pour observer les allées et venues.

Elle plisse les yeux, réfléchissant attentivement :

- C'est difficile, je ne faisais pas attention... je crois que l'homme en blanc est monté en haut mais je ne me souviens pas si c'était avant ou après vous. Pour le reste, je ne suis pas sûre.

Vous acquiescez, pensif, puis vous ajoutez :

- Tous les autres pensionnaires sont maintenant en bas ?

- Oui Monsieur, tout le monde est là.

Elle semble hésiter à poursuivre et sur un ton conciliant vous dites :

- Il y a autre chose ?

- Eh bien, je ne devrais pas vous dire ça mais l'un des hommes, celui vêtu de blanc, m'a posé des questions curieuses.

- De quel genre ?

- S'il y avait eu des morts inexplicables dans la région, des disparitions ou des événements sortants de l'ordinaire. J'ai aussi vu qu'il possédait plusieurs armes dans son sac, ajoute-t-elle d'une voix mal assurée.

Vous méditez ces informations et un silence s'installe pendant quelques instants. Vous apprêtez à poser d'autres questions lorsque Goran surgit derrière vous et agrippe sa fille



par les épaules :

- Arabella, viens m'aider à préparer le repas ! Tu n'arrêtes pas de traîner aujourd'hui, ça devient pénible ! Si vous voulez bien nous excuser, ajoute-t-il en vous présentant un sourire d'excuse.

Arabella vous jette un regard plaintif de ses beaux yeux émeraude puis disparaît dans la cuisine. *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection.* Revenez au [105](#).

## 5

D'un œil attentif vous contemplez les deux protagonistes se livrer un duel disputé, où les chopes font office d'épées. La lutte est implacable et la compétition reste longtemps indécise. Goran remporte finalement le concours, avec une avance toutefois infime sur Radek. Beau joueur malgré sa défaite, ce dernier félicite son adversaire et les deux compères quittent ensemble le bar. Si le nain affiche une démarche quelque peu chancelante, l'aubergiste semble en revanche parfaitement sobre. De votre côté, vous décidez de les imiter et de monter dans votre chambre faire le point. Du coin de l'œil, vous notez que le nain occupe la chambre numéro 3. *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection* et rendez-vous au [64](#).

## 6

Vasaral et vous décrivez un cercle décroissant l'un autour de l'autre. Vous lisez dans ses yeux à présent rouges vifs l'assurance de votre damnation. Vous allez devoir vous battre pour votre vie autant que pour votre âme. Toutefois, si votre adversaire dégage une impression de grande assurance, il n'est en réalité pas dans la plénitude de sa forme, ce qui vous laisse une chance de le terrasser. Aussi engagez-vous le combat avec une ferveur ardente, oubliant votre fatigue et vos blessures.

L'affrontement est cependant d'une violence inouïe, sans commune mesure avec ceux que vous avez menés précédemment. Vasaral est un vampire d'ancienne lignée, fort d'une puissance et d'une ruse plusieurs fois centenaires. Il vous assène des coups d'une précision et d'une brutalité prodigieuses et vous ne pouvez retenir plusieurs cris de douleur. Vous vous défendez néanmoins pied à pied, parvenant à maintes reprises à mener des contre-attaques victorieuses, et vous avez la sombre satisfaction d'entendre Vasaral laisser lui aussi exprimer sa souffrance.

La bataille se prolonge encore et encore tandis que l'épuisement gagne les deux combattants. Du sang jaillit de vos innombrables plaies, inondant votre tunique et vos jambières. Mais Vasaral faiblit lui aussi, et dans ses yeux, la haine et l'assurance ont laissé place au doute. Malgré toute son habileté et sa maîtrise de ses pouvoirs, il n'est pas à l'abri de la peur. Cette vision décuple vos forces et vous donne l'énergie de continuer à vous défendre, bien au-delà de vos simples possibilités physiques.

La fatigue aidant, le combat devient alors moins précis, plus primitif, les bras n'étant plus guidés que par l'instinct de survie. Vous approchez dangereusement du point de rupture et vous avez la sensation de soulever un tronc d'arbre à chaque coup d'épée que vous assénez. *Vous perdez en tout 12 points d'Endurance (6 seulement si vous utilisez une arme en argent)*. Si vous êtes encore en vie, vous rassemblez toutes les forces qu'il vous reste et vous portez une ultime estocade. Votre arme transperce le torse du vampire et rejaillit de l'autre côté, luisante de sang. Vasaral pousse un hoquet de surprise et de souffrance, puis tombe à genoux. Il reste ainsi quelques instants, telle une relique des temps oubliés, avant que ses jambes ne fléchissent et qu'il ne s'étale de tout son long sur le plancher. Mais là encore, la victoire n'est qu'éphémère. Il ne tardera pas à se relever encore et encore et vous poursuivra partout et toujours. Vous devez en finir ici et maintenant.

Si vous possédez une aiguille de mineur, un pieu ou un croc de boucher, rendez-vous au [21](#). Si vous n'avez rien de tout cela, la panique vous étouffe comme une fumée noire, tandis que le vampire commence déjà à se relever. Ne sachant quoi faire d'autre, vous fuyez, aussi loin que possible. Rendez-vous au [73](#).

## 7

Vous sortez la boule de cristal que vous aviez trouvé dans le grenier et la brandissez en direction de votre adversaire, attendant qu'elle produise un quelconque effet. Mais rien ne se passe et avec un rire démoniaque, Vasaral vous porte un coup violent qui vous fait perdre 2 *points d'Endurance*. Sous le choc, vous lâchez la boule qui vient se fracasser sur le sol (*rayez-là de votre Feuille d'Aventure*), là encore sans qu'il n'en résulte quoi que ce soit. Pestant à voix haute, vous rassemblez tout votre courage et vous vous préparez à combattre. Rendez-vous au [6](#).

## 8

Vous entendez soudain quelque chose remuer, juste derrière une étagère. Levant aussitôt votre chandelle, vous voyez Radek surgir de l'ombre d'une démarche inquiétante. Son visage est d'une pâleur extrême et n'a désormais plus grand-chose du nain joyeux et convivial qu'il a du être. Il semble toutefois avoir repris des forces depuis votre dernière rencontre, ce qui n'est pas pour vous rassurer. Un frisson vous traverse l'échine et vous affermissiez votre prise sur le pommeau de votre épée. Voyant votre geste, il esquisse un sourire dangereux :

- Désolé mon vieux mais je n'ai pas le choix.

Et sans un mot de plus, il s'avance lentement vers vous. Vous allez devoir l'affronter une deuxième et dernière fois.

*Mais, si au lieu de combattre, vous préférez utiliser un objet particulier, rendez-vous au paragraphe qui lui est associé. N'oubliez pas de noter le numéro du présent paragraphe pour éventuellement pouvoir y revenir ensuite.*

Un nouveau combat, plus sauvage et violent encore que le précédent, s'engage alors. Mu par une soif de sang inextinguible, Radek frappe plus fort et plus rapidement, l'instinct du prédateur aiguisant ses réflexes. De votre côté, vous êtes plus faible que lors du premier affrontement mais vous conservez votre supériorité d'épéiste. La lutte est toutefois longtemps incertaine et chaque combattant semble à tour de rôle proche de la défaite. Plusieurs étagères s'effondrent et le fracas du verre brisé retentit à plusieurs reprises, parfois accompagné d'un cri de douleur. *Vous perdez 4 points d'Endurance (2 seulement si vous utilisez une arme en argent) et votre total d'Infection augmente de 2 points.* Si vous êtes encore en vie, vous parvenez finalement à lui asséner un formidable coup qui le fait vaciller. Une série d'estocades plus tard, Radek s'écroule sur le sol graisseux du cellier, une expression de profonde souffrance sur le visage. Mais vous savez que sa défaite n'est que provisoire et qu'il ne tardera pas à reprendre le combat. Vous n'avez que quelques instants pour agir, autrement votre victoire demeurera vaine. Si vous possédez une aiguille de mineur, un pieu ou un croc de boucher, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Rendez-vous au [115](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [44](#).

## 9

En vous approchant de la table, vous remarquez le teint pâle de la jeune femme, ainsi que ses oreilles finement pointues. Ses yeux vous dévisagent d'un regard vert éclatant, d'une pureté absolue, ce qui ne laisse guère de doute sur sa nature. Il s'agit d'une Elfe, sans doute une Elfe des Bois que la tempête aura égaré loin de ses semblables.

- Que voulez-vous ? vous demande-t-elle d'une voix cristalline mais sur un ton amusé qui vous surprend de la part d'une Elfe.

Vous vous présentez brièvement et vous vous risquez à lui demander son nom. Elle répond en esquissant un sourire ironique :

- Les miens m'appellent Enelya Celebrindal, mais pour les gens de votre espèce, je me contente d'Enelya.

- J'ignorais qu'il y avait des Elfes dans ces régions désertiques, commentez-vous.

Elle redresse fièrement la tête :

- Nous sommes partout où la nature se développe et où les animaux vivent en harmonie avec elle. La forêt de Lerwena est une des plus vieilles de l'Ancien Monde. Ses arbres centenaires ont beaucoup à nous apprendre sur les Temps Passés.

- Et que faites-vous donc dans cette auberge gentille dame ?

- La tempête m'a surprise alors que je soignais une biche qui s'était cassée la patte, reconnaît-elle. Avec la neige, je me suis égarée et par chance je suis tombée sur l'auberge. Je connais quelque peu Goran et Arabella, ce sont des gens simples mais très bons.

Vous remarquez alors que la jeune Elfe porte un curieux pendentif autour du cou, en forme d'étoile. Voyant l'objet de votre regard, elle sourit :

- C'est un présent de mon père. Il renferme la Lumière d'Ildarien, le Dieu de la Magie Blanche. Seuls ceux de mon Peuple connaissent les mots sacrés permettant de l'activer.

Elle s'interrompt un instant puis d'un air malicieux demande :

- Je ne crois pas que vous soyez venu dans la forêt de Lerwena pour admirer ses arbres ou ses animaux. Qu'y cherchez-vous donc ?

Vous inventez une histoire plausible puis vous en venez à ce qui vous intéresse :

- Pendant que je me reposais, quelqu'un a pénétré dans ma chambre. Avez-vous une idée de qui il peut s'agir ?

- Comment le saurais-je ? s'exclame-t-elle, écarquillant ses magnifiques yeux verts.

- Avez-vous vu quelqu'un monter au premier étage ?

- Je n'ai pas fait attention. A vrai dire, j'ai médité pendant un long moment, cherchant à disserter avec moi-même et je viens à peine de finir. Inutile de dire que je n'étais plus réceptive à ce qu'il se passait dans le monde réel.

Vous sentez la déception vous envahir mais vous tâchez de ne rien en montrer. Vous bavardez ensuite quelques minutes puis vous vous trouvez un prétexte pour vous éloigner. Ajoutez 1 point à votre total d'Infection. Revenez au [105](#).

## 10

Vos mains moites nerveusement crispées sur le miroir, vous vous faufilez vers le lit, prenant garde à ne pas tirer Arabella d'un sommeil apparemment profond. La jeune fille n'esquisse en effet pas le moindre mouvement pouvant vous alerter et le vent couvre presque totalement le son chuintant de votre respiration. Parvenu à proximité de l'oreiller, vous inclinez doucement la glace en direction du visage fin de l'adolescente, qui est tourné vers vous. Vous sentez votre rythme cardiaque s'accélérer instantanément lorsque le miroir ne vous renvoie que l'image d'un lit vide. Vous vérifiez à deux reprises que vos yeux ne vous jouent pas de tours, avant de sentir un mélange de joie et de colère vous envahir. Joie de votre délivrance prochaine et colère d'avoir enfin retrouvé le monstre qui a voulu vous faire partager son destin contre-nature. Pourtant, ce n'est pas le visage du démon que vous observez dormant paisiblement dans ce lit mais celui d'un ange au repos, et une pointe de tristesse vous envahit. Arabella elle aussi a été victime de quelqu'un, et ainsi de suite depuis la nuit des temps. Mais vous ne pouvez plus rien faire pour elle, si ce n'est la libérer d'une existence de cauchemar. Chassant vos remords, vous brandissez votre épée et vous lui portez un violent coup. Arabella pousse un petit cri et tel un animal traqué, se réfugie à l'autre bout de la chambre. Un affreux doute vous envahit et, malgré les révélations du miroir, vous hésitez durant quelques instants à frapper de votre lame une jeune fille apparemment frêle et sans défense. Mais c'est votre survie qui est en jeu aussi tout soupçon de remords disparaît-il bientôt. Vous levez votre épée, pensant abrégé les souffrances de la jeune fille en un seul coup bien placé. Mais sa condition de vampire retarde l'échéance durant un certain temps et elle parvient même à vous mutiler à l'aide de ses ongles dangereusement effilés. *Vous perdez 2 points d'Endurance.* Finalement, vous lui assénez un ultime coup à l'estomac qui met à un terme à ses velléités de résistance. Vous contemplez en haletant son corps menu à présent inerte. Rendez-vous au [120](#).

## 11

Vous sentez soudain une curieuse sensation de chaleur se dégager au niveau de votre cou. Cherchant l'origine du problème, vous réalisez que l'étoile d'Ildarien que vous a donné Enelya est brûlante, comme si elle avait été chauffée à blanc. En un éclair, vous comprenez ce qui est en train de se passer ; votre infection a progressé tant et si bien que vous ne supportez désormais plus le contact avec un objet sacré. Votre peau commence à grésiller et en poussant un pathétique gémissement de douleur, vous arrachez le médaillon de votre cou et le jetez à terre. *Rayez cet objet de votre Feuille d'Aventure et ôtez 1 point à votre total d'Endurance.* La souffrance et la colère vous assaillent mais elles sont vite étouffées par la peur. Le temps vous est compté et l'heure est proche où vous allez devenir une créature semblable à celle que vous traquez. Vous ressentez déjà presque l'appel cajoleur de l'au-delà et la fourbe tentation de la vie éternelle... Retournez vite au paragraphe où vous vous trouviez pour poursuivre votre parcours.



## 12

Vous vous approchez de la table et vous constatez qu'Enelya et Salam sont en train de disputer une partie d'échecs. Vous-même féru de ce jeu, vous les observez pendant quelques minutes. La partie est serrée et les deux joueurs se rendent coup pour coup. Vous constatez qu'Enelya use d'une stratégie nettement plus offensive que Salam, qui se contente essentiellement de défendre, avec brio cependant. Mais les banderilles de la jeune Elfe finissent par le mettre en difficulté et elle semble anticiper à merveille toutes ses contre-attaques, même les plus imprévisibles. Finalement, elle parvient à trouver une faille dans la cuirasse de l'herboriste et s'empare de son cavalier, désorganisant du même coup sa défense. Quelques coups plus tard, affichant un visage déconfit, Salam couche son roi, ce qui signifie qu'il accepte sa défaite. Vous félicitez la jeune femme et les deux joueurs montent ensuite se coucher. Baillant à vous en décrocher la mâchoire, vous leur emboîtez le pas. Du coin de l'œil, vous notez qu'Enelya occupe la chambre numéro 4 et Salam la numéro 2. *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection* et rendez-vous au [64](#).

## 13

Vous tâchez maladroitement d'exposer votre cas et lorsque vous prononcez le mot vampire, il pousse un hurlement strident :

- Seigneur ! Arrière suppôt du mal !

Incrédule, vous le voyez se jeter sur vous, brandissant fiévreusement une curieuse amulette. Vous constatez alors que cette dernière provoque en vous une réaction étrange, comme si une barrière invisible vous empêchait de l'approcher. En un éclair vous comprenez qu'il s'agit d'un symbole religieux et que le vampire que vous êtes en train de devenir n'en supporte plus le contact. Deux enseignements s'imposent aussi instantanément : Salam n'est pas l'être que vous recherchez et votre contamination progresse à grands pas. Vous tentez péniblement de quitter la chambre mais l'herboriste vous barre la route et vous remarquez qu'il a tronqué sa canne pour une courte dague en argent. Comme il est impossible de le raisonner, il va falloir l'affronter. C'est là un combat hautement périlleux qui s'annonce car d'une part Salam fait preuve d'une curieuse habileté pour un herboriste et d'autre part la crainte que vous inspire l'amulette diminue vos propres facultés. Vous encaissez par conséquent un nombre important de blessures, dont certaines vous arrachent un cri de douleur. L'argent dont est faite la lame vous brûle littéralement la peau et y laisse de cruelles marques noirâtres. *Vous perdez 4 points d'Endurance.* Mais votre adresse au maniement de l'épée demeure supérieure à celle de Salam et vous parvenez bientôt à lui faire sauter sa dague des mains. Désarmé, il ne représente plus un danger et bientôt il gît sans vie à vos pieds, corps inerte que vous contemplez avec un écoëurement croissant. Pourquoi vous a-t-il attaqué avec pareille violence ? Quelles pouvaient bien être ses motivations ? Autant de secrets que l'herboriste a emportés avec lui. La tension du combat vous a épuisé et la douleur des morsures vous vrille le cou. Une violente nausée vous saisit et vous vous écarterez du cadavre comme si vous veniez de vous brûler. Il vous faut un certain temps avant de retrouver la pleine maîtrise de vous-même et de résonner à nouveau logiquement. Votre victime innocente restera morte quels que soient vos regrets ; tandis que le vampire est toujours dans la nature. Vous avez encore le temps de sauver votre peau et de vous venger de l'unique responsable, et c'est à ça seulement qu'il vous faut songer.

*Notez le code Erreur, ajoutez 2 points à votre total d'Infection et retournez au [50](#).*

## 14

Vous entendez soudain quelque chose remuer, juste au dessus de votre tête. Levant aussitôt votre chandelle, vous demeurez interdit par la vision qu'elle révèle. Accrochée au plafond telle une monstrueuse araignée, Arabella vous contemple d'un air à la fois affamé et suppliant. Elle semble avoir repris des forces depuis votre dernière rencontre, ce qui n'est pas pour vous rassurer. Un frisson vous traverse l'échine et vous affermissiez votre prise sur le pommeau de votre épée. Voyant votre geste, elle esquisse un sourire profondément triste :

- Je suis désolée mais j'ai tellement faim.

Elle décolle de sa position et atterrit souplement devant vous. Elle répète d'une voix où perce le désespoir :

- Tellement faim...

Malgré ses visibles remords, la jeune fille ne vous fera pas de cadeaux. Vous allez devoir l'affronter une dernière fois.

*Si au lieu de combattre, vous préférez utiliser un objet particulier, rendez-vous au paragraphe qui lui est associé. N'oubliez pas de noter le numéro de ce paragraphe pour éventuellement pouvoir y revenir ensuite.*

Désormais vous ne vous laissez plus abuser par cette créature larmoyante. L'adolescente menue aux grands yeux effrayés n'est plus qu'une enveloppe, une coquille vide. Sous son déguisement humain, vous entrevoyez une ombre immense, prête à vous submerger de sa noirceur et de sa cruauté. Un nouveau combat, plus sauvage et violent encore que le précédent, s'engage alors. Mue par une soif de sang inextinguible, Arabella frappe plus fort et plus rapidement, l'instinct du prédateur aiguisant ses réflexes. De votre côté, vous êtes plus faible que lors du premier affrontement mais vous conservez votre supériorité d'épéiste. La lutte est toutefois longtemps incertaine et chaque combattant semble à tour de rôle proche de la défaite. *Vous perdez 4 points d'Endurance (2 seulement si vous utilisez une arme en argent) et votre total d'Infection augmente de 2 points.* Si vous survivez, vous parvenez finalement à lui asséner un formidable coup qui la fait vaciller. Une série d'estocades plus tard, Arabella s'écroule sur le sol poussiéreux du grenier, une expression de profonde souffrance sur le visage. Mais vous savez que sa défaite n'est que provisoire et qu'elle ne tardera pas à reprendre le combat. Vous n'avez que quelques instants pour agir, autrement votre victoire sera condamnée à demeurer vaine.

Si vous possédez une aiguille de mineur, un pieu ou un croc de boucher, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Rendez-vous au [74](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [44](#).

## 15

Faisant jaillir votre épée, vous portez un coup brutal à votre adversaire. Poussant un cri de douleur, Abraham s'extirpe immédiatement du lit, vous surprenant totalement de par sa vitesse, et parvient à se saisir de sa propre épée. Un rictus sauvage déforme son visage et sa manière de brandir sa lame indique qu'il est un fin bretteur en dépit de sa blessure. Plus question de renoncer à présent ; vous allez devoir l'affronter dans un duel à mort. Comme vous l'aviez pressenti, le combat s'annonce d'emblée périlleux. Abraham fait démonstration de tous ses réflexes d'épéiste et vous devez user de tous les vôtres pour le maintenir à distance. Les lames s'entrechoquent dans un bruit de ferraille que vous entendez à peine, recouvert par la neige et le vent au dehors. A la lueur de votre chandelle, vos deux ombres virevoltent sur les murs et le plafond, se divisant et se multipliant sans cesse. Vous placez plusieurs banderilles qui font mouche mais vous subissez dans le même temps diverses blessures, plus ou moins sérieuses. Serrant les dents, vous vous efforcez de masquer votre douleur et poursuivez la lutte contre un adversaire à la souplesse et l'endurance à peine croyables. *Vous perdez 5 points d'Endurance.* Si vous êtes toujours en vie, l'épuisement vous guettant, vous jouez votre va-tout et usez de votre botte la plus redoutable. Vous détendant de tout votre long, vous faites jaillir votre épée en direction de son épaule droite. Il brandit sa propre arme pour parer votre coup mais au dernier moment, vous changez totalement d'angle d'attaque. Il tente vainement de réagir mais votre mouvement est d'une fulgurance imparable et la lame s'enfonce dans le flanc gauche de son torse. Abraham pousse un gémissement de douleur et titube dangereusement, avant de se laisser choir inerte. Le souffle court, vous pliez les genoux et respirez lentement, tentant de récupérer. Le combat s'est joué sur un fil et il a été bien prêt de casser pour vous. Mais il faut maintenant savoir si vous avez terrassé la bonne personne. Lentement vous vous redressez et posez à nouveau votre regard sur le corps sans vie à vos pieds...

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

## 16

Voyant que vous n'avez pas l'intention de quitter les lieux, Salam fait jaillir une dague brillante de son sac et dans un geste précis tente de la planter dans votre jambe. Vous l'esquivez d'extrême justesse et vous vous mettez en garde, la concentration figeant votre visage. L'herboriste pousse un grognement de rage et engage le combat, avec une violence et une agressivité à peine croyables. Vous faites le dos rond en attendant que l'orage passe, vous contentant de repousser sa lame et portant quelques contre-attaques judicieuses. Mais vous ne pouvez éviter tous les coups et sa dague en argent vous mort cruellement la peau à plusieurs reprises. *Vous perdez 5 points d'Endurance.* Serrant les dents pour éviter de penser à la douleur, vous redoublez d'efforts et bientôt vous sentez que vous prenez le dessus dans l'affrontement. L'herboriste n'est plus tout jeune et ses assauts sont moins vigoureux à présent. Vous parvenez finalement à lui faire sauter sa dague des mains, et l'arme va se perdre dans une zone d'ombre. Poussant un rugissement, Salam tente de la récupérer mais vous ne lui en laissez pas le loisir. D'un ultime et formidable coup d'épée, vous achevez votre œuvre et votre adversaire demeure enfin immobile. Haletant, vous vous emparez de sa lame d'argent, que vous pourrez utiliser en complément de votre épée (*notez-là sur votre Feuille d'Aventure*). Les vampires redoutent en effet cette matière et vous-même, vous avez ressenti son effet dévastateur. Reste maintenant une grave question ; avez-vous terrassé la bonne personne ? Vous ne tarderez pas à le savoir...

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

## 17

Vous sortez la boule de cristal que vous aviez trouvé dans le grenier et la brandissez en direction de votre adversaire, attendant qu'elle produise un quelconque effet. Mais rien ne se passe et avec un rictus de dédain, le vampire vous assène un coup qui vous fait perdre *1 point d'Endurance*. Pestant à voix haute, vous lâchez la boule qui vient s'écraser sur le sol (*rayez-là de votre Feuille d'Aventure*), là encore sans qu'il n'en résulte quoi que ce soit. Vous n'avez maintenant plus le temps d'utiliser un autre objet ; retournez au paragraphe d'où vous veniez et affrontez-y votre adversaire.

## 18

Abraham laisse échapper une exclamation d'exaspération :

- Il fallait le dire plus tôt au lieu de palabrer sans fins.

Il vous arrache le miroir des mains et vous vous rapprochez imperceptiblement du lit. Vous pouvez alors constater que son visage pâle et fier se reflète bel et bien dans la glace. Vous avez donc fait fausse route en pensant qu'Abraham était le vampire ; du moins cela vous a-t-il permis d'éliminer un suspect. Ce dernier vous rend le miroir et vous harangue durement :

- Tâchez d'aller plus rapidement à l'essentiel si vous tenez à survivre. Je vous souhaite bonne chance, vous allez en avoir besoin. Et n'ayez pas de pitié, car la bête que vous poursuivez n'en aura aucune avec vous.

Vous le remerciez du conseil et sans plus attendre, vous quittez la chambre. *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection* et rendez-vous au [50](#).

## 19

Vous descendez les cinq marches d'un escalier de bois branlant et votre chandelle éclaire une pièce basse de plafond et encombrée. Des herbes et légumes variés garnissent en nombre conséquent les nombreuses étagères. Goran doit faire ses courses en gros, ce qui est inévitable quand on tient une auberge si loin de toute civilisation. La pièce est moins humide que le reste de l'auberge, sans doute en raison de son emplacement souterrain. Fouiller ce bric-à-brac risque d'être aussi pénible qu'inutile et dans votre situation actuelle, vous ne pouvez vous offrir le luxe de gaspiller votre temps.

*Si vous avez le code Combat et que vous souhaitiez pourtant vous y risquer :*

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

*Si vous n'avez pas ce code ou bien qu'il vous renvoie ici et si vous êtes déjà venu dans cette pièce, rendez-vous au [46](#). Sinon lisez ce qui suit.*

Du reste, vous risquez de ne pas en avoir la possibilité. Vous tournant le dos, l'aubergiste est en effet en train de farfouiller sur une des étagères. Il ne vous a pas encore remarqué, vous avez donc le temps de réfléchir à ce que vous allez faire.

Vous pouvez vous éclipser en douce et remonter dans la cuisine ; rendez-vous au [85](#).

**Notez que vous pourrez revenir dans le cellier si vous le souhaitez.**

Vous pouvez choisir de révéler votre présence :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Ou enfin, si vous pensez avoir découvert le vampire, vous pouvez passer à l'attaque :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------



## 20

Vous vous approchez de la table et vous constatez qu'Enelya et Salam sont en train de disputer une partie d'échecs. Vous-même féru de ce jeu, vous les observez pendant quelques minutes. La partie est serrée et les deux joueurs se rendent coup pour coup. Vous constatez qu'Enelya use d'une stratégie nettement plus offensive que Salam, qui se contente essentiellement de défendre, avec brio cependant. Il fait du reste preuve d'une anticipation exceptionnelle, prévoyant plusieurs coups à l'avance ce que va faire son adversaire, y compris les tactiques les plus élaborées. Son remarquable talent finit par payer et il parvient à s'emparer d'un des fous blancs, déséquilibrant par la même occasion la défense adverse. Quelques coups plus tard, Enelya couche son Roi, ce qui signifie qu'elle reconnaît sa défaite. Vous félicitez Salam de sa maîtrise et les deux joueurs montent ensuite se coucher. Baillant à vous en décrocher la mâchoire, vous leur emboîtez le pas. Du coin de l'œil, vous notez qu'Enelya occupe la chambre numéro 4 et Salam la numéro 2. *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection* et rendez-vous au [64](#).

## 21

Sans perdre un instant, vous vous penchez sur le corps temporairement inanimé, mais qui ne tardera pas à se remettre en mouvement. Surmontant votre répulsion, vous placez l'objet contondant contre la poitrine du vampire et d'une voix que vous reconnaissez à peine vous articulez :

- Ton temps est écoulé. Va en Enfer !

Vous servant du pommeau de votre épée comme marteau, vous l'enfoncez d'un coup sec dans son cœur. Vasaral ouvre brusquement les yeux, dévoilant des pupilles flamboyantes, et pousse un hurlement qui fait dresser vos cheveux sur votre crâne. C'est le cri d'un démon que l'Enfer rappelle à lui, l'expression d'une damnation éternelle. Le plancher de la salle commune se met à trembler et vous voyez les braises dans la cheminée reprendre vie, de grandes flammes se tortillant comme animées d'une volonté propre. La haine dans les yeux du vampire irradie jusque dans ses derniers instants, une fureur teintée à présent de crainte et de désespoir. Puis il pousse un ultime soupir tandis que son corps retourne à la poussière. Il ne reste bientôt de lui plus que quelques cendres éparses, que le vent glacial a tôt fait de disperser. Rendez-vous au [100](#) ou si vous avez le code *Erreur* au [32](#).

## 22

Avant que vous n'ayez pu esquisser le moindre geste, le corps inanimé est saisi d'un frémissement. Fasciné, vous le voyez tressaillir de plus en plus violemment et soudain disparaître purement et simplement ! Ou plus exactement se métamorphoser en un nuage de brume, qui s'élève dans les airs. Baissant la tête, fasciné malgré vous, vous le voyez disparaître entre les lattes du plancher. *Notez le code Combat*. Il faut vous faire une raison, le vampire vous a échappé pour le moment. Du moins êtes-vous parvenu à savoir qui il était ! Ne perdez pas de temps supplémentaire et partez sa recherche ; ajoutez 2 points à votre total d'*Infection* et rendez-vous à cet effet au [87](#).

## 23

Vous revoici dans la salle commune, qui vous paraît beaucoup plus angoissante dans l'obscurité qu'hier au soir. Quelques braises achèvent de se consumer dans l'âtre, éclairant les lieux d'une lumière déclinante, une lumière semblable à vos yeux à celle qui vous attend en Enfer. La pièce semble se rétrécir tout autour de vous, comme si la pierre se refermait pour vous prendre au piège. Un violent frisson vous assaille, mélange de peur et de faiblesse. *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection.*

Il n'y a rien d'utile ici et vous avez le choix entre remonter au premier étage (rendez-vous au [50](#)) ou vous rendre dans la cuisine. (rendez-vous au [85](#))

## 24

Vous vous approchez de la jeune fille, qui sursaute lorsque vous lui posez la main sur l'épaule.

- Inutile de vous effrayer, dites-vous du ton le plus rassurant que vous puissiez prendre en la circonstance. Vous êtes la fille de Goran n'est-ce pas ?

- Oui Monsieur, répond-elle d'une petite voix timide, baissant modestement ses yeux bleus pâles. Je m'appelle Arabella.

Pour alimenter la discussion, vous demandez :

- Quel âge avez-vous Arabella ?

- Quinze ans Monsieur, bientôt seize.

- Vous avez toujours vécu ici ?

- Toujours Monsieur, je suis seulement née à Kernax, une ville plus au Nord.

Vous acquiescez puis vous en arrivez doucement à votre agression :

- Pendant que je dormais, est-ce que quelqu'un est monté en haut ?

Elle semble étonnée par votre question :

- Pourquoi voulez-vous savoir cela Monsieur ?

- Eh bien, je crois que quelqu'un a pénétré dans ma chambre.

- Vraiment ? On ne vous a rien volé au moins ? demande-t-elle d'une voix inquiète, s'imaginant sans doute être tenue responsable d'un éventuel larcin.

- Non, mais j'aimerais quand même savoir de qui il pouvait bien s'agir. Vous qui étiez près de l'escalier, vous étiez bien placé pour observer les allées et venues.

Elle plisse les yeux, faisant un visible effort de concentration :

- Je crois qu'une ou deux personnes sont montées mais je ne peux pas dire qui. Je me suis de plus absentée plusieurs fois pour aider papa en cuisines.

Vous acquiescez puis vous ajoutez :

- Tous les autres pensionnaires sont en bas ?

Quelque chose d'étrange se produit alors. Vous voyez le regard d'Arabella vaciller durant une fraction de seconde, comme si elle luttait contre quelque chose intérieur à elle-même. Puis tout redevient normal et elle répond :

- Oui Monsieur, tout le monde est en bas.

Elle semble hésiter à poursuivre et sur un ton conciliant vous dites :

- Il y a autre chose ?

- Eh bien, je ne devrais pas vous dire ça mais l'un des hommes, celui vêtu de blanc, m'a posé des questions curieuses.

- De quel genre ?

- S'il y avait eu des morts inexplicables dans la région, des disparitions ou des événements sortants de l'ordinaire. J'ai aussi vu qu'il possédait plusieurs armes dans son sac, ajoute-t-elle d'une voix mal assurée.

Vous méditez ces informations et un silence s'installe pendant quelques instants. Puis,

d'un ton plus ferme, Arabella vous dit :

- Je dois aller aider papa, il est fatigué et de mauvaise humeur aujourd'hui. Excusez-moi. La jeune fille s'éclipse, vous laissant seul au pied des marches. *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection.* Revenez ensuite au [105](#).

## 25

Vous entendez soudain quelque chose bouger, derrière une étagère. Vous affermissiez votre prise moite sur le pommeau de votre épée et vous attendez. Jaillissant de l'ombre, la silhouette tout de blanc vêtue de Salam ressemble à un spectre. Il brandit une dague effilée et dans sa voix percent la colère et le désespoir :

- Regardez ce que je suis devenu ! C'est de votre faute, tout est de votre faute ! Mais vous allez me le payer !

Sans vous laisser le temps de comprendre le sens de ses paroles, il se jette sur vous. Vous allez devoir l'affronter une deuxième et dernière fois.

*Mais, si au lieu de combattre, vous préférez utiliser un objet particulier, rendez-vous au paragraphe qui lui est associé. N'oubliez pas de noter le numéro de ce paragraphe pour éventuellement pouvoir y revenir ensuite.*

Un nouveau combat, plus sauvage et violent encore que le précédent, s'engage alors. Mu par une soif de sang inextinguible, Salam frappe plus fort et plus rapidement, l'instinct du prédateur aiguisant ses réflexes. De votre côté, vous êtes plus faible que lors du premier affrontement mais vous conservez votre supériorité d'épéiste. La lutte est longtemps incertaine et chaque combattant semble à tour de rôle proche de la défaite. Plusieurs étagères s'effondrent et le fracas du verre brisé retentit à plusieurs reprises, parfois accompagné d'un cri de douleur. *Vous perdez 4 points d'Endurance (2 seulement si vous utilisez une arme en argent) et votre total d'Infection augmente de 2 points.* Si vous êtes encore en vie, vous parvenez finalement à lui asséner un formidable coup qui le fait vaciller. Une série d'estocades plus tard, Salam s'écroule sur le sol graisseux du cellier, une expression de profonde souffrance sur le visage. Mais vous savez que sa défaite n'est que provisoire et qu'il ne tardera pas à reprendre le combat. Vous n'avez que quelques instants pour agir, autrement votre victoire sera condamnée à demeurer vaine. Si vous possédez une aiguille de mineur, un pieu ou un croc de boucher, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Rendez-vous au [37](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [44](#).

## 26

Il réfléchit quelques instants puis secoue la tête à regret :

- J'avoue ne pas avoir la moindre idée. Je veux dire, on ne surveille pas les gens d'une auberge où l'on va passer la nuit. Non je ne vois pas vraiment qui des cinq autres pourrait être votre homme. Ce Salam a une curieuse allure cependant, mais ce n'est pas suffisant pour l'incriminer. De même la fille de l'aubergiste semble être l'innocence même mais là encore cela ne prouve rien.

- Vous n'avez relevé aucun fait, aucun comportement anormal ? insistez-vous, une pointe de découragement dans la voix.

- Je vous répète que je n'ai pas fait attention. De toute manière, le monstre n'aura pas été assez maladroit pour se trahir, croyez-le bien. Je vous conseille de ne pas perdre plus de temps ici, vous n'avez pas l'éternité devant vous. Ou plutôt, vous risquez de l'avoir pour vous lamenter si vous échouez.

Abraham n'a pas tort, cette discussion vire à l'impasse, il vous faut adopter une autre tactique. *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection.* Qu'allez-vous faire à présent ?

Si vous possédez un miroir, lui demander de se contempler dedans ?

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Ne rien répondre du tout et lui asséner un coup d'épée :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Vous excuser de l'avoir dérangé et quitter la chambre ? Rendez-vous au [50](#).



## 27

La lueur de votre chandelle éclaire sporadiquement la chambre mais vous reconnaissez sans mal la silhouette râblée de Radek, même partiellement dissimulée par la masse des draps. Après votre discussion dans l'escalier, il semble inutile de le déranger une nouvelle fois. Il pourrait du reste mal réagir à une intrusion de votre part dans sa chambre. D'un autre côté, vous avez peut-être de nouveaux éléments à votre disposition ou des questions supplémentaires à lui poser. Aussi, après avoir pesé le pour et le contre, qu'allez-vous faire ?

Si vous voulez prendre le risque de le réveiller, rendez-vous au [96](#).

Si vous êtes en possession d'un miroir, vous pouvez tenter de vérifier si Radek se reflète bien dans la glace. *Notez toutefois le numéro de ce paragraphe pour pouvoir éventuellement y revenir ensuite :*

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Si vous pensez que le nain et le vampire ne font qu'un, vous pouvez également l'attaquer. Dans ce cas, vous bénéficierez de l'effet de surprise, ce qui vous permettra de réduire de 1 point vos éventuelles pertes d'*Endurance*. Reste évidemment à être certain de votre coup...

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Si vous préférez retourner dans le couloir, vous refermez silencieusement la porte derrière-vous. Rendez-vous au [50](#) et faites-y un nouveau choix. **Notez en outre que vous pourrez retourner dans cette chambre si vous le souhaitez.**

## 28

Vous vous dirigez vers le comptoir et vous demandez à Goran de vous servir une pinte. Puis vous vous approchez du nain, qui lève sa chope en vous voyant approcher :

- A la vôtre l'ami ! Elle n'est pas fameuse mais ça réchauffe là où ça passe, ça c'est sûr !

Vous vous installez sur une chaise à coté du nain, qui poursuit son monologue :

- Le travail ça donne soif, mais comme c'est aussi la santé, on peut dire que la santé donne soif, ah ah ah. Et je peux vous affirmer que je suis en excellente santé, hé hé !

Et sur ce, il commande une autre bière, tandis que vous lui demandez son nom :

- Radek mon capitaine ! Mineur, chasseur, et à mes heures perdues mélomane, pour vous servir ! Et vous-même mon cher ?

Vous vous présentez en quelques mots et il éclate d'un rire gras :

- Ah, je vois le genre ! Aventurier sans peur ni reproche, redresseur de torts et tout le tremblement ?

Vous marmonnez un vague assentiment et son esclaffement redouble :

- Eh bien, laissez-moi vous dire que je vous tire mon chapeau ! Pour ma part, j'avoue volontiers être vénal, froussard et malhonnête. Ce qui n'empêche pas qu'on peut s'entendre non ?

Le nain s'avère effectivement plutôt sympathique et malgré votre situation précaire, vous passez un agréable moment à discuter avec lui. La bière est en revanche fade mais Radek ne semble pas s'en formaliser outre mesure. Elle vous permet tout de même de regagner *1 point d'Endurance*. Vous en venez alors à la véritable raison de votre entretien :

- Radek, pendant que je me reposais dans ma chambre, je suis certain que quelqu'un y a pénétré. Vous n'auriez pas une petite idée de qui il pouvait s'agir ?

Le nain réfléchit puis secoue négativement la tête :

- Franchement je préfère ne pas vous mentir, c'est non. Je suis resté à ce comptoir depuis un sacré bout de temps et je ne vous ai même pas vu arriver. Alors pour savoir si quelqu'un est monté en haut... Mais l'aubergiste est venu me resservir assez régulièrement si vous voyez où je veux en venir. Je ne pense pas qu'entre ça et son travail aux fourneaux il ait eu le temps de s'absenter un long moment.

Une fois votre chope vidée, vous vous levez et vous éloignez du comptoir. *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection*. Revenez au [105](#).

Vous voyant approcher du feu, l'homme qui s'y réchauffe déjà vous dévisage d'un air interrogateur. Dans le même temps, vous détaillez également son apparence, essayant de déceler le moindre indice suspect. L'inconnu a un aspect étrangement noble, avec son menton aigu fraîchement rasé, son visage glabre, ses cheveux blonds rayonnants et son allure fière et élancée. Vous vous présentez brièvement et il fait de même :

- Je m'appelle Abraham, vous apprend-il, parlant d'une voix lente et profonde. Je vais et je viens, à la recherche de personnes prêtes à monnayer la main qui brandit mon épée. Et vous-même ?

- Je suis un peu dans le même cas, avouez-vous avec un sourire crispé, sans en dire plus.

- Un collègue d'aventure alors ? dit-il en fronçant les sourcils. Et quelle aventure au juste peut-il bien y avoir dans ces contrées ?

Préférant cacher le fait que votre sac soit bourré de pierres précieuses, vous inventez une histoire passe-partout, que votre interlocuteur semble toutefois accepter sans réserves.

Puis vous lui retournez la question :

- Un ingénieux voleur, un dénommé Vasaral, semble causer quelques torts dans la région, répond-il. J'espère trouver quelques riches marchands prêts à me payer pour l'éliminer ; quoique piller son trésor suffisse à assumer mon travail.

Vous avez effectivement été avisé de ne pas lui révéler que vous vous étiez déjà occupé de cette affaire. Pas sûr en effet qu'Abraham ait été heureux de voir une petite fortune lui passer sous le nez. Un court silence se fait, au cours duquel le bruit du vent semble encore gagner en force.

- Sacrée tempête n'est-ce pas ? dites-vous pour changer de sujet.

- Effectivement, répond-il, j'ai bien cru ma dernière heure arrivée. Heureusement que la chance, ou le sens de l'orientation je ne sais pas vraiment, m'ont conduit dans cette auberge. Et merci au tenancier d'avoir eu la bonne idée de s'installer ici, ajoute-t-il avec un petit rire sec.

- Je suis monté me reposer, dites-vous, et pendant mon sommeil, j'ai la sensation que quelqu'un est entré dans ma chambre. Est-ce que par le plus grand des hasards, vous auriez remarqué les allées et venues des autres habitants ?

Il réfléchit quelques instants puis secoue la tête :

- Navré, mais j'ai consacré l'essentiel de mon temps à me réchauffer près du feu et je n'ai pas fait attention à ce qui se passait autour de moi. Demandez à l'aubergiste ou sa fille, vous aurez sans doute plus de chances. Vous a-t-on volé quelque chose ?

Vous démentez puis le remerciez de sa réponse. Il ajoute alors d'un ton neutre :

- Vous paraissez fatigué. Les gens non initiés ne le remarqueraient pas mais je vois que vous avez livré un combat. Vous avez eu des soucis dans les environs ?

Vous démentez en douceur et après avoir bavardé de choses et d'autres, vous vous éloignez de la cheminée. Ajoutez 1 point à votre total d'Infection. Revenez au [105](#).

La voix puissante de Goran recouvre soudain toutes les discussions :

- Le repas est prêt !

L'aubergiste a rapproché trois tables et aligné six chaises, recréant ainsi un banquet de fortune, afin de « se serrer les coudes » dicit ses propres mots. Cela ne semble pas réjouir tout le monde, néanmoins personne n'ose protester. Après quelques minutes de gêne mutuelle, les langues finissent par se délier et, au fil du temps, les conversations couvrent le hurlement du vent au dehors. Certains se montrent cependant nettement plus prolixes que d'autres. Ainsi l'homme vêtu de blanc ne prononce quasiment pas un mot du repas et semble se désintéresser totalement des discussions. Tout juste ouvre-t-il la bouche pour révéler qu'il se prénomme Salam et qu'il est herboriste. La jeune femme aux cheveux bruns, une Elfe des Bois du nom d'Enelya, ne parle pas beaucoup non plus mais ses yeux verts pétillent toutefois d'attention. Le nain semble quant à lui assez maussade et mis à part son nom, Radek, et le fait qu'il soit mineur dans des mines de cuivre, vous n'apprenez guère de choses sur son compte. Au final, le seul à réellement faire entendre sa voix est le dernier homme, un dénommé Abraham, qui narre plusieurs de ses aventures. Il a visiblement beaucoup voyagé à travers l'Ancien Monde et rapporte de fascinants récits venus de lointains pays exotiques.

Pendant tout le repas, Goran s'active, apportant les plats mais restant aussi de longs moments près de la table à parler avec animation. Finalement, vous l'aviez jugé un peu vite ; il est certes bourru mais a un bon fond, vous n'en doutez pas. Sa fille Arabella est en revanche très discrète et si vous voyez plusieurs fois passer sa chevelure flamboyante, vous n'entendez pas le son de sa voix de tout le dîner.

La faim vous ayant déserté suite à votre morsure, vous vous forcez à ingurgiter un bouillon brûlant puis un ragoût plutôt fade, tandis que la tempête redouble de violence à l'extérieur. La charpente de l'auberge grince et vibre parfois dangereusement, comme si la vieille bâtisse menait un combat titanesque contre les éléments déchaînés. Mais tout aussi titanesque est l'effort que vous devez vous imposer pour demeurer calme, du moins en apparence. Vos yeux sautent discrètement de visage en visage, de regards en regards, une tension croissante entravant vos pensées et vos sens. Mais vous ne remarquez rien d'anormal, ce qui accroît d'autant votre excitation et votre crainte.

Une fois les fruits des bois qui font office de dessert engloutis par les estomacs, l'assemblée commence lentement à se disperser. Salam et Enelya s'installent à une table et se mettent à discuter à voix basse. De leur côté, Radek et Goran s'accourent au bar. Abraham monte directement dans sa chambre. Quant à Arabella, elle a disparu en cuisine sitôt le repas achevé. De votre côté, ce dîner vous a malgré tout permis de

regagner 2 *points d'Endurance* mais vous vous sentez de plus en plus fiévreux. Ajoutez 2 *points à votre total d'Infection*. Vous vous tâtez, vous demandant s'il est préférable de remonter dans votre chambre faire le point ou de rejoindre un des deux groupes pour discuter.

Si vous montez finalement dans votre chambre, rendez-vous au [64](#).

Si vous vous dirigez vers le bar, rendez-vous au [88](#).

Si vous vous approchez de la table :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

## 31

Enelya pousse un cri de surprise mais esquive avec adresse votre premier coup. Elle virevolte tout autour de vous, son poignard volant d'une main à l'autre, et ses cheveux volant autour de son visage. Vous qui pensiez avoir affaire à une jeune fille sans défense, vous voilà dans de beaux draps. La jeune Elfe engage le combat avec toute l'habileté de longues heures consacrées à l'entraînement au maniement de l'épée. Vous devez rapidement user de toute votre maîtrise pour ne pas vous laisser déborder. L'épée et le poignard s'entrechoquent, volent de l'une à l'autre, tels les figurants d'un ballet macabre. *Vous perdez 4 points d'Endurance.* Après un nombre d'assauts incertain, la confiance refait surface. Si Enelya ne manque en effet pas de technique, votre endurance est néanmoins supérieure à la sienne et déjà vous sentez la précision de ses assauts se dérégler. Bientôt, vous prenez clairement l'avantage et la jeune Elfe se retrouve acculée à la défensive. Vous portez une ultime estocade et votre lame perce son ventre, tandis qu'elle pousse un cri aigu. Elle lâche son poignard qui retombe bruyamment sur le plancher et porte ses deux mains à sa blessure. Ses magnifiques yeux verts vous dévisagent d'un air incrédule puis ils se referment tandis que tout son corps se relâche. Enelya s'immobilise telle une fragile poupée de chiffon démembrée tandis que vous reprenez désespérément votre souffle. Le combat a été bien plus rude que vous ne l'escomptiez et vous avez du faire appel à toute votre habileté pour en sortir vainqueur. Reste maintenant à savoir, si vous ne vous étiez pas trompé de cible...

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Tournant le dos à ce qu'il reste de votre adversaire, vous franchissez la porte de l'auberge. La tempête s'est arrêtée au moment même où vous avez transpercé le cœur de Vasaral ; un soleil éblouissant baigne désormais un ciel sans nuages. Réajustant votre sac à dos sur votre épaule, vous aspirez une grande bouffée d'air frais du matin. Cette nuit a été la plus longue de votre existence mais vous avez survécu. Cependant vous avez aussi commis des erreurs de jugement aux conséquences désastreuses, et cela vous ne pouvez l'oublier. Jamais auparavant vous n'aviez tué une personne ou une créature sans un motif valable. Vous allez devoir apprendre à vivre avec le poids sur la conscience que constituera le souvenir omniprésent de vos actes.

Levant la tête, vous contemplez la forêt qui s'éveille. Où irez-vous ensuite ? Vous ne le savez pas encore mais le monde est grand et vous devez vous racheter de vos péchés. L'avenir vous dira comment vous y parviendrez et vous vous éloignez de l'auberge sans jeter un coup d'œil en arrière, mais le cœur rongé par le remords. Vous avez certes trouvé la fortune mais vous auriez pu éviter d'avoir du sang sur les mains...

## 33

La porte s'ouvre en grinçant, révélant un étroit escalier en colimaçon qui grimpe vers le deuxième étage. Il débouche certainement sous les combles ou bien dans un quelconque grenier. Si vous voulez en avoir le cœur net, rendez-vous au [75](#). Si vous préférez pour le moment poursuivre vos investigations à cet étage, retournez au [50](#) et faites-y un autre choix. **Notez toutefois que vous pourrez revenir monter les marches quand vous le souhaitez.**



## 34

A partir de maintenant, vous allez devoir tenir compte de votre total d'**Infection**, qui symbolise l'aggravation croissante de la morsure infligée par le vampire. Ce total est pour l'instant égal à 1 mais il va continuer à augmenter inexorablement. Le tableau ci-dessous récapitule les effets indésirables de sa progression :

Total d'Infection atteint	Effets
8	Perte de 1 point d' <i>Endurance</i>
12	Perte de 2 points d' <i>Endurance</i> . Notez le code <i>Progression</i> .
16	Perte de 2 points d' <i>Endurance</i> . Notez le code <i>Sursis</i> . Si vous avez noté le code <i>Lumière</i> , relevez le numéro du paragraphe où vous vous trouvez alors, puis rendez-vous au <a href="#">11</a> .
20	Perte de 4 points d' <i>Endurance</i> . Si vous avez noté le code <i>Révélation</i> ou <i>Confidences</i> , rendez-vous au <a href="#">107</a> .
22	Rendez-vous au <a href="#">56</a> .

Notez la page ou le numéro de ce paragraphe afin de pouvoir vous référer au tableau à votre guise. A présent, rendez-vous au [105](#).

## 35

D'un œil attentif vous contemplez les deux protagonistes se livrer un duel engagé, où les chopos remplacent les épées. La lutte est implacable et la compétition reste longtemps indécise. Radek remporte finalement le concours, avec une avance toutefois infime sur Goran. Beau joueur malgré sa défaite, ce dernier félicite son adversaire et les deux compères quittent le bar d'une démarche quelque peu chancelante. De votre côté, vous décidez de les imiter et de monter dans votre chambre faire le point. Du coin de l'œil, vous notez que le nain occupe la chambre numéro 3. *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection* et rendez-vous au [64](#).

## 36

*Si vous êtes déjà passé ici, rendez-vous au [23](#). Sinon poursuivez votre lecture.*

Vous posez le pied sur la première marche de l'escalier... et vous percutez de plein fouet Radek qui arrivait en sens inverse. Il tient lui aussi une chandelle et, flottant dans ses sous-vêtements blancs, il ressemble presque à un fantôme. Vous vous dévisagez en chiens de faïence durant quelques instants, dans une atmosphère étrange. Vous fixez attentivement son visage, cherchant le moindre indice. Est-ce là le vampire que vous traquez ? Finalement, il laisse échapper un petit rire mal assuré :

- Eh bien, vous m'avez flanqué une sacrée frousse ! Qu'est-ce que vous fabriquez à une heure pareille ?

Vous marmonnez quelque chose à propos de votre gorge sèche, tâchant de masquer votre état de santé, que vous sentez décliner inexorablement. Il acquiesce, son visage luisant dans la pénombre :

- Nous sommes donc deux. Je suis allé boire un peu d'eau en bas, aux frais de la maison. Ce concours de bières avec le tenancier m'a donné une soif atroce.

Le nain s'apprête à remonter dans sa chambre. Après avoir noté le code *Rencontre*, qu'allez-vous faire au juste ?

Lui raconter votre histoire et lui demander s'il a une idée de l'identité du vampire ?

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Si vous possédez un miroir, lui demander de se contempler dedans ?

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

L'attaquer ?

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Ou enfin le laisser monter ? Dans ce cas, rendez-vous au [23](#) pour gagner la salle commune ou au [50](#) si vous préférez finalement retourner au premier étage.

## 37

Vous brandissez votre outil et vous placez l'extrémité pointue sur la poitrine inerte. Votre main tremble et vous devez vous y reprendre à trois fois avant de parvenir au résultat escompté. Le moment crucial est maintenant venu. Vous rassemblez les forces qu'il vous reste et, utilisant la garde de votre épée comme marteau de fortune, vous frappez.

Le pieu improvisé s'enfonce sans résistance dans le cœur endormi, faisant jaillir un flot de sang. Salam se redresse telle une hideuse montre à ressort et ses yeux hagards plongent dans les vôtres. S'y lisent pêle-mêle l'hébètement, la colère, la peur, mais aussi ; du moins est-ce l'impression que vous en avez, une certaine approbation. Il tente de vous dire quelque chose et vous vous penchez pour entendre un ultime mot :

- At...ten...tion...

La suite se perd dans des borborygmes ineptes. Tout son corps se décontracte alors tandis que sa chair se met à se consumer. Vous reculez précipitamment tandis que les flammes embrasent sa dépouille. En quelques secondes, il ne subsiste plus rien de lui, comme si cette nuit d'épouvante n'avait été qu'un affreux cauchemar. Mais à l'instant où Salam disparaît, vous sentez une vigueur nouvelle se répandre dans votre corps. Vous cherchez aussitôt du doigt les marques dans votre cou et vous réalisez qu'elles ont disparues. Une joie immense croît pour finalement exploser dans toute son ampleur lorsque vous prenez conscience de ce que cela signifie. Vous avez réussi ! Vous avez levé la malédiction avant qu'il ne soit trop tard ! Rendez-vous au [125](#).

## 38

Vous brandissez votre épée et vous portez un coup violent dans le dos de Goran. Sous le choc, ce dernier percute une étagère et pousse un braillement où se mêlent douleur et rage. Il parvient toutefois à se relever et, brandissant une matraque, vous tient en respect. L'aubergiste est un homme massif, qui a connu une vie rude, et a du apprendre à se défendre. La peur et la colère lui confèrent de surcroît un sursaut d'énergie et de courage. Néanmoins il n'est pas de taille à lutter avec un fin bretteur comme vous, même diminué par les circonstances. Le combat inégal ne se prolonge que quelques estocades avant que vous ne vous engouffriez dans une faille dans la défense de Goran. L'aubergiste pousse un râle d'agonie et tombe comme une masse, se figeant dans une position grotesque pour l'éternité. Vous contemplez le souffle court le corps étendu à vos pieds. *Ce combat vous a coûté 3 points d'Endurance.* Si vous avez survécu, effacez le code *Révélation* si vous l'aviez noté. Reste maintenant à savoir si vous aviez vu juste...

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Si vous avez noté le code Révélation :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Si vous n'avez pas ce code ou qu'il vous renvoie ici, poursuivez votre lecture.

La porte s'ouvre en grinçant, dévoilant une pièce étroite et encombrée. Votre chandelle éclaire une commode plus imposante que celle présente dans votre chambre, sur laquelle sont posées plusieurs poupées qui n'ont pas l'air d'avoir été manipulées depuis bien des années. Leurs yeux morts vous dévisagent de leurs regards fixes, vous mettant rapidement mal à l'aise. Vous posez alors les yeux sur le lit et vous distinguez une silhouette menue engoncée dans les draps. Vous vous trouvez dans la chambre d'Arabella, la fille de Goran. L'adolescente semble dormir à poings fermés et n'a pas bougé d'un iota depuis votre entrée. Vous ne sauriez malheureusement dire si sa respiration est régulière ou non car le vent qui se déchaîne au dehors couvre tout son. Vous allez donc en être réduit à un choix délicat.

Si vous décidez de la réveiller :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Si vous possédez un miroir, vous pouvez tenter de vérifier si Arabella se reflète bien dans la glace. Notez toutefois le numéro de ce paragraphe pour pouvoir y revenir ensuite :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Si vous êtes persuadé de vous trouver face au vampire, vous pouvez d'ores et déjà l'attaquer. Dans ce cas, vous bénéficierez de l'effet de surprise et vous pourrez ôter 1 point de vos éventuelles pertes d'*Endurance*. Reste évidemment à être sûr de votre coup...

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Enfin si vous estimez le choix trop hasardeux, vous pouvez aussi vous défilier silencieusement dans la cuisine. **Notez alors que pourrez revenir ultérieurement dans cette chambre.** Rendez-vous ensuite au [85](#).

## 40

Vous vous dirigez vers le comptoir et vous demandez à Goran de vous servir une pinte. Puis vous vous approchez du nain, qui lève les yeux en vous entendant approcher :

- Qu'est-ce que vous voulez ? J'aime pas être dérangé quand je bois.

Cet accueil agressif vous surprend. Généralement, les nains sont toujours heureux de partager un verre avec quelqu'un d'autre. Pour détendre l'atmosphère, vous dites :

- Je ne suis pas là vous déranger. Je vous offre votre prochain verre pour me faire pardonner.

Le nain vous dévisage quelques instants puis marmonne :

- Après tout, pourquoi pas...

Vous vous juchez sur un tabouret près de lui et du ton le plus déagagé que vous puissiez prendre, vous dites :

- Sacré temps n'est-ce pas ?

- Difficile de dire le contraire. Je m'appelle Radek, ajoute-t-il, faisant enfin un effort pour être aimable.

Vous vous présentez à votre tour tandis que l'aubergiste emmène les deux bières à votre compte. Vous bavardez ensuite de choses et d'autres et vous réalisez que le nain est décidément peu loquace, ou alors préoccupé par quelque problème. La bière que vous buvez est à l'image de la discussion, fade, mais elle vous permet tout de même de regagner *1 point d'Endurance*. Vous en venez alors à la véritable raison de votre entretien :

- Radek, pendant que je me reposais dans ma chambre, je suis certain que quelqu'un y a pénétré. Vous n'auriez pas une petite idée de qui il pouvait s'agir ?

Le nain secoue la tête, le visage impénétrable :

- Navré mais je peux pas vous aider. Je sais même pas quand vous êtes arrivé alors deviner qui a pu monter dans votre chambre... A part que c'était pas moi, je peux rien dire.

Vous remerciez malgré tout le nain et une fois votre chope vidée, vous vous éloignez du comptoir. *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection*. Revenez au [105](#).

## 41

- Vous avez de drôles d'idées vous, dit le nain d'un air circonspect. Enfin...

Il s'empare du miroir et se contemple dedans. Vous déplaçant légèrement, vous constatez que son visage se reflète bel et bien dans la glace. Vous pouvez rayer un suspect de votre liste.

- Maintenant, si ça ne vous dérange pas, je retourne me coucher, dit-il en baillant à s'en décrocher la mâchoire. Bonne nuit !

Vous n'avez plus rien à faire ici, aussi acquiescez-vous sans rien ajouter. *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection* et rendez-vous au [50](#) pour retourner au premier étage ou au [23](#) pour descendre au rez-de-chaussée.



La voix puissante de Goran recouvre soudain toutes les discussions :

- Le repas est prêt !

L'aubergiste a rapproché trois tables et aligné six chaises, recréant ainsi un banquet de fortune, afin de « se serrer les coudes » dicit ses propres mots. Cela ne semble pas réjouir tout le monde, néanmoins personne n'ose protester. Après quelques minutes de gêne mutuelle, les langues finissent par se délier et, au fil du temps, les conversations couvrent le hurlement du vent au dehors. Certains se montrent cependant nettement plus prolixes que d'autres. Ainsi l'homme vêtu de blanc ne prononce quasiment pas un mot du repas et semble se désintéresser totalement des discussions. Tout juste ouvre-t-il la bouche pour révéler qu'il se prénomme Salam et qu'il est herboriste. La jeune femme aux cheveux bruns, une Elfe des Bois du nom d'Enelya, ne parle pas beaucoup non plus mais ses yeux verts pétillent toutefois d'attention. Le nain, en revanche, bavarde pour trois et sa voix de stentor recouvre régulièrement toutes les autres. Il semble cependant plutôt sympathique ; il se prénomme Radek et vous apprenez qu'il est mineur dans des mines de cuivre, situées plus en altitude dans les montagnes. Le dernier homme enfin, un dénommé Abraham, vous raconte plusieurs de ses aventures. Il a visiblement beaucoup voyagé à travers l'Ancien Monde et rapporte de fascinants récits venus de lointains pays exotiques.

Pendant tout le repas, Goran s'active, apportant les plats mais restant aussi de longs moments près de la table à parler avec animation. Finalement, vous l'aviez jugé un peu vite ; il est certes bourru mais a un bon fond, vous n'en doutez pas. Sa fille Arabella est en revanche très discrète et si vous voyez plusieurs fois passer sa chevelure flamboyante, vous n'entendez pas le son de sa voix de tout le dîner.

La faim vous ayant déserté suite à votre morsure, vous vous forcez à ingurgiter un bouillon brûlant puis un ragoût plutôt fade, tandis que la tempête redouble de violence à l'extérieur. La charpente de l'auberge grince et vibre parfois dangereusement, comme si la vieille bâtisse menait un combat titanesque contre les éléments déchaînés. Mais tout aussi titanesque est l'effort que vous devez vous imposer pour demeurer calme, du moins en apparence. Vos yeux sautent néanmoins discrètement de visage en visage, de regards en regards, une tension croissante entravant vos pensées et vos sens. Mais vous ne remarquez rien d'anormal, ce qui accroît d'autant votre excitation et votre crainte.

Une fois les fruits des bois qui font office de dessert engloutis par les estomacs, l'assemblée commence lentement à se disperser. Salam et Enelya s'installent à une table et se mettent à discuter à voix basse. De leur côté, Radek et Goran s'accourent au bar. Abraham monte directement dans sa chambre. Quant à Arabella, elle a disparu en

cuisine sitôt le repas achevé. De votre côté, ce dîner vous a malgré tout permis de regagner 2 *points d'Endurance* mais vous vous sentez de plus en plus fiévreux. Ajoutez 2 *points à votre total d'Infection*. Vous vous tâtez, vous demandant s'il est préférable de remonter dans votre chambre faire le point ou de rejoindre un des deux groupes pour discuter.

Si vous montez finalement dans votre chambre, rendez-vous au [64](#).

Si vous vous dirigez vers le bar, rendez-vous au [88](#).

Si vous vous approchez plutôt de la table :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

## 43

Il réfléchit quelques instants puis secoue la tête à regret :

- J'avoue ne pas avoir la moindre idée. On ne surveille pas les gens d'une auberge où l'on va passer la nuit, vous le savez bien. Non je ne vois pas vraiment qui des cinq autres pourrait être votre homme. Ce Salam a une curieuse allure c'est vrai, mais ce n'est pas suffisant pour l'incriminer. De même la fille de l'aubergiste semble être l'innocence même mais là encore cela ne prouve rien.

- Vous n'avez relevé aucun fait, aucun comportement anormal ? insistez-vous, une pointe de découragement dans la voix.

Il secoue à nouveau la tête :

- Je ne vois pas ce que je pourrais vous dire. L'Elfe a un teint de cadavre mais c'est caractéristique de leur race, impossible de savoir s'il y a une raison plus obscure. Le Nain a été plutôt agressif au départ mais il s'est calmé à peu près au moment où vous êtes arrivé. Quant à l'aubergiste, je ne vois rien d'original dans son attitude.

Abraham se tait et le silence reprend ses droits. Cette discussion vire à l'impasse, il vous faut donc adopter une autre tactique. *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection.* Qu'allez-vous faire à présent ?

Si vous possédez un miroir, lui demander de se contempler dedans ?

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Ne rien répondre du tout et lui asséner un coup d'épée :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Vous excuser de l'avoir dérangé et quitter la chambre ? Rendez-vous au [50](#).

La terreur vous envahit lorsque vous voyez le vampire se relever, ayant retrouvé toute sa vigueur et toute sa morgue. Il esquisse un sourire grimaçant et vous sentez son ombre vous recouvrir, aussi grande et froide que la nuit d'hiver. Une douleur vive vous vrille tout le corps, comme s'il était transpercé d'aiguilles chauffées à blanc. La vie vous abandonne progressivement et bientôt vous vous évanouissez dans un éternel sommeil. En vous vidant de votre sang, le vampire vous a du moins préservé d'une existence semblable à la sienne et vous a offert le droit de reposer en paix. Votre aventure n'en est pas moins terminée...

## 45

Comme vous l'aviez remarqué, l'homme a décidément une bien étrange allure. Grand et mince comme un fil, accusant un certain âge, il porte une blouse usée mais d'un blanc encore éclatant. Il est en train d'examiner tout un assortiment de plantes, de champignons et autres roches qu'il a disséminés un peu partout sur la table. Relevant la tête en vous entendant approcher, il vous dévisage derrière de curieuses lunettes :

- Qu'y a-t-il pour votre service jeune homme ? Comme vous pouvez le voir, je suis assez occupé pour le moment.

Vous vous présentez en quelques mots et l'homme vous indique s'appeler Salam :

- Je suis un herboriste qui a acquis une certaine renommée. Vous n'avez jamais entendu parler de l'extrait de Mandragore ou de la potion de Serbala ?

Le ton de l'homme dégage une vanité qui vous déplaît souverainement et vous vous faites une joie de rétorquer ne pas le connaître.

- Vraiment ? Tout à fait surprenant à mon avis. A présent, si vous voulez bien m'excuser...

Le ton est sans équivoque et vous vous retenez pour ne pas vous éloigner. Ne tenant cependant pas à étirer la discussion plus que nécessaire, vous cessez de tourner autour du pot :

- Tandis que je me reposais à l'étage, quelqu'un est entré dans ma chambre. Auriez-vous une idée de qui cela pouvait être ?

- Pourquoi diable quelqu'un aurait-il pénétré dans votre chambre ? répond l'herboriste d'un ton soupçonneux mais visiblement enfin intéressé. Vous aurait-on dérobé quelque chose ?

- Eh bien... oui, en quelque sorte.

- Dans ce cas plaignez-vous à l'aubergiste ou à sa fille et cessez de m'importuner ! tranche-t-il sèchement.

- Vous n'avez vraiment vu personne emprunter l'escalier ? insistez-vous malgré tout.

- Si vous croyez que j'ai fait attention, répond-il d'un ton à nouveau peu accommodant. J'avais mieux à faire que surveiller le mouvement dans une auberge de bas étage. Demandez plutôt à des gens qui n'avaient que cela à penser.

- J'en conclus néanmoins que vous-même n'avez pas bougé d'ici ?

- Je n'ai pas levé le petit orteil de cette chaise. A présent, laissez-moi travailler en paix !

Inutile d'aller plus loin, vous vous éloignez de la table sans regrets. *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection.* Revenez au [105](#).

## 46

Vous revoilà dans le cellier, qui est maintenant désert. Hormis cet état de fait, rien ne semble avoir changé depuis votre dernière visite. Si vous n'avez pas encore fouillé cette pièce et que vous vouliez maintenant le faire, rendez-vous au [66](#). Dans le cas contraire, il ne vous reste plus qu'à retourner dans la cuisine. Rendez-vous alors au [85](#).

## 47

Vous tâchez maladroitement d'exposer votre cas et, lorsque vous prononcez le mot vampire, vous voyez le visage de votre interlocuteur se contracter nerveusement :

- C'est regrettable pour vous jeune homme mais je ne peux rien y faire.

- Pitié, dites-vous d'une voix que vous reconnaissez difficilement, j'ai besoin de votre aide. Si vous...

- J'ai dit que je ne pouvais pas vous aider, répète-t-il en haussant la voix et en se levant d'un bond. Alors, pour la dernière fois, sortez d'ici ou c'est moi qui vous chasse !

Il ne semble pas enclin à discuter et dans sa voix, vous percevez de la colère mais également une tension à fleur de peau. Si vous insistez une nouvelle fois, la confrontation deviendra inévitable. Si vous quittez la chambre, retournez au [50](#). Si vous restez pour affronter Salam, rendez-vous au [16](#).

## 48

Enelya pousse un cri de surprise mais esquive avec adresse votre premier coup. Elle virevolte tout autour de vous, son poignard dansant d'une main à l'autre, et ses cheveux volant autour de son visage. La jeune Elfe engage le combat avec toute l'habileté de longues heures consacrées à l'entraînement au maniement de la dague. Vous devez rapidement user de toute votre maîtrise pour ne pas vous laisser déborder. L'épée et le poignard s'entrechoquent, volent de l'un à l'autre, tels les figurants d'un ballet macabre. *Vous perdez 2 points d'Endurance.* Après un nombre d'assauts incertain, la confiance refait surface. Si Enelya ne manque en effet pas de technique, votre endurance est néanmoins supérieure à la sienne et déjà vous sentez la précision de ses assauts décroître. Bientôt, vous prenez clairement l'avantage et la jeune Elfe se retrouve acculée à la défensive. Vous portez une ultime estocade et votre lame transperce son ventre, tandis qu'elle pousse un cri aigu. Elle lâche son poignard qui retombe bruyamment sur le plancher et porte ses deux mains à sa blessure. Ses magnifiques yeux verts vous dévisagent d'un air incrédule puis ils se referment tandis que tout son corps se relâche. Enelya s'immobilise telle une fragile poupée de chiffon démembrée tandis que vous reprenez désespérément votre souffle. Le combat a été bien plus rude que vous ne l'escomptiez et vous avez du faire appel à toute votre habileté pour en sortir vainqueur. Reste maintenant à savoir si vous ne vous étiez pas trompé de cible...

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------



## 49

Cette chambre ressemble en tous points à celle où vous avez passé une partie de la nuit : un lit, une commode et une fenêtre fermée par un volet. Les murs sont cependant plus humides encore et il règne une odeur rance de renfermé. Le lit est encore fait et il n'y a nulle trace d'un quelconque bagage. Voilà qui est étrange car Goran vous avait pourtant stipulé que toutes ses chambres étaient occupées. Dans ce cas, où est donc passé le locataire ? Pourquoi n'est-il pas descendu dîner ? Et s'il n'a jamais existé, pourquoi l'aubergiste vous a-t-il menti ? Vous farfouillez dans la commode mais elle est aussi vide que le reste. Voilà un mystère qui s'ajoute aux nombreux autres de la nuit. *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection* et retournez dans le couloir. Rendez-vous au [50](#).

## 50

Vous êtes dans le couloir qui dessert les chambres. Il fait sombre et votre chandelle ne parvient à percer qu'une infime partie des ténèbres, ce qui n'est pas sans créer une ambiance angoissante. Le plancher craque sous vos pieds, vous faisant sans cesse sursauter et faisant bondir votre cœur dans votre poitrine. Vous sentez en outre vos forces s'amenuiser et votre front est toujours plus brûlant, comme si la fièvre qui vous consume se renforçait sans cesse. Tout cela ne vous incite guère à vous attarder plus que nécessaire.

S'il semble inutile de retourner dans votre chambre, vous pouvez en revanche pénétrer à votre guise dans celles des autres pensionnaires, les portes ne fermant pas de l'intérieur.

**Vous ne pouvez en revanche pas visiter à deux reprises la même pièce, sauf indication contraire.** Voici les possibilités qui s'offrent à vous :

- La chambre 1 : rendez-vous au [80](#).
- La chambre 2 : rendez-vous au [71](#).
- La chambre 3 : rendez-vous au [59](#).
- La chambre 4 : rendez-vous au [57](#).
- La chambre 5 : rendez-vous au [49](#).
- La porte sans numéro au fond du couloir : rendez-vous au [33](#).
- L'escalier vers la salle commune : rendez-vous au [36](#).

## 51

La voix puissante de Goran recouvre soudain toutes les discussions :

- Le repas est prêt !

L'aubergiste a rapproché trois tables et aligné six chaises, recréant ainsi un banquet de fortune, afin de « se serrer les coudes » dicit ses propres mots. Cela ne semble pas réjouir tout le monde, néanmoins personne n'ose protester. Après quelques minutes de gêne mutuelle, les langues finissent par se délier et, au fil du temps, les conversations couvrent le hurlement du vent au dehors. Certains se montrent cependant nettement plus prolixes que d'autres. Ainsi l'homme vêtu de blanc ne prononce quasiment pas un mot du repas et semble se désintéresser totalement des discussions. Tout juste ouvre-t-il la bouche pour révéler qu'il se prénomme Salam et qu'il est herboriste. La jeune femme aux cheveux bruns, une Elfe des Bois du nom d'Enelya, ne parle pas beaucoup non plus mais ses yeux verts pétillent toutefois d'attention. Le nain, en revanche, bavarde pour trois et sa voix de stentor recouvre régulièrement toutes les autres. Il semble cependant plutôt sympathique ; il se prénomme Radek et vous apprenez qu'il est mineur dans des mines de cuivre, situées plus en altitude dans les montagnes. Le dernier homme enfin, un dénommé Abraham, se montre lui aussi plutôt taciturne. Vous comprenez néanmoins qu'il est comme vous un aventurier et qu'il a beaucoup voyagé à travers l'Ancien Monde.

Pendant tout le repas, Goran s'active, apportant les plats mais restant aussi de longs moments près de la table à parler avec animation. Finalement, vous l'aviez jugé un peu vite ; il est certes bourru mais a un bon fond, vous n'en doutez pas. Sa fille Arabella est en revanche très discrète et si vous voyez plusieurs fois passer sa chevelure flamboyante, vous n'entendez pas le son de sa voix de tout le dîner.

La faim vous ayant déserté suite à votre morsure, vous vous forcez à ingurgiter un bouillon brûlant puis un ragoût plutôt fade, tandis que la tempête redouble de violence à l'extérieur. La charpente de l'auberge grince et vibre parfois dangereusement, comme si la vieille bâtisse menait un combat titanesque contre les éléments déchaînés. Mais tout aussi titanesque est l'effort que vous devez vous imposer pour demeurer calme, du moins en apparence. Vos yeux sautent néanmoins discrètement de visage en visage, de regards en regards, une tension croissante entravant vos pensées et vos sens. Mais vous ne remarquez rien d'anormal, ce qui accroît d'autant votre excitation et votre crainte.

Une fois les fruits des bois qui font office de dessert engloutis par les estomacs, l'assemblée commence lentement à se disperser. Salam et Enelya s'installent à une table et se mettent à discuter à voix basse. De leur côté, Radek et Goran s'accourent au bar. Abraham monte directement dans sa chambre. Quant à Arabella, elle a disparu en

cuisine sitôt le repas achevé. De votre côté, ce dîner vous a malgré tout permis de regagner 2 *points d'Endurance* mais vous vous sentez de plus en plus fiévreux. Ajoutez 2 *points à votre total d'Infection*. Vous vous tâtez, vous demandant s'il est préférable de remonter dans votre chambre faire le point ou de rejoindre un des deux groupes pour discuter.

Si vous montez finalement dans votre chambre, rendez-vous au [64](#).

Si vous vous dirigez vers le bar, rendez-vous au [88](#).

Si vous vous approchez plutôt de la table :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Vous voyez un éclair passer dans les yeux d'Abraham lorsque vous brandissez le miroir, mais vous ne sauriez dire de quoi il retourne. Sa voix a cependant quelque chose de changée tandis qu'il répond :

- Si vous insistez...

Il s'empare du miroir et avant que vous n'ayez pu esquisser un geste, le fracasse violemment sur le sol. Interloqué, vous le dévisagez, un mélange de peur et d'excitation vous envahissant. Un sourire de prédateur moule les lèvres d'Abraham, dévoilant deux canines proéminentes :

- Je n'ai pas pu terminer mon dîner tout à l'heure mais puisque vous vous servez sur un plateau...

Pour toute réponse vous brandissez rageusement votre épée. Le vampire tergiverse quelques secondes puis la bave aux lèvres, bondit sur vous, brandissant sa propre arme. Abraham conserve tous ses réflexes d'épéiste et vous devez user de tous les vôtres pour le maintenir à distance. Les lames s'entrechoquent dans un bruit de ferraille que vous entendez à peine, recouvert par la neige et le vent au dehors. A la lueur de votre chandelle, vos deux ombres virevoltent sur les murs et le plafond, se divisant et se multipliant sans cesse. Vous placez plusieurs banderilles qui font mouche mais vous subissez dans le même temps diverses blessures, plus ou moins sérieuses. Serrant les dents, vous vous efforcez de masquer votre douleur et poursuivez la lutte contre un adversaire à la souplesse et l'endurance à peine croyables. *Vous perdez 5 points d'Endurance.* Si vous êtes toujours en vie, l'épuisement vous guettant, vous jouez votre va-tout et dévoilez votre botte la plus redoutable. Vous détendant de tout votre long, vous faites jaillir votre épée en direction de son épaule droite. Il brandit sa propre arme pour parer votre coup mais au dernier moment, vous changez totalement d'angle d'attaque. Il tente vainement de réagir mais votre mouvement est d'une fulgurance imparable et la lame s'enfonce dans le côté gauche de son torse. Abraham pousse un gémissement de douleur et titube dangereusement, avant de se laisser choir, inerte. Le souffle court, vous pliez les genoux et respirez lentement, tentant de récupérer. Le combat s'est joué sur un fil et il a été bien prêt de casser pour vous. Mais il vous faut à présent en finir, et savoir si vous l'avez mené pour la bonne cause. Rendez-vous au [22](#).

## 53

Vous pénétrez dans une petite chambre, nettement plus exiguë que celle où vous avez passé une partie de la nuit. Elle est pour le moment vide ; toutefois le tablier suspendu à un crochet et l'emplacement de la pièce au rez-de-chaussée ne vous laissent guère de doutes quant à son occupant. Vous pouvez fouiller la chambre de Goran : rendez-vous alors au [98](#). Dans le cas contraire, il ne vous reste plus qu'à retourner dans la cuisine ; rendez-vous alors au [85](#).

## 54

Vous vous réveillez la bouche pâteuse, une douleur lancinante vous vrillant le crâne et un inquiétant sentiment de faiblesse habitant votre corps. *Votre total d'Infection augmente de 2 points.* Poussant un cri de rage, vous vous arrachez péniblement au lit et vous saisissez maladroitement de votre épée. Votre décision de participer au concours était stupide et elle vous en outre fait perdre un temps infiniment précieux. Pestant contre vous-même, vous vous dirigez en vacillant vers la porte. Tous les habitants de l'auberge ont maintenant dû regagner leurs chambres, ce qui va vous permettre de mener vos investigations sans être dérangé. Rendez-vous au [50](#).

*Si vous avez noté le code Progression, rendez-vous au [13](#). Dans le cas contraire, lisez ce qui suit.*

Vous tâchez maladroitement d'exposer votre cas et lorsque vous prononcez le mot vampire, Salam pousse un hurlement :

- Seigneur ! Arrière suppôt du mal !

Et, incrédule, vous le voyez se jeter sur vous, brandissant fiévreusement une curieuse amulette. Amulette qui n'a du reste aucun effet sur votre personne et vous la faites prestement sauter des mains de l'herboriste. Visiblement stupéfait, ce dernier s'immobilise net :

- Comment est-ce possible ? Aucun vampire ne peut résister aux objets consacrés.

- Je n'en suis pas encore tout à fait un, haletez-vous, mais cela ne saurait tarder.

Salam vous dévisage l'air incertain. Il semble hésiter à vous faire confiance et vous insistez :

- J'ai vraiment besoin de toute l'aide qu'on pourra m'apporter. Vous êtes herboriste, n'avez-vous pas des plantes pouvant retarder le mal ?

Il pousse un soupir et secoue la tête, visiblement contrarié. Finalement, après quelques instants de réflexion, il lâche :

- Très bien, autant vous dire la vérité, après tout cela ne changera rien. Je ne suis pas plus herboriste que vous. Je me sers uniquement de cette couverture pour voyager sans être inquiété. En vérité, je suis un chasseur de vampires.

Voilà qui est pour le moins surprenant ! Voyant votre étonnement il poursuit :

- Je traque les vampires depuis le jour où l'un de ces monstres a eu raison de ma sœur. C'était un ange de douceur, qui n'avait jamais fait de mal à quiconque. Lorsqu'on me l'a enlevée, j'ai su à quoi ma vie serait destinée. J'ai tué plus de vampires que vous ne pouvez l'imaginer et si je suis venu dans cette région désolée, c'est parce que je savais que l'un d'eux y sévissait. Je n'imaginai cependant pas le rencontrer dans cette auberge. Avez-vous une idée de son identité ?

- Rien de bien précis malheureusement, répondez-vous. Quelques soupçons mais aucune certitude.

Il secoue à nouveau la tête, semblant réfléchir profondément. Puis d'une voix plus ferme :

- Écoutez, prenez ce pieu et allez-vous-en. Je ne peux rien faire d'autre pour vous. Les vampires sont des êtres rusés et votre parole ne me suffit pas pour vous accorder ma confiance. Je vous souhaite bonne chance si votre histoire est véridique et si vous veniez à échouer, vous me trouverez bientôt sur votre route.

Vous vous saisissez du pieu qu'il vous tend (*notez-le sur votre Feuille d'Aventure*), et il ajoute :

- Un dernier conseil. Soyez vigilant en interrogeant les autres, car ce sont les petits signes qui trahissent les vampires. Contrairement aux légendes, il n'y a pas que l'ail ou



les miroirs qui permettent de les démasquer. Surveillez et relevez tous les détails étranges ou illogiques que vous verrez, et tâchez d'en tirer des conclusions. Les pouvoirs des vampires sont aussi plus étendus que la simple immortalité ; ils peuvent entre autres lire dans les pensées, vous faire oublier que vous les avez vus, ou encore se changer en brouillard.

Vous acquiescez à ces informations tout en réfléchissant attentivement. *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection et notez le code Confidences.* Après tout, quelle preuve avez-vous que Salam n'est pas le vampire que vous recherchez ? Son amulette peut être fausse, ce qui expliquerait qu'elle ne vous ait pas repoussé ! Vous n'avez de même que sa parole quant à la véracité de son histoire et le pieu peut être un moyen de détourner l'attention. Mais si vous demeurez plus longtemps dans la pièce, vous ne pourrez esquiver un combat. Le chasseur de vampire vous dévisage attentivement, ses petits yeux froids suivant vos moindres faits et gestes.

Si vous quittez finalement la chambre, retournez au [50](#). Si vous décidez d'affronter Salam, rendez-vous au [93](#).

## 56

Vous sentez soudain la tête vous tourner. Cela fait maintenant de longues minutes que vous luttez contre cette sensation d'étourdissement et les forces vous manquent désormais. Dans un ultime râle, vous sentez vos jambes fléchir et vous tombez tête la première sur le sol froid. Vous demeurez conscient quelques ultimes secondes avant que la vie ne vous abandonne. Tout devient noir. Rendez-vous au [63](#).

## 57

*Si vous avez noté le code Sursis, rendez-vous au [3](#).*

Vous posez la main sur la poignée et vous pénétrez silencieusement dans la chambre. Votre chandelle illumine la pièce, de la commode aux draps défaits du lit... en passant par le regard incertain d'Enelya braqué sur vous ! Assise sur le sommier, les yeux encore lourds de sommeil, la jeune Elfe vous interpelle d'une voix où perce l'inquiétude :

- Pourrais-je savoir ce que vous faites dans ma chambre ?

Vous pestez intérieurement ; vous aviez en effet oublié que les Elfes disposaient d'une ouïe particulièrement développée. Voilà qui complique sérieusement votre tâche car Enelya semble maintenant peu encline à écouter vos explications. Comme pour confirmer cet état de fait, elle brandit d'une main tremblante un poignard à lame recourbée et réitère sa question :

- Vous êtes sourd ? Que faites-vous dans ma chambre ?

Il va falloir vous montrer diplomate pour la convaincre, d'autant plus que votre pâleur ne plaide pas en votre faveur. Si vous tâchez d'y parvenir en racontant votre histoire :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Si jugeant que la situation est compromise, vous préférez passer à l'attaque le premier :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Vous pouvez également quitter sans tarder la chambre, après vous être excusé.

Retournez alors au [50](#).

## 58

Goran vous tend un tabouret et vous vous juchez dessus tandis qu'il dispose une dizaine de chopes à portée de votre main. Vous déposez vos trois pièces trébuchantes sur le comptoir, où elles rejoignent celles déposées par vos deux concurrents. Puis, levant le bras, l'aubergiste décompte :

- Attention ; cinq, quatre, trois, deux, un... partez !

Aussitôt, vous vous saisissez de votre première chope et vous la portez hâtivement à votre bouche, observant du coin de l'œil Radek et Goran faire de même. La bière a un goût assez fade mais vous n'êtes pas là pour ravir votre palais aussi en faites-vous totalement abstraction. Vous faites la course en tête jusqu'à mi-parcours, lorsque les choses commencent à se gâter. L'alcool combiné à votre état d'épuisement général et à la morsure du vampire produisent un mélange détonnant sur votre organisme déjà mal en point. Vous sentez soudain la tête vous tourner et vous lâchez la chope que vous vous apprêtiez à porter à votre bouche. Vous tentez vainement de vous agripper aux rebords du comptoir, mais vous glissez et soudain tout devient noir.

Vous émergez de votre sommeil forcé durant quelques secondes pour sentir qu'on vous dépose sur un lit. Lever la tête est un effort surhumain et vous distinguez vaguement les visages mi-figue mi-raisin de Goran et Radek vous contempler. Puis tout se brouille à nouveau. Ôtez 2 points à votre total d'Endurance. Si vous aviez déjà bu une bière en compagnie de Radek, rendez-vous au [63](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [54](#).

## 59

*Si vous avez le code Rencontre, rendez-vous au [27](#). Sinon lisez ce qui suit.*

Cette chambre est vide. Le lit est défait, preuve toutefois que quelqu'un y a dormi et les draps sont encore chauds. Un grand sac à dos est posé au pied de la commode et vous n'avez aucun scrupule à l'ouvrir. Son contenu vous renseigne sur son propriétaire ; pic à tête, pic à veine, rivelaïne, aiguille, masse et divers échantillons de roches. Pas de doute, vous vous trouvez dans la chambre de Radek. L'aiguille ferait un pieu tout à fait convenable et vous pouvez si vous le souhaitez vous en emparer. (*notez-là dans ce cas sur votre Feuille d'Aventure*) Vous vous posez également quelques questions quant à l'absence du nain ; où peut-il bien être à cette heure de la nuit ? Vous n'obtiendrez pas de réponse immédiate et vous ne pouvez vous offrir le luxe d'attendre le retour de Radek. Inutile donc de traîner ici ; *ajoutez 1 point à votre total d'Infection* et retournez au [50](#). **Notez toutefois que vous pourrez revenir dans cette chambre si vous le souhaitez.**

- Votre auberge a un nom original, dites-vous pour relancer la discussion.

Goran émet un rire bref :

- Ouais, c'est ce que tout le monde dit. Mais faut voir les choses en face, personne viendrait dormir de son plein gré dans un endroit pareil ! On est loin du monde civilisé ici.

- Pourquoi vous y être installé dans ce cas ?

- Disons que j'aime la solitude, ou plutôt la solitude à deux si vous voyez ce que je veux dire.

Il désigne de la tête la jeune fille à la chevelure rousse.

- C'est ma fille Arabella. La plus brave fille qui soit, une fille comme y en a pas deux. On s'entend très bien elle et moi, ça permet de trouver le temps moins long. Et puis, poursuit-il, y a aussi des avantages, par exemple y a pas de bandits ou autres sauvages dans les parages, qu'est-ce qu'ils viendraient y faire ? Et vu que les taxes des grandes villes sont pas prêtes d'arriver, on s'y retrouve plus ou moins question monnaie.

- C'est un choix égoïste pour votre fille non ? relevez-vous d'un ton neutre.

L'aubergiste fait la moue :

- C'est vrai que c'est peut-être pas facile tous les jours, mais le travail de l'auberge est une sacrée occupation. Et puis ça me permet de la tenir éloignée du grand monde, où il se passe des choses pas toujours saines.

- Et qu'est devenue sa mère ? risquez-vous.

Une ombre passe sur son visage :

- Ma femme est morte quand Arabella avait deux ans, d'une pneumonie. Je préfère pas en parler, si cela vous dérange pas.

Vous sentez que le sujet est sensible chez votre hôte et vous détournez aussitôt la discussion :

- Cela doit être rare pour vous de remplir votre auberge ?

- Pour ça oui, s'exclame-t-il en se grattant la tête. Ça doit être la deuxième ou la troisième fois seulement depuis que je me suis installé. Ça donne au moins un bon côté à cette maudite tempête ! Jamais vu un vent pareil, vous pouvez me croire.

Vous en venez alors au sujet qui vous intéresse, tâchant de parler d'une voix dégagée.

- Pendant que je dormais, j'ai cru entendre quelqu'un pénétrer dans ma chambre. Est-ce qu'un de vos pensionnaires est monté en haut pendant que j'y étais ?

- Croyez-bien que je regrette, répond-il d'un air sincèrement désolé, mais j'ai pas fait attention. J'ai passé mon temps à préparer le repas et servir à boire à ce nain, Radek. Tiens, ça me fait penser qu'à un moment je l'ai plus vu celui-là. Peut-être bien qu'il est monté, où il pouvait être autrement ?

Vous hochez la tête, songeur, et l'aubergiste en profite pour s'esquiver en cuisines. Ajoutez 1 point à votre total d'Infection. Revenez maintenant au [105](#).

## 61

Vous brandissez votre outil et vous placez l'extrémité pointue sur la poitrine inerte. Votre main tremble et vous devez vous y reprendre à trois fois avant de parvenir au résultat escompté. Le moment crucial est maintenant venu. Vous rassemblez les forces qu'il vous reste et, utilisant la garde de votre épée comme marteau de fortune, vous frappez.

Le pieu improvisé s'enfonce sans résistance dans le cœur endormi, faisant jaillir un flot de sang. Goran se redresse telle une hideuse montre à ressort et vous contemple d'un air ébahi, lointain. Vous lisez dans ses yeux hagards la colère, la peur mais aussi ; du moins vous semble-t-il ; une certaine approbation. Il tente de dire quelque chose et un ultime mot franchit ses lèvres tremblantes :

- Ara...bella...

Tout son corps se décontracte alors tandis que sa chair se met à se consumer. Vous reculez précipitamment tandis que les flammes embrasent sa dépouille. En quelques secondes, il ne subsiste plus rien de lui, comme si cette nuit d'épouvante n'avait été qu'un affreux cauchemar. Mais à l'instant où Goran disparaît, vous sentez une vigueur nouvelle se répandre dans votre corps. Vous cherchez aussitôt du doigt les marques dans votre cou et vous réalisez qu'elles ont disparues. Une joie immense croît pour finalement exploser dans toute son ampleur lorsque vous prenez conscience de ce que cela signifie. Vous avez réussi ! Vous avez levé la malédiction avant qu'il ne soit trop tard ! Rendez-vous au [125](#).

## 62

Vous tâchez maladroitement de lui exposer votre cas, en bégayant quelque peu et en étant assez confus. Vous voyez néanmoins le teint vermeil d'Enelya s'éclaircir au fur et à mesure que vous parlez. Lorsque vous avez achevé votre laborieux exposé, elle vous dit d'une voix apparemment émue :

- Vous avez bien fait de venir me trouver. Les Vampires sont des créatures abjectes, qui déséquilibrent l'ordre établi par la Nature. C'est un devoir de les combattre où qu'ils se trouvent.

Vous attendez, espérant une aide matérielle ou du moins quelques informations. Mais la jeune Elfe se contente de dire :

- Je ne peux vous accompagner, car c'est à vous et vous seul de réparer le mal qui vous a été fait. Que la grâce des Elfes vous accompagne et vous protège dans votre quête.

*Ajoutez 1 point à votre total d'Infection.* Vous êtes quelque peu déçu par cette entrevue, qui n'a pas eu les résultats escomptés. Vous n'avez rien appris d'intéressant et vous ne savez en outre toujours pas si vous pouvez ou non vous fier à Enelya.

Vous pouvez à présent quitter la chambre, après avoir remercié la jeune Elfe une dernière fois. Rendez-vous alors au [50](#).

En revanche si, malgré la gentillesse affichée d'Enelya, vous la soupçonnez toujours, vous pouvez vous attarder quelques instants et accomplir une autre action.

Si vous possédez par exemple un miroir, vous pouvez lui demander de se contempler dans la glace. Rendez-vous pour cela au [104](#).

Si vous allez jusqu'à l'attaquer :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------



## 63

Soudain, vous vous réveillez, une sensation de profonde faiblesse dans tout le corps. Vos membres sont lourds, vos yeux vous brûlent et vous avez soif. Ouvrant péniblement les yeux, vous constatez alors que vous êtes entouré par plusieurs personnes. La lueur des chandelles vous aveugle et vous ne pouvez distinguer les visages qui vous surplombent. Essayant de vous lever, vous réalisez avec horreur que vos bras et vos jambes sont maintenues comme par un étau. Vous criez aux étrangers d'une voix faible, lointaine, de vous relâcher mais en pure perte. Au contraire, vous sentez soudain un objet pointu et froid se presser contre votre poitrine mise à nue. A travers un brouillard lumineux, vous entendez une voix vaguement familière dire :

- Passez-moi le marteau.

Après une poignée de secondes interminables, une douleur vous vrille brutalement le cerveau, et vous sentez le goût amer et cuivré du sang remonter dans votre bouche avec une violence inouïe. Puis tout se fond dans les ténèbres les plus absolues, au delà même de la pensée. Votre aventure est terminée.

## 64

Une fois de retour dans votre mansarde, vous fermez la porte et vous asseyez sur le lit, le souffle court. Le dîner vous a peut-être permis de lever quelques suspicions mais encore rien de définitif. De toute manière, il vous faut à présent attendre que tout le monde soit couché. Ensuite seulement, vous pourrez mener en toute discrétion vos investigations, et démasquer la créature qui rôde.

Vous patientez donc, et patientez jusqu'à vous-même perdre patience. Le hurlement languissant de la tempête vous empêche d'entendre la vie de l'auberge et vous ignorez donc si les autres habitants ont tous regagné leurs chambres. Vous comptez intérieurement jusqu'à deux cent puis décidez qu'il en est assez. Vous ne supporterez pas plus longtemps cette inactivité pesante et votre front est maintenant brûlant. *Votre total d'Infection augmente de 1 point.* Lorsque vous vous levez, vous sentez votre estomac se contracter violemment. Dans un hoquet incontrôlable, vous rendez d'une traite votre repas sur le plancher. *Vous perdez 2 points d'Endurance.* Vous vous sentez plus faible encore et vos jambes flageolent tandis que vous vous redressez péniblement. Serrant les dents, vous vous dirigez vers la porte et vous partez sur les traces du vampire. Rendez-vous au [50](#).

## 65

Enelya esquisse un sourire approbateur :

- Volontiers, cela vous permettra d'éliminer une suspecte.

Vous constatez en effet que le reflet de la jeune Elfe est tout à fait visible dans la glace.

Voilà qui est un soulagement car vous préférez que cette jeune femme sympathique ne soit pas le monstre que vous traquez.

- Bonne chance, vous dit-elle simplement avec un petit geste de la tête.

Vous la remerciez encore de son présent puis vous retournez sans perdre plus de temps dans le couloir. *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection* et rendez-vous au [50](#).

## 66

Vous perdez un temps qui pourrait s'avérer précieux et ce en pure perte. Du moins le pensez-vous jusqu'à ce que ; par pur hasard ; vous mettiez la main sur des fleurs de lavande. Goran les conserve sans doute pour parfumer ses plats mais il s'agit également de plantes cicatrisantes. Vous en appliquez sur votre gorge meurtrie et vous sentez un influx d'énergie vous ragaillardir. *Vous gagnez 4 points d'Endurance.* Puis sans perdre davantage de temps vous remontez en quatrième vitesse dans la cuisine. *Ajoutez 2 points à votre total d'Infection* et rendez-vous au [85](#).

Vous vous dirigez vers le comptoir et vous demandez à Goran de vous servir une pinte. Puis vous vous approchez du nain, qui lève sa chope en vous voyant approcher :

- A la vôtre l'ami ! Elle n'est pas fameuse mais ça réchauffe là où ça passe, ça c'est sûr !

Vous vous installez sur une chaise à coté du nain, qui poursuit son monologue :

- Le travail ça donne soif, mais comme c'est aussi la santé, on peut dire que la santé donne soif, ah ah ah. Et je peux vous affirmer que je suis en excellente santé, hé hé !

Et sur ce, il commande une autre bière, tandis que vous lui demandez son nom :

- Radek mon capitaine ! Mineur, chasseur, et à mes heures perdues mélomane, pour vous servir ! Et vous-même mon cher ?

Vous vous présentez en quelques mots et il éclate d'un rire gras :

- Ah, je vois le genre ! Aventurier sans peur ni reproche, redresseur de torts et tout le tremblement ?

Vous marmonnez un vague assentiment et son esclaffement redouble :

- Eh bien, laissez-moi vous dire que je vous tire mon chapeau ! Pour ma part, j'avoue volontiers être vénal, froussard et malhonnête. Ce qui n'empêche pas qu'on peut s'entendre non ?

Le nain s'avère effectivement plutôt sympathique et malgré votre situation précaire, vous passez un agréable moment à discuter avec lui. La bière est en revanche fade mais Radek ne semble pas s'en formaliser outre mesure. *Elle vous permet tout de même de regagner 1 point d'Endurance.* Vous en venez alors à la véritable raison de votre entretien :

- Radek, pendant que je me reposais dans ma chambre, je suis certain que quelqu'un y a pénétré. Vous n'auriez pas une petite idée de qui il pouvait s'agir ?

Le nain réfléchit puis secoue négativement la tête :

- Franchement je préfère ne pas vous mentir, c'est non. Je suis resté à ce comptoir depuis un sacré bout de temps et je ne vous ai même pas vu arriver. Alors pour savoir si quelqu'un est monté en haut... Quoique maintenant que j'y pense...

- Oui ? le pressez-vous.

- Eh bien, ce n'est peut-être pas grand-chose mais deux ou trois fois, j'ai du attendre un bout de temps avant que l'aubergiste ne revienne me servir. Je sais pas si c'était parce qu'il était en cuisines ou ailleurs mais ça m'a mis les nerfs en pelote. Je déteste attendre quand je bois ou je mange.

Songeur, vous notez dans un coin cette information tandis que vous finissez votre chope. Une fois celle-ci vide, vous saluez le nain, et vous éloignez du comptoir. *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection.* Revenez au [105](#).

La voix puissante de Goran recouvre soudain toutes les discussions :

- Le repas est prêt !

L'aubergiste a rapproché trois tables et aligné six chaises, recréant ainsi un banquet de fortune, afin de « se serrer les coudes » dicit ses propres mots. Cela ne semble pas réjouir tout le monde, néanmoins personne n'ose protester. Après quelques minutes de gêne mutuelle, les langues finissent par se délier et, au fil du temps, les conversations couvrent le hurlement du vent au dehors. Certains se montrent cependant nettement plus prolixes que d'autres. Ainsi l'homme vêtu de blanc ne prononce quasiment pas un mot du repas et semble se désintéresser totalement des discussions. Tout juste ouvre-t-il la bouche pour révéler qu'il se prénomme Salam et qu'il est herboriste. La jeune femme aux cheveux bruns, une Elfe des Bois du nom d'Enelya, ne parle pas beaucoup non plus mais ses yeux verts pétillent toutefois d'attention. Le nain, en revanche, bavarde pour trois et sa voix de stentor recouvre régulièrement toutes les autres. Il semble cependant plutôt sympathique ; il se prénomme Radek et vous apprenez qu'il est mineur dans des mines de cuivre, situées plus en altitude dans les montagnes. Le dernier homme enfin, un dénommé Abraham, vous raconte plusieurs de ses aventures. Il a visiblement beaucoup voyagé à travers l'Ancien Monde et rapporte de fascinants récits venus de lointains pays exotiques.

Pendant tout le repas, Goran s'active, apportant les plats mais ne parle pas beaucoup, semblant plongé dans ses pensées. Peut-être a-t-il des soucis du fait de la tempête ou des ennuis personnels mais il est loin de l'image habituelle de l'aubergiste accueillant et spontanée. Sa fille Arabella est elle aussi très discrète et si vous voyez plusieurs fois passer sa chevelure flamboyante, vous n'entendez pas le son de sa voix de tout le dîner.

La faim vous ayant déserté suite à votre morsure, vous vous forcez à ingurgiter un bouillon brûlant puis un ragoût plutôt fade, tandis que la tempête redouble de violence à l'extérieur. La charpente de l'auberge grince et vibre parfois dangereusement, comme si la vieille bâtisse menait un combat titanesque contre les éléments déchaînés. Mais tout aussi titanesque est l'effort que vous devez vous imposer pour demeurer calme, du moins en apparence. Vos yeux sautent discrètement de visage en visage, de regards en regards, une tension croissante entravant vos pensées et vos sens. Mais vous ne remarquez rien d'anormal, ce qui accroît d'autant votre fébrilité et votre crainte.

Une fois les fruits des bois qui font office de dessert engloutis par les estomacs, l'assemblée commence lentement à se disperser. Salam et Enelya s'installent à une table et se mettent à discuter à voix basse. De leur côté, Radek et Goran s'accourent au bar. Abraham monte directement dans sa chambre. Quant à Arabella, elle a disparu en

cuisine sitôt le repas achevé. De votre côté, ce dîner vous a malgré tout permis de regagner 2 *points d'Endurance* mais vous vous sentez de plus en plus fiévreux. Ajoutez 2 *points à votre total d'Infection*. Vous vous tâtez, vous demandant s'il est préférable de remonter dans votre chambre faire le point ou de rejoindre un des deux groupes pour discuter.

Si vous montez finalement dans votre chambre, rendez-vous au [64](#).

Si vous vous dirigez vers le bar, rendez-vous au [88](#).

Si vous vous approchez de la table :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

## 69

D'un œil attentif vous contemplez les deux protagonistes se livrer un duel engagé, où les chopes remplacent les épées. La lutte est implacable et la compétition reste longtemps indécise. Radek remporte finalement le concours, avec une avance toutefois infime sur Goran. Beau joueur malgré sa défaite, ce dernier félicite son adversaire et les deux compères quittent le bar. Si l'aubergiste affiche une démarche quelque peu chancelante, le nain semble en revanche parfaitement sobre. De votre côté, vous décidez de les imiter et de monter dans votre chambre faire le point. Du coin de l'œil, vous notez que le nain occupe la chambre numéro 3. *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection* et rendez-vous au [64](#).



## 70

Faisant jaillir votre épée, vous portez un coup brutal à votre adversaire. Poussant un cri de douleur, Abraham s'extirpe immédiatement du lit, vous surprenant totalement de par sa vitesse, et parvient à se saisir de sa propre épée. Un rictus sauvage déforme son visage et sa manière de brandir sa lame indique qu'il est un fin bretteur en dépit de sa blessure. Plus question de renoncer à présent ; vous allez devoir l'affronter dans un duel à mort. Comme vous l'aviez pressenti, le combat s'annonce d'emblée périlleux. Abraham conserve tous ses réflexes d'épéiste et vous devez user de tous les vôtres pour le maintenir à distance. Les lames s'entrechoquent dans un bruit de ferraille que vous entendez à peine, recouvert par la neige et le vent au dehors. A la lueur de votre chandelle, vos deux ombres virevoltent sur les murs et le plafond, se divisant et se multipliant sans cesse. Vous placez plusieurs banderilles qui font mouche mais vous subissez dans le même temps diverses blessures, plus ou moins sérieuses. Serrant les dents, vous vous efforcez de masquer votre douleur et poursuivez la lutte contre un adversaire à la souplesse et l'endurance remarquables. *Vous perdez 3 points d'Endurance.* Si vous êtes toujours en vie, l'épuisement vous guettant, vous jouez votre va-tout et abattez votre botte la plus redoutable. Vous détendant de tout votre long, vous faites jaillir votre épée en direction de son épaule droite. Il brandit sa propre arme pour parer votre coup mais au dernier moment, vous changez totalement d'angle d'attaque. Il tente vainement de réagir mais votre mouvement est d'une fulgurance imparable et la lame s'enfonce dans le côté gauche de son torse. Abraham pousse un gémissement de douleur et titube dangereusement, avant de se laisser choir inerte. Le souffle court, vous pliez les genoux et respirez lentement, tentant de récupérer. Le combat s'est joué sur un fil et il a été bien prêt de casser pour vous. Mais il faut maintenant savoir si vous avez terrassé la bonne personne. Lentement vous vous redressez et posez à nouveau votre regard sur le corps sans vie à vos pieds...

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

# 71

Lorsque vous pénétrez dans la chambre, vous avez la surprise de voir que son occupant n'est pas plongé dans le sommeil. Debout à côté du lit aux draps défaits, Salam est en train de mettre de l'ordre dans un sac nettement plus volumineux que le votre. Il interrompt sa tâche en vous voyant entrer et dans ses yeux se lisent stupeur et méfiance :  
- Cela vous arrive souvent de vous introduire chez les gens au milieu de la nuit ? Que voulez-vous ?

Tandis que vous réfléchissez à votre réponse, vous songez que vous pourriez lui retourner la question. L'heure est bien tardive pour préparer ses bagages ou ranger ses affaires. N'était-il pas justement en train de guetter votre arrivée, se repaissant de votre fluide vital ?

- Que voulez-vous ? répète Salam d'un ton cette fois nettement hostile, la main droite ostensiblement plongée dans le sac.

Vous avez le choix entre trois solutions : lui révéler la vérité, vous excuser et retourner dans le couloir ou bien l'attaquer. C'est là une décision qui peut être lourde de conséquences aussi réfléchissez bien.

Si vous tachez de lui expliquer votre cas :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Si vous retournez dans le couloir, rendez-vous au [50](#).

Si vous l'attaquez :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

- Vous devez m'aider, haletez-vous. Un vampire m'a attaqué pendant la nuit et il m'a mordu.

Vous lui présentez les marques dans votre cou pour qu'il vérifie vos allégations et vous poursuivez fiévreusement :

- Je dois le retrouver avant l'aube, et le tuer. Avez-vous une idée, un soupçon, un détail qui puisse me permettre de l'identifier ?

Vous voyez le teint du nain pâlir légèrement et c'est d'une voix moins assurée qu'il répond :

- Désolé de vous décevoir mon vieux, mais rien ne me vient pour l'instant.

Radek semble en fait plutôt inquiet et vous comprenez soudain qu'il a peur de vous, ou de ce que vous êtes sur le point de devenir. Vous tâchez de le rassurer mais rien n'y fait, il ne vous dira rien. Vous n'avez plus guère d'alternatives à présent. Vous pouvez le laisser là et poursuivre vos recherches ; rendez-vous au [87](#). Vous pouvez également l'attaquer :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

## 73

La terreur vous envahissant totalement, vous tournez le dos à une mort certaine et vous vous lancez dans une fuite éperdue à travers la neige. Dans votre dos, vous entendez Vasaral éclater d'un rire malveillant. Vous n'avez pas fait plus de dix mètres lorsque vous voyez de nombreuses petites lumières s'illuminer tout autour de vous. Puis une série de grondements couvre le vacarme de la tempête et vous comprenez que les lueurs sont les yeux des loups qui vous ont cerné. Vasaral se tient au delà du cercle et sa voix douce susurre :

- Le repas est servi mes enfants...

Vous brandissez votre outil et vous placez l'extrémité pointue sur la poitrine inerte. Votre main tremble et vous devez vous y reprendre à trois fois avant de parvenir au résultat escompté. Le moment crucial est maintenant venu. Vous rassemblez les forces qu'il vous reste et, utilisant la garde de votre épée comme marteau de fortune, vous frappez.

Le pieu improvisé s'enfonce sans résistance dans le cœur endormi, faisant jaillir un flot de sang. Arabella ouvre brusquement les yeux, dévoilant des pupilles rougeoyantes, qui redeviennent bientôt d'un bleu azur. Vous contemplant une dernière fois avec un visage humain elle prononce sa dernière parole:

- Merci.

Puis le corps tout entier de la jeune fille se met à frémir, tandis que sa chair se met à se consumer. Vous reculez précipitamment tandis que les flammes embrasent sa dépouille. En quelques secondes, il ne subsiste plus rien d'elle, comme si cette nuit d'épouvante n'avait été qu'un affreux cauchemar. Mais à l'instant où Arabella disparaît, vous sentez une vigueur nouvelle se répandre dans votre corps. Vous cherchez aussitôt du doigt les marques dans votre cou et vous réalisez qu'elles ont disparues. Une joie immense croît pour finalement exploser dans toute son ampleur lorsque vous prenez conscience de ce que cela signifie. Vous avez réussi ! Vous avez levé la malédiction avant qu'il ne soit trop tard ! Rendez-vous au [125](#).

## 75

Vous avalez d'un pas vif les marches et vous débouchez dans une pièce obscure. Votre chandelle éclaire les poutres dégoulinantes d'humidité au plafond et les caisses entreposées dans tous les recoins, tandis que votre odorat est agressé par une tenace odeur de moisi. L'étanchéité du toit est mise à rude épreuve par la tempête et des gouttes de neige fondue s'écoulent à divers endroits, formant des flaques croissantes. Des seaux ont d'ailleurs été placés à divers endroits pour éviter de trop souiller le plancher. En résumé l'endroit est pour le moins sinistre et vous êtes tenté de retourner à l'étage dans l'instant. Le grenier est de plus apparemment vaste, trop vaste pour que vous puissiez le fouiller convenablement.

Si malgré tout, vous voulez l'explorer et si vous avez noté le code *Combat* :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Si vous n'avez pas inscrit ce code :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Si vous préférez retourner au premier étage, *ajoutez 1 point à votre total d'Infection* et rendez-vous au [50](#). **Notez toutefois bien que vous pourrez revenir dans le grenier si vous le souhaitez.**

## 76

Radek tend les mains pour s'emparer de la glace mais ; apparemment sans geste intentionnel ; la laisse choir sur le plancher, où elle se brise en mille morceaux. Consterné, vous voyez disparaître l'unique objet qui, du moins le pensiez-vous, pouvait vous permettre d'identifier le vampire. (*rayez-là de votre Feuille d'Aventure*)

- Quel maladroit je fais, dit-il en secouant la tête, visiblement navré. Décidément, il faut que je retourne me coucher.

De votre côté, vous vous posez des questions légitimes sur cette supposée maladresse.

En était-ce vraiment une ou plutôt un réflexe de survie d'un vampire qui se sentait débusqué ? *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection.* Il vous faut prendre rapidement une décision difficile, qui se résume au final à deux possibilités. Si vous le laissez se recoucher, rendez-vous au [50](#) pour retourner dans le couloir du premier étage ou au [23](#) pour descendre au rez-de-chaussée. Si vous attaquez Radek :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Songeur, vous contemplez le corps immobile à vos pieds. Tandis que vous vous demandez comment savoir si vous avez bien éliminé le vampire, un sentiment de malaise vous gagne. Vous aviez toujours entendu dire que les créatures de la nuit disposaient de moyens hors du commun pour échapper à leurs agresseurs. Or le cadavre devant vous ne se change pas en fumée ou en chauve-souris mais demeure au contraire totalement inerte. Une idée vous vient alors et vous vous approchez à pas feutrés. Les vampires craignent la lumière du soleil et, par voie de conséquence, le feu. Vous approchez l'embout flamboyant de votre chandelle, qui entre en grésillant au contact de la peau de votre victime. L'épiderme devient rapidement noir et une odeur épouvantable s'élève, mais le corps n'esquisse toujours aucun mouvement. Lentement ; mais encore trop vite à votre goût ; vous prenez conscience de la réalité : vous vous êtes trompé. Vous avez tué une personne parfaitement normale et non le vampire que vous recherchiez. Une violente nausée vous saisit et vous vous écartez du cadavre comme si vous veniez vous même de vous brûler. Il vous faut un certain temps avant de retrouver la pleine maîtrise de vous-même et de résonner à nouveau logiquement. Votre victime innocente restera morte quels que soient vos remords, tandis que le vampire est toujours dans la nature. Vous avez encore le temps de sauver votre peau et de vous venger de l'unique responsable de cette situation, et c'est à ça seulement qu'il vous faut songer.

*Notez le code Erreur sur votre Feuille d'Aventure (s'il n'est pas déjà inscrit), ajoutez 2 points à votre total d'Infection et rendez-vous au [87](#).*



En vous approchant de la table, vous remarquez la beauté des traits de la jeune femme, ainsi que ses oreilles finement pointues. Ses yeux vous dévisagent d'un regard vert éclatant, d'une pureté absolue, ce qui ne laisse guère de doute sur sa nature. Il s'agit d'une Elfe, sans doute une Elfe des Bois que la tempête aura égaré loin de ses semblables.

- Qu'est-ce que vous voulez ? vous demande-t-elle d'une voix cristalline mais sur un ton peu accommodant qui vous surprend de la part d'une Elfe.

Vous vous présentez brièvement et vous vous risquez à lui demander son nom. Sans esquiver le moindre sourire, elle répond :

- Les miens m'appellent Enelya Celebrindal, mais pour les gens de votre espèce, je me contenterai d'Enelya.

- J'ignorais qu'il y avait des Elfes dans ces régions désertiques, commentez-vous.

Elle vous adresse un regard méprisant :

- Nous sommes partout où la nature se développe et où les animaux vivent en harmonie avec elle. La forêt de Lerwena est une des plus vieilles de l'Ancien Monde. Ses arbres centenaires ont beaucoup à nous apprendre sur les Temps Passés.

- Et que faites-vous donc dans cette auberge gente dame ?

- La tempête m'a surprise alors que je soignais une biche qui s'était cassée la patte, réplique-t-elle. Avec la neige, je me suis égarée et par chance je suis tombée sur l'auberge. Je connais quelque peu Goran et Arabella, ce sont des gens simples mais très bons.

Elle s'interrompt un instant puis d'un air soupçonneux demande :

- Je ne crois pas que vous soyez venu dans la forêt de Lerwena pour admirer ses arbres ou ses animaux. Qu'y cherchez-vous donc ?

Vous inventez rapidement une histoire plausible, puis vous en venez à ce qui vous intéresse :

- Pendant que je me reposais, quelqu'un a pénétré dans ma chambre. Avez-vous une idée de qui il peut s'agir ?

- Comment le saurais-je ? s'exclame-t-elle en haussant les épaules.

- Avez-vous vu quelqu'un monter au premier étage ?

- Je n'ai pas fait attention. A vrai dire, j'ai médité pendant un long moment, cherchant à communiquer avec moi-même et je viens à peine de finir. Inutile de dire que je n'étais plus réceptive à ce qu'il se passait dans le monde réel.

Vous sentez la déception vous envahir mais vous tâchez de ne rien en montrer. Vous trouvez un prétexte pour vous éloigner, sentant que vous avez fait le tour de la question.

Ajoutez 1 point à votre total d'Infection. Revenez au [105](#).

Vous tendez la main vers la poignée... et cette dernière se met alors à tourner toute seule. Sursautant sous l'effet de la surprise, vous reculez de quelques pas tandis que la porte s'ouvre en grinçant. Tenant lui aussi une chandelle, la main la soutenant franchement tremblante, vous reconnaissez Goran. Il referme la porte derrière lui et s'avance vers vous. Instinctivement, vous pressentez un danger. Le regard de l'aubergiste est dur, ses traits tendus et sa voix inquiète :

- Où vous croyez aller ?

Vous ne savez que répondre aussi gardez-vous le silence.

- Je savais que vous viendrez ici ; ça pouvait pas être autrement. Mais je vous laisserais pas toucher à ma fille. Alors allez-vous-en. Cherchez votre vampire ailleurs.

Il lève sa main droite et vous constatez qu'elle est refermée sur une solide matraque en bois.

- Allez-vous-en ! répète-t-il d'une voix blanche.

Si vous voulez pénétrer dans la chambre d'Arabella, vous allez devoir passer sur le corps de l'aubergiste. C'est là un choix lourd de conséquences et vous devez de surcroît le faire rapidement. Si vous baissez les bras, Goran retourne dans la chambre de sa fille et ferme la porte derrière lui. Choisissez alors une nouvelle destination depuis la cuisine en vous rendant au [85](#).

Si vous tenez à pénétrer dans la chambre, le combat est inévitable. L'aubergiste est un homme massif, qui a connu une vie rude, et a du apprendre à se défendre. La peur et la colère lui confèrent de surcroît un sursaut d'énergie et de courage. *Vous perdez ainsi 2 points d'Endurance*. Néanmoins il n'est pas de taille à lutter avec un fin bretteur comme vous, même diminué. Le combat inégal ne se prolonge que quelques estocades avant que vous ne vous engouffriez dans une faille dans la défense de Goran. L'aubergiste pousse un râle d'agonie et tombe comme une masse, se figeant dans une position grotesque pour l'éternité. *Si vous l'aviez noté, effacez le code Révélation*. Un sentiment d'écœurement aux lèvres, vous contemplez le corps avachi de l'aubergiste. Vous avez tué un homme qui ne cherchait rien d'autre que protéger sa fille. Ce sentiment paternel n'est guère compatible avec les mœurs d'un vampire, ce qui se vérifie hélas bientôt. Brandissant votre chandelle, vous faites entrer la flamme vacillante en contact avec la peau de l'aubergiste, sans provoquer la moindre réaction. C'est bien un homme vivant, un père de famille de surcroît, que vous venez de tuer. Espérons que sa fille soit bien le monstre que vous recherchez... Vous détournant du corps sans vie, vous vous dirigez vers la chambre. Notez le code *Erreur* et rendez-vous au [39](#).

## 80

Vous faites pivoter silencieusement la porte et vous pénétrez dans une chambre en tout point semblable à celle que vous occupiez. Seule exception notable, un petit tabouret en bois pourri vient s'ajouter à la commode et au lit. La flamme vacillante de votre chandelle éclaire le matelas et vous reconnaissez instantanément les cheveux blonds d'Abraham étalés sur l'oreiller. Il semble plongé dans un profond sommeil mais s'il est le vampire, il peut simplement être en train de digérer votre sang. Vous hésitez, vous demandant quelle est la meilleure attitude à adopter.

Si vous décidez de le réveiller :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Si vous possédez un miroir, vous pouvez tenter de vérifier si Abraham se reflète bien dans la glace. *Notez toutefois le numéro de ce paragraphe pour pouvoir y revenir ensuite :*

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Si vous préférez retourner dans le couloir et choisir une nouvelle destination, retournez au [50](#). **Notez que vous pourrez revenir dans cette chambre si vous le souhaitez.**

Enfin, vous pouvez l'attaquer tant qu'il est endormi. Dans ce cas, vous bénéficierez de l'effet de surprise, ce qui vous permettra de réduire de 1 point vos éventuelles pertes d'*Endurance*. Reste évidemment à être certain de votre tentative...

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

## 81

Vous voyant approcher du feu, l'homme qui se réchauffe déjà au contact des flammes vous dévisage d'un air interrogateur. Dans le même temps, vous détaillez également son apparence. L'homme a un aspect étrangement noble, avec son menton aigu fraîchement rasé, son visage glabre, ses cheveux blonds rayonnants et son allure fière et élancée. Vous vous présentez brièvement et il fait de même, vous tendant même la main, qui malgré la chaleur des flammes est glaciale.

- Je m'appelle Abraham, vous apprend-il, parlant d'une voix lente et profonde. Je vais et je viens, à la recherche de personnes prêtes à monnayer la main qui brandit mon épée. Et vous-même ?

- Je suis un peu dans le même cas, avouez-vous avec un sourire, sans en dire plus.

- Un collègue d'aventure alors ? dit-il en fronçant les sourcils. Et quelle aventure au juste peut-il bien y avoir dans les parages ?

Préférant cacher le fait que votre sac soit bourré de pierres précieuses, vous inventez une histoire passe-partout, que votre interlocuteur semble accepter sans réserves. Puis vous lui retournez la question :

- Un ingénieux voleur, un dénommé Vasaral, semble causer quelques torts dans la région, répond-il. J'espère trouver quelques riches marchands prêts à me payer pour l'éliminer ; bien que piller son trésor suffira à assumer mon travail.

Vous avez effectivement été avisé de ne pas lui révéler que vous vous étiez déjà occupé de cette affaire. Pas sûr en effet qu'Abraham ait été heureux de voir une petite fortune lui passer sous le nez. Un court silence se fait, au cours duquel le bruit du vent semble encore gagner en force.

- Sacrée tempête n'est-ce pas ? dites-vous pour changer de sujet de conversation.

- Effectivement, répond-il, j'ai bien cru ma dernière heure arrivée. Heureusement que la chance, ou le sens de l'orientation je ne saurais le dire, m'ont conduit dans cette auberge. Et merci au tenancier d'avoir eu la bonne idée de s'installer ici, ajoute-t-il.

Vous décidez que vous avez suffisamment préparé le terrain et vous en venez aux faits :

- Je suis monté me reposer, dites-vous, et pendant mon sommeil, j'ai la sensation que quelqu'un est entré dans ma chambre. Est-ce que par le plus grand des hasards, vous auriez remarqué les allées et venues des autres habitants ?

Il réfléchit quelques instants puis lentement répond :

- Eh bien, j'ai surtout passé mon temps à me réchauffer près du feu mais je me souviens que j'ai vu ce type en blanc monter les escaliers à un moment donné. Je ne saurais vous dire quand exactement et j'ignore combien de temps il s'est écoulé avant qu'il ne redescende. Pour les autres habitants, je n'ai rien remarqué.

Vous le remerciez pour ces informations et après avoir bavardé de choses et d'autres, vous vous éloignez de la cheminée. *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection.* Revenez au [105](#).

## 82

Goran sursaute vivement au son de votre voix :

- Diantre, vous m'avez flanqué une frousse bleue ! dit-il d'une voix éraillée. Qu'est-ce que vous fabriquez ici ?

Vous lui exposez en quelques mots votre cas et vous voyez son teint se flétrir au fur et à mesure que vous progressez dans votre récit :

- Bien sûr, si je peux vous aider... dit-il courageusement lorsque vous en avez terminé.

Il semble néanmoins terrifié et vous vous demandez avec inquiétude s'il ne va pas prendre ses jambes à son cou. Après quelques instants de réflexion, il secoue la tête :

- Je vois pas ce que je pourrais bien faire pour vous aider. Je suis qu'un aubergiste, pas un chasseur de vampires !

- Vous n'avez pas de l'ail quelque part ? demandez-vous avec espoir.

Nouveau secouement de tête :

- Pas de chance, j'ai épuisé mes réserves récemment. J'en aurais à nouveau la semaine prochaine...

*Ajoutez 1 point à votre total d'Infection et notez le code Révélation. Qu'allez-vous maintenant faire ou demander ?*

Vous pouvez l'interroger sur l'identité du vampire selon lui :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Si vous avez un miroir, vous pouvez lui demander de se regarder dedans :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Ou enfin, si vous pensez avoir découvert le vampire, vous pouvez passer à l'attaque :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Vous pouvez enfin quitter le cellier. Notez que vous ne pourrez pas y revenir puis rendez-vous au [85](#).

## 83

Vous brandissez votre épée et vous portez un coup violent dans le dos de Goran. Ce dernier percute une étagère et laisse échapper un braillement de douleur sous le choc conjugué de la lame et du bois. Il pousse un grognement où se mêlent douleur et rage et, brandissant une matraque, vous tient néanmoins en respect. L'aubergiste est un homme massif, qui a connu une vie rude, et a du apprendre à se défendre. La peur et la colère lui confèrent de surcroît un sursaut d'énergie et de courage. Néanmoins il n'est pas de taille à lutter avec un fin bretteur comme vous, même affaibli. Le combat inégal ne se prolonge que quelques estocades avant que vous ne vous engouffriez dans une faille dans la défense de Goran. L'aubergiste pousse un râle d'agonie et tombe comme une masse, se figeant pour toujours dans une position grotesque. Vous contemplez le souffle court le corps étendu à vos pieds. *Ce combat vous a coûté 2 points d'Endurance.* Si vous avez survécu, effacez le code *Révélation* s'il était inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*. Reste maintenant à savoir si vous aviez vu juste...

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

## 84

Goran ne cille pas en vous voyant sortir le miroir de votre poche. Lorsque vous le lui tendez, il s'en empare, en disant simplement :

- Voilà qui va permettre de rétablir la vérité.

Vous vous placez derrière lui pour voir s'il se reflète ou non dans la glace, lorsque soudain l'aubergiste se retourne et vous assène un coup violent. Interloqué, vous reculez sous le choc, du sang perlant à votre lèvre inférieure. *Vous perdez 1 point d'Endurance*. Le miroir s'échappe de ses mains et explose en mille morceaux sur le sol. Un sourire perfide défigure le visage de Goran, révélant des dents acérées :

- Navré mais je préfère éviter les miroirs ces derniers temps.

Vous avez certes démasqué le vampire, mais il va maintenant falloir le vaincre, ce qui risque d'être une autre paire de manches. Brandissant votre épée, vous poussez un cri plein de rage et de détermination, et vous vous lancez à l'attaque. Goran se défend avec vigueur, son ancienne force désormais décuplée par sa condition de mort-vivant. Néanmoins ses assauts sont maladroits et ses coups bien que puissants, demeurent désordonnés. Il vous inflige quelques blessures mais celles que vous lui adressez en retour sont autrement plus redoutables. *Vous perdez 4 points d'Endurance au total (seulement 2 si vous utilisez une arme en argent)*. Si vous êtes encore en vie, vous sentez votre adversaire faiblir et, d'une botte dont vous avez le secret, vous lui portez finalement le coup de grâce. Mais vous savez qu'il ne s'agit là que d'une situation provisoire. Vous devez en finir. Effacez le code *Révélation* si vous l'aviez noté et rendez-vous au [22](#).

## 85

Vous voici dans la cuisine, qui est aussi exiguë que la salle commune est immense, mais non moins sinistre. Sur l'unique table, une carcasse de chèvre à moitié découpée dégage une écœurante odeur de chair morte. Dans l'évier, des assiettes sales baignent dans une eau saumâtre. Le sol est crasseux et votre chandelle éclaire des murs qui semblent sur le point de s'affaisser. L'étroitesse des lieux fait naître en vous un profond sentiment de claustrophobie et vous vous sentez faiblir davantage. Comment Goran a-t-il pu travailler dans pareil environnement durant tant d'années ? songez-vous mal à l'aise. Vous n'êtes entré que depuis quelques instants et il ne vous tarde déjà qu'une chose, c'est de repartir. Hormis la porte donnant vers la salle commune, vous dénombrez deux autres issues dans le mur est, sans parler d'une trappe au milieu de la pièce, donnant vraisemblablement sur le cellier. Le battant de la trappe est ouvert, ce qui vous semble étrange. Vous sentez le pouls de votre cœur s'accélérer. Qui peut bien se trouver dans le cellier au beau milieu de la nuit ? Serait-ce le vampire que vous recherchez ?

Si vous voulez en avoir le cœur net et pénétrer dans le cellier, rendez-vous au [19](#).

Si vous préférez ouvrir la porte la plus au nord : rendez-vous au [39](#).

Si vous optez plutôt pour la porte la plus au sud, rendez-vous au [53](#).

Enfin si vous préférez retourner dans la salle commune : rendez-vous au [23](#).



## 86

Vous sentez soudain du mouvement dans votre dos. Vous pivotez d'un bloc pour voir Goran ramper sur une poutre tel un monstrueux lézard, un air affamé incrusté sur le visage. Il semble avoir repris des forces depuis votre dernière rencontre, ce qui n'est pas pour vous rassurer. Un frisson vous traverse l'échine et vous affermissiez votre prise sur le pommeau de votre épée. Voyant votre geste, il esquisse un sourire dangereux :

- Vous avez rien compris. Vous avez eu la chance de me battre une fois et vous revenez encore. Cette fois, je vais en finir.

Puis il décolle soudain de sa position et retombe souplement devant vous.

*Si au lieu de combattre, vous préférez utiliser un objet particulier, rendez-vous au paragraphe qui lui est associé. N'oubliez pas de noter le numéro de ce paragraphe pour éventuellement pouvoir y revenir ensuite.*

Vous ne perdez pas un instant et vous vous jetez sur lui. Un nouveau combat, plus sauvage et violent encore que le précédent, s'engage alors. Mû par une soif de sang inextinguible, Goran frappe plus fort et plus rapidement, l'instinct du prédateur aiguisant ses réflexes. De votre côté, vous êtes plus faible que lors du premier affrontement mais vous conservez votre supériorité d'épéiste. La lutte est longtemps incertaine et chaque combattant semble à tour de rôle proche de la défaite. *Vous perdez 4 points d'Endurance (2 seulement si vous utilisez une arme en argent) et votre total d'Infection augmente de 2 points.* Si vous êtes toujours en vie, vous parvenez finalement à lui asséner un formidable coup qui le fait vaciller. Une série d'estocades plus tard, Goran s'écroule sur le sol poussiéreux du grenier, une expression de profonde souffrance sur le visage. Mais vous savez que sa défaite n'est que provisoire et qu'il ne tardera pas à reprendre le combat. Vous n'avez que quelques instants pour agir, autrement votre victoire sera condamnée à demeurer vaine. Si vous possédez une aiguille de mineur, un pieu ou un croc de boucher, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Rendez-vous au [61](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [44](#).

# 87

Pour savoir où vous rendre consultez le tableau suivant :

<b>Lieu que vous quittez</b>	<b>Rendez-vous au</b>
Une des chambres de l'étage	<a href="#">50</a>
L'escalier	<a href="#">23</a>
Une des chambres du rez-de-chaussée	<a href="#">85</a>
Le cellier	<a href="#">85</a>

Si vous vous trouvez dans le cellier, vous pouvez également le fouiller si vous ne l'avez pas déjà fait ; rendez-vous alors au [66](#).

## 88

En approchant, vous constatez que Radek et Goran s'apprêtent manifestement à disputer un concours de buveur de bières. Le tenancier a disposé sur le comptoir un grand nombre de chopes et ils sont en train de discuter à voix basse. Constatant que vous observez la scène, Goran vous interpelle d'une voix enjouée :

- Ça vous dit de participer ? Chacun mise trois pièces d'or et les règles sont simples : celui qui boit le plus rapidement ses dix chopes rafle le tout.

- Méfiez-vous, le concours s'annonce relevé, dit en riant Radek, en vous adressant un clin d'œil complice.

Question argent vous êtes plus que bien doté, aussi vous pouvez prendre votre décision loin de toute considération pécuniaire.

Si vous voulez effectivement participer :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Si vous vous contentez d'observer :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Enfin, si toute réflexion faite, vous remontez dans votre chambre, rendez-vous au [64](#).

## 89

Goran ne cille pas en vous voyant sortir le miroir de votre poche. Lorsque vous le lui tendez, il s'en empare, en disant simplement :

- J'ai rien à cacher.

Vous vous placez derrière lui, pour constater que le reflet de l'aubergiste est bien présent dans la glace. Voilà au moins une personne d'innocentée dans cette auberge. Vous récupérez le miroir et vous remerciez Goran.

- Pas de quoi, répond-il, l'air cependant soucieux. Je vous souhaite bonne chance en tout cas.

Vous quittez le cellier, pour retourner dans la cuisine. *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection* et rendez-vous au [85](#).

Il réfléchit quelques instants et secoue une nouvelle fois la tête :

- Je veux pas vous mentir, j'ai rien remarqué d'anormal. Je veux dire, certains clients ont une allure assez originale c'est vrai mais c'est souvent le cas et ça fait pas d'eux des monstres pour autant.

Une idée vous vient alors subitement à l'esprit :

- Les vampires ne peuvent pas entrer dans une demeure sans avoir été invités par son propriétaire, dites-vous excité. Qui avez-vous invité à entrer ?

- Mais... tout le monde répond-il d'un air étonné. La porte est souvent prise par le gel, alors Arabella ou moi on va toujours l'ouvrir pour les clients. Je l'ai fait pour vous et je ne vois pas pourquoi on aurait agi autrement avec les autres.

Il pousse alors une exclamation :

- Attendez ! Il y a peut-être...

Il s'interrompt alors net et vous voyez une expression de confusion se dessiner sur son visage. Pendant un instant il semble mener une lutte farouche contre lui-même. Puis il reprend d'une voix désolée :

- Non, je vois pas.

- J'ai l'impression que vous alliez dire quelque chose ?

- Je l'ai perdu. Ça devait pas être important.

Il vous adresse un sourire penaud mais vous demeurez songeur. Il pourrait s'agir d'un détail tout comme d'une bourde commise par l'aubergiste. *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection.* Qu'allez-vous faire à présent ?

Si vous avez un miroir, vous pouvez lui demander de se contempler dedans :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Ou si vous pensez avoir découvert le vampire, vous pouvez passer à l'attaque :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Vous pouvez enfin juger qu'il vous a dit ce qu'il savait et quitter le cellier. **Notez que vous ne pourrez pas y revenir** puis rendez-vous au [85](#).

Vous plongez dans un sommeil aussi profond qu'agité. Vos paupières sont si lourdes qu'elles semblent peser d'un poids énorme sur vos pupilles. Sans en avoir conscience, vous tournez et vous retournez sans cesse dans le lit, trempant les draps de votre sueur. Vous faites une succession de rêves étranges où une créature vous poursuit à travers des paysages désolés, cherchant à vous attirer dans d'insondables ténèbres. A chaque fois, elle finit inexorablement par vous rattraper et vous attire contre elle de son regard magnétique. La sensation de ses dents pointues vous transperçant le cou vous semble presque réelle, tandis qu'elle se repaît de votre sang chaud et sombre. Vous vous débattez en tentant de crier mais la créature semble annihiler toutes vos velléités de résistance.

Soudain vous vous réveillez, en nage et le souffle court. Posant sur vous un regard légèrement inquiet, une jeune fille rousse vêtue simplement vous dit d'une voix peu assurée :

- Mon père vous signale que le repas sera prêt dans quelques minutes, Monsieur.

Vous la remerciez d'une voix pâteuse et l'adolescente s'éclipse aussitôt sans demander son reste. Il s'agit donc de la fille de l'aubergiste, déduisez-vous de ses paroles ; elle paraît bien jeune pour l'assister dans la tâche éreintante que constitue la bonne marche d'une auberge.

Regardant autour de vous, vous constatez que le lit est entièrement défait et les draps roulés en boule à vos pieds. Une vive douleur vous élance soudain dans le cou et en grimaçant, vous caressez votre peau meurtrie. Vous vous sentez en outre étrangement affaibli, comme si votre sommeil avait épuisé votre organisme au lieu de le régénérer.  
*Votre total d'Endurance diminue de 3 points.*

Vos doigts effleurent alors quelque chose d'anormal et vous sentez votre sang se congeler dans vos veines. Non, c'est totalement impossible ! Vous vous levez d'un bond et allumez fébrilement votre chandelle. La lumière vacillante vous permet de distinguer des tâches de sang à divers endroits du matelas, ce qui ne coïncide que trop bien avec les deux piqûres d'épingle que vous sentez dans votre cou. Vous avez été la victime d'un vampire ! Les conséquences vous tombent dessus comme une masse et vous vous rasseyez les jambes tremblantes sur le lit. Vous avez déjà été confronté à des suceurs de sang au cours de votre existence d'aventure mais jamais ô grand jamais vous n'aviez été mordu. Le temps vous est maintenant compté ; car ce qu'ignore le commun des mortels mais que vous savez pertinemment, c'est que la morsure d'un vampire est une plaie empoisonnée que rien ni personne ne peut soigner. Vous allez vous affaiblir inexorablement jusqu'à ce que la mort vous prenne dans ses bras cajoleurs. Et ensuite, vous renaîtrez dans une existence de ténèbres et de sang. La seule échappatoire qui

existe est la destruction du vampire ; sitôt que la vie, ou plutôt la non-mort, quittera le corps du monstre, la morsure disparaîtra d'elle-même. Vous en avez vous-même été le témoin, il y a de nombreuses années de cela.

Certaines questions continuent cependant de vous tarauder. De combien de temps exactement disposez-vous ? A quand remonte votre morsure ? Il va falloir tâcher de ne pas y penser et vous mettre aussitôt en route. Vous devez retrouver le vampire, qui est forcément un des habitants de l'auberge, et le tuer. Si, là encore contrairement aux croyances populaires, les armes traditionnelles comme votre épée peuvent le blesser, il serait néanmoins bon de mettre la main sur un pieu ou un objet similaire. Un peu d'ail ou d'eau bénite seraient également les bienvenus pour l'affaiblir. Inutile enfin de compter sur la lumière du soleil car la tempête redouble de violence au dehors. Serrant les dents, le regard dur, vous sortez de votre chambre, une sombre détermination dans le cœur. Mais avant toute chose, il vous faut identifier votre cible, ce qui signifie descendre dîner puisque les autres pensionnaires sont tous en bas. Rendez-vous au [34](#).

Vous tâchez maladroitement de lui exposer votre cas, en bredouillant quelque peu et en vous montrant assez confus. Vous voyez néanmoins le teint pâle d'Enelya s'éclaircir encore davantage au fur et à mesure que vous parlez. Lorsque vous avez achevé votre laborieux exposé, elle vous dit néanmoins d'une voix émue :

- Vous avez bien fait de venir me trouver. Les Vampires sont des créatures abjectes, qui déséquilibrent l'ordre établi par la Nature. C'est un devoir de les combattre où qu'ils se trouvent.

Elle referme ses mains autour de son cou et sort de son chemisier un pendentif en forme d'étoile, qu'elle vous tend :

- Voici l'étoile d'Ildarien, qui renferme la Lumière des Elfes. Prenez-là, elle pourra vous aider dans votre quête.

Vous acceptez ce présent avec joie (*notez cet objet sur votre Feuille d'Aventure, ainsi que le code Lumière*) et Enelya rajoute :

- Pour obtenir l'aide du dieu, prononcez la formule d'appel *Heniach Ceni Mara* et Ildarien vous apportera son aide contre les créatures de la nuit.

Vous acceptez avec gratitude l'étoile et la pendez autour de votre propre cou. *Pour utiliser cette amulette lorsque l'occasion vous sera donnée d'user d'un objet de votre choix, vous devrez vous rendre au [112](#).*

- Je ne peux vous accompagner, dit Enelya, car c'est à vous et vous seul de réparer le mal qui vous a été fait. Que la grâce des Elfes vous accompagne et vous protège dans votre quête.

*Ajoutez 1 point à votre total d'Infection. Vous pouvez à présent quitter la chambre, après avoir remercié Enelya une dernière fois. Rendez-vous alors au [50](#).*

En revanche, si malgré la bonne volonté affichée de la jeune Elfe et son généreux présent, vous la soupçonnez toujours, vous pouvez vous attarder quelques instants et accomplir une autre action.

Si vous possédez par exemple un miroir, vous pouvez lui demander de se contempler dans la glace. Rendez-vous pour cela au [65](#).

Si vous allez jusqu'à l'attaquer :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------



Voyant que vous n'avez pas l'intention de quitter les lieux, Salam fait jaillir une dague brillante de son sac et dans un geste précis tente de la planter dans votre jambe. Vous l'esquivez d'extrême justesse et vous vous mettez en garde, la concentration figeant votre visage. L'herboriste pousse un grognement de rage et engage le combat, avec une violence et une agressivité à peine croyables. Vous faites le dos rond en attendant que l'orage passe, vous contentant de repousser sa lame et portant quelques contre-attaques judicieuses. Mais vous ne pouvez éviter tous les coups et sa dague en argent vous mort cruellement la peau à plusieurs reprises. *Vous perdez 3 points d'Endurance.* Serrant les dents pour éviter de penser à la douleur, vous redoublez d'efforts et bientôt vous sentez que vous prenez le dessus dans l'affrontement. L'herboriste n'est plus tout jeune et ses assauts sont moins vigoureux à présent. Vous parvenez finalement à lui faire sauter sa dague des mains, et l'arme va se perdre dans une zone d'ombre. Poussant un rugissement, Salam tente de la récupérer mais vous ne lui en laissez pas le loisir. D'un ultime et formidable coup d'épée, vous achevez votre œuvre et votre adversaire demeure enfin immobile. Haletant, vous vous emparez de sa Dague d'Argent, que vous pourrez utiliser en complément de votre épée (*notez-là sur votre Feuille d'Aventure*). Les vampires redoutent en effet cette matière et vous-même avez ressenti son effet dévastateur. Reste maintenant une grave question : avez-vous terrassé la bonne personne ? Vous ne tarderez pas à le découvrir...

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Vous brandissez votre épée et portez un coup violent au nain interloqué. Il ne met cependant pas longtemps à réagir. Poussant un grognement de rage, il vous charge tête baissée et vous lâchez votre épée sous le choc. Vous allez devoir mener un combat à mains nues, un combat à l'issue fatale pour un de ses deux protagonistes. Vous roulez l'un sur l'autre, chacun tâchant de refermer ses mains sur le cou de son adversaire. Radek se montre le plus prompt et parvient à se retrouver à califourchon au dessus de vous. Bientôt vous haletez tel un poisson hors de l'eau, ses doigts s'enfonçant impitoyablement dans votre chair tendre. Vous tentez de vous libérer de son étreinte mais le nain est lourd et râblé et vous ne parvenez pas à le faire basculer sur le dos. Des borborygmes jaillissent de votre gorge à l'agonie et des convulsions gagnent vos jambes inutiles. *Vous perdez 4 points d'Endurance.* Mû par l'énergie du désespoir, vous rassemblez toutes vos forces et portez un violent coup de poing en direction du visage de Radek. Vous entendez un craquement sinistre et le nain pousse un hurlement de douleur, relâchant sa prise. Vous profitez de son désarroi pour le faire basculer sur le côté et l'entendez retomber lourdement sur le sol. Sans lui accorder un regard, vous vous emparez sagement du poignard dissimulé dans votre botte et vous retournant, vous le lui enfoncez dans le ventre. Il pousse un glapissement de surprise et vous voyez son regard se voiler très rapidement. Bientôt il s'immobilise dans une position improbable et son ventre cesse de se soulever. *Effacez le code Rencontre de votre Feuille d'Aventure.* Mais vous devez vous assurer que le nain est bien mort et non pas en train de recouvrer ses forces...

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Vous brandissez votre outil de fortune et vous placez l'extrémité pointue sur la poitrine inerte. Votre main tremble et vous devez vous y reprendre à trois fois avant de parvenir au résultat escompté. Le moment crucial est maintenant venu. Vous rassemblez les forces qu'il vous reste et, utilisant la garde de votre épée comme marteau improvisé, vous frappez.

Le pieu improvisé s'enfonce sans résistance dans le cœur endormi, faisant jaillir un flot de sang. Enelya tourne la tête pour contempler son bourreau, et pousse un hurlement de douleur, d'une voix si aiguë que vos oreilles en vibrent. C'est un cri de désespoir mais aussi de soulagement, l'expression de la peur de la mort qui s'avance tout autant que celle de la délivrance d'une existence contre-nature. Puis il n'y a plus que le silence et vous croisez une dernière fois les yeux à nouveaux purs de la jeune Elfe, les yeux d'une immortelle rappelée à l'aube de sa vie par ses dieux. Puis son corps se met à se consumer et vous reculez précipitamment tandis que les flammes embrasent sa dépouille. En quelques secondes, il ne subsiste plus rien d'elle, comme si cette nuit d'épouvante n'avait été qu'un affreux cauchemar. Mais à l'instant où Enelya disparaît, vous sentez une vigueur nouvelle se répandre dans votre corps. Vous cherchez aussitôt du doigt les marques dans votre cou et vous réalisez qu'elles ont disparues. Une joie immense croît pour finalement exploser dans toute son ampleur lorsque vous prenez conscience de ce que cela signifie. Vous avez réussi ! Vous avez levé la malédiction avant qu'il ne soit trop tard ! Rendez-vous au [125](#).

- Par l'enfer, grogne le nain en vous reconnaissant, vous êtes un tenace vous ! Qu'est-ce que vous voulez encore ?

Il n'a pas l'air franchement heureux de vous revoir et vous pouvez le comprendre. Le hurlement du vent résonne comme un avertissement tandis que Radek vous dévisage d'un regard lourd. Qu'allez-vous donc faire, que vous n'avez pas déjà fait ?

Lui raconter votre histoire et lui demander s'il a une idée sur l'identité du vampire ?

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Si vous possédez un miroir, lui demander de se mirer dedans ?

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

L'attaquer ?

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Vous excuser et quitter la chambre ? *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection* et rendez-vous au [50](#).

Arabella pousse un petit cri apeuré lorsqu'elle vous aperçoit à côté de son lit :

- Que faites-vous ici ? bredouille-t-elle d'une voix pâteuse, les yeux engourdis par le sommeil.

- Ne vous inquiétez pas, je ne vous veux aucun mal ! dites-vous pour dissiper tout malentendu. Laissez-moi vous expliquer ce que...

- Allez-vous-en, vous interrompt-elle, visiblement terrifiée. Sortez où je préviens mon père et vous ne savez pas ce qu'il est capable de faire !

Vous la sentez sur le point de crier et ; plus grave ; vous filer entre les doigts, sans doute pour courir vers la chambre de Goran. Or c'est bien là la dernière chose dont vous ayez besoin.

Si par conséquent vous obéissez à son ordre et quittez la chambre, rendez-vous au [85](#).

**Notez toutefois bien que vous ne pourrez plus y revenir.**

Dans le cas contraire, vous n'avez pas le choix, vous devez attaquer cette jeune fille apparemment sans défense :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

## 98

La fouille ne s'avère pas très lucrative ; Goran ne possède aucun objet de valeur et les meubles sont essentiellement remplis de vêtements usés et vieux bouts de chiffon. Vous dénicher cependant un croc de boucher, qui pourrait faire office de pieu en cas de besoin. C'est toujours ça de gagné et vous l'empochez sans renâcler avant de quitter d'un pas pressant la pièce. *Ajoutez 2 points à votre total d'Infection* et retournez au [85](#).

Arabella pousse un petit cri et tel un animal traqué, se réfugie à l'autre bout de la chambre. Un affreux doute vous envahit et vous hésitez durant quelques instants à frapper de votre lame une jeune fille frêle et sans défense. Mais c'est votre survie qui est en jeu aussi tout soupçon de remords disparaît-il bientôt. Vous levez votre épée, pensant abrégier les souffrances de la jeune fille en un seul coup bien placé. Mais à votre grande surprise, elle retarde l'échéance durant un certain temps et parvient même à vous mutiler à l'aide de ses ongles dangereusement effilés. *Vous perdez 2 points d'Endurance.* Finalement, vous lui assénez un violent coup à l'estomac qui met à un terme à ses velléités de résistance. Vous contemplez pensivement son corps menu à présent inerte. Sa résistance vous paraît plus qu'étonnante, impossible. Serait-il possible que...

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Tournant le dos à ce qu'il reste de votre adversaire, vous franchissez la porte de l'auberge. La tempête s'est arrêtée au moment même où vous avez transpercé le cœur de Vasaral ; le soleil levant a chassé les ténèbres et illumine désormais un ciel sans nuages. Réajustant votre sac à dos sur votre épaule, vous aspirez une grande bouffée d'air frais du matin. Cette nuit a été la plus longue de votre existence et vous avez survécu. Où irez-vous ensuite ? Vous ne le savez pas encore mais le monde est grand, et vous êtes cousu d'or. Souriant devant la beauté de la nature qui s'éveille, vous vous éloignez de l'auberge sans jeter un coup d'œil en arrière. L'avenir vous appartient et il s'annonce radieux.



## 101

Vous entendez soudain quelque chose bouger, juste au dessus de votre tête. Levant aussitôt votre chandelle, vous demeurez interdit par ce qu'elle révèle. Accrochée au plafond telle une monstrueuse araignée, Enelya vous contemple d'un air affamé. Elle semble avoir repris des forces depuis votre dernière rencontre, ce qui n'est pas pour vous rassurer. Un frisson vous traverse l'échine et vous affermissiez votre prise sur le pommeau de votre épée. Voyant votre geste, elle esquisse un sourire dangereux :

- Il est temps de finir ce que j'ai commencé.

Puis elle décolle soudain de sa position et vole littéralement devant vous. Vous allez devoir l'affronter une dernière fois.

*Si au lieu de combattre, vous préférez utiliser un objet particulier, rendez-vous au paragraphe qui lui est associé. N'oubliez pas de noter le numéro de ce paragraphe pour éventuellement pouvoir y revenir ensuite.*

Un nouveau combat, plus sauvage et violent encore que le précédent, s'engage alors. Mue par une soif de sang inextinguible, Enelya frappe plus fort et plus rapidement, l'instinct du prédateur aiguisant ses réflexes. De votre côté, vous êtes plus faible que lors du premier affrontement mais vous conservez votre supériorité d'épéiste. La lutte est longtemps incertaine et chaque combattant semble à tour de rôle proche de la défaite. *Vous perdez 4 points d'Endurance (2 seulement si vous utilisez une arme en argent) et votre total d'Infection augmente de 2 points.* Si vous survivez, vous parvenez finalement à lui asséner un formidable coup qui le fait vaciller. Une série d'estocades plus tard, Enelya s'écroule sur le sol poussiéreux du grenier, une expression de profonde souffrance sur le visage. Mais vous savez que sa défaite n'est que provisoire et qu'elle ne tardera pas à reprendre le combat. Vous n'avez que quelques instants pour agir, autrement votre victoire est condamnée à demeurer vaine.

Si vous possédez une aiguille de mineur, un pieu ou un croc de boucher, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Rendez-vous au [95](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [44](#).

## 102

*Si vous avez déjà utilisé l'amulette, vous constatez avec horreur qu'elle demeure inerte. Vasaral en profite pour vous frapper, vous faisant perdre 2 points d'Endurance et vous devez le combattre en vous rendant au [6](#).*

Vous brandissez la Lumière d'Ildarien et d'une voix forte, vous prononcez l'antique formule :

- Heniach Ceni Mara !

Une lumière éblouissante, d'un blanc si pur qu'il en est presque invisible, illumine la salle commune. Vous ne parvenez pas à garder les yeux ouverts et vous ne pouvez qu'entendre les hurlements d'agonie du vampire. Bientôt la lumière faiblit progressivement et vous constatez que Vasaral est toujours debout. Il a cependant beaucoup souffert ; son visage est contumacé et un de ses yeux semble désormais aveugle. Il n'est plus que l'ombre du monstre qu'il a été, mais il a encore toute la force de sa haine à vous opposer. Poussant un rugissement qui vous fait dresser les cheveux sur le crâne, il se jette littéralement sur vous, usant de ses ongles acérés comme autant de poignards. C'est là l'ultime combat et vous répliquez par un farouche cri guerrier puis parez à l'aide de votre arme ses attaques furieuses.

L'affrontement est d'une intensité comme vous en avez rarement connu et ce sont bien les blessures de Vasaral qui vous laissent une mince chance de l'emporter. Vous faites le dos rond et attendez que l'orage ne passe, ce qui finit par arriver. *Vous perdez néanmoins 6 points d'Endurance (3 seulement si vous utilisez une arme en argent)*. Dès l'instant où vous décelez une baisse de régime dans le rythme de Vasaral, vous vous engouffrez dans la brèche. Le vampire recule, enfin mis sur la défensive tandis que vous le harcelez de coups, de feintes et bottes dont vous avez le secret. Finalement vous parvenez à vos fins ; votre arme s'élève et dans un formidable moulinet, transperce le corps de votre adversaire, pour ressortir de l'autre côté de son torse, luisante de sang. Vasaral pousse un hoquet de surprise et de souffrance, puis tombe à genoux. Il reste ainsi quelques instants, telle une relique des temps oubliés, avant que ses jambes ne fléchissent et qu'il ne s'étale de tout son long sur le plancher. Mais là encore, la victoire n'est qu'éphémère. Il ne tardera pas à se relever encore et encore et vous poursuivra partout et toujours. Vous devez en finir ici et maintenant.

Si vous possédez une aiguille de mineur, un pieu ou un croc de boucher rendez-vous au [21](#). Si vous n'avez rien de tout cela, la panique vous étouffe comme une fumée noire, tandis que le vampire commence déjà à se relever. Ne sachant quoi faire d'autres, vous fuyez, aussi loin que possible. Rendez-vous au [73](#).

## 103

- Vous devez m'aider, dites-vous d'une voix haletante. Un vampire m'a attaqué pendant la nuit et il m'a mordu.

Vous lui présentez les marques dans votre cou pour qu'il vérifie vos allégations et vous poursuivez :

- Je dois le retrouver avant l'aube, et le tuer. Avez-vous une idée, un soupçon, un détail qui puisse me permettre de l'identifier ?

Vous voyez le teint du nain pâlir légèrement et c'est d'une voix légèrement tremblante qu'il répond :

- Désolé de vous décevoir mon vieux, mais rien ne me vient pour l'instant.

- Réfléchissez-bien, insistez-vous. N'y a-t-il rien d'étrange que vous ayez remarqué dans l'auberge ?

Il semble proche de céder à la panique mais il fait néanmoins l'effort de réfléchir.

- Non je ne vois pas... Quand je suis arrivé, les autres étaient déjà là, à part vous bien sûr... La fille m'a montré ma chambre puis je suis redescendu prendre un verre au comptoir. Plutôt macabre la chambre d'ailleurs ; une commode défoncée, des gouttières, des fleurs mortes dans un pot...

Radek se tait et vous comprenez soudain qu'il a peur de vous, ou de ce que vous êtes sur le point de devenir. Vous tâchez de le rassurer mais rien n'y fait, il ne vous dira rien de plus. *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection.* Vous n'avez plus guère d'alternatives à présent. Vous pouvez le laisser là et poursuivre vos recherches ; rendez-vous au [87](#). Vous pouvez également l'attaquer :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

## 104

Vous voyez Enelya esquisser un geste de recul lorsque vous sortez le miroir de votre poche. Vous vous rapprochez et elle esquisse quelques pas en arrière, un rictus déformant son visage. Vous remarquez alors la lueur rougeoyante dans ses yeux et surtout ses dents anormalement longues. Vous avez démasqué le vampire, ou plutôt la vampiressa ! Vous brandissez votre épée et elle se saisit du poignard que vous avez entrevu tout à l'heure. Vous allez devoir l'affronter, dans un combat à mort. Sans perdre plus de temps, vous poussez un cri rageur et vous vous jetez sur elle. L'affrontement est long et âpre, car Enelya conjugue l'agilité d'une Elfe et la force d'une créature de la nuit. A maintes reprises, vous êtes poussé dans vos derniers retranchements mais à chaque fois, vous parvenez à repousser ses attaques. Elle vous inflige nombre de blessures mais vous lui portez également quelques coups meurtriers, qui lui arrachent des cris de douleur. Finalement, votre dernière estocade transperce son torse et Enelya s'écroule en poussant un gémissement plaintif. Haletant, du sang perlant de vos multiples plaies béantes, vous contemplez le corps inerte à vos pieds. Ce combat vous a coûté *4 points d'Endurance (seulement 2 si vous avez utilisé une arme en argent)*. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [22](#).

Vous descendez lentement l'escalier, surplombant la vaste salle commune du regard et la détaillant réellement pour la première fois. De part et d'autre de la porte d'entrée, des tables ayant connu des jours meilleurs sont disposées de manière aléatoire. Vous en comptez huit en tout, dont la plupart ont allègrement dépassé leur durée de vie. En face de l'escalier, une grande cheminée occupe la moitié du mur. Enfin le comptoir d'un bar est dressé devant le mur du fond à votre gauche et vous apercevez derrière une porte qui débouche certainement sur la cuisine. Mais en vérité, vous vous intéressez beaucoup moins à la disposition des lieux qu'aux différentes personnes qui les habitent. Devant la cheminée, un homme élancé se réchauffe les mains auprès des flammes. Accoudé au comptoir, un nain boit avec avidité une chope de bière. Assis à une des tables, un homme à l'allure étrange, vêtu entièrement de blanc, examine divers objets. Atablée un peu plus loin, une jeune femme aux cheveux noirs semble perdue dans ses pensées. Enfin, l'adolescente à la tignasse rousse qui vous a réveillé manie un balai au pied de l'escalier, tandis que l'aubergiste va et vient entre la salle commune et ce qui doit être la cuisine.

Vous observez d'un œil nerveux le manège des uns et des autres, les pensées se bousculant dans votre crâne. Quatre mots lancinants tournent en rond comme des lions en cage : *lequel d'entre-eux* ? Lequel est le vampire qui vous a mordu ? Sous un masque humain, lequel n'est en fait qu'un monstre affamé de sang humain ? Comment le ou la percer à jour ?

Tandis que vous étiez plongé dans vos pensées, vous voilà déjà au bas des marches et Goran s'approche aussitôt de vous :

- Le repas sera prêt dans moins d'un quart d'heure. J'ai pensé que vous préféreriez être réveillé un peu avant. Vous allez bien ? poursuit-il en vous détaillant attentivement du regard. Vous êtes plus pâle que lorsque vous êtes monté.

Vous le rassurez sur votre état de santé, tâchant d'étouffer ses soupçons. Il est en effet inutile d'aviser les pensionnaires de ce qui vient de vous arriver. Ou bien ils ne vous croiraient pas, ou pire ils tenteraient d'éradiquer la menace que vous représentez. Cet état de fait pourra être emmené à évoluer mais pour l'instant mieux vaut se montrer discret. Cela n'empêche évidemment pas de commencer votre recherche d'indices.

Vous pouvez maintenant accomplir *deux* des actions suivantes :

Bavarder plus longuement avec l'aubergiste :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Vous approcher de la cheminée :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Vous approcher de la jeune femme brune :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Accoster l'homme en blanc :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Boire une bière en compagnie du nain :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Accoster la jeune fille qui balaie au pied de l'escalier :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Une fois que vous aurez visité les deux paragraphes correspondants à vos choix :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

## 106

Vous décidez de demeurer près de la porte et de ne fouiller que les environs de cette dernière. Vos investigations s'avèrent finalement plus lucratives que vous ne l'escomptiez. Vous dénicher en effet trois objets qui pourraient s'avérer utiles : un miroir, un chandelier en argent terni et une vieille boule de cristal. Les miroirs trahissent les vampires car leur image ne peut se refléter, du fait de leur absence d'âme. L'argent est une matière redoutée par les créatures de la nuit, ce qui augmenterait vos chances dans le cadre d'un combat, où vous pourriez utiliser le chandelier comme une masse en complément de votre épée. Enfin vous ne voyez aucune utilité particulière à la boule de cristal mais qui sait ... ? Comme vous manquez de place, vous ne pourrez malheureusement emporter qu'un seul des trois objets, aussi choisissez judicieusement lequel. Une fois que vous aurez éventuellement retenu un des trois (*notez alors l'objet choisi sur votre Feuille d'Aventure. Si c'est la boule de cristal, notez que vous devrez vous rendre au [17](#) lorsqu'on vous proposera d'utiliser un objet de votre choix et que vous choisirez la boule*), vous redescendez l'escalier pour regagner le premier étage. Ajoutez 3 points à votre total d'*Infection* et retournez au [50](#). **Notez toutefois bien que vous pourrez revenir dans le grenier si vous en éprouvez la nécessité.**

Vous entendez soudain du bruit dans votre dos. Vous pivotez d'un bloc pour faire face aux pensionnaires de l'auberge. Vos confessions étaient louables mais celui ou celle à qui vous les avez faites s'est empressé de réveiller les autres habitants de la pension. Vous constatez avec horreur que plusieurs brandissent des armes de fortune et que tous, sans exception, gardent précautionneusement leurs distances. Vous tentez de leur expliquer la situation mais vos bredouillements tombent dans l'oreille de sourds. Pour eux, il est clair que vous êtes sur le point de vous transformer en une créature démoniaque et ils ont décidé d'en finir dès à présent. Vous tentez vaillamment de leur résister mais vous êtes désormais bien trop faible pour affronter plusieurs adversaires. Ils vous immobilisent à même le sol et vous sentez le contact froid et acéré d'un pieu contre votre cœur. Parmi les visages fermés, vous voyez celui du vampire se tordre en un sourire triomphal. Une violente secousse vous ébranle puis il n'y a plus que le néant, au-delà du bien et du mal. Votre aventure est terminée.



# 108

Abraham pousse un cri de surprise et se redresse dans le lit. Ses yeux sont embués tandis qu'il émerge lentement du sommeil et sa voix est lointaine, comme encore égarée dans un rêve :

- Par l'enfer, que se passe-t-il ? L'auberge brûle ?

Vous le rassurez et exposez rapidement votre cas. Vous voyez son visage s'animer d'une expression de profonde surprise.

- Que dites-vous ? Un vampire, ici dans l'auberge ? Ça par exemple ! Et vous savez de qui il s'agit ?

Vous démentez et vous voyez son visage se renfrogner tandis qu'il comprend ce que cela implique :

- Je vois. Vous faites le tour des chambres et tout le monde est suspect c'est cela ?

- Plus ou moins en effet, répondez-vous, en scrutant attentivement son visage.

- Eh bien qu'attendez-vous de moi au juste ? demande-t-il en se massant les tempes. Je sais que je ne suis pas le vampire mais je me doute bien que vous n'allez pas me croire sur parole. Et je ne vois pas quelle aide je pourrais bien vous apporter si vous ignorez de qui il s'agit.

Il se tait et attend votre réaction. Il ne paraît pas effrayé mais plutôt stupéfait, comme si tout cela n'était qu'un affreux cauchemar. Vous sentez aussi qu'il se méfie profondément de vous et guette vos moindres faits et gestes. *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection.* Qu'allez-vous dire ou faire ?

Lui demander s'il n'a justement pas une petite idée de qui pourrait être le vampire ?

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Si vous possédez un miroir, lui demander de se contempler dedans ?

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Ne rien répondre du tout et lui asséner un coup d'épée :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Vous excuser de l'avoir dérangé et quitter la chambre ? Rendez-vous alors au [50](#).

## 109

Vous brandissez votre épée et portez un coup violent au nain interloqué. Il ne met cependant pas longtemps à réagir. Poussant un grognement de rage, il vous charge tête baissée et vous lâchez votre épée sous le choc. Vous allez devoir mener un combat à mains nues, un combat à l'issue fatale pour un de ses deux protagonistes. Vous roulez l'un sur l'autre, chacun tâchant de refermer ses mains sur le cou de son adversaire. Radek se montre le plus prompt et parvient à se retrouver à califourchon au dessus de vous. Bientôt vous haletez tel un poisson hors de l'eau, ses doigts s'enfonçant impitoyablement dans votre chair tendre. Vous tentez de vous libérer de son étreinte mais le nain est lourd et râblé et vous ne parvenez pas à le faire basculer sur le dos. Des borborygmes jaillissent de votre gorge à l'agonie et des convulsions gagnent vos jambes inutiles. *Vous perdez 3 points d'Endurance.* Mû par l'énergie du désespoir, vous rassemblez toutes vos forces et portez un violent coup de poing en direction du visage de Radek. Vous entendez un craquement sinistre et le nain pousse un hurlement de douleur, relâchant sa prise. Vous profitez de son désarroi pour le faire basculer sur le côté et l'entendez retomber lourdement sur le sol. Sans lui accorder un regard, vous vous emparez souplement du poignard dissimulé dans votre botte et vous retournant, vous le lui enfoncez dans le ventre. Il pousse un glapissement de surprise et vous voyez son regard se voiler très rapidement. Bientôt il s'immobilise dans une position grotesque et son ventre cesse de se soulever. *Effacez le code Rencontre de votre Feuille d'Aventure.* Mais vous devez vous assurer que le nain est bien mort et non pas simplement en train de recouvrer ses forces...

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

## 110

- Votre auberge a un nom original, dites-vous pour prolonger la discussion.

Goran laisse échapper un rire sans joie :

- Faut voir les choses en face, personne viendrait de son plein gré dormir dans un endroit pareil ! On est loin du monde civilisé ici.

- Pourquoi vous y être installé dans ce cas ?

- Disons que j'aime la solitude. C'est dans mon tempérament.

- Vous n'avez donc pas de famille ?

- Si ma fille Arabella, dit-il en désignant de la tête l'adolescente rousse qui balaie le bas des marches de l'escalier.

- Ça me paraît égoïste vis à vis d'elle, relevez-vous d'un ton neutre.

- C'est vrai que c'est peut-être pas facile tous les jours, répond l'aubergiste sur un ton peu concerné, mais le travail de l'auberge est une sacrée occupation. Et puis ça me permet de la protéger du monde extérieur, j'imagine que c'est ce que veut tout père.

- Et qu'est devenue sa mère ? risquez-vous.

- Elle est morte il y a longtemps, quand la petite avait deux ans.

- Je suis désolé.

- Y a pas de quoi, dit-il d'un air toujours aussi lointain.

Vous changez de sujet de conversation :

- Cela doit être rare pour vous de remplir votre auberge ?

- Oui c'est pas courant. Ça doit être la troisième fois si je me souviens bien. Ça donne au moins un intérêt à cette fichue tempête.

Décidément votre interlocuteur est peu loquace. Vous en venez alors au sujet qui vous intéresse, tâchant de parler d'une voix dégagée

- Pendant que je dormais, j'ai cru entendre quelqu'un pénétrer dans ma chambre. Est-ce qu'un de vos pensionnaires est monté en haut pendant que j'y étais ?

- Je regrette, répond-il d'un air qui affirme le contraire, mais j'ai pas fait attention. J'ai passé mon temps à préparé le repas et à nettoyer. Navré de pas pouvoir vous aider. On vous a rien volé au moins ?

Vous le rassurez sur ce point, et l'aubergiste en profite pour s'esquiver en cuisines.

*Ajoutez 1 point à votre total d'Infection. Revenez maintenant au [105](#).*

## 111

Vous entendez soudain quelque chose bouger, derrière une étagère. Levant aussitôt votre chandelle, vous voyez Abraham jaillir de l'ombre, ses beaux cheveux blonds désormais ternes, comme si la vie les quittait lentement. Il semble néanmoins avoir repris des forces depuis votre dernière rencontre, ce qui n'est pas pour vous rassurer. Un frisson vous traverse l'échine et vous affermissiez votre prise sur le pommeau de votre épée. Voyant votre geste, il esquisse un sourire dangereux :

- Pauvre fou ! Vous avez eu la chance de me terrasser et vous pensez pouvoir récidiver ? Il est temps d'en finir !

Puis, ne s'embarrassant même plus de brandir une épée, il se jette voracement sur vous. Vous allez devoir l'affronter une dernière fois.

*Si au lieu de combattre, vous préférez utiliser un objet particulier, rendez-vous au paragraphe qui lui est associé. N'oubliez pas de noter le numéro de ce paragraphe pour éventuellement pouvoir y revenir ensuite.*

Vous brandissez votre arme et parvenez à parer sa première attaque. Un nouveau combat, plus sauvage et violent encore que le précédent, s'engage alors. Mû par une soif de sang inextinguible, Abraham frappe plus fort et plus rapidement, l'instinct du prédateur aiguisant ses réflexes. De votre côté, vous êtes plus faible que lors du premier affrontement mais vous conservez votre supériorité d'épéiste. La lutte est longtemps incertaine et chaque combattant semble à tour de rôle proche de la défaite. *Vous perdez 4 points d'Endurance (2 seulement si vous utilisez une arme en argent) et votre total d'Infection augmente de 2 points.* Si vous survivez, vous parvenez finalement à lui asséner un formidable coup qui le fait vaciller. Une série d'estocades plus tard, Abraham s'écroule sur le sol poussiéreux du grenier, une expression de profonde souffrance sur le visage. Mais vous savez que sa défaite n'est que provisoire et qu'il ne tardera pas à reprendre le combat. Vous n'avez que quelques instants pour agir, autrement votre victoire sera condamnée à demeurer vaine. Si vous possédez une aiguille de mineur, un pieu ou un croc de boucher, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Rendez-vous au [2](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [44](#).

## 112

Vous brandissez la Lumière d'Ildarien et d'une voix forte, vous prononcez l'antique formule :

- Heniach Ceni Mara !

Une lumière éblouissante, d'un blanc si pur qu'il en ait presque invisible, illumine les lieux. Vous ne parvenez pas à garder les yeux ouverts et vous ne pouvez qu'entendre les hurlements d'agonie du vampire. Bientôt les cris cessent tandis que la lumière faiblit progressivement. Vous récupérez rapidement la plénitude de votre vision et vous pouvez constater que la pièce est désormais vide. A vos pieds, un petits tas de cendres fumantes gît au milieu des restes de vêtements. C'est tout ce qu'il reste du vampire.

A l'instant même où il ne subsiste de lui que de la poussière, vous sentez une vigueur nouvelle vous envahir. Vous effleurez de vos doigts votre cou ; les marques ont disparues. Une joie immense vous envahit : vous avez réussi ! Vous avez levé la malédiction avant qu'il ne soit trop tard ! Rendez-vous au [125](#).

## 113

Vous vous approchez de la table et vous constatez qu'Enelya et Salam sont en train de disputer une partie d'échecs. Vous-même amateur de ce jeu, vous les observez jouer pendant quelques minutes, tâchant d'oublier vos malheurs. La partie est serrée et les deux joueurs se rendent coup pour coup. Vous constatez qu'Enelya use d'une stratégie nettement plus offensive que Salam, qui se contente essentiellement de défendre, avec brio cependant. Finalement, la jeune Elfe parvient à trouver une faille dans la cuirasse de l'herboriste et s'empare de son cavalier, désorganisant du même coup sa défense. Quelques coups plus tard, Salam couche son roi, ce qui signifie qu'il reconnaît sa défaite malgré son air contrit. Vous félicitez la jeune femme et les deux joueurs montent ensuite se coucher. Afin de ne pas attirer l'attention et de faire le point sur votre situation, vous leur emboîtez le pas. Du coin de l'œil, vous notez qu'Enelya occupe la chambre numéro 4 et Salam la numéro 2. *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection* et rendez-vous au [64](#).

Arabella pousse un petit cri et tel un animal traqué, se réfugie à l'autre bout de la chambre. D'une voix terrifiée elle supplie :

- Je vous en prie Monsieur, laissez-moi ! Je ne vous ai rien fait, je ne vous connais pas ! Pitié, pitié !

Un affreux doute vous envahit et vous hésitez durant quelques instants à frapper de votre lame une jeune fille frêle et sans défense. Mais c'est votre survie qui est en jeu aussi tout soupçon de remords disparaît-il bientôt. Un coup d'épée bien placé et Arabella n'est plus qu'un corps désarticulé à vos pieds. Vous la contemplez, un affreux sentiment de confusion vous envahissant. Si elle était le vampire, la jeune fille aurait tout de même du vous opposer plus de résistance que cela. Sa façon de mourir semble bien plus... *humaine*. De toute manière, vous saurez bientôt la vérité...

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Vous brandissez votre outil de fortune et vous placez l'extrémité pointue sur la poitrine inerte. Votre main tremble et vous devez vous y reprendre à trois fois avant de parvenir au résultat escompté. Le moment crucial est maintenant venu. Vous rassemblez les forces qu'il vous reste et, utilisant la garde de votre épée comme marteau improvisé, vous frappez.

Le pieu improvisé s'enfonce sans résistance dans le cœur endormi, faisant jaillir un flot de sang. Radek pousse un hoquet violent et tourne la tête pour contempler son bourreau. Dans son regard hagard se lisent la confusion, la peur et la honte mais aussi le soulagement. Sa bouche s'ouvre en tremblant et vous vous penchez pour entendre son ultime pensée :

- Pardo... nez ...moi...

Le reste de sa phrase se perde dans d'inaudibles borborygmes. Tout son corps se décontracte alors tandis que sa chair se met à se consumer. En quelques secondes, il ne subsiste plus rien de lui, comme si cette nuit d'épouvante n'avait été qu'un affreux cauchemar. Mais à l'instant où Radek disparaît, vous sentez une vigueur nouvelle se répandre dans votre corps. Vous cherchez aussitôt du doigt les marques dans votre cou et vous réalisez qu'elles ont disparues. Une joie immense croît pour finalement exploser dans toute son ampleur lorsque vous prenez conscience de ce que cela signifie. Vous avez réussi ! Vous avez levé la malédiction avant qu'il ne soit trop tard ! Rendez-vous au [125](#).



Vous montez lentement l'escalier, dont les marches craquent étrangement à chacun de vos pas. Les volets des fenêtres sont déjà clôt à cause de la tempête et Goran a remis à chaque pensionnaire une chandelle pour éclairer son chemin. La lumière vacillante peine toutefois à percer toutes les zones d'ombre et vous devez faire preuve de la plus extrême prudence pour ne pas trébucher. L'escalier fait un coude vers la gauche, puis un autre vers la droite, avant que vous ne parveniez au premier étage. Vous êtes à l'orée d'un couloir étroit et sombre, sans fenêtres. Trois portes percent les murs de gauche comme de droite et une septième achève le corridor, une dizaine de mètres plus loin. Avançant de quelques pas entre les murs suintants d'humidité, vous constatez que chacune des portes est sertie d'une petite plaque chiffrée. Votre clé correspond à la chambre 6 et vous ouvrez la porte correspondante, la troisième du mur de droite. Vous pénétrez alors dans une pièce vaste mais meublée chichement, voire pauvrement. A droite de la porte, un lit qui a connu des jours meilleurs est appuyé tête contre le mur. A gauche, une petite commode défoncée se maintient péniblement debout. En face enfin, la fenêtre est solidement fermée par un volet en bois renforcé d'une barre de métal. Les tapisseries sombres rendent la pièce plus sinistre encore si besoin en était et vous ressentez un léger malaise de devoir y dormir. Vous refermez néanmoins la porte derrière vous et tentez de donner un tour de clé, mais vous constatez que les portes ne peuvent être verrouillées de l'intérieur. Haussant les épaules, vous vous asseyez sur le lit. Votre fatigue est telle que vous ne parvenez plus à penser à quoi que ce soit, aussi vous mettez-vous en sous-vêtements, soufflez-vous votre chandelle et sans plus attendre vous glissez-vous entre les draps rêches. Le vent continue de gémir au dehors et le volet vibre dangereusement mais vous ne l'entendez bientôt plus. Rendez-vous au [91](#).

Il réfléchit quelques instants et secoue une nouvelle fois la tête :

- Je ne veux pas vous mentir, je n'ai rien remarqué d'anormal. Je veux dire, certains clients ont une allure assez originale c'est certain mais ça arrive souvent et ça ne fait pas d'eux des monstres pour autant.

Une idée vous vient alors à l'esprit :

- Les vampires ne peuvent pas entrer dans une demeure sans avoir été invités par son propriétaire, dites-vous excité. Qui avez-vous invité à entrer ?

- Mais... tout le monde, répond-il d'un air étonné. La porte est souvent prise par le gel aussi Arabella ou moi allons toujours l'ouvrir pour les clients. Je l'ai fait pour vous et je ne vois pas pourquoi nous aurions fait autrement avec les autres.

- Que pouvez-vous me dire sur eux ? demandez-vous, le désespoir vous envahissant. N'avez-vous rien remarqué d'étrange ?

- Eh bien, réfléchit-il pensivement, pas grand-chose en vérité. L'Elfe a été assez discrète, de même que cet herboriste donc difficile de les cerner. Le Nain en revanche ne passe pas inaperçu et ça a l'air d'un drôle d'oiseau. Quant à l'homme, Abraham, il dégage quelque chose de pas net. J'étais en train d'abattre une chèvre et quand il est venu me demander un renseignement, même la bête avait l'air mal à l'aise. Si je devais miser sur quelqu'un, je le choisirai mais ça reste une impression.

Songeur, vous songez quelques instants à cette hypothèse. Il pourrait s'agir d'une piste sérieuse, tout comme d'un leurre lancé par l'aubergiste. *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection.* Qu'allez-vous faire à présent ?

Si vous avez un miroir, vous pouvez lui demander de se regarder dedans :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Ou si vous pensez avoir découvert le vampire, vous pouvez passer à l'attaque :

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Vous pouvez enfin juger qu'il vous a dit ce qu'il savait et quitter le cellier. Rendez-vous alors au [85](#).

Vous vous approchez de la jeune fille, qui sursaute lorsque vous lui posez la main sur l'épaule.

- Inutile de vous effrayer, dites-vous du ton le plus rassurant que vous puissiez prendre en la circonstance. Vous êtes la fille de Goran n'est-ce pas ?

- Oui Monsieur, répond-elle d'une petite voix timide, baissant modestement ses yeux bleus pâles. Je m'appelle Arabella.

Pour mettre votre interlocutrice à l'aise ; et pouvoir ainsi l'emmener à vous faire des confidences ; vous demandez :

- Quel âge avez-vous Arabella ?

- Quinze ans Monsieur, bientôt seize.

- Vous avez toujours vécu ici ?

- Toujours Monsieur, je suis seulement née à Kernax, une ville plus au Nord.

Vous acquiescez puis vous en arrivez doucement à votre agression :

- Pendant que je dormais, est-ce que quelqu'un est monté en haut ?

Elle semble étonnée par votre question :

- Pourquoi voulez-vous savoir cela Monsieur ?

- Eh bien, je crois que quelqu'un a pénétré dans ma chambre.

- Vraiment ? On ne vous a rien volé au moins ? demande-t-elle d'une voix inquiète, s'imaginant sans doute être tenue responsable d'un éventuel larcin.

- Non, mais j'aimerais quand même savoir de qui il pouvait bien s'agir. Vous qui étiez près de l'escalier, vous étiez bien placé pour observer les allées et venues.

Elle plisse les yeux, faisant un visible effort de concentration :

- Je crois qu'une ou deux personnes sont montées mais je ne peux pas dire qui. Je me suis de plus absentée plusieurs fois pour aider papa en cuisines.

Vous acquiescez puis vous ajoutez :

- Tous les autres pensionnaires sont en bas ?

Quelque chose d'étrange se produit alors. Vous voyez le regard d'Arabella vaciller durant une fraction de seconde, comme si elle luttait contre quelque chose intérieur à elle-même. Puis tout redevient normal et elle répond :

- Oui Monsieur, tout le monde est en bas.

Elle semble hésiter à poursuivre et sur un ton conciliant vous dites :

- Il y a autre chose ?

- Eh bien, je ne devrais pas vous dire ça mais l'un des hommes, celui vêtu de blanc, m'a posé des questions curieuses.

- De quel genre ?

- S'il y avait eu des morts inexplicables dans la région, des disparitions ou des événements sortants de l'ordinaire. J'ai aussi vu qu'il possédait plusieurs armes dans son sac, ajoute-t-elle d'une voix mal assurée.

Vous méditez ces informations et un silence s'installe pendant quelques instants. Puis d'un ton plus ferme Arabella vous dit :

- Papa doit avoir besoin de moi en cuisine.

La jeune fille s'éclipse, vous laissant seul au pied des marches. *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection.* Revenez maintenant au [105](#).

- Votre auberge a un nom original, dites-vous pour alimenter la discussion.

Goran émet un rire bref :

- Ouais, c'est ce que tout le monde dit. Mais faut voir les choses en face, personne viendrait dormir de son plein gré dans un endroit pareil ! On est loin du monde civilisé ici.

- Pourquoi vous y être installé dans ce cas ?

- Disons que j'aime la solitude, ou plutôt la solitude à deux si vous voyez ce que je veux dire.

Il désigne de la tête la jeune fille à la chevelure rousse.

- C'est ma fille Arabella. La plus brave fille qui soit, une fille comme y en a pas deux. On s'entend très bien elle et moi, ça permet de trouver le temps moins long. Et puis, poursuit-il, y a aussi des avantages, par exemple y a pas de bandits ou autres sauvages dans les parages, qu'est-ce qu'ils viendraient y faire ? Et vu que les taxes des grandes villes sont pas prêtes d'arriver, on s'y retrouve plus ou moins question monnaie.

- C'est tout de même un choix égoïste pour votre fille non ?

L'aubergiste fait la moue :

- C'est vrai que c'est peut-être pas facile tous les jours, mais le travail de l'auberge est une sacrée occupation. Et puis ça me permet de la tenir éloignée du grand monde, où il se passe des choses pas toujours saines.

- Et qu'est devenue sa mère ? demandez-vous d'un ton neutre.

Une ombre passe sur son visage :

- Ma femme est morte quand Arabella avait deux ans, d'une pneumonie. Je préfère pas en parler, si ça vous dérange pas.

Vous sentez que le sujet est sensible chez votre hôte et vous détournez aussitôt la discussion :

- Cela doit donc être rare pour vous de remplir votre auberge ?

- Pour ça oui, s'exclame-t-il en se grattant la tête. Ça doit être la deuxième ou la troisième fois seulement depuis que je me suis installé. Ça donne au moins un bon côté à cette maudite tempête ! Jamais vu un vent pareil de toute ma vie, ça c'est sûr !

Vous en venez alors au sujet qui vous intéresse, tâchant de parler d'une voix dégagée.

- Pendant que je dormais, j'ai cru entendre quelqu'un pénétrer dans ma chambre. Est-ce qu'un de vos pensionnaires est monté en haut pendant que j'y étais ?

- Je regrette, répond-il d'un air sincèrement désolé, mais j'ai pas fait attention. J'ai passé mon temps à préparer le repas et servir à boire à ce nain, Radek. Je peux au moins affirmer que lui a pas bougé de sa chaise, ou alors il a fait sacrément vite. Mais pour les autres, je peux pas dire. On vous a rien volé j'espère ?

Vous l'assurez du contraire et, satisfait, l'aubergiste disparaît ensuite en cuisines. *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection.* Revenez maintenant au [105](#).

## 120

Avant que vous n'ayez pu esquisser le moindre geste, le corps inanimé est saisi d'un frémissement. Fasciné, vous le voyez tressaillir de plus en plus violemment et soudain disparaître purement et simplement ! Ou plus exactement se métamorphoser en un nuage de brume, qui s'élève dans les airs. Levant la tête, fasciné malgré vous, vous le voyez disparaître entre les lattes du plafond. *Notez le code Combat*. Il faut vous faire une raison, le vampire vous a échappé pour le moment. Du moins êtes-vous parvenu à savoir qui il était ! Ne perdez pas de temps supplémentaire et partez immédiatement à sa recherche ; *ajoutez 2 points à votre total d'Infection* et rendez-vous à cet effet au [87](#).

## 121

Vous serrez fermement le miroir entre vos mains moites et, à pas de loup, vous vous approchez du lit. Son occupant n'esquise pas le moindre mouvement, visiblement plongé dans un profond sommeil. Tâchant de ne pas le réveiller à la lueur de votre chandelle, vous inclinez la glace de façon à ce que le dormeur entre dans le champ du reflet. La sueur perle à votre front et vous tâchez de refréner votre respiration haletante. Vous allez enfin connaître la vérité, et savoir si votre quête est bientôt achevée. Prenant une grande inspiration, vous baissez les yeux... et vous sentez une cruelle déception vous envahir. Le corps à moitié enseveli sous la masse des draps et du traversin se reflète bel et bien dans la psyché. Vous vous éloignez du lit, tâchant tout de même de chercher le verre à moitié plein ; après tout, voilà une personne de moins sur la liste des suspects. En retour, vous sentez un vertige vous saisir soudain et votre respiration se fait plus difficile. *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection. Retournez au paragraphe d'où vous venez et faites-y un nouveau choix, en notant toutefois que vous ne pourrez évidemment plus attaquer la personne en question, sauf cas de légitime défense.*

## 122

Serrant fermement le miroir entre vos mains moites, vous approchez pas à pas du lit, le front luisant de sueur et la respiration haletante. Abraham n'esquisse pas le moindre mouvement, apparemment toujours plongé dans un profond sommeil. Vous arrivez près de son oreiller et lentement, vous inclinez le miroir vers sa masse de cheveux blonds en désordre sur le traversin. Tout à coup, avec la vitesse du cobra qui mord sa proie, vous voyez le corps qui semblait totalement inerte s'animer brusquement et une vive douleur traverse votre torse. Baissant les yeux, vous constatez qu'une cruelle blessure vous laboure la chair. *Vous perdez 1 point d'Endurance.* Vous poussez un cri de rage et relevez la tête pour voir Abraham s'extirper du lit et bondir vers son épée. Vous faites jaillir la votre de son fourreau et parez de justesse le premier coup de votre adversaire, dont les traits sont déformés par un rictus sauvage. Vous allez devoir combattre dans un duel à mort, et à la manière dont Abraham manie sa lame, vous devinez qu'il est un fin bretteur. Il fait d'ailleurs rapidement démonstration de tous ses réflexes d'épéiste et vous devez user de tous les vôtres pour le maintenir à distance. Les lames s'entrechoquent dans un bruit de ferraille que vous entendez à peine, recouvert par la neige et le vent au dehors. A la lueur de votre chandelle, vos deux ombres virevoltent sur les murs et le plafond, se divisant et se multipliant sans cesse. Vous placez plusieurs banderilles qui font mouche mais vous encaissez dans le même temps diverses blessures, plus ou moins sérieuses. Serrant les dents, vous vous efforcez de masquer votre douleur et poursuivez la lutte contre un adversaire à la souplesse et l'endurance à peine croyables. *Vous perdez 6 points d'Endurance.* Si vous êtes toujours en vie, l'épuisement vous guettant, vous jouez votre va-tout et usez de votre botte la plus redoutable. Vous détendant de tout votre long, vous faites jaillir votre épée en direction de son épaule droite. Il brandit sa propre arme pour parer votre coup mais au dernier moment, vous changez totalement d'angle d'attaque. Il tente vainement de réagir mais votre mouvement est d'une fulgurance imparable et la lame s'enfonce dans le flanc gauche de son torse. Abraham pousse un gémissement de douleur et titube dangereusement, avant de se laisser choir inerte. Le souffle court, vous pliez les genoux et respirez lentement, tentant de récupérer. Le combat s'est joué sur un fil et il a été bien prêt de casser pour vous. Lentement vous vous redressez et posez à nouveau votre regard sur le corps sans vie à vos pieds...

<a href="#">Rouge</a>	<a href="#">Orange</a>	<a href="#">Jaune</a>	<a href="#">Vert</a>	<a href="#">Bleu</a>	<a href="#">Noir</a>
-----------------------	------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------	----------------------



## 123

Comme vous l'aviez remarqué, l'homme a décidément une bien étrange allure. Grand et mince comme un fil, accusant un certain âge, il porte une blouse usée mais d'un blanc encore éclatant. Il est en train d'examiner un assortiment de plantes, de champignons et autres roches qu'il a disséminés un peu partout sur la table. Relevant la tête en vous entendant approcher, il vous dévisage derrière de curieuses lunettes :

- Qu'y a-t-il pour votre service jeune homme ? Comme vous pouvez le voir, je suis assez occupé pour le moment.

Vous vous présentez en quelques mots et l'homme vous indique s'appeler Salam :

- Je suis un herboriste qui a acquis une certaine renommée. Vous n'avez jamais entendu parler de l'extrait de Mandragore ou de la potion de Serbala ?

Le ton de l'homme dégage une vanité qui vous déplaît souverainement et vous vous faites une joie de rétorquer ne pas le connaître.

- Vraiment ? Tout à fait surprenant à mon avis. A présent, si vous voulez bien m'excuser...

Le ton est sans équivoque et vous vous retenez pour ne pas vous éloigner sur le champ. Ne tenant pas non plus à étirer la discussion plus que nécessaire, vous cessez de tourner autour du pot :

- Tandis que je me reposais à l'étage, quelqu'un est entré dans ma chambre. Auriez-vous une idée de qui cela pouvait être ?

- Pourquoi diable quelqu'un aurait-il pénétré dans votre chambre ? répond l'herboriste d'un ton soupçonneux mais visiblement intéressé. Vous aurait-on dérobé quelque chose ?

- Eh bien... oui, en quelque sorte.

- Dans ce cas plaignez-vous à l'aubergiste ou à sa fille et cessez de m'importuner ! tranche-t-il sèchement.

- Vous n'avez vraiment vu personne emprunter l'escalier ? insistez-vous malgré tout.

- Si vous croyez que j'ai fait attention, répond-il d'un ton à nouveau peu accommodant. J'avais mieux à faire que surveiller le mouvement dans une auberge de bas étage. Cependant le grand blond près du feu là, est effectivement monté peu après vous.

- Comment avez-vous pu le voir si vous ne regardiez pas ? dites-vous, perplexe.

- Parce qu'il a percuté ma table en passant et fait tomber la moitié de mes échantillons, voilà pourquoi. Et pas un mot d'excuse de surcroît ! La politesse est un art qui se perd.

Vous songez qu'en la matière l'herboriste a lui aussi quelques leçons à recevoir mais l'information qu'il vient de vous donner est trop importante pour lui en vouloir. Après l'avoir remercié, vous vous éloignez de sa table, pensif. *Ajoutez 1 point à votre total d'Infection. Revenez au [105](#).*

Le parquet craque légèrement sous vos pas tandis que vous vous approchez furtivement du lit et vous retenez votre souffle, craignant d'avoir éveillé Radek. Mais ce dernier n'esquisse pas le moindre geste pouvant laisser à penser que vous vous êtes trahi. Soulagé, vous redoublez néanmoins de précautions pour arriver près du traversin. Vous inclinez le miroir de façon à pouvoir observer si le nain se reflète ou non dans le verre. Son visage hirsute est tourné vers vous et alors que votre regard se pose sur ses yeux fermés, ils s'ouvrent soudain tout grands, révélant des pupilles rougeoyantes. Vous laissez échapper un cri étouffé et avant que vous n'ayez pu réagir, Radek bondit littéralement hors du lit. Vous roulez tous les deux sur le sol et le nain se retrouve à califourchon au dessus de vous. Son visage se tord dans un sourire mauvais et vous pouvez contempler ses longues canines chevaucher ses lèvres :

- Mon dîner revient se servir de lui même ? Je dois encore avoir un peu de place à vous réserver.

Poussant un cri de rage, vous tentez avec vigueur de vous dégager mais les doigts de Radek se referment sauvagement sur votre gorge. Vous essayez de vous libérer de son étreinte mais le nain est lourd et râblé et vous ne parvenez pas à le faire basculer sur le dos. Des borborygmes jaillissent de votre gorge à l'agonie et des convulsions gagnent vos jambes inutiles. *Vous perdez 4 points d'Endurance.* Mû par l'énergie du désespoir, vous rassemblez toutes vos forces et portez un violent coup de poing en direction du visage de Radek. Vous entendez un craquement sinistre et le nain pousse un hurlement de douleur, relâchant sa prise. Vous profitez de son désarroi pour le faire basculer sur le côté et l'entendez retomber lourdement sur le sol. Sans lui accorder un regard, vous vous emparez sagement du poignard dissimulé dans votre botte et vous retournant, vous le lui enfoncez dans le ventre. Il pousse un glapissement de surprise et vous voyez son regard se voiler très rapidement. Bientôt il s'immobilise dans une position improbable et son ventre cesse de se soulever. *Effacez le code Rencontre de votre Feuille d'Aventure.* Mais ce n'est là qu'une victoire provisoire sur un être déjà mort. Rendez-vous au [22](#).

Il est maintenant grand temps de vider les lieux. Les autres pensionnaires risqueraient en effet de trouver suspectes vos explications et vous préférez éviter la confrontation. Vous faites un détour par votre chambre pour récupérer votre sac, puis vous vous dirigez d'un pas alerte vers la porte de l'auberge. L'humidité a rongé le bois et vous devez peser de tout votre poids contre le battant pour le faire céder. *Vous perdez 1 point d'Endurance.* Une rafale glaciale vous balaie aussitôt le visage et des flocons s'écrasent sur vos vêtements. La tempête n'a pas faibli et semble au contraire continuer à se renforcer. Vous hésitez donc à sortir ou à retourner dans votre chambre, soupesant les risques des deux possibilités.

- Vous n'irez nulle part, dit quelqu'un dans votre dos.

Vous pivotez aussitôt d'un bloc, tandis qu'un violent frisson vous glace jusqu'à la moelle. Vous avez cru reconnaître cette voix hautaine mais vous ne pouvez que vous tromper, car la personne à laquelle vous songez n'est plus de ce monde. Vous avez tué cet homme de vos mains, vous avez vu son cadavre désarticulé gisant à vos pieds. Et pourtant le voilà à nouveau debout, vous faisant face dans cette auberge perdue au milieu de nulle part. Rien n'a changé dans son apparence ; toujours la même allure dégingandée, le même visage glabre, le même crâne chauve luisant. Et ce regard, ce regard à la fois glacial et flamboyant, qui se pose sur votre sac à dos. Vasaral esquisse un sourire maléfique :

- Tu pensais donc que tu pouvais t'emparer de mes richesses si aisément ? Des richesses qu'il m'a fallu près d'un siècle pour amasser, des richesses qui ont survécu bien au delà des hommes qui les ont possédées. Crois-tu que c'était pour que je les laisse tomber entre des mains semblables aux tiennes ?

Incrédule, les mots se perdants dans votre bouche, vous bredouillez :

- Mais vous... vous êtes...

- ... mort ? Son sourire s'élargit. Cela fait bien longtemps que je le suis.

Et soudain la lumière se fait en vous. Les éléments du puzzle se mettent instantanément en place et dans un éclair aveuglant, vous comprenez enfin tout.

- Alors... c'était vous ?

- Tu m'as surpris dans mon repaire, alors que je m'apprêtais à me nourrir, reconnaît-il. Lorsque tu t'es enfui avec mon trésor, j'ai cherché une proie pour reprendre des forces. Je suis parvenu dans cette auberge et j'ai trouvé ce que je cherchais. La tempête qui t'a conduit jusqu'ici était mon œuvre ; ce n'est qu'une facette de mes pouvoirs. J'ai ensuite suivi à distance ta lutte avec mon nouvel enfant, me nourrissant de ta souffrance et de ta peur. Tu as eu raison de son inexpérience et de son impétuosité. Mais maintenant, tu vas me rejoindre dans l'autre monde. Bientôt tu seras mon esclave.

Vasaral grimace, dévoilant ses canines démesurément longues et s'avance lentement, savourant votre peur. Si vous êtes effectivement terrifié, vous vous creusez néanmoins la

cervelle à la recherche d'une ébauche de plan. Vous pouvez d'ores et déjà *rajouter 5 points à votre total d'Endurance*, la mort du vampire vous ayant contaminé aidant.

Si vous brandissez bravement votre épée, rendez-vous au [6](#).

Si vous fuyez par la porte grande ouverte, rendez-vous au [73](#).

*Enfin si vous voulez utiliser un objet précis, rendez-vous au paragraphe qui lui est associé, mais en ôtant 10 au chiffre que vous avez noté.*

## Notes de l'auteur et remerciements :

Je vous remercie d'avoir pris le temps de parcourir cette aventure. C'est là ma première AVH à 100 % originale (si l'on excepte la mini-AVH *Dans l'Enfer de la Jungle*), et sans doute y-a-t-il des points à améliorer et des reproches à faire. N'hésitez pas à m'en faire part sur [Rendez-vous ou 1](#) ou [la Taverne des Aventuriers](#) , les critiques constructives permettent toujours de progresser.

Le document que vous venez de parcourir est la version 2 de cette aventure. Concrètement, 5 paragraphes supplémentaires ont été ajoutés pour prendre en compte de nouveaux choix à certains moments, les bugs subsistants ont été corrigés et j'ai procédé à une correction orthographique. S'il reste encore des erreurs, n'hésitez pas à me le signaler, directement sur Littéraction ou sur un des deux forums cités plus haut !

Je tiens aussi à adresser un grand merci à Zyx, du forum [Rendez-vous au 1](#), pour avoir bien voulu tester cette AVH et m'avoir signalé un certain nombre de défauts corrigés dans la version présentée ici. Ses remarques pertinentes et constructives ont réellement permis d'améliorer la qualité de l'AVH donc merci encore !

Merci également à toutes celles et tous ceux qui ont donné leur avis sur cette aventure, permettant la correction effectuée plus haut.

Merci enfin aux œuvres qui m'ont inspiré cette AVH ; en particulier *The Thing* de John Carpenter pour le scénario, *Le Château du Sorcier* d'Outremer (aventure présente sur ce site) pour la structure et le monde de Skarn dans *Les Portes du Daleth* pour l'idée originale.