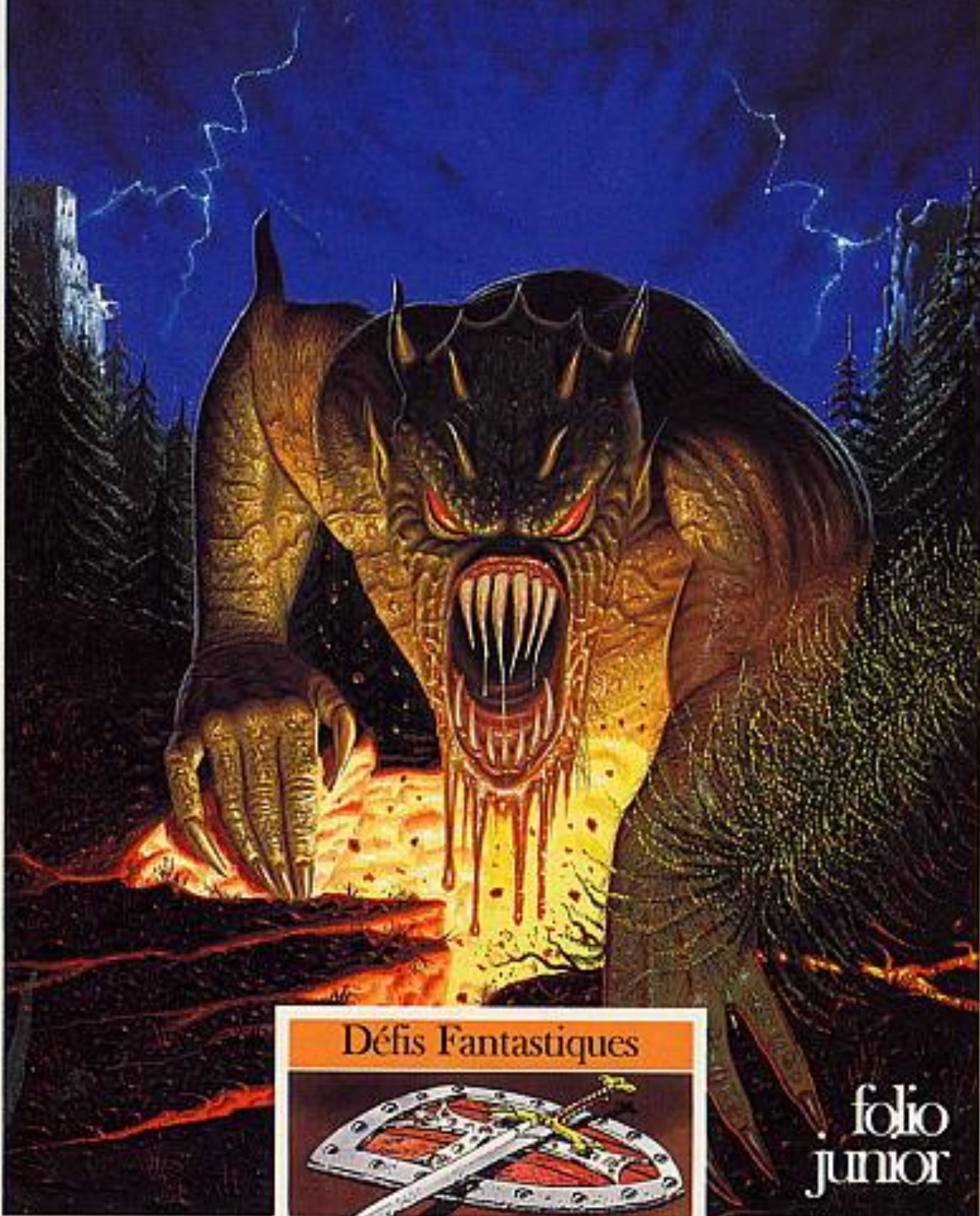


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

La Vengeance des Démon



Défis Fantastiques



folio
junior

Jim Bamba et
Stephen Hand

La Vengeance des Démons

Défis Fantastiques/41

Traduit de l'anglais par Mona de Pracontal

Illustrations de Martin McKenna



Gallimard

Comment combattre les Seigneurs Démons

Vous avez passé la majeure partie de votre vie à la Citadelle des Saints Guerriers, siège du plus Grand Ordre de Prêtres et Prêtresses-Combattants du pays, sise en la ville de Lundèle-la-Royale. Durant vos longues années d'études, vous vous êtes distingué par votre vif intérêt pour l'enseignement mystique qui vous était dispensé. De nature ardente et appliquée, vous n'avez pas non plus négligé les entraînements au combat, de sorte que, gravissant rapidement les échelons de la hiérarchie des Saints Guerriers, vous vous êtes hissé au Panthéon des Prêtres-Combattants. Votre réputation se répandit comme une traînée de poudre à travers le continent : aujourd'hui, même dans les terres les plus reculées, vos exploits sont connus de tous, ainsi que votre surnom : le Chasseur de Démons ! Initié aux arcanes de la magie, vous avez pu explorer les noirs desseins des créatures du Chaos, et vous vous êtes alors rendu compte que ces Démons s'efforçaient de s'infiltrer insidieusement dans le monde des hommes en quittant leurs domaines infernaux. Terrible danger pour le monde libre ! Dès que vous en eûtes pris conscience, votre vie bascula. Désormais vous n'auriez plus qu'un seul but, une seule mission : traquer les Démons et les chasser du monde des hommes. Au fil des années, malgré votre jeunesse, votre détermination n'a jamais fléchi, et c'est avec un courage exemplaire que vous avez combattu nombre de ces créatures infernales, triomphant presque toujours, au péril de votre vie ! Autant de victoires, autant d'ennemis : ces Démons que vous avez renvoyés dans les mondes infernaux s'apprêtent maintenant à revenir, assoiffés de vengeance... Avant de vous embarquer dans l'aventure la plus périlleuse de votre carrière, une aventure dont l'issue peut se révéler fatale, ne négligez aucun détail : évaluez soigneusement vos forces et vos faiblesses. Dans les pages qui suivent, nous vous expliquons comment calculer vos totaux de CHANCE, d'ENDU-RANCE, d'HABILETÉ et de NOIRCEUR à l'aide de deux dés, comment mener un combat et comment utiliser vos Dons. Vous prendrez également connaissance de l'équipement dont vous disposez ainsi que des ressources qui vous permettront de régénérer vos forces. Enfin, en pages 10 et 11, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* sur laquelle vous consignerez, tout au long de votre mission, vos différents totaux, votre équipement et votre Or, vos provisions et vos

Dons, ainsi que le détail des combats que vous mènerez. Nous vous conseillons de faire des photocopies de cette *Feuille d'Aventure* afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.

La Feuille d'Aventure

HABILITÉ <i>Total de départ =</i>	ENDURANCE <i>Total de départ =</i>	CHANCE <i>Total de départ =</i>																
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">TALENTS</th> </tr> <tr> <td style="width: 80%;">Anti-Zombie</td> <td style="width: 20%;"></td> </tr> <tr> <td>Voile Noir</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Guérison</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Cercle sacré</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Méditation</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Intuition-Démons</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Langage-Démons</td> <td></td> </tr> </table>	TALENTS		Anti-Zombie		Voile Noir		Guérison		Cercle sacré		Méditation		Intuition-Démons		Langage-Démons		EAU BÉNITE 	PROVISIONS
TALENTS																		
Anti-Zombie																		
Voile Noir																		
Guérison																		
Cercle sacré																		
Méditation																		
Intuition-Démons																		
Langage-Démons																		
NOTES 	PIÈCES D'OR ET ÉQUIPEMENT 																	

CASER DES RENCONTRES AVEC UN ADVERSAIRE		
<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>
<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>
<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>
<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilité =</i> <i>Endurance =</i>

Habilité, Endurance, Chance, Noirceur

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le résultat dans la case HABILITÉ de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total initial d'HABILITÉ sera donc compris entre 7 et 12.

Lancez deux dés. Ajoutez 12 au nombre obtenu et inscrivez le résultat dans la case ENDURANCE de votre

Feuille d'Aventure. Votre total initial (ENDURANCE sera donc compris entre 14 et 24. Lancez à nouveau un seul dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le résultat dans la case CHANCE de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total initial de CHANCE sera donc compris entre 7 et 12. Ne lancez aucun dé pour le total de NOIRCEUR : au départ de votre aventure, vous n'avez aucun point de NOIRCEUR, comme l'indique votre *Feuille d'Aventure*.

Les résultats que vous venez d'obtenir représentent vos points de départ d'HABILITÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE. Ces totaux varieront constamment au cours de votre aventure, néanmoins ils ne pourront s'élever qu'en de rares occasions - qui vous seront signalées explicitement dans le texte - au-dessus du *total de départ*. La NOIRCEUR présente une exception à cette règle : étant donné que votre total initial de NOIRCEUR est de zéro point, il ne pourra qu'augmenter au cours de votre aventure, s'élevant donc bien sûr au-dessus du *total de départ*. Vous devrez garder un compte très exact de ces points et nous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres en très petit dans les cases ou d'avoir une gommée à portée de main. Attention : inscrivez vos différents totaux à mesure de leurs changements, mais n'effacez jamais le total initial qui doit figurer en haut de la case !

Vos points d'HABILITÉ reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat ; plus votre total d'HABILITÉ est élevé, mieux c'est. Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre forme physique et votre capacité à résister aux coups et aux blessures ; plus votre total d'ENDURANCE sera élevé, mieux vous saurez faire face aux diverses agressions. Votre total de CHANCE indique si vous êtes naturellement *Chanceux* ou *Malchanceux*, car la CHANCE et la magie

ont aussi un rôle à jouer dans cette aventure... Quant à votre total de NOIRCEUR, efforcez-vous de le maintenir au niveau le plus bas possible : il traduit, en effet, le degré de malveillance que vous portez en votre cœur et qui peut vous incliner à vous soumettre aux forces du mal.

Combats

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. A moins que le texte ne vous propose alors une tactique spécifique, il vous faudra mener le combat comme suit :

Tout d'abord, vous inscrivez les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de votre adversaire dans une case vide des *Rencontres avec des créatures*; sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces points sont indiqués dans le texte chaque fois que vous avez à combattre une créature.

Le combat se déroule ainsi :

1. Jetez deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au nombre obtenu. Ce total vous donnera sa *Force d'Attaque*.
2. Jetez deux dés pour vous-même et ajoutez au nombre obtenu vos propres points d'HABILETÉ. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez alors à l'étape n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, chacun a esquivé les coups de l'autre : reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.
4. Vous avez blessé la créature, aussi diminuez-vous son total d'ENDURANCE de 2 points. Vous pouvez faire appel à votre CHANCE pour tenter d'aggraver sa blessure (voir page 16).

5. La créature vous a blessé et vous devez alors retirer 2 points à votre total d'ENDURANCE. Vous pouvez recourir à votre CHANCE pour tenter de minimiser les effets de la blessure (voir page 16).

6. Modifiez votre total d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas. Faites de même pour votre total de CHANCE, si vous en avez fait usage (voir page 16).

7. Procédez au deuxième Assaut en reprenant les étapes de 1 à 6. Vous poursuivrez ainsi jusqu'à ce que vos points d'ENDURANCE ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

Combat avec plus d'une Créature

Vous serez parfois, lors de certaines rencontres, confronté à plusieurs créatures. Tantôt vous devrez leur faire face comme s'il s'agissait d'un seul adversaire, tantôt vous les affronterez l'une après l'autre, tantôt vous devrez les combattre toutes à la fois ! Dans le premier cas, le combat se déroulera de la façon habituelle, et le texte vous indiquera un seul total d'HABILETÉ et un seul total d'ENDURANCE pour tout le groupe des créatures que vous aurez à affronter. Dans le second cas, vous appliquerez également la procédure habituelle, mais à peine serez-vous parvenu à bout de votre premier adversaire qu'il vous faudra combattre le deuxième, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'en reste plus aucun. La dernière éventualité vous mettra à rude épreuve : en effet, s'il vous faut affronter plusieurs créatures à la fois, vous ne pourrez en combattre qu'une seule par Assaut, tandis que chacune vous attaquera ! Au début de chaque Assaut, vous choisirez un de vos adversaires et l'attaquerez de la façon habituelle. Par ailleurs, vous devrez comparer votre *Force d'Attaque* à celle de chacune des autres créatures : chaque fois que votre *Force d'Attaque* sera la plus élevée - ou qu'elle sera égale à celle de la créature -, vous aurez évité ses coups (sans pour autant la blesser puisque ce n'est pas vers elle que se portait votre attaque) ; chaque fois qu'une des créatures aura une *Force d'Attaque* supérieure à la vôtre, elle parviendra à vous blesser, vous infligeant ainsi la perte de 2 points d'ENDURANCE.

Chance

Parfois, le succès d'un combat ou d'une stratégie que vous mettez en œuvre, ou encore le dénouement de certaines situations, dépendra entièrement de votre CHANCE. Il vous sera alors demandé de *Tenter votre Chance*. Comme vous allez le comprendre, recourir à la CHANCE peut se révéler risqué... Pour *Tenter votre Chance*, vous procéderez ainsi : Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total de CHANCE, vous êtes *Chanceux*. Si le résultat est supérieur, vous êtes *Malchanceux*. Quel que soit le résultat, vous devez soustraire 1 point de votre total de CHANCE chaque fois que vous *Tentez votre Chance*. Ainsi, plus vous recourez à cette procédure, plus vous risquez d'être *Malchanceux*, car votre total de CHANCE est de plus en plus bas. S'il tombe à 1 ou zéro, vous serez systématiquement *Malchanceux* ! Réchéchissez donc bien avant de *Tenter votre Chance*, quand vous n'êtes pas contraint de le faire (à savoir en cours de combat). Vous aurez parfois l'occasion de regagner des points de CHANCE. Toutefois, à moins que des instructions ne vous l'indiquent expressément, votre total de CHANCE ne pourra jamais dépasser son niveau initial.

Utilisation de la Chance dans les combats

A certaines pages du livre, il vous sera demandé de *Tenter votre Chance*, et vous serez averti de ce qu'il vous arrivera selon que vous serez *Chanceux* ou *Malchanceux*. Dans ce cas, vous êtes obligé de recourir à votre CHANCE, mais il n'en va pas de même lors des combats : vous pourrez toujours choisir d'utiliser votre CHANCE soit pour aggraver la blessure que vous venez d'infliger à une créature, soit pour minimiser les effets de celle que vous avez reçue.

Si vous venez de blesser votre adversaire, vous pouvez *Tenter votre Chance*, de la manière décrite plus haut. Si vous êtes *Chanceux*, vous lui avez infligé une très grave blessure et vous pouvez ôter 2 points de plus à son total d'ENDURANCE. Si vous êtes *Malchanceux*, la blessure que vous avez causée à votre adversaire n'est en fait qu'une écorchure bénigne, et vous devrez rajouter 1 point à son total d'ENDURANCE (c'est-à-dire que, au lieu de perdre 2 points, elle n'en perd que 1).

Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez également *Tenter votre Chance* pour essayer de minimiser les effets de la blessure qui vous a été infligée. Si vous êtes *Chanceux*, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors 1 point à votre total d'ENDURANCE (c'est-à-dire que vous ne perdez que 1 point par suite de la blessure, au lieu de 2). Si vous êtes *Malchanceux*, le coup que vous avez reçu est plus grave que vous ne le pensiez, et vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire. N'oubliez pas que vous devez soustraire 1 point à votre total de CHANCE chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

Comment rétablir votre Habileté et votre Endurance

Habileté

Votre HABILITÉ ne variera pas énormément au cours de votre aventure. Parfois, il vous sera indiqué d'ajouter ou de soustraire 1 point à votre total d'HABILETÊ, selon que vous détenez un avantage stratégique ou que vous êtes handicapé pour quelque raison. Une arme magique peut augmenter votre total d'HABILETÊ de 1 point ; toutefois, même si vous possédez deux épées magiques, vous ne gagnerez que 1 point car il est impossible de se battre avec deux armes à la fois ! A moins d'instructions spécifiques, votre total d'HABILETÊ ne pourra jamais excéder son niveau initial.

Endurance et Provisions

En revanche, votre ENDURANCE ne cessera d'être mise à rude épreuve par les combats et la fatigue, mais vous pourrez aussi reprendre des forces en vous nourrissant et en vous reposant, de sorte que votre total d'ENDURANCE variera sans cesse au cours de votre aventure. Lorsque vous approcherez du but, votre total d'ENDURANCE sera peut-être dangereusement bas et les combats se révéleront alors pleins de risques, aussi devrez-vous redoubler de prudence !

Au départ de votre aventure, votre sac contient 5 Repas (n'oubliez pas de l'inscrire dans la case Provisions de votre *Feuille d'Aventure*). Vous pourrez prendre 1 Repas à n'importe quel moment de votre choix, excepté lors d'un combat. Chaque Repas vous revigorera de 4 points

d'ENDURANCE mais, attention : votre ENDURANCE ne pouvant pas excéder son niveau initial, il ne vous servirait à rien de vous restaurer si votre ENDURANCE est déjà à son maximum. Veillez à tenir à jour l'état de vos Provisions en ajoutant ou en soustrayant le nombre de points correspondant au total porté sur votre *Feuille d'Aventure*, chaque fois que vous acquérez des Repas ou que vous en consommez. Quant à vous reposer, vous en aurez l'occasion lorsque cela vous sera proposé dans le texte ; il vous sera alors indiqué combien de points d'ENDURANCE vous pourrez regagner.

Noirceur

Au départ de votre aventure, votre âme est si pure que vous ne comptez pas un seul point de NOIRCEUR. En tant que Saint Guerrier, vous accordez une importance primordiale à certaines valeurs : l'honneur, la générosité, la clémence. Cependant, à la différence des divinités de Titan - lesquelles, de part leur nature même, ne peuvent faire que le bien -, vous n'êtes pas obligé de faire preuve de ces qualités à l'égard de vos ennemis qui en tireraient profit comme d'autant de faiblesses. Toutefois, si jamais vous vous comportez avec une cruauté digne d'un suppôt du Chaos, par exemple si vous tuez une créature sans raison valable, votre âme s'en trouvera souillée. Jusqu'à ce jour, vous êtes parvenu à mener à bien vos missions sans vous laisser corrompre par le Mal, mais vous allez maintenant courir un risque de contamination bien supérieur car tous vos ennemis se liguent contre vous. Si vous accomplissez des actions qui vont à rencontre de vos convictions, vous devrez augmenter votre total de NOIRCEUR de 1 ou plusieurs points (cela vous sera indiqué dans le texte). Il sera, en revanche, fort rare que votre total de NOIRCEUR diminue. Parfois, vous aurez l'impression qu'obéir à vos principes limite votre champ d'action et vous devrez faire face à de difficiles dilemmes... Mais tel est le lot de ceux qui ont choisi la Voie de la Lumière !

Il est un autre facteur qui rend ce problème de la NOIRCEUR encore plus complexe : au cours de vos précédentes missions, vous avez appris qu'il faut parfois combattre le Mal par le Mal ; en effet, certaines créatures démoniaques sont invulnérables aux attaques franches et honnêtes, menées dans l'esprit des Saints Guerriers, aussi n'y a-t-il alors qu'un

seul moyen de leur porter atteinte : recourir à la magie noire. Cela n'est toutefois pas anodin : même si la cause est justifiée, l'usage de pratiques occultes est un acte maléfique, interdit par votre éthique. Chaque fois que vous vous verrez contraint de faire appel à la magie noire, votre total de NOIRCEUR augmentera.

Il vous sera parfois demandé de *Tester votre Noirceur*. Des indications vous seront alors données dans le texte pour ce faire ; on vous instruira également du résultat de cette procédure.

Dons

Au cours de vos années d'apprentissage, vous avez été initié à un certain nombre de Dons, qui se sont révélés des plus précieux lors de vos nombreuses chasses aux Démons. Vous maîtrisez particulièrement bien trois de ces techniques ; à vous¹ de les choisir parmi la liste suivante (une fois votre choix fait, vous inscrivez vos trois Dons dans la case qui leur est réservée sur votre *Feuille d'Aventure*).

Anti-Zombie

Ce Don vous permet de chasser - voire de détruire - certaines créatures mortes-vivantes grâce à des formules et des gestuels magiques.

Voile Noir

En recourant à ce Don, vous pourrez vous entourer d'une aura magique qui vous rendra invisible à la plupart des créatures maléfiques pour une courte durée. Toutefois, c'est un Don que vous avez découvert en étudiant les pratiques magiques des Démons, aussi sachez que l'utiliser est à double tranchant : chaque fois que vous y ferez appel, votre total de NOIRCEUR augmentera. Par ailleurs, les Démons les plus puissants parviendront à déceler la présence du voile magique qui vous entoure, même si elles ne peuvent pas vous voir. Certains sont même capables d'utiliser le Voile Noir contre vous !

Guérison

La Guérison vous permet de soigner certaines blessures et maladies à l'aide de plantes aux vertus magiques. Toutefois, ce Don ne peut s'appliquer que sur autrui ; vos convictions vous interdisent en effet d'y faire appel pour vous-même, sauf si vous vous trouvez dans une situation désespérée.

Cercle Sacré

A l'aide d'une craie, d'un morceau de charbon ou de tout autre pigment, vous pourrez tracer ce Cercle Sacré autour de vous : la plupart des Démons seront alors incapables de pénétrer dans le périmètre

protecteur où vous vous serez ainsi placé. Sur du sable ou de la poussière vous pourrez même tracer le Cercle Sacré avec un doigt.

Méditation

Ce Don, grâce auquel vous pouvez entrer en contact avec vos divinités, peut vous être d'un grand secours. Si vous dominez parfaitement la technique de la Méditation vous recevez - sous forme de visions ou de messages - les conseils des dieux. La Méditation peut aussi, plus prosaïquement, augmenter vos niveaux d'ENDURANCE ou de CHANCE. Mais, comme toute médaille a son revers, le Don ne peut s'exercer que dans le calme le plus total et ne se manifester qu'au bout d'une longue préparation. De plus, il est très dangereux d'interrompre brutalement une Méditation en cours !

Intuition-Démons

Grâce à ce Don, vous disposez d'une sorte de sixième sens qui vous avertira, dans certaines circonstances, de la présence d'un certain type de

Démons dans un rayon de 6 à 8 mètres : vous ressentirez alors une démangeaison insolite qui vous alertera.

Langage-Démons

La maîtrise du Langage-Démons vous permet de comprendre la langue des Démons et même de la lire.

Au cours de votre aventure, il vous sera souvent demandé si vous maîtrisez tel ou tel Don. Le cas échéant, vous aurez la possibilité d'y recourir, et des instructions vous seront alors données. Ne trichez pas en utilisant des Dons que vous n'avez pas !

Votre équipement

Au début de votre aventure, vous ne disposez que d'un équipement minimal. Vous êtes revêtu du costume des Saints Guerriers : longue robe de bure à capuche et petite calotte et vous portez à la taille votre fidèle épée d'acier trempé, Foudre Nocture. Vous disposez de 10 Pièces d'Or ainsi que d'un Sac à Dos où vous avez mis des provisions pour 5 Repas, 3 Fioles d'Eau Bénite et une Croix d'Argent. Avant de vous lancer dans votre aventure, inscrivez tous ces biens dans les cases correspondantes de votre *Feuille d'Aventure*. Au fur et à mesure de votre aventure, vous aurez l'occasion d'acquérir divers objets que vous pourrez alors ranger dans votre Sac à Dos. Enfin, vous parcourrez les pays du vieux monde sur le dos de Feu-de-Dieu, un superbe étalon blanc, compagnon de toutes vos aventures.

Quelques conseils

S'il est une chose que vous avez apprise, au fil de ces longues années consacrées à la chasse aux Démons, c'est de ne jamais vous fier aux apparences quand vous avez affaire à ces créatures maléfiques: leur ruse et leur malignité n'ont pas de limites. Vous savez déjà qu'une fois encore les Démons s'efforceront de vous faire tomber dans leurs pièges, de vous induire en erreur et de vous manipuler. Ils sont également passés maîtres dans l'art de retourner vos propres forces contre vous, aussi soyez vigilant, restez sur vos gardes et ne comptez que sur vous-même! Dans l'univers des Démons, la confiance est une denrée rare... Soyez prudent quand vous déciderez de recourir à l'un de vos Dons car certains Démons connaissent déjà les techniques magiques que vous maîtrisez et leur esprit pervers peut trouver le moyen de les détourner pour vous nuire. En vérité, la cruauté des Démons n'a d'égale que leur perversité! Prenez garde, et que les dieux soient avec vous !



Une vision troublante

La nuit est très avancée, pourtant vous ne parvenez pas à trouver le sommeil. Allongé sur votre lit, vous regardez distraitement les ombres dansantes que projette sur le mur de votre chambre la flamme vacillante d'une chandelle. Soudain, ces ombres s'agitent en un tourbillon puis s'assemblent rapidement en un effrayant tableau : la silhouette d'une créature trapue comme un crapaud se dessine ; deux êtres humains gisent à ses pieds, en proie visiblement aux plus cruels tourments. Un frisson d'horreur court le long de votre dos car vous venez de reconnaître le malheureux couple : ce sont vos parents ! Aucun doute possible, la sinistre créature qui les tient sous son joug n'est autre que Zmurr ! Zmurr, votre ennemi mortel, l'un des trois Seigneurs Démons...

Depuis ce jour fatal où votre frère a été sauvagement égorgé, vous n'avez eu de cesse de pourchasser et de détruire les Démons. Oh, vous n'êtes pas près d'oublier cette scène d'horreur ! Votre frère et vous-même travailliez paisiblement aux champs, près de la ferme familiale, quand brusquement un Démon fondit du ciel comme un éclair sur votre malheureux frère et le déchiqueta à coups de croc et de griffe. Entendant vos cris désespérés, Branner, le prêtre du village, se précipita à la rescousse. Il arriva à temps pour vous sauver et tua le Démon. Hélas, il était trop tard pour votre frère... Vous avez alors compris que, si le ciel avait permis que vous ayez la vie sauve, c'était pour que vous engagiez une lutte sans merci contre les Démons. Devant la dépouille de votre frère, vous avez juré de devenir Chasseur de Démons. Quelques jours plus tard, à ses funérailles, un étrange fantôme fit son apparition et s'entretint brièvement avec Branner avant de s'évanouir à nouveau dans les airs. Peu de temps après, Branner, convaincu de votre courage et de votre force de caractère, vous fit entrer à la Citadelle des Saints Guerriers de Lundèle-la-Royale. Comme tout cela vous paraît loin, aujourd'hui !

Le Chasseur de Démons

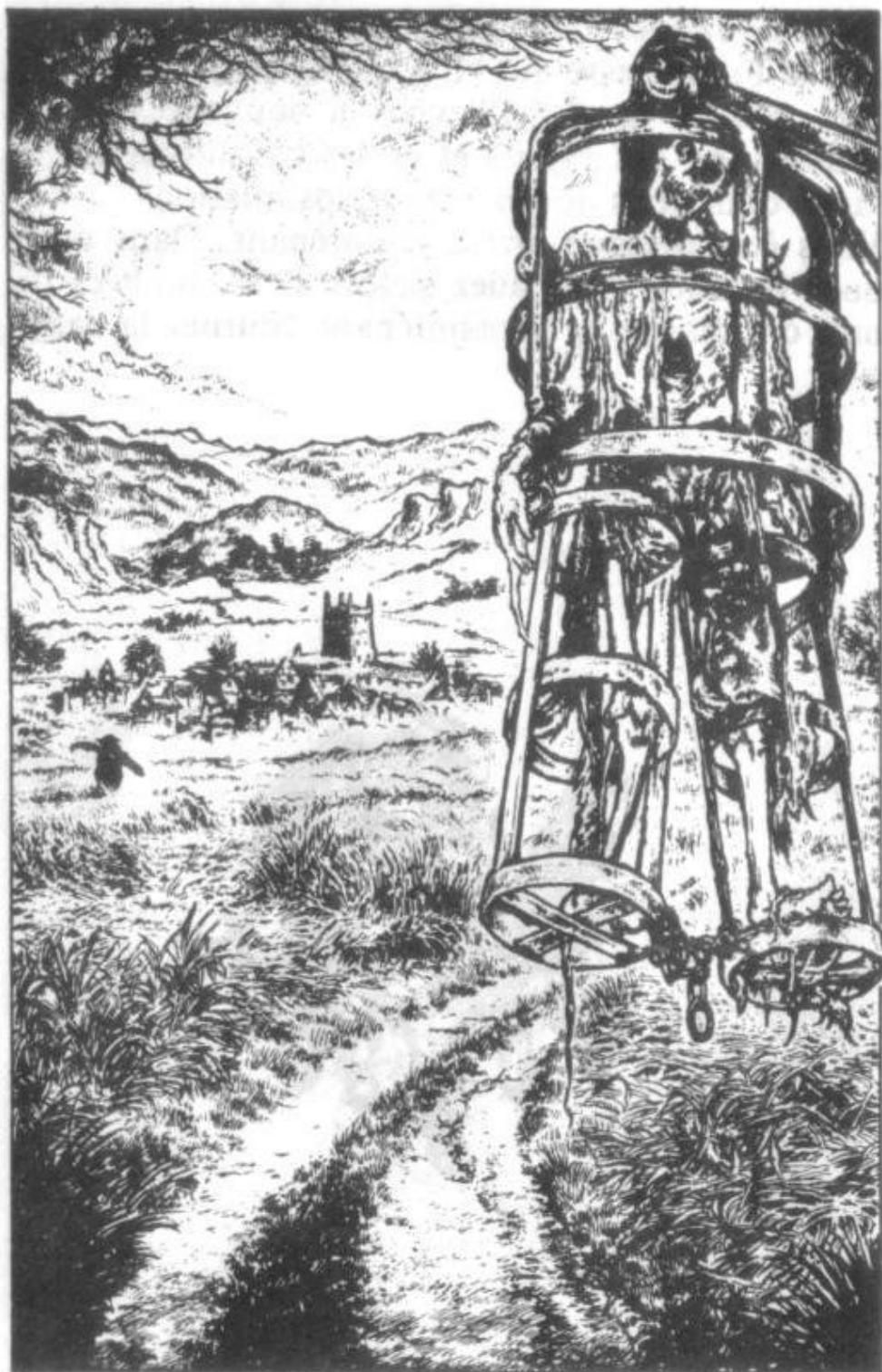
Depuis ce jour, vous avez détruit un grand nombre des Démons et vous avez plus d'une fois contrecarré les plans de Zmurr, le Prince-Démon ! Durant toutes ces années, vous ne connaissiez qu'une seule peur : que Zmurr s'en prenne à vos parents pour se venger de vous. Vos craintes seraient-elles fondées ? Sur le mur, les ombres se déforment et s'agrandissent ; vous reconnaissez maintenant les contours familiers de votre village, baignant dans le brouillard. Les silhouettes de Zmurr et de vos parents apparaissent alors, flottant au-dessus du clocher. Un sourire pervers se peint sur la bouche du Démon, tandis que vos parents vous adressent une supplication muette. Soudain, un souffle de vent fait claquer les volets, la chandelle s'éteint et l'obscurité envahit votre chambre. D'une main tremblante, vous rallumez la bougie. Votre décision est prise : vous allez partir pour votre village dès l'aurore. Sans tarder, vous préparez vos affaires. Dès le point du jour, vous prenez congé du père abbé et vous vous mettez en route en direction du nord. Après plusieurs jours de chevauchée à travers les terres de Galantaria, vous parvenez à la rivière d'Aigues-Mortes. Sur l'autre rive commence votre province natale. Vous passez la rivière et continuez votre chemin. Tout au long du voyage, vous vous êtes efforcé de calmer vos inquiétudes, de vous convaincre que les visions sur le mur n'étaient que le fruit de votre imagination, un soir d'insomnie, mais, maintenant que vous vous rapprochez de votre village, la peur étreint votre cœur de plus belle. Si jamais Zmurr a touché à un cheveu de vos parents, songez-vous avec rage, vous le lui ferez payer cher !

Mentalement, vous vous préparez déjà à affronter votre ennemi mortel en faisant appel à votre mémoire pour rassembler toutes les informations que vous avez à son sujet. Cette créature maléfique, perverse et corrompue, est célèbre pour son art de tendre des pièges diaboliques. Pour apparaître sur Terre, Zmurr prend tantôt la forme d'un énorme crapaud, tantôt celle d'un jeune garçon au visage innocent. Plus d'une fois, vous avez empêché les suppôts du Seigneur Démon d'asservir de braves gens à la cause du Mal, mais votre plus rude épreuve fut celle qui vous opposa directement à Zmurr.

Le Seigneur Démon avait alors pris l'apparence d'un des conseillers du roi. Sous ce déguisement, il s'ingéniait à faire naître des foyers d'insurrection et de révolte dans le pays en prenant des mesures iniques contre les paysans. Heureusement, vous avez su percer à jour son jeu diabolique et vous l'avez forcé à y renoncer. Depuis lors, vous en êtes sûr, Zmurr a pour vous une haine farouche. S'il détient vos parents, vous aurez besoin de toute aide que vous pourrez recevoir. Branner, le prêtre de votre village, est mort depuis quelques années, mais son successeur ne vous refusera pas son concours.

Vous savez aussi que vous pouvez compter sur Zer-lina la Prophétesse qui vit à quelques lieues du village. Par le passé, elle vous a souvent aidé en convoquant des esprits et en les consultant sur la façon dont vous deviez mener vos missions. Vous êtes presque arrivé maintenant. Dans quelques instants, vous allez savoir si les ombres du mur ont dit vrai... Et maintenant, tournez la page !





1 *Un squelette à demi couvert de haillons se balance au gré de la bise.*

1

Vous apercevez enfin Corneillebourg, votre village natal, niché au creux de la vallée. D'épaisses langues de brouillard tourbillonnent dans les rues, et vous sentez l'appréhension vous nouer le ventre de plus belle. Réprimant un frisson, vous éperonnez Feu-de-Dieu. A peine avez-vous parcouru quelques dizaines de mètres qu'un lugubre spectacle vient ajouter à votre malaise : un squelette à demi couvert de haillons se balance au gré de la bise, pendu à un échafaud de bois. Selon la coutume locale, le criminel avait été enserré dans une gangue d'anneaux de fer pour subir sa peine, et l'on a laissé sa dépouille pourrir à l'air libre dans cette sinistre cage pour impressionner les candidats au crime. Vous vous souvenez que, enfant, vous coupiez à travers champs sur la gauche, quittant la route et ses méandres, pour gagner plus vite la ferme familiale. D'ailleurs, à cette heure du jour, vous pourriez très bien trouver vos parents au labour, dans les champs. A moins, bien sûr, qu'ils soient à l'auberge du village, en raison du brouillard. Allez-vous prendre le raccourci à travers champs dans l'espoir de croiser vos parents (rendez-vous au [327](#)) ou préférez-vous longer la route pour gagner le centre du village et l'auberge, au risque de passer sous le squelette suspendu (rendez-vous au [107](#)) ?

2

Vous dévalez l'escalier quatre à quatre et vous voici face à Crapouillard. Un rictus mauvais déforme son visage tandis que, sans un mot, il brandit son gourdin pour vous fracasser le crâne. Défendez-vous !

CRAPOUILLARD HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 5

A la fin du premier Assaut, l'Orque, alerté par les bruits du combat, fouette ses chevaux de toutes ses forces et prend la fuite. En voilà un qui ne vous cherchera pas noise de sitôt ! Quant à Crapouillard, il se bat avec la hargne de celui qui veut sauver sa peau. Si vous parvenez à réduire son total d'ENDURANCE à 1 ou 2 points, rendez-vous au [388](#).

3

D'un puissant coup de pelle, vous décapitez les deux créatures ! Bien joué ! Rendez-vous maintenant au [277](#).

4

Entendant les sabots de Feu-de-Dieu résonner sur la route, les hommes se redressent, l'arme à la main. Dès qu'ils vous voient, leurs visages se détendent. Leur chef, un gaillard de haute stature à la mine avenante, s'approche et vous adresse la parole : « Nous sommes venus de La Chesnaie pour ensevelir Calbert, un jeune étudiant qui a mis fin à ses jours. Comme tu le sais, si on n'enterre pas les suicidés selon un rituel spécial, à la croisée de deux chemins, ils risquent de revenir hanter la campagne, la nuit, sous la forme de zombies ! Nous ne pouvons pas permettre cela ! Veux-tu nous aider ? » En tant que Saint Guerrier, vous pouvez en effet conduire la cérémonie mortuaire. Si vous décidez de le faire, rendez-vous au [134](#). Sinon, vous déclinez l'offre poliment et reprenez la route. Allez-vous mettre le cap sur Bouzainville (rendez-vous au [249](#)), sur Les Fondrières (rendez-vous au [72](#)) ou sur Laperdun (rendez-vous au [136](#)) ?

5

Le rayon vous lacère la peau comme un fouet incandescent et vous ne pouvez pas réprimer un hurlement de douleur. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Allez-vous prendre la fuite et regagner la route qui mène vers le nord (rendez-vous au [58](#)) ou préférez-vous rester dans la caverne pour tenter de détruire cet horrible crâne (rendez-vous au [208](#)) ?

6

Le sortilège Anti-Zombie fait reculer le Squelette de quelques pas sans pour autant le détruire : vous comprenez que cette ignoble créature est protégée par des artifices de magie noire. Allez-vous recourir au Voile Noir, si vous ne l'avez pas déjà fait et si, bien sûr, vous maîtrisez ce Don (rendez-vous au [188](#)) ou attaquer le Squelette (rendez-vous au [329](#)) ?

7

Le sorcier vous scrute longuement, cherchant à lire sur votre visage si vous avez dit vrai. Lancez deux dés. Si vous obtenez un nombre inférieur ou égal à votre total de NOIRCEUR, rendez-VOUS au [137](#). Sinon, rendez-vous au [386](#).

8

Vous mettez pied à terre et marchez à pas de loup jusqu'à la caravane. Brusquement, la porte s'ouvre en grand ; vous voici face à un vieil homme à la barbe blanche, revêtu d'une ample robe. « Étranger, vous dit-il avec un sourire, range ton épée et viens t'abriter de la pluie. Puis-je t'offrir une tasse de thé bien chaud ? » Si vous disposez du Don d'Intuition-Démons et que vous souhaitiez y recourir, rendez-vous au [217](#). Sinon, allez-vous accepter son invitation (rendez-vous au [42](#)) ou l'attaquer (rendez-vous au [174](#)) ?

9

Votre réveil est fort déplaisant : vous n'êtes plus entre vos draps douilletts, mais sur un tas de corps inertes, entassés dans une carriole à cheval qui cahote le long de la route ! Vous reconnaissez en vos compagnons d'infortune les clients de l'auberge que vous aviez vus la veille au soir. A en juger par les horribles élancements qui vous labourent la cervelle, la bière qu'on vous a servie était droguée. Soudain, vous tendez l'oreille : le cocher de ce triste équipage, un Orque bossu, s'est mis à bougonner : « Bonne prise, ce mois-ci, Magrand va être content ! Tout ce matériel bien frais pour ses

expériences ! Allez, pressons, on est presque arrivé ! » Voilà qui achève de vous réveiller ! A ce moment-là, la carriole passe devant un panneau indicateur : « Les Fondrières ». Vous scrutez la route : pas la moindre trace de Feu-de-Dieu... Le cœur serré, vous vous demandez ce qu'il est advenu de votre fidèle cheval... Quant à vous, on vous a pris votre épée et toutes vos Pièces d'Or (n'oubliez pas de les rayer de votre *Feuille d'Aventure*). Tant que vous n'aurez pas trouvé une autre arme, vous serez handicapé de 1 point d'HABILETÉ. Enfin, pour couronner le tout, le moindre mouvement de la tête vous demande des efforts considérables ! Dans de telles conditions, vous jugez prudent de ne pas attaquer l'Orque et décidez de lui fausser discrètement compagnie. Roulant sur les corps de vos compagnons, vous vous laissez tomber de la carriole. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [19](#) ; si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [162](#).

10

Tout à coup, le plafond s'effondre. Lancez deux dés et soustrayez le nombre obtenu de votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous parvenez à ramper parmi les décombres et à regagner l'air libre. En quelques minutes, les flammes dévorent la maison. Le cœur serré, vous contemplez les ruines fumantes. Zerlina sera vengée, jurez-vous en votre for intérieur. Vous adressez une prière silencieuse pour le repos de son âme puis, chevauchant Feu-de-Dieu, vous regagnez la grand-route. Rendez-vous au [142](#).

11

Au bout de quelques kilomètres, la route forme un embranchement devant lequel est planté un panneau indicateur. Sur le bas-côté, vous apercevez un petit sanctuaire, vieux et délabré. Allez-vous en profiter pour pratiquer la Méditation, si toutefois vous disposez de ce Don (rendez-vous au [32](#)) ou poursuivre votre chemin ? En ce cas, prenez la route de Neubourg (rendez-vous au [21](#)) ou celle de Darmort (rendez-vous au [391](#)).

12

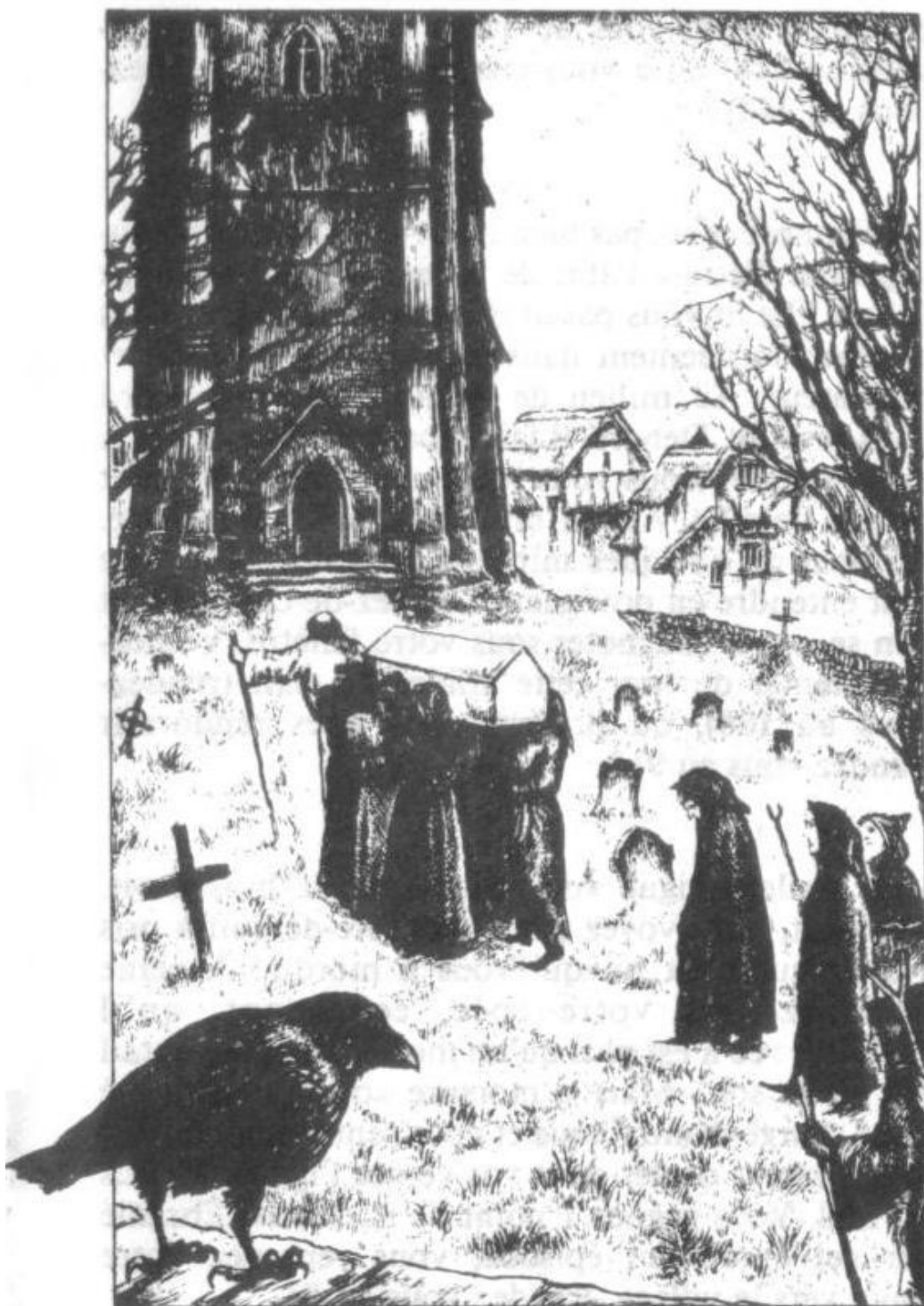
Instinctivement, vous vous jetez sur le côté. Votre intuition vous a sauvé la vie : une seconde de plus et vous étiez transpercé par l'énorme couperet qui vient de tomber du plafond ! Furieux de voir que vous avez échappé à la mort, les Démons s'élancent vers vous en poussant des grognements sauvages. Comment pourriez-vous l'emporter, face à une horde si nombreuse ? Vous fuyez à toutes jambes la maison et courez dans la nuit noire. Hélas, malgré votre promptitude à réagir, les Démons de la Lune ont quand même réussi à vous lacérer le dos à coups de griffes. Lancez un dé et soustrayez le chiffre obtenu de votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous parvenez à semer les Démons de la Lune, rendez-vous alors au [312](#).

13

Malheureux que vous êtes ! Cette folle tentative était vouée à l'échec... Des dizaines de coups pleuvent sur votre tête et vous perdez rapidement conscience pour ne plus jamais vous réveiller : les villageois, effrayés et en colère, vous pendent haut et court. Ils ne sauront jamais que vous aviez consacré votre vie à tenter de faire triompher les forces du Bien...

14

Un voile trouble soudain votre vue, puis se dissipe pour vous révéler le Corneillebourg de votre enfance. La musique démoniaque se fait toujours entendre, comme si elle provenait maintenant de l'église où se déroule une cérémonie funéraire. Vous dérivez au-dessus du cimetière, flottant entre les arbres et les pierres tombales : votre corps n'a aucune substance car vous êtes projeté dans cette scène comme un fantôme, spectateur invisible et passif ! Branner, le vieux prêtre du village, mène la procession. Juste derrière le cercueil, vous apercevez vos parents ainsi que plusieurs membres de votre famille, tous plongés dans une profonde affliction. Et, soudain, vous reconnaissez un tout jeune homme : c'est vous, tel que vous étiez à la mort de votre frère ! Un corbeau se pose alors sur le mur du cimetière et l'un des hommes lui jette une grosse pierre : la tradition veut en effet que, si un corbeau assiste à un enterrement, il reviendra s'emparer de l'âme du défunt.



14 *Derrière le cercueil, vous apercevez vos parents, ainsi que plusieurs membres de votre famille.*

L'oiseau maléfique s'enfuit en croassant, et la procession reprend son chemin. Vous sentez que, si vous ne faites rien, vous allez rester à tout jamais prisonnier de cette scène de votre passé. Allez-vous adresser la parole à vos parents (rendez-vous au [135](#)), à Branner (rendez-vous au [218](#)) ou à vous-même adolescent (rendez-vous au [343](#))?

15

La chambre n'est pas bien luxueuse, mais quel soulagement d'être à l'abri de la tempête qui fait rage dehors ! Le lit vous paraît chaud et douillet, et vous sombrez rapidement dans un sommeil profond et réparateur. Au milieu de la nuit, un bruit sourd vous réveille. Dehors, il fait encore sombre, mais la pluie a cessé. Vous vous redressez dans votre lit et tendez l'oreille. Aucun bruit ne trouble le silence. Au bout de quelques minutes, de grands coups se font entendre en provenance du rez-de-chaussée, et l'on se met à chuchoter sous votre fenêtre. Voulez-vous tenter de tirer cette affaire au clair (rendez-vous au [180](#)), ou préférez-vous vous rendormir (rendez-vous au [9](#)) ?

16

Une douleur aiguë vous transperce le bras droit. Stupéfait, vous voyez alors que Tête-de-Suif a pris vie, et que c'est lui qui vous a mordu ! A peine dégainez-vous votre épée, cependant, qu'il s'affaisse : ce n'est plus qu'un inoffensif épouvantail qui gît au sol... Mais la morsure vous a contaminé de sa charge démoniaque et vous sentez maintenant avec horreur couler dans vos veines l'ignoble Virus du Mal. Vous gagnez 1 point de NOIRCEUR. Ébranlé par cet éprouvant épisode, vous reprenez votre route vers le village. Rendez-vous au [51](#).

17

Grumont se précipite en courant sur le pont. Hélas, il est déjà trop tard : les eaux de la rivière se referment sur le corps de Palinn. Fou de douleur, le père se frappe violemment la poitrine. « Ah ! gémit-il, si seulement j'avais vu ce qui se passait un peu plus tôt, j'aurais pu

plonger, sauver mon fils ! » Vous prenez alors conscience de la criminelle lâcheté dont vous avez fait preuve, et votre total de NOIRCEUR s'alourdit de 2 points. La tristesse accable vos compagnons de voyage, et les heures s'écoulent, lentes et pesantes. Quand la nuit tombe, vous ne trouvez pas le repos : votre sommeil est hanté par des cauchemars où vous revivez la scène tragique, dévoré par le remords. Rendez-vous au [381](#).

18

A peine avez-vous ouvert la porte qu'un vent violent vous aspire. Vous voici au beau milieu d'une plaine aride et désolée. Soudain, l'étrange bâtisse se matérialise à nouveau devant vous, surgie de nulle part. Allez-vous y pénétrer à nouveau (rendez-vous au [288](#)) ou préférez-vous quitter cet endroit et prendre la piste qui s'enfonce dans la forêt (rendez-vous au [245](#)) ?

19

L'herbe du bas-côté amortit votre chute. Vous vous levez et gagnez un petit ruisseau tout proche pour vous asperger le visage. L'Orque, qui n'a rien vu, poursuit son chemin. L'eau fraîche vous a revigoré, aussi décidez-vous de suivre la carriole jusqu'au village. Rendez-vous au [153](#).

20

Vous vous plaquez contre le mur, tout près de la porte. Quelques secondes plus tard, cette dernière s'ouvre en grinçant et Crapouillard pénètre dans la chambre, un gourdin à la main. Avant même qu'il ait le temps de se rendre compte que vous n'êtes plus dans votre lit, vous lui assenez un violent coup de pommeau de votre épée sur la tête et il s'écroule par terre en gémissant. Comprenant ce qui vient de se passer, l'Orque fouette ses chevaux et prend la fuite au galop. Rendez-vous au [388](#).

21

Plus vous approchez de Neubourg, plus le paysage est dévasté. Avec horreur, vous constatez que les arbres, les buissons et même les fleurs des champs ont été brûlés, piétinés, saccagés. En y regardant de plus près, vous reconnaissez sans erreur possible les traces du passage d'une grande armée de Démons, en route vers le sud. De toute évidence, vous allez bientôt pénétrer dans un territoire contrôlé par les forces du Mal. La nuit tombe peu à peu, et vous sentez le froid vous gagner tandis que vous contemplez le triste spectacle de l'agonie de ces terres. Si vous maîtrisez le Don de l'Intuition-Démons et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [206](#). Sinon, rendez-vous au [221](#).

22

Il est bien trop tard pour songer à parer ainsi le coup ! Avant même que vous n'ayez porté la main à la garde de votre épée, le poignard se plante au beau milieu de votre crâne, transperçant votre cerveau. Vos centres nerveux sont détruits sur le coup et vous mourez aussitôt.

23

Vous enjambez le rebord de la fenêtre... et tombez dans le vide. La tour est là, toute proche, mais aucune prise ne s'offre à vous, et le sol se rapproche dangereusement vite. Vous comprenez, soudain, que vous allez vous écraser à terre. Le rire sardonique de Zmurr résonne alors, vous accompagnant dans votre chute mortelle.

24

Entouré de collines rondes et boisées, Darmort n'est guère qu'un hameau où les paysans des fermes alentour viennent vendre leurs produits. Aujourd'hui, le marché est fermé, mais vous apercevez quelques fermiers rassemblés sur la place, en grande conversation. L'un d'eux vous aperçoit et vous fait signe. Hormis ces hommes, la place est déserte. Allez-vous rejoindre le fermier qui vous hèle (rendez-vous au 143) ou l'ignorer et quitter la place pour gagner la route du nord, à la sortie du village (rendez-vous au [362](#)) ?

25

En dépit du froid et de la pluie qui vous fouette le visage, une étrange chaleur vous envahit bientôt : c'est là le signe que vous êtes en communication avec vos dieux. Mû par une force qui vous dépasse, vous posez la main sur un disque ornemental, gravé au pied du monument, et vous le faites pivoter. Avec un grincement, un panneau de pierre s'écarte alors, découvrant une petite niche secrète où repose une amulette gravée de signes sacrés. Vos dieux ont guidé votre main afin que vous trouviez cet objet saint : vous le prenez avec reconnaissance (n'oubliez pas d'inscrire l'Amulette Sacrée sur votre *Feuille d'Aventure*). Après avoir rendu grâces à vos dieux, vous vous remettez en route. Rendez-vous au [105](#).

26

D'autres gardes risquent d'arriver, aussi devez-vous décider rapidement ce que vous voulez faire. Allez-vous ressortir à l'air pollué, mais libre, et quitter le village de Neubourg ? En ce cas, rendez-vous au [374](#). Si vous préférez rester dans le bâtiment et ouvrir la porte que vous aviez aperçue avant le combat, rendez-vous au [323](#).

27

Psalmodiant une formule d'exorcisme, vous jetez la Croix dans la Bouche. Aussitôt se produit une petite explosion qui dégage un nuage de fumée noire. Quand cette dernière se dissipe, vous constatez avec joie que la Bouche est scellée pour toujours. Ce succès vous donne 1 point de CHANCE, prenez-en note et rayez la Croix de votre *Feuille d'Aventure*. Et, maintenant, courage : vous allez affronter la Pierre-de-Mort ! Rendez-vous au [191](#).

28

L'ascension est périlleuse et vous manquez à plusieurs reprises de tomber à la renverse, mais vous parvenez enfin à la hauteur de la brèche. Le cœur battant la chamade, vous jetez un coup d'oeil à l'intérieur : debout au centre de la pièce, grande et sombre, se tient



28 *Zmurr se matérialise dans un nuage de fumée noire devant Magrand le Nécromant.*

Magrand le Nécromant. Sur les étagères sont empilés toutes sortes d'instruments bizarres et effrayants. Avec un frisson d'horreur, vous vous rendez compte que le Sorcier est entré en transe pour communiquer avec un des princes du Mal. Soudain, un Démon horrible se matérialise dans un nuage de fumée noire : Zmurr, votre ennemi mortel, le Seigneur Démon ! Seigneur et valet des forces obscures se mettent alors à discourir dans la langue maudite des ténèbres. Si vous maîtrisez le Langage-Démons et que vous souhaitez faire appel à ce Don pour comprendre les paroles qu'ils échangent, rendez-vous au [235](#). Sinon, rendez-vous au [48](#).

29

La surface de l'eau se met alors à irradier une lumière bleutée qui vous attire avec la force d'un aimant. Vous baignez maintenant dans les rayons bleus et un flux d'énergie parcourt votre corps ; bientôt, vous sentez que votre CHANCE se régénère, regagnant son *total de départ*. La lumière s'estompe alors. Rendez-vous au [184](#).

30

La curiosité a toujours été votre talon d'Achille... Las, aujourd'hui, elle va causer votre perte ! Malgré son imposante masse, le monstre à tentacules avance avec une grande vélocité : vous n'avez aucune chance de lui échapper. En quelques secondes, il vous accule contre le mur et vous avale en une bouchée.

31

Vous savez bien à qui vous avez affaire : ces deux horribles morts-vivants sont des Démons-Fléaux de la pire engeance. Heureusement, au moment où ils s'approchent de vous pour accomplir leur sanglante mission, votre pouvoir Anti-Zombie leur barre la route. Effrayés, les deux suppôts reculent vers la tombe. Rendez-vous au [277](#).

32

Assis en tailleur devant le sanctuaire, vous vous efforcez de faire le vide dans votre esprit. Une douce sensation¹ de chaleur envahit votre corps et vous regagnez 2 points d'ENDURANCE. Vous assistez alors à un prodige : sur le panneau qui indique Darmort, les lettres se mettent à suinter des larmes de sang, puis se transforment ! Vous lisez maintenant : « Mort-les-Fondrières ». Ce phénomène chercherait-il à vous mettre en garde contre un danger qui vous guetterait au village des Fondrières? Quoi qu'il en soit, quelle route allez-vous emprunter maintenant : celle de Neubourg (rendez-vous au [21](#)) ou celle de Darmort (rendez-vous au [391](#)) ?

33

Vous montez à l'arrière du chariot, et l'on vous fait asseoir aux côtés d'une vieille paysanne. La malheureuse a été mordue au bras, et la plaie s'est infectée. Tandis que vous la soignez, un des paysans vous raconte son histoire: «C'est un des Démons de la Lune qui l'a blessée. Ils étaient toute une bande, l'autre soir, à attaquer Bouzainville. Un vrai carnage ! Heureusement, nous, nous avons pu nous enfuir ! Mais ils sont encore nombreux au village... Ils ont dû se réfugier dans la salle des fêtes, sur la grande place : c'est le seul endroit sûr. » Vous finissez de panser la femme et consultez la carte de la Galantaria ; Bouzainville se trouve sur la route nord-ouest. Qui sait si vos parents ne sont pas là-bas entre les griffes des Démons ? Vous renoncez à rendre visite à Zerlina et prenez congé des paysans. Encourageant Feu-de-Dieu de la voix, vous partez au trot vers le nord. Rendez-vous au [142](#).

34

« La tour et l'Œil sont les deux plus grands dangers qui te menacent. Tu dois les détruire. Prononce le mot *Shagrat* et tu pourras pénétrer dans la tour. Mais le vrai chemin de ta destinée passe par la balance, côté gauche. Cherche le bassin ! » Tandis que vous vous efforcez de deviner le sens caché de ces paroles incohérentes, la femme se volatilise sous vos yeux ! Vous voici à nouveau seul, à la lisière de Dives. Soudain un rire grossier et moqueur fuse d'un pâté de maisons, sur votre droite. La

rue qui s'étend devant vous est déserte et, sur la gauche, un mur de pierre barre la route. Allez-vous avancer le long de la rue (rendez-vous au [302](#)) ou vous approcher de la maison d'où vous a semblé provenir le rire (rendez-vous au [183](#)) ?

35

De votre fenêtre, vous apercevez Crapouillard en compagnie d'un Orque bossu. Tous deux sont fort affairés à charger des corps à l'arrière d'une carriole à cheval. Vous reconnaissez plusieurs des victimes : ce sont des clients de l'auberge que vous avez vus hier soir dans la grande salle.

- Beau travail, Crapouillard ! C'est une belle prise, ce mois-ci, croasse l'Orque. Magrand te paiera généreusement !

- Tant mieux, tant mieux ! susurre l'aubergiste. Je vais m'occuper du Chasseur de Démons, maintenant ! A lui seul, il devrait me valoir double tarif! Sur ces mots, Crapouillard rentre dans l'auberge, vraisemblablement pour « s'occuper » de vous... Quant à l'Orque, il continue d'empiler des corps dans sa carriole. Préférez-vous dégainer votre épée et aller à la rencontre de l'aubergiste pour l'affronter (rendez-vous au [2](#)) ou lui tendre une embuscade en vous cachant dans votre chambre (rendez-vous au [20](#)) ?

36

Vous voici dans une chambre sombre et vide où souffle un vent glacial qui vous transperce jusqu'à la moelle. Vous sentez vos forces vous abandonner et perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, quittez cette pièce maléfique au plus vite ! Vous avez le choix entre deux issues : une porte sud (rendez-vous au [300](#)) et une porte ouest (rendez-vous au [177](#)).

37

A peine franchissez-vous le seuil qu'un voile trouble votre vision. Quand il se dissipe, vous vous apercevez que vous êtes, une fois de plus, dehors devant l'étrange bâtisse. Allez-vous quitter cet endroit et prendre la piste qui s'enfonce dans la forêt (rendez-vous au [245](#)) ou entrer à nouveau dans le bâtiment (rendez-vous au [288](#)) ?

38

Les villageois se jettent sur le Démon et le lacèrent de coups de poignard et de faucille, mais hélas un peu tard : avant de mourir, l'ignoble créature a eu le temps de vous mordre dans le dos et de vous lécher les yeux de sa langue rêche et venimeuse. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [338](#).

39

Brusquement, une brique roule sous vos pieds. Vous perdez l'équilibre et tombez à la renverse, dégringolant jusqu'au sol. Cette mauvaise chute vous affaiblit de 1 point d'ENDURANCE. De surcroît, le tas de briques s'est éboulé, aussi devez-vous renoncer définitivement à l'escalader. Si vous êtes encore en vie, il ne vous reste plus qu'à gagner la porte en bois. Rendez-vous au [173](#).

40

Avec soulagement, vous regardez le chaland faire force de rames, échappant aux créatures mortifères de cet endroit maudit. Tout le long de la jetée, de nouveaux tentacules jaillissent des eaux bouillonnantes et troubles. Pressant le pas, vous vous dirigez vers le village, bien décidé à découvrir comment cette région, hier encore souriante, est devenue l'Enfer que vous voyez. Rendez-vous au [130](#)

41

Malheureux ! L'inscription est un sortilège qu'il suffit de lire pour activer ! Vous avez à peine le temps de la déchiffrer: «Bienvenue dans la tour de Zmurr. Ici t'attendent mort et décrépitude» que, déjà, vous sentez votre peau se ratatiner, vos dents rouler de votre bouche, vos cheveux tomber par poignées, puis, soudain, vos jambes se dérobent. Vous vous affaissez au sol, inerte et sans vie.

42

La caravane est pleine de bibelots de toutes sortes. Vous vous asseyez sur un gros coussin tandis que votre hôte remplit deux tasses d'infusion aux herbes sauvages. Ce breuvage, délicatement parfumé, n'est qu'un prélude : l'homme vous offre ensuite un somptueux repas exotique. Vous êtes bien forcé d'admettre, face à une telle hospitalité, que votre hôte n'est pas un monstre. Cependant, il vous exaspère avec son art d'éluder toutes les questions que vous lui posez ! Vous êtes sûr qu'il en sait long, pourtant... Peu à peu, une douce torpeur vous gagne ; rassasié, bien au chaud, vous glissez dans un sommeil réparateur. Regagnez 2 points d'ENDURANCE. Au milieu de la nuit, vous faites un rêve étrange : votre hôte se tient devant vous, portant une balance dont les plateaux sont parfaitement équilibrés. Il vous sourit, vous recommande de ne pas oublier son nom, Shamaz, puis prend congé de vous et disparaît. Vous vous réveillez à l'aurore, couché à même la route. La pluie a cessé, et le sol est sec maintenant. Feu-de-Dieu semble lui aussi frais et dispos, mais de Shamaz et de la caravane, pas la moindre trace ! Vous ne savez guère comment expliquer ce prodige, toutefois vous avez l'impression confuse d'avoir subi avec succès une sorte d'épreuve initiatique. Songeur, vous vous mettez en route vers Laperdun. Rendez-vous au [265](#).



42 *Votre hôte remplit deux tasses d'infusion
aux herbes sauvages.*

43

Quelle folie de foncer la tête la première dans un Écran de Force ! Le choc est si violent que vous et votre fidèle Feu-de-Dieu périssez sur le coup.

44

Avec stupeur, vous vous rendez compte que le fantôme n'est autre que celui de votre amie Zerlina, la Prophétesse des Collines Cornues ! Bien qu'elle vous parle d'une voix calme et sans emphase, cela vous fait froid dans le dos : « J'ai été assassinée par un Démon, vous dit-elle. Pour venir ici, j'ai dû me battre de toutes mes forces. Nous ne sommes que des marionnettes entre les mains du Maître. Je vais t'indiquer un maillon de la chaîne : le bassin de Dives. » Sur ces mots, Zerlina disparaît, balayée par une rafale de vent. Qu'entendait-elle par là ? Vous vous efforcez de décrypter ses paroles, mais une, vague de découragement vous submerge soudain. Maudit soit ce Zmurr ! Triste et fatigué, vous vous couchez. Le lendemain, vous partez de bonne heure et parvenez à Neubourg dans le courant de la matinée. Rendez-vous au [339](#).

45

Vous avez vu qu'une malédiction pesait sur Cor-neillebourg, votre village natal, et pourtant vous êtes parti sans rien tenter ! Ce manque de compassion pour les vôtres vous vaut 1 point de NOIRCEUR supplémentaire (n'oubliez pas de modifier votre total sur votre *Feuille d'Aventure*). Et maintenant, rendez-vous au [148](#).

46

Abandonnant vos affaires, vous vous enfuyez à toutes jambes avant que le monstre n'ait fini d'émerger de terre. Au bout de quelques minutes, vous vous ressaisissez car vous avez l'impression que le monstre ne s'est pas lancé à votre poursuite. Vous n'en continuez pas moins de courir le plus vite possible ! Brusquement, au débouché d'un tournant du sentier, vous heurtez de plein fouet une masse dure et osseuse. Une

douleur atroce vous déchire la poitrine : le monstre, qui s'est téléporté au-devant de vous, vient de vous lacérer d'un coup de griffe ! Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous comprenez tout de suite qu'il n'y a aucun espoir de fuite. Qu'allez-vous faire : affronter le monstre (rendez-vous au [331](#)), recourir à l'Intuition-Démons, si vous maîtrisez ce Don (rendez-vous au [222](#)), ou vous protéger avec un Cercle Sacré, si toutefois cela vous est possible (rendez-vous au [96](#)) ?

47

Vous voici dans une pièce orange qui présente trois portes. Allez-vous ouvrir la porte nord (rendez-vous au [379](#)), la porte est (rendez-vous au [68](#)) ou la porte ouest (rendez-vous au [300](#)) ?

48

La voix de Zmurr résonne comme un grondement de tonnerre, mais vous ne comprenez pas un traître mot de ce qu'il raconte. Brusquement, la conversation s'arrête et Zmurr disparaît dans un nuage de fumée âcre et à l'odeur pestilentielle. La brèche est presque au niveau du sol de la pièce, aussi parvenez-vous à vous faufiler sans bruit derrière le Nécromant. Vous l'attaquez par surprise, sans lui laisser le temps de recourir à sa magie noire pour se défendre.

MAGRAND LE NÉCROMANT HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [293](#).

49

Grâce au Voile Noir, vous devenez invisible, mais le recours à ce sortilège vous vaut 1 point de NOIRCEUR supplémentaire (n'oubliez pas de modifier votre total). Vous fuyez à toutes jambes sans vous retourner une seule fois vers la clairière. Vous êtes sain et sauf, mais l'Abomination aussi : pour avoir renoncé à combattre cette créature du Mal, vous gagnez encore 1 point de NOIRCEUR. VOUS marchez jusqu'à la tombée du jour et bivouaquez alors au bord de la route. Le lendemain matin, vous gagnez le village de Darmort. Rendez-vous au [24](#).

50

Vous avez mal visé et vous manquez votre but. *Testez votre Habileté* à nouveau en procédant de la même façon. Dès que vous parvenez à lancer une Fiole d'Eau Bénite devant la trappe, rendez-vous au [359](#) (n'oubliez pas de rayer de votre *Feuille d'Aventure* les Fioles d'Eau Bénite ainsi utilisées). Si vous gaspillez les trois Fioles sans parvenir à atteindre votre but, rendez-vous au [70](#).

51

Vous voici à Corneillebourg. Feu-de-Dieu renâcle, jetant la tête en arrière pour tenter d'échapper au brouillard, épais et suffocant. Vous l'encouragez d'une tape amicale sur l'encolure et le brave étalon reprend sa route. C'est à peine si vous distinguez, à travers la brume, les silhouettes des villageois qui s'enfuient en vous voyant ; des portes claquent, une paysanne attrape son enfant et se réfugie dans une ferme. Vous comprenez alors que vos prémonitions étaient justifiées : il est arrivé malheur à Corneille-bourg. Le cœur rongé d'inquiétude, vous éperonnez Feu-de-Dieu et gagnez la ferme familiale au grand galop. La porte est ouverte. Vous entrez : personne en vue. Vous appelez : aucune réponse. Pas de doute, vos parents ne sont plus là... Voulez-vous aller voir s'ils sont à l'auberge du village (rendez-vous au [166](#)) ou préférez-vous demander de leurs nouvelles au prêtre (rendez-vous au [353](#)) ?

52

Vous commencez à prononcer le sixième mot. Soudain, vous vous rendez compte que vous ne disposez pas des protections magiques suffisantes et votre cœur se glace d'effroi. Vous avez beau persévérer, vos efforts sont aussi vains que désespérés et vous trébuchez sur les syllabes les plus cruciales. Le temps et l'espace se déforment soudain dans un vacarme épouvantable, le Chaos envahit la Terre, mais votre propre mort vous épargne l'horrible spectacle de l'agonie de la planète.

53

Vous voici debout dans le bassin, de l'eau jusqu'à mi-poitrine. Les bruits de pas se rapprochent et un Ogre, revêtu d'une armure, surgit soudain au pied de l'escalier. Sans un mot, il s'élançe vers vous, faisant tournoyer un énorme gourdin. Vous sautez hors du bassin, juste à temps pour éviter la tête métallique de la massue. Vous voudriez courir vers la statue, impossible : l'Ogre vous barre la route. Il vous faut donc l'affronter, ce qui n'est pas une mince affaire car son armure amortit les coups, de sorte que chaque fois que vous parviendrez à le frapper, il ne perdra qu'un seul point d'ENDURANCE. Si vous *Tentez votre Chance* au cours de ce combat, il perdra 2 points si vous êtes *Chanceux* ; et aucun point si vous êtes *Malchanceux*.

OGRE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, allez-vous faire pencher la balance vers la gauche (rendez-vous au [29](#)) ou vers la droite (rendez-vous au [397](#)) ?

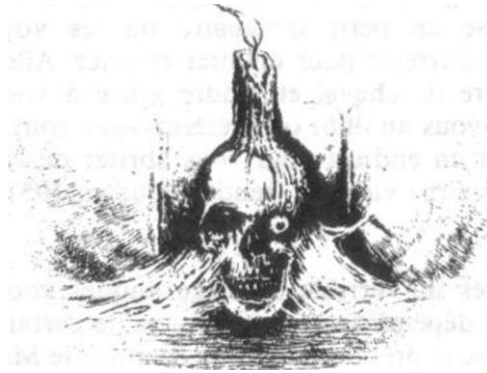
54

Vous avez beau déployer toutes vos forces et faire preuve d'une remarquable adresse, vous sentez peu à peu que vous perdez du terrain. Les puissants tentacules de l'Abomination vous enserrant les chevilles et vous tirent inexorablement vers son horrible gueule béante. Soudain, le monstre jette la tête en avant et referme sur vous ses mâchoires aux dents tranchantes comme des couperets. Vous êtes décapité net.

55

La violence de l'éboulement est telle que vous vous trouvez projeté à l'autre bout du pont. Vous faites une mauvaise chute et perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous regardez avec horreur les tentacules détruire ce qu'il reste du pont, puis vous fuyez vers le centre du village, bien déterminé à découvrir la cause de tout ce mal. Rendez-vous au [130](#).

Cet escalier n'en finit plus ! Vous grimpez, grimpez des centaines et des centaines de marches ! Vous craignez soudain d'être pris au piège d'une ascension sans fin, mais vous n'avez pas le temps d'examiner la question : un Squelette Cornu surgit devant vous, brandissant une énorme hache qu'il fait tournoyer sans pour autant vous attaquer. Instinctivement, vous reculez de quelques marches. Que faire, maintenant ? Le Squelette vous barre la route. Allez-vous l'attaquer (rendez-vous au [329](#)), le détruire à l'aide de l'Anti-Zombie, si toutefois vous maîtrisez ce Don (rendez-vous au [6](#)), ou recourir au Voile Noir, si vous le pouvez, bien sûr, pour vous faufiler devant la créature sans qu'elle vous voie (rendez-vous au [188](#)) ?



Comme par miracle, vous tombez sur le toit d'une petite grange qui cède sous votre poids : vous atterrissez sur une confortable meule de paille, et vous vous en sortez avec... de légères égratignures ! Vous inspectez rapidement la grange : personne en vue. Vous en profitez pour quitter la ferme discrètement et regagner un chemin de terre. Peu après, vous parvenez à un village. Rendez-vous au [153](#).



58

Après avoir cheminé un temps sur la route nord, vous atteignez un embranchement. Sur le bas-côté se dresse un petit sanctuaire où les voyageurs peuvent s'arrêter pour méditer et prier. Allez-vous descendre de cheval et rendre grâce à vos dieux (rendez-vous au [306](#)) ou préférez-vous continuer à chercher un endroit pour vous abriter de la pluie, toujours aussi violente (rendez-vous au [105](#)) ?

59

Le succès du terrible sortilège auquel vous allez recourir dépend de la conjonction de certains facteurs avec la prédominance du Bien sur le Mal. Fermant vos oreilles à l'épouvantable vacarme, vous vous concentrez pour prononcer les 7 mots fatals. Prenez connaissance des facteurs qui peuvent peser de votre côté et faites le compte des points auxquels ils vous donnent droit :

Possession d'une Croix : 1 Point

Utilisation d'une Fiole d'Eau Bénite : 1 Point (rayez de votre *Feuille d'Aventure* chaque Fiole que vous comptez utiliser, mais ne rayez pas la Croix)

Maîtrise du Langage-Démons : 1 point

Maîtrise du Cercle Sacré : 2 point

Avoir scellé pour toujours la Bouche, dans cette pièce : 2 point

Avoir tourné un Cadran Rouge, dans un paragraphe précédent : 4 points

Avoir tourné un Cadran Bleu, dans un paragraphe précédent : 2 points

Avoir tourné un Cadran Vert, dans un paragraphe précédent : 1 point

Tous ces facteurs peuvent se cumuler. Par exemple, vous totalisez 6 points au cas où vous maîtrisez le Langage-Démons (1 point) ainsi que le Cercle Sacré (2 points), où vous possédez une Croix (1 point) et où vous avez tourné un Cadran Bleu (2 points). Faites votre total et lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre nombre de points, rendez-vous au [287](#). Si vous obtenez un résultat supérieur, rendez-vous au [52](#).

60

Vous levez les bras au-dessus de votre tête pour bien montrer que vous n'avez pas d'intentions hostiles, mais une foule en colère n'a ni yeux ni oreilles ! Apparemment, les villageois haïssent Magrand qu'ils tiennent pour responsable de tous leurs malheurs, et quand vous avez demandé le chemin de son repaire, ils vous ont pris pour un de ses reîtres. Des hommes vous attrapent sans ménagement et vous traînent sur la place du village sous les huées de la foule. « A mort ! » « Pendons-le ! » vitupèrent les villageois hargneux. En un tour de main, quelques fermiers pendent une corde à un arbre, et vous voici conduit de force à cette potence improvisée. Allez-vous tenter d'échapper à la foule en furie (rendez-vous au [13](#)) ou préférez-vous tenter de convaincre les villageois que vous êtes un serviteur du Bien ? En ce cas, allez-vous essayer de leur parler (rendez-vous au [361](#)) ou, si toutefois vous maîtrisez le Don de Guérison, proposer de soigner ceux qui souffrent de maladies graves (rendez-vous au [97](#)) ?

61

Vous arrivez bientôt devant la chaumière solitaire où Zerlina a élu domicile. Tandis que vous débarrassez Feu-de-Dieu de sa selle et de votre Sac à Dos, la Prophétesse sort à votre rencontre, vêtue comme à son habitude d'une ample robe aux couleurs chatoyantes. « Sois le bienvenu, Chasseur de Démons ! vous dit-elle. Nous nous rencontrons, hélas, dans de bien tristes circonstances : tes parents ne sont pas les seules victimes de Zmurr... Mais entre donc te réchauffer, nous causerons au coin du feu ! » L'hospitalité de Zerlina est légendaire : elle vous installe dans le meilleur fauteuil et vous offre un grand bol de vin chaud aux épices. Dès que vous avez fini de boire, la Prophétesse vous explique qu'en ce moment toutes les conditions requises pour entrer en communication avec les esprits sont réunies. Vous savez par expérience que votre présence n'aide ni ne gêne Zerlina. Allez-vous lui demander de participer à l'invocation des esprits à laquelle elle va se livrer (rendez-vous au [214](#)) ou préférez-vous attendre ici pendant qu'elle consultera les créatures de l'Au-Delà (rendez-vous au [345](#)) ?

62

« Sauvez-vous vite, avant qu'il ne soit trop tard ! » criez-vous à Grumont. Là-dessus, vous attaquez l'ignoble nœuf de tentacules à grands coups d'épée.

TENTACULES HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [40](#).

63

Vous avez beau marcher encore plusieurs kilomètres vous ne trouvez pas le moindre endroit où vous abriter. Finalement, la fatigue a raison de vous : descendant de cheval, vous vous allongez à même le sol détrempé. Au milieu de la nuit, les hurlements rauques de Loups affamés vous réveillent en sursaut. Vous avez à peine le temps de tirer Foudre Nocturne de son fourreau que trois grands Loups se jettent sur

vous. Courage, vous allez devoir affronter les trois fauves en même temps !

HABILETÉ ENDURANCE

Premier LOUP	8	6
Deuxième LOUP	7	5
Troisième LOUP	6	9

Si vous êtes vainqueur, vous avez bien besoin d'un peu de repos ! Vous vous rendormez jusqu'à l'aurore. Rendez-vous alors au [265](#).

64

Vous prononcez : « Shamaz. » Aussitôt, une lueur d'intérêt s'allume dans le regard du Sorcier. Après vous avoir dévisagé quelques secondes en silence, il hoche la tête et vous invite à le suivre. Rendez-vous au [348](#).

65

A cause de sa nature démoniaque, l'Abomination a un immense pouvoir de destruction. Vous brandissez Foudre Nocturne et attaquez la créature avec un courage admirable, mais sans grand espoir...

ABOMINATION HABILETÉ: 6 ENDURANCE: 13

Si vous êtes encore en vie après les deux premiers Assauts, rendez-vous au [248](#).

66

Le Palais de Justice n'est plus guère qu'une carcasse de pierre, entièrement vide. Au moment où vous allez ressortir, vous apercevez un escalier dissimulé sous une épaisse couche de toiles d'araignée, qui s'enfonce dans le sol. Si vous souhaitez repousser les toiles d'araignée pour descendre l'escalier, rendez-vous au [358](#). Sinon, allez-vous gagner le bassin (rendez-vous au [344](#)) ou le Temple (rendez-vous au [380](#))?

67

Vous demandez à boire à Harak, mais il fait semblant de ne pas vous entendre et continue tranquillement d'astiquer son verre. Comme vous renouvelez votre commande, l'aubergiste grommelle entre ses dents, sans vous regarder : « On ne sert que les gens bien, ici ! » A quoi bon insister ? Il est clair que Harak est mal disposé à votre égard... Allez-vous tenter votre chance auprès de votre ami Darnault (rendez-vous au [244](#)) ou préférez-vous quitter l'auberge pour rendre visite au prêtre (ren-dez-vous au [353](#)) ?

68

Vous entrez dans une pièce dont les murs et le plafond sont peints en rouge vif et comprenez aussitôt que vous venez de franchir une Porte de Télé-portation. Difficile, dans ces conditions, de deviner sur quoi donnent les quatre autres portes de cette chambre rouge ! Allez-vous sortir par la porte nord (rendez-vous au [300](#)), la porte est (rendez-vous au [316](#)), la porte sud (rendez-vous au [199](#)) ou la porte ouest (rendez-vous au [47](#)) ?

69

De grosses gouttes de sueur perlent à votre front tandis que vous résistez de toutes vos forces aux formidables pouvoirs pervers de la Pierre-de-Mort. Vous êtes sur le point de défaillir tant la lutte est rude, mais, soudain, l'insoutenable tension se brise comme un cristal : votre vertu a vaincu le Mal ! Las ! votre joie est de courte durée car vous vous souvenez maintenant que l'unique sortilège capable d'anéantir une Pierre-de-Mort est... la terrible incantation des Sept Paroles d'Akkara. Recourir à cette pratique de magie noire pourrait vous coûter la vie. Êtes-vous prêt à prendre un tel risque ? Si oui, rendez-vous au [59](#). Sinon, vous vous échappez de ce bâtiment au plus vite avant que les Valets-Démons ne recouvrent leurs esprits... Rendez-vous au [374](#).

70

Comme un raz de marée, une bande de Démons s'infiltrer par le trou du toit. Vous tentez de les repousser, mais en vain : ils sont bien trop nombreux. Soudain, la horde vous pousse vers la trappe et vous vous écrasez de tout votre poids sur le sol de pierre, quelques mètres plus bas. A demi assommé par la chute, vous apercevez à travers un brouillard les Démons de la Lune qui se jettent sur vous, toutes griffes dehors. Vous ne saurez jamais ce qu'il est advenu de vos parents...

71

Vous chevauchez vers le nord-ouest, empruntant une route qui serpente à travers la campagne puis, à la tombée de la nuit, vous vous arrêtez dans une clairière pour dormir. A peine vous êtes-vous reposé quelques heures qu'une odeur pestilentielle vous réveille. Vous ouvrez les yeux sur un tableau atroce : votre fidèle Feu-de-Dieu gît au sol, mort, et trois Zombies dégagant des effluves fétides se repaissent de lambeaux de chair qu'ils arrachent à coups de griffe de ses flancs ! Si vous maîtrisez le Don Anti-Zombie et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [204](#). Sinon, vous n'avez d'autre choix que de dégainer Foudre Nocturne et d'affronter les sinistres créatures (rendez-vous au [328](#)).

72

Voici bientôt trois heures que vous chevauchez vers Les Fondrières, sur la route du nord. Le ciel est plombé et l'orage flotte dans l'air, prêt à éclater d'un instant à l'autre. Vous apercevez une taverne au bord de la route. Avec son enseigne de fer qui grince au vent, où l'artiste a peint avec réalisme l'image d'un pendu, elle n'est guère engageante-Mais de lourdes gouttes de pluie s'écrasent maintenant sur le sol poussiéreux, et vous entrez sans hésiter dans la grande salle. Un bon feu crépite dans la cheminée. L'aubergiste, un Demi-Orque du nom de Crapouillard, envoie aussitôt un valet s'occuper de Feu-de-Dieu tandis qu'il vous annonce ses conditions : 3 Pièces d'Or la nuit pour une chambre, payables de suite. Il vous sert un grand bol de soupe fumante et une



72 *Un bon feu crépite dans la cheminée de la grande salle de l'auberge.*

chope de bière, puis reprend d'un ton bourru : « Règle-moi tout de suite et je ne veux rien savoir de plus ! Mais si tu fais des histoires, t'auras affaire à la brunette ! » Sur ces mots, il vous montre du doigt une énorme massue en bois. Peu accueillante, certes, cette façon de traiter le client, mais vous n'en tenez pas rigueur à l'aubergiste : la vie est rude, dans cette région. Vous vous acquittez donc des 3 Pièces d'Or (n'oubliez pas de les rayer de votre *Feuille d'Aventure*), puis vous demandez à Crapouillard s'il n'a pas vu passer un couple d'âge mûr - ce sont, bien sûr, vos parents que vous décrivez. « Non », répond-il en hochant la tête, avant de s'éloigner vers d'autres clients. Debout au comptoir, vous mangez votre soupe, un pot-au-feu revigorant qui vous donne 4 points d'ENDURANCE. Vous décidez alors d'aller vous asseoir pour finir votre bière. Il n'y a que peu de tables dans la salle, et la plupart d'entre elles sont prises, mais, en revanche, il y a beaucoup de chaises libres. Allez-vous chercher une table libre pour vous asseoir tout seul (rendez-vous au [94](#)) ou vous installer à une table déjà prise ? En ce cas, à côté de qui préférez-vous vous asseoir ?

D'un vieillard en haillons qui soliloque Rendez-vous au [115](#)

D'un jeune homme calme, coiffé d'un capuchon Rendez-vous au [314](#)

D'une femme au visage balaféré, revêtue d'une armure en cuir Rendez-vous au [145](#)

73

En y regardant de plus près, vous voyez que le trou est à l'extrémité d'une sorte de tube semi-organique relié à l'abominable édifice. De ce boyau, d'une profondeur d'environ 1.50 m, s'élèvent des nuages d'un gaz qui vous pique les yeux, mais qui ne ressemble en rien à l'épaisse fumée noire crachée par les cheminées. Un réseau d'excroissances, semblables à des veines, tapisse les parois du boyau. Si vous décidez de descendre, elles pourront vous servir de prises. Allez-vous explorer le boyau (rendez-vous au [186](#)) ou retourner à la porte en fer (rendez-vous au [141](#))?

74

« La tour et l'Œil sont les deux plus grands dangers qui te menacent. Tu dois les détruire. Prononce le mot *Crakanat* et tu pourras pénétrer dans la tour. Mais le vrai chemin de ta destinée passe par la balance, côté droit. Cherche le bassin ! » Tandis que vous vous efforcez de deviner le sens caché de ces paroles incohérentes, la femme se volatilise sous vos yeux ! Vous voici à nouveau seul, à la lisière de Dives. Soudain un rire grossier et moqueur fuse d'un pâtié de maisons, sur votre droite. La rue qui s'étend devant vous est déserte et, sur la gauche, un mur de pierre barre la route. Allez-vous avancer le long de la rue (rendez-vous au [302](#)) ou vous approcher de la maison d'où vous a semblé provenir le rire (rendez-vous au [183](#)) ?

75

Vous avez été sincère dans vos prières, mais vos dieux les ont-ils entendues ? Vous ne pouvez pas en être sûr... Transi de froid, vous remontez en selle et repartez vers Bouzainville. Rendez-vous au [105](#).

76

Encourageant Feu-de-Dieu de la voix, vous remontez au galop la route qui mène aux Fondrières. L'aurore pointe à peine et vous avez bon espoir de rattraper l'Orque, mais une surprise vous attend au débouché d'un tournant : la route, qui traverse en cet endroit un défilé rocheux, est barrée par un mur de lumière noire haut de plus de 3 mètres ! Vous comprenez que l'Orque a dressé une barrière magique. Vous pouvez, bien sûr, la contourner en escaladant les rochers, mais cela vous obligerait à abandonner Feu-de-Dieu et vous n'auriez alors plus aucune chance de rattraper l'Orque. Qu'allez-vous donc faire : essayer de traverser le mur magique au grand galop avec Feu-de-Dieu (rendez-vous au [112](#)), ou abandonner votre monture et contourner la barrière à pied, dans l'espoir de retrouver l'Orque plus tard, au village des Fondrières (rendez-vous au [215](#)) ?

77

La boule de cristal roule à terre et vole en éclats ; une myriade de particules de cristal flotte dans l'air, mais le rituel ne s'interrompt pas pour autant : Zmurr se jette sur vous. D'un bond, vous esquivez son attaque mais il parvient tout de même à vous entailler le bras d'un coup de griffe, et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, retournez au [398](#) pour décider de votre prochaine action.

78

Pas un seul survivant ! Le Démon Transmutant a massacré les cochers ainsi que tous les passagers... Vous fouillez les corps, espérant trouver des informations qui puissent vous aider. Dans la poche d'un homme corpulent, vous trouvez une lettre qui le désigne clairement comme le maire de Dives ; dans la besace d'un autre, une petite Fiole pleine de Potion d'Héroïsme. Si vous buvez le contenu de cette Fiole au début d'un combat, vous regagnerez 2 points d'ENDURANCE et, de surcroît, votre HABILITÉ sera renforcée de 2 points pour toute la durée du combat. Enchanté par cette trouvaille, vous la rangez dans votre Sac à Dos (n'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). Et, maintenant, allez-vous fouiller l'intérieur du coche (rendez-vous au [257](#)) ou reprendre la route de Dives (rendez-vous au [240](#)) ?

79

Vous venez de franchir l'ultime porte et vous vous trouvez au centre d'une sphère lumineuse. Devant vous, la Clef de l'Espace flotte dans l'air, à hauteur de vos yeux. A peine la saisissez-vous qu'une porte octogonale se matérialise devant vous. Vous faites tourner la Clef dans la serrure et franchissez le seuil : vous voici, enfin, hors de la prison du Sorcier des Enfers ! Autour de vous s'étend une épaisse forêt où s'enfonce une piste de terre. Rendez-vous au [245](#).

80

Vous parvenez à glisser votre main à travers une déchirure de votre Sac à Dos et vous attrapez la Croix. A peine la mettez-vous en contact avec le mur organique qu'elle déclenche une réaction spectaculaire : les tentacules se tordent en violentes convulsions, comme sous l'effet d'une brusque douleur, et vous voici libre ! Voyant cela, les gardes se ruent vers vous. Rendez-vous au [263](#).

81

Vous sortez comme une flèche de la maison. Il était temps ! Le toit s'écroule, et de hautes flammes jaillissent des décombres. Vous éteignez les flammèches qui, déjà, dévorent votre robe et regardez, le cœur serré, brûler la maison de Zerlina. La mort de votre amie vous révolte et vous jurez de la faire payer cher à l'ignoble Zmurr. Après avoir adressé aux dieux une longue prière pour l'âme de la Prophétesse, vous enfourchez Feu-de-Dieu et regagnez la route. Rendez-vous au [142](#).

82

Vous jetez l'huile de la lanterne à l'Œil Torve qui s'enflamme aussitôt avec un crépitement monstrueux. Avec des cris de porc qu'on égorge, l'Œil se débat au milieu des flammes, aspergeant le plancher d'huile enflammée. La tour de bois prend feu, mais vous vous en êtes déjà échappé en vous laissant glisser le long de la corde. Rendez-vous au [224](#).

83

Vous courez dans la nuit, parvenant facilement à semer le sinistre Fantôme. Mais quelle est alors cette angoisse qui vous tenaille, ce doute qui vous ronge ? Faisant taire vos craintes, vous vous arrêtez quelques kilomètres plus loin pour camper. Le lendemain, vous vous remettez en route dès l'aurore et parvenez à l'entrée de Neubourg au petit matin. Rendez-vous au [339](#).

84

Lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat égal ou inférieur au nombre de Pièces d'Or que vous avez offertes à l'Orque, rendez-vous au [209](#). Sinon, rendez-vous au [106](#).

85

Zagon vous donne une pelle, puis il déverrouille le portail de l'église et vous souhaite bonne chance. Vous regagnez le cimetière. Les cris sont de plus en plus violents, atteignant leur paroxysme quand vous parvenez à moins d'un mètre de la tombe de vos parents. Soudain, la terre qui recouvre la tombe se met à trembler ; brusquement, elle s'ouvre avec un craquement sinistre, laissant place à deux horribles Morts-Vivants à moitié décomposés. Contractant leurs mains squelettiques où pendent encore des lambeaux de chair, les deux Zombies se précipitent vers vous. Allez-vous recourir à F Anti-Zombie, si toutefois vous maîtrisez ce Don ? En ce cas, rendez-vous au 31. Dans le cas contraire, ren-dez-vous au [232](#).

86

Jeannot pousse un soupir et hausse les épaules, s'ef-forçant par pudeur de masquer son désespoir. Il vous salue d'un geste las et retourne auprès des siens, dans sa ferme. Dévoré par un remords tardif, vous comprenez que, par votre lâcheté, vous avez condamné le fermier et sa famille à une mort aussi horrible que certaine. Ne vous a-t-on pas enseigné, pourtant, à secourir votre prochain ? Ce manquement à vos principes vous vaut de gagner 1 point de NOIRCEUR. Rendez-vous au [362](#).

87

Au contact des vibrations vertueuses déployées par votre sortilège, les horribles créatures, marionnettes du Mal, animées par Magrand le Nécromant, se décomposent à la surface du marigot. Avec un gargouillis, les eaux boueuses avalent leurs dépouilles. Rendez-vous maintenant au [196](#).

88

Vous brandissez bravement votre Croix, mais la femme au visage bicolore éclate de rire et vous dit de ranger votre jouet ! Inutile de préciser que vous vous sentez un tantinet ridicule... Qu'allez-vous faire, maintenant : attaquer la femme (rendez-vous au [189](#)), lui parler (rendez-vous au [347](#)), ou faire mine de l'ignorer et pousser plus avant dans le village (rendez-vous au [283](#)) ?

89

Zmurr a bien choisi son moment pour vous séduire : incapable de résister, vous vous soumettez à son pouvoir. « Ta connaissance de la Galantaria me sera précieuse, persifle-t-il. Je vais t'accorder un honneur suprême : c'est toi qui mèneras mes Démons à l'assaut de Lundèle-la-Royale ! » Privé à tout jamais de votre libre arbitre, vous remerciez avec effusion votre nouveau maître.

90

Vous décelez la présence d'une prodigieuse force démoniaque à l'intérieur de la maison. Tenter de l'affronter serait aller au-devant d'une mort presque certaine. Tournant les talons, vous courez vers le bâtiment de pierre à la fenêtre éclairée. Rendez-vous au [312](#).

91

Vous avez à peine parcouru quelques mètres qu'une pluie de flèches se fiche en sifflant dans votre dos. Vous tombez de cheval et la mort fige sur votre visage l'expression de votre profonde stupeur.

92

Sans perdre une seconde, vous jetez la corde vers le garçon, qui lutte contre le courant en agitant désespérément les bras. Lancez deux dès. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÊ, rendez-vous au [261](#). Sinon, rendez-vous au [17](#).

93

Les inscriptions vous sont incompréhensibles. Voulez-vous faire pivoter le Cadran Rouge (rendez-vous au [213](#)), le Cadran Bleu (rendez-vous au [239](#)) ou le Cadran Vert (rendez-vous au [315](#)) ? Si vous préférez ne toucher à rien, ressortez par où vous êtes entré car la salle ne présente aucune autre issue (rendez-vous au [272](#)).

94

Vous vous asseyez à une table libre où traînent quelques verres sales et sirotez tranquillement votre bière, savourant ce précieux moment de détente. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [373](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [251](#).

95

Une carriole à cheval conduite par un énorme Orque débouche soudain du virage. Dès qu'il vous aperçoit, l'Orque fait une brusque embardée pour vous écraser. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [324](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [155](#).

96

Vous tracez hâtivement le Cercle Sacré autour de vous. Il était temps ! Le monstre se jette sur vous, heurtant de plein fouet le bord du cercle ; une pluie d'étincelles bleues crépite le long de ses pattes de devant et il recule en hurlant, les écailles toutes roussies ! Mais le bougre est coriace : il vous contourne et essaie de vous frapper dans le dos. Une fois de plus, il est repoussé par les étincelles magiques. Avec des cris de rage et de douleur, le Dragon bat alors en retraite, arrachant des arbres sur son passage pour épancher sa colère. Au bout de quelques minutes, le calme règne à nouveau sur la campagne et vous reprenez tranquillement votre route. Rendez-vous au [98](#).

Au moment où deux solides gaillards s'apprêtent à vous passer la corde autour du cou, vous implorez pitié en criant à pleins poumons que les dieux du Bien vous protègent. Cette déclaration jette un froid dans l'assemblée et un lourd silence se fait. Une vieille femme vous demande alors de prouver ce que vous avancez. Aussitôt, la foule se met à scander : « Des preuves ! Des preuves ! » Les cris bourdonnent à vos oreilles et, quand ils se taisent enfin, vous demandez qu'on vous amène un malade. Au bout de quelques minutes, un homme et une femme, tous deux semblant rongés de chagrin, s'approchent du gibet. La femme porte dans ses bras une fillette d'à peine un an. Ils vous expliquent que leur enfant est atteinte d'une fièvre des marais incurable. Vous demandez le silence et procédez au rite de la guérison de la petite. Tous les paysans vous regardent, et la tension est extrême. Soudain, les symptômes de la maladie s'effacent du visage de l'enfant et une grande ovation s'élève de la foule. La fillette est sauvée et... vous aussi ! Rendez-vous au [321](#).

Vous apercevez bientôt une grande tour noire qui se dresse à une centaine de mètres de vous. Des éclairs jaillissent tout autour du bâtiment, brûlant la végétation, et d'horribles gargouilles magiques vous dévisagent tandis que vous avancez, mais aucune n'essaie de vous attaquer. Vous vous faufilez entre les éclairs et gagnez la porte de la tour. Sur la paroi de bois, des symboles mystiques ont été tracés à la craie. Les a-t-on dessinés pour protéger la tour... ou pour leurrer les visiteurs et les dissuader d'y toucher ? Allez-vous effacer ce signe du revers de la main, avant d'ouvrir la porte et d'entrer dans la tour ? Dans l'affirmative, rendez-vous au [266](#). Sinon, rendez-vous au [336](#).

99

L'eau a un contact désagréable, visqueux... mais c'est le cadet de vos soucis, car une masse de boue verte saute soudain sur vous ! La fange pénètre dans vos yeux et votre bouche. Aveuglé, vous êtes incapable de vous défendre. En quelques secondes, la Masse Glauque vous absorbe. Personne ne saura jamais ce qu'il est advenu de vous...

100

Le rapace descend en spirale vers le village, un gros bourg aux fermes bien entretenues et aux maisons coquettes, entouré d'un immense marécage nauséabond qui s'étend sur plusieurs lieues. A un kilomètre environ du village, un moulin abandonné se dresse au beau milieu des fondrières, sur un îlot relié à la terre ferme par une chaussée longue et étroite. Vous apercevez également un réseau de sentiers qui se perdent dans les marais. Tout cela ne vous dit rien qui vaille et si vous vous attendez au pire, vous êtes quand même désagréablement surpris lorsque le prédateur vous lâche au-dessus d'un banc de sables mouvants ! Avec l'énergie du désespoir, vous vous dégagez de la vase qui vous aspire et parvenez à ramper jusqu'à une parcelle de terre ferme. Sous vos yeux, tous les sentiers qui mènent au village disparaissent alors, s'effaçant à la surface du marais ! Vous voici de plus en plus intrigué : quel est donc ce Magrand, qui semble s'intéresser si particulièrement à vous ? Vous décidez de trouver le Sorcier pour en avoir le cœur net. Allez-vous le chercher en vous enfonçant plus avant dans le marécage (rendez-vous au [395](#)) ou préférez-vous emprunter la chaussée qui mène au vieux moulin (rendez-vous au [335](#)) ?

101

Le tunnel serpente sur plusieurs dizaines de mètres et, plus vous avancez, plus il y fait chaud. Au bout d'un moment, il débouche en ligne droite sur un grand portail à demi ouvert. Une chaleur infernale s'échappe par l'entrebâillement, et vous entendez le fracas d'os qui s'entrechoquent. Allez-vous franchir le portail (rendez-vous au [254](#)) ou préférez-vous rebrousser chemin jusqu'à la partie étroite du passage (rendez-vous au [272](#)) ?

102

La longue nuit fait enfin place à l'aurore. Vous avez défendu les paysans et leur ferme au péril de votre vie, et cet acte de bravoure vous renforce de 1 point de CHANCE. Au moment où vous allez partir, Gertrude vous offre un panier plein de victuailles : il y a là de quoi faire 3 Repas (si vous voulez, vous pouvez en prendre un tout de suite ; en tout cas, n'oubliez pas de les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). Les larmes aux yeux, Jeannot, Gertrude et Marinette vous accompagnent jusqu'au porche de la ferme ; ému vous aussi, vous prenez congé d'eux et vous vous éloignez d'un pas vif vers la grand-route. Rendez-vous au [187](#).

103

Déjà les griffes du Vampire se referment sur votre cou, lorsque vous sortez lestement la Croix de votre Sac à Dos et la brandissez bien haut. Calbert pousse un cri de douleur et se rejette en arrière, brûlé par l'éclat du saint métal. Il se met à hurler des imprécations et des menaces terribles, mais vous tenez bon. La Croix à la main, vous le forcez à se replier dans les débris du cercueil. Un paysan lui plante alors un pieu acéré dans le cœur. Vous avez fait preuve d'une remarquable présence d'esprit ! Vous voici récompensé de 1 point de CHANCE. Et, maintenant, rendez-vous au [303](#).

104

Vous ne voyez pas d'autre moyen pour interrompre la Cérémonie que de tuer le Mage-Démon. Rassemblant tout votre courage, vous poussez le cri d'attaque des Saints Guerriers et vous vous élancez au-devant de cet officiant des ténèbres.

MAGE-DÉMON HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 9

Si vous êtes encore en vie après les deux premiers Assauts, rendez-vous au [268](#).

105

La pluie, qui tombe en trombe, transforme bientôt la route en véritable borbier, et vous êtes obligé de descendre de cheval. Tirant Feu-de-Dieu par la bride, vous marchez dans la nuit. Quelques heures à peine vous séparent de l'aurore quand vous atteignez enfin la lisière de Bouzainville. Une créature ailée traverse la route, vous frôlant au passage, et des ombres s'agitent dans les arbres. L'atmosphère qui émane du village est lourde et oppressante, et l'âcre odeur du Mal vous prend à la gorge. Quant à Feu-de-Dieu, vous sentez que l'angoisse le gagne. Soudain, l'étalon n'y tient plus : d'un coup de tête, il arrache la bride de vos mains et s'enfuit au galop dans la forêt. Sachant que vous n'avez aucune chance de le retrouver dans l'obscurité, vous décidez d'inspecter le village endormi et gagnez la place. Une petite lumière brille à une fenêtre d'une grande bâtisse de pierre. Sur votre gauche, la porte d'une maisonnette en bois est ouverte. Allez-vous pénétrer dans cette dernière (rendez-vous au [394](#)) ou avancer vers le bâtiment éclairé (rendez-vous au [312](#))?

106

L'Orque pousse un cri d'alarme. Aussitôt, des bruits de pas précipités résonnent dans la tour, et bientôt vingt Orques et trois Ogres arrivent à la rescousse ! Inutile de résister : vous jetez votre épée en signe de reddition. Pour toute réponse, un Ogre vous assène une claque magistrale du revers de sa main, large comme une raquette de tennis ! Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, les choses ne s'arrangent guère : tout en ricanant, les Orques vous ligotent, puis vous jettent dans une petite pièce sombre, dans le sous-sol de la tour. Avant de refermer la porte sur vous, l'un d'eux dit en riant : « Ça va faire un morceau de choix pour notre vieux vitreux, pas vrai les gars ? » Là-dessus, tout le monde pouffe, sauf vous car le sel de la boutade vous a totalement échappé. Vous voici seul dans votre geôle maintenant. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [290](#). Si vous êtes *Malchanceux*, *Tentez à nouveau votre Chance* : si vous êtes encore *Malchanceux*, vous n'aurez hélas plus qu'à vous rendre au [138](#). Sinon, rendez-vous au [290](#).

107

Comme vous approchez, vous voyez que la sinistre installation est en piètre état : la cage est rongée par la rouille, les anneaux de fer sont sur le point de se disloquer, la corde qui relie la cage à la potence s'effiloche, et le bois du gibet est tout vermoulu et pourri... Mais il y a bien pire: le squelette vous regarde en ricanant ! « Pauvre imbécile ! vous dit-il d'une voix rocailleuse. Tu arrives trop tard, beaucoup trop tard ! Tes ridicules pouvoirs ne peuvent plus t'être utiles ! » A l'étroit dans sa cage, le Mort-Vivant heurte ses os contre les anneaux de fer avec rage et frustration, tandis que des éclairs de haine fusent de ses orbites creuses. Allez-vous lui assener un coup d'épée pour lui apprendre à se mêler de ses affaires (rendez-vous au [219](#)) ou préférez-vous passer votre chemin sans lui accorder davantage d'attention (rendez-vous au [126](#))?

108

Grâce au Voile Noir qui vous rend invisible, vous tuez les deux Valets-Démons avant même qu'ils aient le temps de comprendre ce qui leur arrive. Mais n'oubliez pas, toutefois, que le recours à cette pratique de magie noire alourdit votre total de NOIRCEUR de 1 point. Et maintenant, rendez-vous au [280](#).

109

Au moment où vous atteignez l'armure, tous les couteaux se plantent en sifflant dans votre dos et votre poitrine. Troué comme une passoire, vous tombez au sol. « Suis-je donc bête... » murmurez-vous dans votre ultime soupir. La ruse démoniaque de Zmurr a eu raison de votre témérité.

110

En toute hâte, vous tracez un Cercle Sacré et criez aux villageois de s'y réfugier avec vous. Les Démons de la Lune veulent s'élancer à travers la barrière de protection divine pour vous attaquer, mais les premiers qui s'y risquent sont dévorés par une barrière de flammes bleues ! Voyant cela, les autres battent en retraite et se plantent à quelques mètres de là, attendant que votre sortilège perde son effet. Rendez-vous au [230](#).

111

Vous donnez un coup de pied dans les bougies qui s'éteignent en roulant par terre. Furieux, Zmurr bondit en avant et vous lacère les flancs de ses quatre mains griffues. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, retournez au [398](#) pour préparer votre prochaine offensive contre le Seigneur des Démons.

112

Vous foncez avec témérité vers le Mur de Lumière. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [275](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [43](#).

113

Tapi dans un épais fourré, vous regardez avec stupeur la créature surnaturelle qui émerge de derrière la colline : un immense monstre ailé, nimbé d'une aura de brume. Il se fige un instant, hume l'air de la nuit, puis part comme une flèche vers l'est. Pas de doute possible, ce monstre a été créé par un puissant sortilège de magie noire. En quelques secondes, il disparaît dans le ciel, et vous allez sortir de votre cachette quand vous remarquez un ballot de cuir qui gît au sol. Vous l'ouvrez : il contient 1 Repas, parfaitement conservé dans cet emballage étanche. Si vous voulez, vous pouvez le consommer tout de suite ; sinon, rangez-le dans votre Sac à Dos (n'oubliez pas, en ce cas, de le rajouter sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous repartez alors, reprenant une fois de plus la route du nord. Quand la nuit tombe, vous êtes encore



113 *Flottant dans l'air, la silhouette
d'un Fantôme luit dans l'obscurité.*

bien loin de Neubourg, aussi décidez-vous de camper dans une petite tour en ruine, en bordure de la route. Tous les sens en alerte, vous faites un feu, mais la chaleur des flammes ne parvient pas à dissiper l'étrange sensation de froid qui vous envahit. Inquiet, vous balayez alors la forêt du regard : à quelques dizaines de mètres, une silhouette luit dans l'obscurité. Flottant dans l'air, le Fantôme - car c'en est un ! - avance vers vous. Allez-vous recourir au Don Anti-Zombie, si toutefois vous le maîtrisez ? En ce cas, rendez-vous au [165](#). Dans le cas contraire, préférez-vous prendre la fuite (rendez-vous au [282](#)) ou attendre, tapi sur le sol de pierre, pour voir ce que le Fantôme va faire (rendez-vous au [44](#)) ?

114

Qu'allez-vous dire ? « Oh, toi, ça va ! Ote-toi de mon chemin ! » (rendez-vous au [170](#)). « Le maître m'a chargé d'inspecter votre travail, aussi ferais-tu bien de m'obéir ! » (rendez-vous au [367](#)).

115

Vous vous asseyez à côté du vieillard. Un drôle de numéro ! Sa table n'est plus qu'une grande flaque de bière où flottent des miettes. Il parle tout seul, gesticule, chantonne... Il lui faut une bonne minute pour vous remarquer, mais, quand il vous voit enfin, il fait un bond sur sa chaise, écarquille les yeux, puis vous attrape par la manche : « Hep ! L'ami ! tu... tu... t'offrirais bien un... petit godet à un bon vieux..., bafouille-t-il. J'ai de ces histoires à raconter... j'en connais long sur le coin, moi ! De quoi te dresser les cheveux sur la tête ! » Allez-vous offrir à boire à cet original ? Si oui, rendez-vous au [202](#). Sinon, rendez-vous au [234](#).

116

Heureusement pour vous, les Valets-Démons sont un peu lents à réagir, de sorte que vous les affronterez l'un après l'autre. Si vous parvenez à blesser un de vos adversaires deux fois de suite, il sera automatiquement éliminé, quel que soit le nombre de points d'ENDURANCE qui lui restent.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier VALET-DÉMON	6	6
Deuxième VALET-DÉMON	7	8
Troisième VALET-DÉMON	8	10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [26](#).

117

Lancez un dé : le chiffre obtenu correspond au nombre de Squelettes que vous parvenez à détruire grâce à l'Anti-Zombie. S'il y a des survivants, vous allez devoir les affronter à l'épée et tous à la fois (chaque Squelette a 7 points d'HABILETÉ et 6 points d'ENDURANCE). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous alors au [129](#).

118

Une large fissure court maintenant le long du plafond. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [81](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [10](#).

119

Suivant les instructions de Gérard, vous traversez prudemment le village en ruine et parvenez aux abords du bassin... Aucune patrouille d'Orques ne vous surprend mais, en revanche, malgré vos précautions, Œil Torve détecte votre présence et dirige vers vous le rayon de son regard. Choisissez un chiffre compris entre 1 et 6, puis lancez un dé de 1 à 6 fois au maximum (à vous de juger, dans les limites qui vous sont imposées, à combien de reprises vous voulez tenter le test du dé). Si le dé vous indique le chiffre que vous avez choisi, rendez-vous au [369](#). Sinon, rendez-vous au [344](#).

120

Vous êtes submergé par un violent désir de vous asseoir au Barbarium et de jouer. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, vous parvenez à dominer votre fascination pour l'instrument et vous quittez la pièce en courant (rendez-vous au [199](#)). Si vous êtes *Malchanceux*, vous ne pouvez pas résister à l'appel de la musique démoniaque : mû par une force qui vous dépasse, vous vous asseyez au clavier. Vous voici prisonnier de la tour de Zmurr, condamné à jouer du Barbarium jusqu'à la fin de vos jours. Rassurez-vous : la folie viendra bientôt effacer de votre conscience tout souvenir de votre mission...

121

Obéissant à votre instinct, vous vous jetez au sol. D'un roulé-boulé, vous gagnez l'entrée de la caverne indemne, tandis que les rayons brûlants passent au-dessus de vous. D'un bond, vous êtes sur vos pieds, hors de leur portée. Allez-vous fuir pour regagner la route du nord (rendez-vous au [58](#)) ou attaquer le Crâne (rendez-vous au [208](#)) ?

122

Vous sprintez, rattrapez le coche et sautez sur l'arrière du fourgon. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, vous réussissez à vous y accrocher : rendez-vous au [311](#). Si vous êtes *Malchanceux*, en revanche, vous ratez le coche et tombez lourdement à plat ventre sur la route poussiéreuse. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous devez renoncer à pourchasser l'Orque, qui est déjà bien loin... Rendez-vous au [357](#).

123

Courageusement, vous courez vers une des fenêtres dans l'espoir d'endiguer la marée maléfique qui déferle dans la maison. Impossible, hélas, de barrer la route à une telle horde de Démons ! Vous n'offrez qu'une cible de plus à leur insatiable soif de tuer... En quelques secondes, vous vous retrouvez encerclé par une bande de Démons de la Lune qui vous attaquent tous à la fois.

DÉMONS DE LA LUNE HABILITÉ : 11 ENDURANCE : 24

Si vous êtes encore en vie après trois Assauts, rendez-vous au [230](#).

124

Vous voici dans une pièce verte qui présente quatre portes, une sur chaque mur. Qu'allez-vous faire ? Franchir :

La porte nord : Rendez-vous au [363](#)

La porte sud : Rendez-vous au [152](#)

La porte est : Rendez-vous au [47](#)

La porte ouest : Rendez-vous au [379](#)

125

Vous êtes catapulté en avant et, instinctivement, vous vous roulez en boule pour amortir la chute. Vous retombez de l'autre côté du pont, à peine contusionné. Derrière vous, les tentacules achèvent de démolir le pont. Vous partez en courant vers le village, où vous comptez bien débusquer la puissance maléfique qui alimente toutes ces abominations. Rendez-vous au [130](#).

126

Le Squelette ricane de plus en plus sardoniquement, mais vous éperonnez Feu-de-Dieu et poursuivez votre chemin, impassible en apparence. Au moment où vous passez sous la cage, vous sentez rhorrible caresse des doigts osseux et glacés vous courir le long du dos, mais le Squelette ne tente rien de plus. Bientôt, son rire démoniaque se perd loin derrière vous. Rendez-vous au [51](#).

127

Faisant semblant de vous plier aux consignes, vous tournez bride et repartez vers le sud. Toutefois, dès que vous êtes hors de vue, vous faites quitter la route à Feu-de-Dieu et retournez vers le barrage à travers les arbres et les buissons. Vous progressez lentement car le bois est très touffu ; aussi fait-il nuit noire quand vous parvenez de l'autre côté du barrage. Pis, vous êtes bel et bien perdu dans cette forêt ! Vous tournez en rond des heures durant, cherchant vainement le chemin du village. Comme le ciel pâlit, vous voyez avec effroi que votre peau s'est couverte de bubons : la peste ! Hélas, les paysans n'avaient pas menti... Le malheureux Feu-de-Dieu, lui aussi, est contaminé. Si vous maîtrisez le Don de Guérison et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [228](#). Sinon, rendez-vous au [366](#).

128

Les vêtements de l'Orque luisent de graisse et dégagent des relents pestilentiels, mais cela ne vous surprend pas : les Orques donnent rarement dans l'hygiène et l'élégance... Vous remarquez un manteau particulièrement sale ainsi qu'un casque en forme de crâne avec une visière en os : pas de doute, si vous enfilez cette tenue, on vous prendra pour un Orque. Si vous décidez de vous déguiser en Orque, n'oubliez pas de le noter sur votre *Feuille d'Aventure*. Et maintenant, allez-vous inspecter les tonneaux (rendez-vous au [203](#)) ou grimper l'échelle (rendez-vous au [157](#)) ?

129

Vous avez vaincu les Squelettes, mais à quel prix ! Si vous maîtrisez le Don de Guérison, vous pouvez y recourir en vous rendant au 318. Sinon, rendez-vous au [102](#).



130 De nombreuses cheminées et bouches d'aération crachent des gaz noirs et épais.

130

Toutes les maisons qui bordaient la place du village ont été détruites, de sorte que cette dernière a maintenant l'air d'un vaste terrain vague. Et c'est là, au beau milieu de cette place dévastée, que se dresse l'édifice diabolique, générateur de toutes les horreurs de Neubourg ! Jamais vos yeux ne se sont posés sur un bâtiment aussi cauchemardesque : la « chose » est construite en matière organique, de la bave et du pus suintent de ses parois membraneuses, et les piliers qui la soutiennent sont, en fait, des articulations cartilagineuses ! Vous remarquez alors que les nombreuses cheminées et bouches d'aération crachent des gaz noirs et épais : ce sont eux qui masquent la lumière du soleil et polluent la nature, tuant animaux et plantes. Comme des serpents, des racines mobiles jaillissent de l'édifice et se tordent en nœuds serrés avant de plonger dans la terre malade. Vous reconnaissez là avec dégoût les tentacules qui vous ont attaqué près du pont. Cet endroit maléfique ne peut qu'être l'œuvre de Zmurr, et vous sentez avec certitude que votre devoir est de le détruire, même au péril de votre vie. Courage, valeureux Chasseur de Démons ! Allez-vous pénétrer dans l'édifice par le grand portail en fer (rendez-vous au [141](#)) ou par une ouverture ronde qui affleure au niveau du sol et d'où s'échappent de légers nuages de vapeur (rendez-vous au [73](#)) ?

131

Vous regrettez bientôt votre décision : vous vous êtes déjà embourbé deux fois, vous êtes tombé de tout votre long à trois reprises et vous ne sauriez dire combien de fois vous avez dû revenir sur vos pas, depuis que vous êtes entré dans le marigot ! Vous avez maintenant de la boue jusqu'aux genoux et vous êtes épuisé, pourtant le village paraît encore tout proche ! Découragé, vous allez retourner vers Les Fondrières quand, brusquement, le sentier sur lequel vous marchez disparaît, avalé par la vase ! Allez-vous vous enfoncer plus avant dans le marais (rendez-vous au [395](#)) ou changer de direction pour gagner la chaussée surélevée qui mène au vieux moulin (rendez-vous au [335](#)) ?

132

Un des Squelettes pousse soudain un sifflement atroce : il vous a repéré ! Vous fuyez à toutes jambes, espérant atteindre la forêt, mais les Squelettes se lancent à vos trousses, éperonnant leurs montures infernales. En quelques secondes, ils vous ont rattrapé. A coups de ruades, les Chevaux-Zombies vous jettent à terre, vous foulant de leurs sabots tandis que leurs maîtres vous déchirent de leurs épées. Éperdu de douleur et d'effroi, vous regardez avec impuissance les huit Crânes grimaçants se pencher vers vous pour vous achever à coups de dents...

133

Oubliant l'horreur de votre situation, vous entrez en transe. Cette expérience vous redonne 1 point d'ENDURANCE et 1 point de CHANCE. De surcroît, vous avez deux visions : la première vous montre une croix incandescente, la seconde un cœur noir qui bat à une vitesse trépidante, un cœur diabolique que vous devez trouver et détruire. Maintenant, qu'allez-vous faire ?

Recourir au Voile Noir, si toutefois vous maîtrisez ce Don : Rendez-vous au [149](#). Mordre un des tentacules qui se pressent sur votre visage : Rendez-vous au [332](#). Appuyer votre Croix contre la paroi vivante à laquelle vous êtes attaché : Rendez-vous au [80](#).

134

Les villageois forment un cercle autour de vous et vous entonnez les incantations funèbres. Vous avez à peine accompli la moitié du rituel que de sinistres grincements s'élèvent du cercueil. Effrayés, les villageois se mettent à trépigner d'un pied sur l'autre ; quant à vous, vous hâtez la cérémonie. Trop tard ! Le couvercle du cercueil vole soudain en éclats, brisé par la main griffue de Calbert le Vampire ! Allez-vous prendre la fuite (rendez-vous au [200](#)), affronter le Mort-Vivant à l'épée (rendez-vous au [337](#)) ou trouver un autre moyen pour détruire le Vampire (rendez-vous au [103](#)) ?

135

Vos parents hurlent de terreur à la vue de votre spectre et s'enfuient à toutes jambes ; quant à Branner, il se met à psalmodier des incantations que vous reconnaissez trop tard : ce sont les formules magiques du Don Anti-Zombie, qu'il prononce pour vous détruire, ne voyant en vous qu'un fantôme ! Lancez deux dés et soustrayez le nombre obtenu de votre total d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette rude épreuve, vous vous retrouvez dans la salle du Barbarium où résonnent toujours les accords de la marche funèbre. Assez de musique pour aujourd'hui ! Vous quittez la pièce sans regret. Rendez-vous au [199](#).

136

Vous chevauchez depuis déjà quelques heures quand éclate une averse diluvienne. Vous avez intérêt à trouver un abri rapidement ! A quelques mètres de vous, une lumière rassurante brille dans la nuit, sourdant entre les volets mal clos d'une roulotte. Étrange... aucun animal de trait n'est attelé à cette roulotte, d'ailleurs vous ne remarquez pas non plus la moindre trace de sabots sur la piste boueuse... Comment, diable, la roulotte est-elle parvenue là ? Si vous souhaitez aller voir de plus près de quoi il retourne, rendez-vous au [8](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [63](#).

137

Vous parvenez à convaincre le Sorcier des Enfers que vous œuvrez pour la cause du Mal. Vous êtes arrivé à vos fins, mais revendiquer une personnalité maléfique n'est pas anodin : votre conscience s'alourdit de 1 point de NOIRCEUR. Le Sorcier vous dit alors qu'il va vous téléporter à la tour de Zmurr. Sur ce, il se met à agiter les bras en psalmodiant des formules magiques, puis pointe le doigt vers vous. Un tourbillon lumineux vous aspire et vous pose quelques secondes plus tard sur une route inconnue. Rendez-vous au [98](#).

138

Vous essayez vainement de vous détacher, mais vos liens sont si serrés que vous ne parvenez qu'à vous blesser les poignets. Au bout d'une heure, un Ogre entre dans votre geôle, vous attrape comme un vulgaire ballot et vous porte en haut de la tour. Une fois là, il vous jette devant l'Œil Torve. Toujours ficelé, vous ne pouvez absolument rien faire pour empêcher les épais tentacules de l'Œil de s'enrouler autour de vous... Pis, chaque fois que vous inspirez, les tentacules vous serrent un peu plus ! Bientôt, vous vous sentez étouffer dans cet étau et perdez connaissance pour ne plus jamais vous réveiller.

139

Vous dégainez votre épée et pénétrez à pas de loup dans la maison. Comme vos yeux s'habituent à l'obscurité, vous apercevez des dizaines et des dizaines de petits Démons ailés qui avancent vers vous, l'œil brillant de cruauté et la bave aux crocs. Soudain, vous percevez un bruissement au-dessus de votre tête. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [12](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [192](#).

140

La créature surnaturelle qui apparaît à vos yeux ne peut être que le produit d'un sortilège jeté par un sorcier expert en magie noire : c'est un monstre ailé géant qui fond du ciel sur vous à une vitesse sidérale ! A peine vous a-t-il attrapé dans ses serres puissantes qu'il s'élève à nouveau, puis met le cap vers l'est, couvrant plusieurs kilomètres en quelques secondes ! Soudain, un mot vous vient en tête : « Magrand », et vous comprenez qu'il s'agit là du nom du magicien qui a « fabriqué » le monstre ; son aura est si forte que vous avez deviné son nom au seul contact d'une de ses créatures ! Vous survolez maintenant un grand village entouré de marais, et le monstre ailé se met à descendre doucement. Vous êtes encore à au moins trente mètres du sol. Allez-vous attaquer la créature (rendez-vous au [175](#)) ou tenir bon, vous agrippant à ses serres, pour voir ce qui vous attend sur la terre ferme (rendez-vous au [100](#))?

141

Vous franchissez le portail à pas de loup. Vous voici dans un grand vestibule dont les parois sont tapissées d'innombrables tentacules qui se contorsionnent en silence. En face de vous, une porte voûtée perce le mur, donnant sur un corridor étroit et sombre, l'unique issue du vestibule. Quatre personnages lugubres y montent la garde : des créatures squelettiques enveloppées de robes noires, aux yeux rouges comme des braises, des Valets-Démons. Voulez-vous tenter de vous faufiler sans bruit au nez et à la barbe de ces gardes, en profitant de l'obscurité pour franchir l'arcade? En ce cas, rendez-vous au [158](#). Si vous préférez ressortir par le portail puis entrer dans le bâtiment par le trou rond que vous aviez remarqué au sol, rendez-vous au [73](#).

142

De noirs nuages cachent la lune, le tonnerre gronde, mais vous faites fi de cet orage qui approche et trottez toujours bon train sur la route, en direction du nord. Vous arrivez maintenant à un carrefour ; faiblement éclairés par de rares lanternes, une bonne douzaine de paysans sont rassemblés autour d'un poteau, armés de fourches et de faucilles. Un éclair lointain illumine soudain le ciel et vous remarquez alors que quatre des paysans sont en train de descendre quelque chose que vous ne distinguez pas au fond d'un grand trou, au pied du poteau. Voulez-vous voir de plus près de quoi il retourne ? En ce cas, rendez-vous au 4. Si vous préférez poursuivre votre route, quelle direction allez-vous prendre ?

Celle de Bouzainville : Rendez-vous au [249](#)

Celle des Fondrières : Rendez-vous au [72](#)

Celle de Laperdun : Rendez-vous au [136](#)



142 *Des paysans sont en train de descendre quelque chose au fond d'un grand trou.*

143

Le fermier se présente : Jeannot Bouzard. Il paraît très tendu, et vous devinez, à ses grands cernes noirs, qu'il n'a pas dormi depuis plusieurs jours. Vous comprenez bientôt pourquoi : Jeannot vous explique que, depuis une semaine, une bande de Guerriers-Squelettes ratisse la région de Darmort ; ils ont déjà détruit cinq fermes, exterminant leurs habitants, et Bouzard craint fort d'être le prochain sur la funèbre liste. D'une voix étranglée, il vous supplie de l'aider à défendre sa ferme et sa famille. Allez-vous accepter (rendez-vous au [156](#)) ou refuser et continuer votre route (rendez-vous au [86](#)) ?

144

Toutes les chances étaient contre vous, et pourtant vous êtes parvenu à détruire Magrand, l'Abomination, et à faire échouer un des plus noirs desseins de Zmurr! Le Mage-Démon gît maintenant à vos pieds, inerte. A l'aide d'un des grands braseros, vous lui écrasez le crâne puis vous fracassez l'horrible autel de pierre, soucieux de détruire toutes les traces du Rituel maudit. Votre exploit héroïque vous a valu 1 point de CHANCE. VOUS abandonnez ce sinistre décor et reprenez votre route. Au bout de quelques heures, vous vous arrêtez pour bivouaquer. Le lendemain matin, frais et dispos, vous gagnez le village de Darmort. Rendez-vous au [24](#).

145

A l'instant même où vous vous asseyez, la femme dégainé un long poignard et se lève. Un hideux rictus déforme son visage et vous comprenez aussitôt qu'elle va vous attaquer.

- Te voici donc, Chasseur de Démons, éructe-t-elle d'une horrible voix rocailleuse. Je suis étonnée que tu aies survécu si longtemps, mais on dirait que ta chance tourne ! Ha ! Ha ! Ha ! Puis comme mue par un ressort, elle s'élance vers vous. Tout en esquivant de justesse la lame de son poignard, vous apercevez en une fraction de seconde le tatouage qu'elle porte au poignet : un petit Démon qui crache du feu, emblème

de Zmurr ! Voici encore une créature du Chaos ! Vous dégainez Foudre Nocturne, bien décidé à exterminer cette servante du Mal.

MERCENAIRE DU CHAOS HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, vous vous rasseyez, pantelant, la tête bourdonnant d'idées confuses. S'il est bien une chose que vous avez apprise au cours de vos aventures, c'est que vous n'avez jamais intérêt à vous faire remarquer ! Et c'est précisément ce que vous venez de faire... Pensif, vous quittez la grande salle et gagnez votre chambre. Rendez-vous au [15](#).

146

Les inscriptions sont la transcription d'un sortilège démoniaque que vous parvenez à neutraliser. Cela fait, vous inspectez rapidement le Temple, mais n'y trouvez rien d'intéressant, ce qui ne vous étonne guère car, manifestement, ce dernier a été pillé. Et, maintenant, allez-vous gagner le bassin (rendez-vous au [344](#)) ou le Palais de Justice (rendez-vous au [66](#))?

147

Le choc vous étourdit, mais vous parvenez à garder l'équilibre. En quelques secondes, vous ouvrez la porte de la cage, libérant les prisonniers en colère. Comme une tornade, ces derniers s'abattent sur l'Orque et le massacrent à coups de poing et de pied. Ils vous remercient alors avec effusion, puis vous racontent leur histoire : leur village, Dives, a été envahi par des troupes d'Orques, de Gobelins et d'Ogres, appartenant toutes à l'armée de Zmurr, qui ont mis le bourg à feu et à sang, puis ont fait prisonniers les survivants - c'est-à-dire ceux-là mêmes que vous venez de libérer! Craignant de retourner dans leur village occupé par les monstres de Zmurr, les hommes décident de partir vers le sud pour avertir les autres communes de l'avancée des armées du Prince-Démon. Vous leur souhaitez bonne chance et prenez congé d'eux. Rendez-vous au [240](#).

148

Vous savez maintenant que vos parents ne se trouvent pas à Corneillebourg, aussi décidez-vous de rendre visite à votre amie Zerlina, la Prophétesse, dont les conseils se sont souvent révélés fort précieux. Après avoir chevauché quelques heures en direction du nord, vous atteignez la lisière de la Forêt des Reflets. Dans l'ombre verte des frondaisons, les trilles des oiseaux des bois résonnent gaiement et, soudain, la vie vous paraît facile et légère, malgré votre rude mission... Même Feu-de-Dieu est gagné par cette bonne humeur, aussi avancez-vous bon train. Une heure plus tard, à la tombée du jour, vous arrivez à la hauteur de la piste sinueuse qui mène aux Collines Pointues où demeure votre amie. C'est alors que vous entendez des crissements de roues, provenant du nord. Il s'agit sans doute d'un véhicule de marchands ou de voyageurs mais, en ces temps troublés, vous ne sauriez en être absolument sûr... Allez-vous galoper à la rencontre de ce coche (rendez-vous au [368](#)) ou vous engager sur la piste des Collines Pointues (rendez-vous au [61](#)) ?

149

Le recours au Voile Noir alourdit votre total de NOIRCEUR de 1 point. Vous voici invisible, mais à quoi bon ? Les tentacules ne relâchent pas pour autant leur étreinte visqueuse, dessinant en creux votre silhouette, ce qui fait beaucoup rire vos gardes... « Qu'à cela ne tienne ! restez-vous en votre for intérieur. J'ai plus d'un tour dans mon sac ! » Qu'allez-vous donc faire ?

Recourir à la Méditation, si toutefois vous maîtrisez ce Don Rendez-vous au [133](#)

Mordre un des tentacules qui se pressent sur votre visage Rendez-vous au [332](#)

Appuyer votre Croix contre la paroi vivante à laquelle vous êtes attaché Rendez-vous au [80](#)

150

La piste étroite est complètement ensevelie sous un épais fouillis de ronces, mais vous parvenez à la localiser grâce au Parchemin que vous avez trouvé près des Démons-Fléaux. Vous mettez pied à terre et, tirant Feu-de-Dieu par la bride, vous entreprenez de gravir la colline en longeant la piste. Rude grimpette : tantôt vous vous prenez les pieds dans des ronces, tantôt vous manquez de glisser dans la boue ! Épuisé, vous parvenez enfin devant une grotte d'où rayonne une étrange lumière rouge. Ordonnant à Feu-de-Dieu de vous attendre, vous avancez vers cette énigmatique caverne. Si vous maîtrisez le Don du Voile Noir et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [271](#). Sinon, rendez-vous au [281](#).

151

La façade du bâtiment offre de nombreuses prises, aussi parvenez-vous sans difficulté à la hauteur de la première fenêtre. Mais au moment où vous allez jeter un coup d'œil à l'intérieur, la paroi à laquelle vous grimpez se met à bouger ! Vous voulez affermir vos prises, cette fois-ci le mur se dérobe carrément et vous tombez brusquement au sol ! Un ricanement cruel accompagne votre chute... Si vous êtes encore en vie, préférez-vous abandonner la partie et vous engager sur la piste qui s'enfonce dans la forêt (rendez-vous au [245](#)) ou pénétrer dans le bâtiment par la porte entrouverte (rendez-vous au [288](#)) ?

152

Vous voici dans une pièce aux murs roses qui présente deux portes. Allez-vous franchir la porte nord (rendez-vous au [68](#)) ou la porte ouest (rendez-vous au [316](#)) ?

153

Les Fondrières méritent bien leur nom : en effet, ce gros bourg aux fermes bien entretenues et aux maisons coquettes est entouré d'un immense marécage qui s'étend sur plusieurs lieues. A un kilomètre environ du village, un moulin abandonné se dresse au beau milieu des

marais, sur un îlot relié à la terre ferme par une chaussée longue et étroite. Vous apercevez également un réseau de sentiers qui se perdent dans les marais. La place du marché, vivante et colorée, offre un contraste des plus plaisants avec les endroits lugubres que vous avez traversés depuis le début de votre aventure ; quelques villageois s'y affairant, et l'un d'eux vous souhaite le bonjour avec un sourire chaleureux. Allez-vous lui demander où trouver Magrand ? En ce cas, rendez-vous au [382](#). Si vous préférez ne pas mêler cet avenant jeune homme à votre mission, allez-vous vous diriger vers le moulin abandonné (rendez-vous au [335](#)) ou explorer le marais (rendez-vous au [131](#))?

154

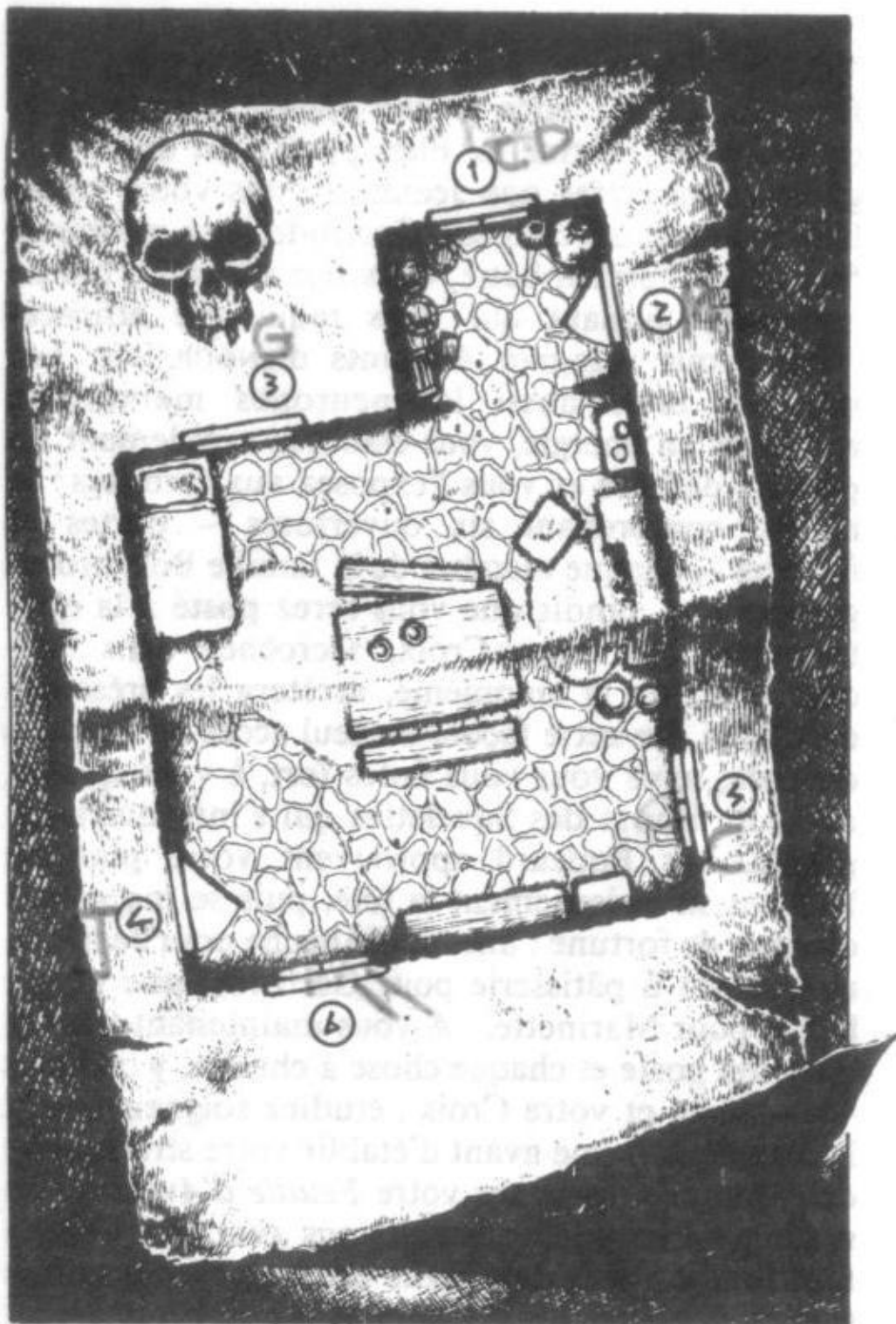
Si vous maîtrisez le Don du Langage-Démons, rendez-vous au [41](#). Sinon, rendez-vous au [292](#).

155

Vous voulez gagner d'un bond le bas-côté mais vous trébuchez contre une racine, et le coche vous heurte de plein fouet, vous projetant violemment au sol. L'Orque, persuadé que vous êtes mort, poursuit son chemin. Lancez deux dés : le nombre obtenu indique le nombre de points d'ENDURANCE que vous venez de perdre. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [240](#).

156

Vous accompagnez Jeannot à la ferme où vous faites la connaissance de son épouse, Gertrude, et de leur fille, Marinette. Elles paraissent aussi fatiguées et inquiètes que Jeannot, mais votre venue leur redonne du courage. Gertrude, une maîtresse femme solidement bâtie, vous sert un grand bol de pot-au-feu fumant qui vous requinque efficacement : vous regagnez 4 points D'ENDURANCE. Les muscles, mais aussi les neurones maintenant rechargés en énergie, vous élaborez rapidement un plan de défense et vous l'exposez aux fermiers : la bâtisse comprenant six ouvertures - portes et fenêtres -, chaque membre de la famille Bouzard en gardera une, tandis que vous serez posté à la quatrième et



156 La ferme que vous devez défendre comprend six ouvertures.

que votre Croix, accrochée dans l'encadrement de la cinquième, arrêtera les créatures du Chaos. De cette façon, un seul accès ne sera pas défendu, mais vous vous faites fort, à vous quatre, de venir à bout des Squelettes qui s'introduiraient par là. Les Bouzard approuvent votre plan en hochant silencieusement la tête, puis se munissent d'armes de fortune : une vieille hache pour Jeannot, un rouleau à pâtisserie pour Gertrude, une grosse bûche pour Marinette... A vous maintenant d'attribuer son poste et chaque chose à chacun, y compris vous-même et votre Croix : étudiez soigneusement le plan de la ferme avant d'établir votre stratégie de défense, puis notez sur votre *Feuille d'Aventure* ou sur le plan les positions que vous avez choisies. La nuit tombe sur la campagne et, avec elle, un épais silence, à peine troublé çà et là par le bruissement du vent dans les arbres. Soudain, comme résonne le dernier coup de minuit, les volets s'ouvrent en battant et huit Squelettes vêtus de noir se pressent aux vitres, brandissant de longues épées crantées. Lancez un dé par Squelette : le chiffre obtenu correspond au numéro de la porte ou de la fenêtre par laquelle il va tenter d'entrer dans la ferme. La Croix détruit instantanément tous les Squelettes qui passent sous elle ; Jeannot tue un Squelette avant de se trouver lui-même assommé ; Gertrude parvient à en exterminer deux ; quant à Marinette, elle en élimine un (ainsi, par exemple, si trois Squelettes attaquent Marinette, elle n'en stoppera qu'un seul et les deux autres parviendront à rentrer dans la ferme : il faudra donc s'occuper d'eux plus tard). En ce qui vous concerne, vous gardez une entrée étroite, de sorte que vous affrontez les Squelettes qui tentent de la franchir un par un. De surcroît, cet avantage stratégique vous vaut 1 point d'HABILETÉ pour toute la durée du combat.

SQUELETTES HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, vous n'en êtes pas pour autant au bout de vos peines : il faut maintenant régler leur compte aux autres Squelettes qui sont entrés dans la ferme par les accès gardés par les Bouzard (rendez-vous pour ce faire au [193](#)). Si aucun autre Squelette n'est parvenu à s'infiltrer dans la maison, rendez-vous au [129](#).

157

Vous gravissez l'échelle et tendez l'oreille. De la trappe vous parviennent des voix d'Orques ainsi qu'un cliquetis. Vous soulevez légèrement la trappe et risquez un coup d'œil : trois Orques, assis à une table, sont absorbés dans une partie de dés ; à l'autre bout de la salle, une échelle s'élève vers l'étage supérieur. Vous vous hissez dans la pièce et entreprenez de la traverser mais, quand vous parvenez au milieu, une lame de parquet grince et trahit votre présence. Êtes-vous déguisé en Orque ? Si oui, rendez-vous au [170](#). Sinon, rendez-vous au [334](#).

158

Dès que les gardes vous tournent le dos, vous courez sur la pointe des pieds vers l'arcade. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [168](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [220](#).



159

Les villageois ont tôt fait de terrasser le Démon de la Lune qui s'accrochait à votre dos et de vous débarrasser de sa sinistre carcasse. Rendez-vous au [338](#).

160

Sans songer un instant aux risques que vous encourez, vous sautez à l'eau et nagez de toutes vos forces vers le malheureux garçon qui se noie. Vous l'agrippez solidement par un bras et parvenez à remonter le courant jusqu'au chaland. Grumont vous aide alors à vous hisser tous deux à bord. Vous avez sauvé Palinn ! Éperdu de reconnaissance, le batelier vous rend les 2 Pièces d'Or que vous lui aviez données pour le passage. Rendez-vous au [317](#).

161

Soudain, sans crier gare, le Démon se jette sur Zerlina et lui tranche la gorge d'un coup de griffe. La malheureuse s'affaisse au sol, tuée sur le coup, et le Démon se tourne alors vers vous. Si vous maîtrisez le Don du Cercle Sacré et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [190](#). Sinon, rassemblez vos forces car vous allez devoir affronter l'ignoble et perverse créature.

DÉMON DES ENFERS HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [310](#).

162

Certes, l'Orque ne vous a pas entendu sauter, mais vous faites une mauvaise chute et vous vous contusionnez durement l'épaule : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous vous rafraîchissez à un petit ruisseau qui serpente le long de la route, puis vous vous mettez à suivre le coche, vous tenant toutefois à bonne distance. Bientôt, vous arrivez au village. Rendez-vous au [153](#).

163

Zmurr a beau faire, votre sens du Bien l'emporte et vous résistez à toutes ses tentatives d'envoûtement. Saisissant la Pyramide d'Os à deux mains, vous la fracassez contre le mur. Aussitôt, elle explose en une nuée d'étincelles magiques. Si vous possédez l'Épée Tue-Démons ou l'Anneau de Branner, rendez-vous au [400](#). Sinon, lancez deux dés et soustrayez le nombre obtenu de votre total d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette rude épreuve, rendez-vous au [400](#). Sinon, rendez-vous au [384](#).

164

Vous jetez avec précipitation la Fiole dans la Bouche brûlante (n'oubliez pas de la supprimer de votre *Feuille d'Aventure*). Lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre impair, l'Eau Bénite n'a pas le moindre effet ; en revanche, si le chiffre est pair, le résultat est spectaculaire : dans des nuages de fumée noire, la Bouche se ferme pour toujours. Rendez-vous au 191 où vous allez devoir affronter la Pierre-de-Mort (n'oubliez pas de noter votre victoire sur la Bouche !) Si l'Eau Bénite n'a pas eu d'effet, allez-vous essayer à nouveau, si toutefois vous disposez d'une autre Fiole, en suivant la même procédure, ou attaquer la Bouche à l'épée (rendez-vous au [305](#)), y jeter votre Croix (rendez-vous au [27](#)) ou bien vous détourner de la Bouche pour attaquer la Pierre-de-Mort (rendez-vous au [191](#))?

165

Au moment où le Fantôme arrive à votre hauteur, vous le chassez en prononçant les formules rituelles du Don Anti-Zombie. Mais que se passe-t-il ? Tout en s'évanouissant dans l'air, le spectre tend les bras vers vous, comme pour vous implorer, et un vif désespoir se peint sur ses traits. Avec un serrement de cœur, vous reconnaissez alors votre amie Zerlina la Prophétesse qui a combattu tant de fois les Démons à vos côtés ! Quel novice vous faites ! Vous avez chassé le Fantôme de votre meilleure alliée ! Et si Zerlina vous est apparue ainsi, c'est qu'elle avait vraiment des informations d'une importance capitale à vous communiquer... Vous pestez contre vous-même, maudissant votre

précipitation, mais il n'y a plus rien à faire, aussi finissez-vous par vous calmer et vous endormir. Le lendemain matin, vous vous remettez en route pour Neubourg que vous atteignez aux environs de midi. Rendez-vous au [339](#).

166

Vous voici à la porte de la taverne. De violents éclats de voix vous parviennent : on se dispute à l'intérieur... Allez-vous entrer (rendez-vous au [378](#)) ou rester dehors et tendre l'oreille (rendez-vous au [289](#))?

167

Vous avez ouvert la bonne porte, mais vous n'êtes pas encore tiré d'affaire. Par où allez-vous passer, maintenant ?

Le Cercle Rendez-vous au [389](#)

L'Heptagone Rendez-vous au [333](#)

L'Hexagone Rendez-vous au [26](#)

Le Pentagone Rendez-vous au [330](#)

Le Carré Rendez-vous au [201](#)

Le Triangle Rendez-vous au [158](#)

168

Vous parvenez à franchir la voûte sans attirer l'attention des gardes, et vous voici dans le petit couloir sombre. Ce dernier donne sur une porte fermée, mais vous apercevez également une trappe à quelques mètres de vous. Justement, celle-ci se soulève dans un grincement, vous vous tapissez aussitôt dans un recoin sombre. Il était temps ! Six Valets-Démons surgissent du sous-sol, à la tête d'une colonne de prisonniers humains. La lugubre procession disparaît derrière la porte, qui se referme sur eux. Allez-vous franchir la porte à votre tour (rendez-vous au [323](#)) ou descendre par la trappe (rendez-vous au [385](#)) ?

169

Vous battez en retraite sous une pluie de couteaux. Lancez un dé pour savoir combien de couteaux magiques vous attaquent. Pour chacun d'eux, lancez deux dés. Si vous obtenez un nombre inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous esquiverez la lame. Sinon vous êtes blessé, chaque blessure vous affaiblit de 2 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette épreuve, vous claquez vivement la porte derrière vous. Rendez-vous au [199](#).

170

Les Orques sursautent et se mettent au garde-à-vous. L'un d'eux fourre les dés dans sa poche avec précipitation. Sentant votre regard, il se met à trépigner d'un pied sur l'autre et fixe le plancher avec embarras. Un de ses compagnons s'approche alors de vous, une lanterne à la main. - Euh ! bredouille-t-il d'une voix mal assurée. Tout va bien, chef! Y a pas de problème... Tenez, prenez cette lanterne, ça vous servira pour aller voir le Vitreux... Sur ces mots, il jette des coups d'œil inquiets aux deux autres Orques, visiblement tout aussi mal à l'aise que lui. Vous comprenez qu'ils vous prennent pour un officier et qu'ils craignent d'être punis : ne les avez-vous pas surpris en train de jouer aux dés pendant le service, une infraction grave au règlement ? Vous les toisez d'un regard sévère et méprisant, dans le plus pur style orquien, puis gagnez l'échelle et grimpez à l'étage supérieur. Rendez-vous au [253](#).

171

Cette attaque surprise vous a affaibli de 2 points d'ENDURANCE. Faisant rapidement volte-face, vous voyez qu'une créature a surgi du tas de cadavres, brandissant un poignard à la lame effilée. Ce visage de serpent, ce rictus cruel qui découvre une langue fourchue... pas de doute, vous avez affaire à un Transmutant Démoniaque qui s'était tapi parmi les corps de ses victimes pour mieux vous surprendre ! Courage, Chasseur de Démons !

TRANSMUTANT DÉMONIAQUE HABILETÉ: 9 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, allez-vous fouiller les cadavres des victimes (rendez-vous au [78](#)) ou inspecter l'intérieur de la diligence (rendez-vous au [257](#))?

172

Tentez votre Chance. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [276](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [296](#).

173

Vous tournez doucement la poignée... et hurlez de douleur ! Une Bouche aux dents pointues a surgi de la paroi humide et vous a mordu jusqu'au sang ! Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous dégagez votre main meurtrie, et la porte s'ouvre alors d'elle-même. Vous voici sur le seuil d'une pièce sombre où s'amoncellent toutes sortes d'instruments bizarres. Au beau milieu de la pièce trône un homme d'une pâleur cadavérique, vêtu d'une robe noire et coiffé d'une couronne en os : Magrand, le Nécromant. Avec un ricanement cruel, il s'apprête à prononcer un sortilège contre vous. Si vous maîtrisez le Don du Voile Noir et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [243](#). Sinon, *Tentez votre Chance.* Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [372](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [304](#).

174

Vous brandissez Foudre Nocturne et pourfendez le vieillard. Non seulement ce dernier n'offre aucune résistance, mais à peine votre lame l'atteint-il que sa robe s'affaisse au sol en un tas informe : le corps de l'homme a disparu ! A son tour, la caravane se dissout dans l'air, et vous vous sentez submergé par une immense vague de fatigue. Vous voici seul sur le chemin désert. Votre attaque gratuite aggrave votre NOIRCEUR de 2 points. De surcroît, vous perdez la maîtrise d'un de vos Dons (à vous de choisir lequel, puis rayez-le définitivement de votre *Feuille d'Aventure*). Vous avez l'impression que vous venez de subir une épreuve initiatique, à laquelle vous avez lamentablement échoué.

Las et découragé, vous vous remettez en route vers le nord. Rendez-vous au [63](#).

175

Le rapace n'offre pas la moindre résistance et, dès que vous plongez la lame de votre épée dans son flanc, il se dissout dans l'air. Vous tombez en flèche vers le sol. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [57](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [264](#).

176

Vous observez la valve pendant quelque temps, de façon à pouvoir évaluer avec précision la durée des intervalles entre l'ouverture et la fermeture. Belle méthode qui ne vous mène, hélas, qu'à la mort : à peine pénétrez-vous dans le conduit que le gaz toxique vous prend à la gorge, vous tuant instantanément !

177

Vous voici dans une pièce aux murs bleus dans laquelle donnent trois portes. Allez-vous franchir la porte sud (rendez-vous au [316](#)), la porte est (rendez-vous au [36](#)) ou la porte ouest (rendez-vous au [247](#)) ?



178

Les Squelettes fouillent les taillis du regard, mais ne vous voient pas. Celui qui était descendu de son Cheval-Zombie pour mieux inspecter les environs remonte en selle et la bande de Morts-Vivants repart au galop dans la nuit. Sans perdre de temps, vous vous remettez en route vers le nord. A peine avez-vous marché quelques minutes qu'une grande clameur vous fait regarder en arrière : le ciel au-dessus de Darmort crépite de flammes gigantesques ! Les Squelettes ont mis le feu au village... et qui sait quel sort ils ont fait subir aux habitants ? Jurant qu'à l'avenir vous vous sentirez davantage concerné par les problèmes d'autrui, vous reprenez votre chemin. Au bout de quelque temps, vous vous arrêtez pour bivouaquer. Difficile, cependant, de trouver le sommeil quand le remords vous taraude la conscience ! Quand vous vous levez, le lendemain matin, vous êtes encore las, et le souvenir de l'incendie de Darmort ne vous a pas quitté... Ren-dez-vous au [187](#).

179

Courage, Chasseur de Démons ! Vous allez devoir affronter les trois Orques en même temps !

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE	6	6
Deuxième ORQUE	5	5
Troisième ORQUE	4	7

Si vous êtes vainqueur, vous apercevez une lanterne, posée sur la table des Orques, dont vous pouvez vous emparer (n'oubliez pas, en ce cas, d'inscrire votre nouvelle acquisition sur votre *Feuille d'Aventure*). La pièce ne présente pas grand intérêt, aussi grimpez-vous à l'étage supérieur en empruntant l'échelle. Rendez-vous au [253](#).

180

Debout dans le noir, vous tendez l'oreille. « J'comprends pas ! entendez-vous alors. D'habitude, la drogue les tue. Ce coup-ci, ils sont juste endormis ! » Le murmure se fait maintenant inaudible. Allez-vous gagner la fenêtre pour essayer d'attraper quelques bribes supplémentaires de la conversation (rendez-vous au [35](#)) ou préférez-vous descendre l'escalier sur la pointe des pieds en vous préparant à attaquer par surprise ceux qui se trouvent au rez-de-chaussée, si cela se révèle nécessaire (rendez-vous au [399](#)) ?

181

De fortes vibrations démoniaques s'élèvent de la tombe, et vous acquérez aussitôt la certitude que ce ne sont pas vos malheureux parents qui gisent là... Allez-vous retourner à l'église pour demander une pelle à Zagon et entreprendre de déterrer le cercueil (rendez-vous au [85](#)) ou préférez-vous quitter Corneillebourg et chercher la trace de vos parents ailleurs (rendez-vous au [45](#)) ?

182

Quand vous détournez le regard du morbide champ de bataille, vous apercevez un chariot qui s'éloigne sur la route, conduit par un Orque bossu : c'est certainement lui qui a amené ici les Zombies. Allez-vous le laisser s'enfuir (rendez-vous au [357](#)) ou tenter de le rattraper (rendez-vous au [122](#)) ?

183

Jetant un coup d'œil par une fenêtre, vous apercevez une dizaine d'Orques, tous très affairés à vider une outre pleine de vin. A peine celle-ci rend-elle sa dernière goutte, qu'un autre Orque, surgissant d'une bâtisse à moitié démolie, arrive avec cinq autres outres ! Allez-vous tenter de vous faufiler devant la maison en espérant que les Orques, tout à leur beuverie, ne vous apercevront pas ? En ce cas, rendez-vous au [172](#). Vous pouvez aussi détourner leur attention en jetant une

poignée de Pièces d'Or au milieu d'eux (rendez-vous au [194](#)) ou encore les attaquer (rendez-vous au [231](#)).

184

Vous voici au milieu d'une plaine aride. Au nord, la piste sablonneuse mène à une épaisse forêt. Soudain, l'air s'illumine devant vous ; avec un bruissement étrange, une imposante maison se matérialise alors sous vos yeux ! « Entre si tu l'oses, Chasseur de Démons ! gronde une voix surnaturelle. A tes risques et périls ! » Sur ce, le portail s'ouvre en grinçant, découvrant un vestibule lambrissé. Allez-vous pénétrer dans la maison magique par le portail ouvert (rendez-vous au [288](#)), grimper le long de la façade (rendez-vous au [151](#)) ou vous engager le long de la piste qui s'enfonce dans la forêt (rendez-vous au [245](#)) ?

185

La route du nord serpente à travers des plaines silencieuses et désolées que toute vie animale semble avoir désertées : pas le moindre moustique, pas le moindre oiseau ou souriceau ! Vous pressez le pas, taraudé par un pesant malaise ; il est clair, en effet, qu'un fléau d'origine surnaturelle s'est abattu sur ces terres. Sur le coup de midi, vous parvenez à la hauteur d'un coche renversé en travers de la piste ; dans un effrayant désordre, bagages et cadavres humains jonchent le sol alentour. Si vous maîtrisez le Don d'Intuition-Démons et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [270](#). Sinon, rendez-vous au [342](#).

186

Vous devez faire appel à toute votre force intérieure pour surmonter votre dégoût : les excroissances veineuses sont chaudes et vibrent d'un battement régulier, vivant... Elles offrent toutefois des appuis solides et vous descendez rapidement le long du boyau. A mesure que vous vous y enfoncez, il fait de plus en plus sombre et les vapeurs sont de plus en plus épaisses. Brusquement, un jet vert et brûlant fuse et vous atteint au visage. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [197](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [246](#).

187

Comme vous vous apprêtez à reprendre la route, un gaillard solidement charpenté apparaît au tournant du chemin et vous adresse la parole : « Bonjour, l'ami ! Veux-tu aller à Neubourg ? Je peux t'y emmener en chaland, tu sais. Je ne te prendrais que 2 Pièces d'Or et, si tout se passe bien, nous pourrions arriver demain matin. » Il vous raconte alors qu'il est passé par Darmort pour s'approvisionner mais que, comme le marché était fermé, il s'est rendu dans plusieurs fermes avoisinantes qu'il a toutes trouvées en ruine et abandonnées par leurs habitants. Allez-vous accepter son offre et gagner en sa compagnie le bord de la rivière ? En ce cas déduisez 2 pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure* et ren-dez-vous au [389](#). Si vous préférez continuer votre route vers Dives, rendez-vous au [185](#).

188

Vous vous drapez dans un Voile Noir, ce qui alourdit votre total de NOIRCEUR de 1 point supplémentaire. Sur la pointe des pieds, vous contournez le Squelette, qui a toujours le regard rivé vers le bas des marches. A l'instant même où vous passez à sa hauteur, il fait volte-face et vous décoche un violent coup d'épée. Blessé aux mollets, vous perdez l'équilibre et dégringolez au pied de l'escalier, perdant 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous vous redressez juste à temps pour esquiver un second coup. De toute évidence, la perverse créature vous voit, malgré votre Voile Noir ! Allez-vous l'attaquer (rendez-vous au [329](#)) ou recourir au Don Anti-Zombie, si toutefois cela vous est possible (rendez-vous au [6](#)) ?

189

Vous dégainez Foudre Nocturne et attaquez, mais votre lame ne rencontre que du vent ; à peine avez-vous porté votre coup que la cape de l'étrange créature s'affaisse par terre : la femme a disparu ! Hébété, vous regardez la cape sans comprendre, tandis qu'un ricanement sardonique résonne à votre oreille. Si vous le souhaitez, vous pouvez vous emparer de la cape (n'oubliez pas en ce cas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). Et maintenant, rendez-vous au [283](#).

190

Le Démon s'élance vers vous, mais une pluie d'étincelles bleues, jaillissant de la paroi de votre Cercle Sacré, le fait battre en retraite. « Tes pouvoirs sont grands, Chasseur de Démons ! s'exclame la créature du Chaos. Mais cela ne va pas te servir à grand-chose ! Sache que mon maître a capturé tes parents et qu'il va les torturer jusqu'à la fin des temps ! Ha ! Ha ! Ha ! » Là-dessus, le Démon, voyant qu'il ne peut pas vous attaquer directement, se dresse sur ses pattes de derrière et arrache d'une traction violente la poutre maîtresse du plafond ! Une pluie de gravats renverse les braseros et, en quelques secondes, de hautes flammes ravagent la maison. Avec un ricanement victorieux, le Démon disparaît. Allez-vous fuir cette fournaise (rendez-vous au [81](#)) ou rester à l'intérieur de votre Cercle Sacré (rendez-vous au [118](#))?

191

Une folle panique s'empare des Valets-Démons qui se mettent à hurler : « C'est le Chasseur de Démons ! C'est le Chasseur de Démons ! » Pour une raison inconnue, les Valets-Démons ne reçoivent pas les instructions que leur maître Zmurr devrait leur envoyer par télépathie, ce qui ne fait qu'aggraver leur affolement. Le Nécromant Suprême est, sans doute, trop occupé à accomplir quelque cruelle besogne... tant mieux pour vous ! Vous approchez d'un pas martial de la Pierre-de-Mort, pénétrant bientôt dans la zone pervertie par son aura maléfique. Lancez un dé et ajoutez 1 au chiffre obtenu. Si vous obtenez un résultat égal ou inférieur à votre total actuel de NOIRCEUR, rendez-vous au [252](#). Sinon, rendez-vous au [69](#).

192

Le repaire des Démons est protégé par un mécanisme diabolique : une lourde épée qui oscille au bout d'un filin. A peine passez-vous en dessous qu'elle se détache et vous fend le crâne en deux. La mort est si rapide que vous n'avez pas même le temps de maudire votre sort funeste...

193

Les autres Squelettes s'élancent vers vous. Si vous maîtrisez le Don Anti-Zombie et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [117](#). Sinon, rendez-vous au [211](#).

194

Décidez du nombre de Pièces d'Or que vous voulez lancer aux Orques, inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure* puis rendez-vous au [340](#).

195

Rassemblant tout votre courage, vous avancez d'un pas ferme le long du corridor qui vous mène au seuil d'une pièce ronde et rouge, au sol violet. Au moment où vous allez entrer dans cette pièce, des lettres rouge feu se dessinent au sol, juste devant vous, tandis que trois portes apparaissent sur les parois de la pièce. Allez-vous tenter de déchiffrer l'inscription qui vient de surgir à vos pieds (rendez-vous au [154](#)) ou l'enjamber pour franchir le seuil (rendez-vous au [292](#)) ?



196

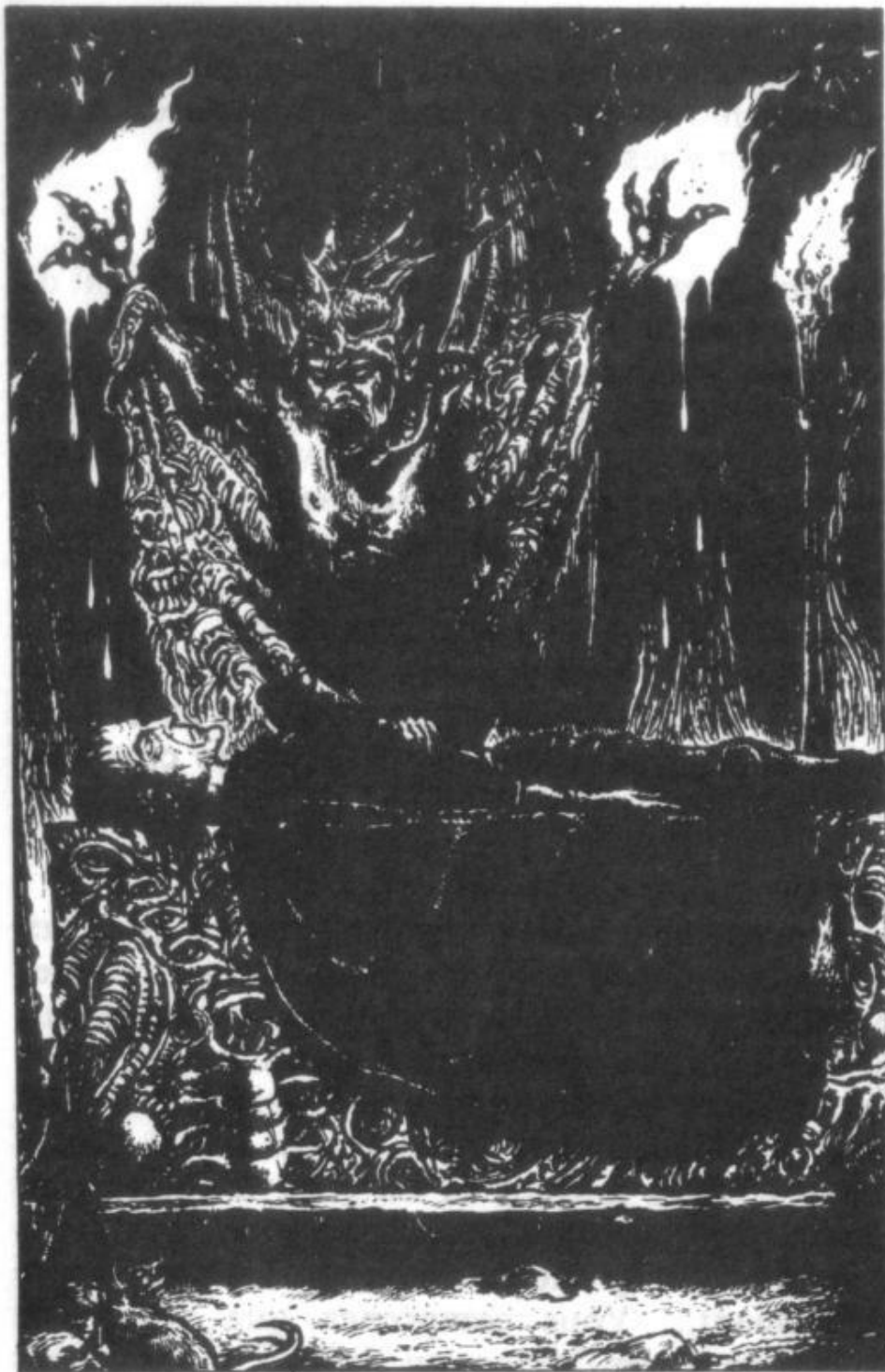
Les autres Zombies sont trop lents pour vous rattraper et, dès que vous atteignez l'île, ils disparaissent dans les boues du marais. Peut-être renoncent-ils à vous pourchasser parce qu'ils connaissent le sort qui vous attend... Un frisson d'angoisse vous parcourt l'échiné, mais vous serrez les dents et inspectez le moulin du regard. Bâtie comme un moulin à vent, la tour devait autrefois servir de point de repère dans cette zone de marais, mais elle est aujourd'hui si vieille et fissurée qu'elle semble tenir debout par miracle. Miracle, dites-vous, miracle ? A y réfléchir, il s'agirait bien plutôt de magie noire ! Une seule porte, petite et en bois, orne la façade de pierre. Allez-vous tenter de l'ouvrir (rendez-vous au [173](#)) ou préférez-vous chercher un autre moyen pour accéder à l'intérieur du moulin (rendez-vous au [349](#)) ?

197

Vous bloquez aussitôt votre respiration. Au bout de quelques secondes, le gaz vert se dissipe et vous pouvez reprendre votre souffle puis vous remettre à descendre le long du boyau. Environ six mètres plus bas, ce dernier se termine en une valve qui s'ouvre et se ferme à intervalles réguliers, crachant à chaque fois des nuages de gaz putride. Sur le côté, juste au-dessus de la valve, vous apercevez une petite ouverture ronde qui paraît mener à un tunnel. Allez-vous attendre que la valve s'ouvre à nouveau pour vous laisser tomber à l'intérieur (rendez-vous au [176](#)) ou vous glisser en rampant par l'ouverture circulaire (rendez-vous au [227](#)) ?

198

Guidé par la lumière vacillante, vous atteignez l'orée de la clairière et jetez un coup d'œil entre les branchages qui l'entourent. La scène que vous surprenez alors vous hantera sûrement toute votre vie : une créature au corps couvert d'écaillés, aux ailes de chauve-souris et aux yeux rouges dresse vers le ciel ses pattes griffues en un geste d'incantation. Devant elle, sur un autel de pierre orné d'effigies monstrueuses, gît le corps mort de Magrand le Nécromant... Vous comprenez que vous êtes devant un Mage-Démon qui s'efforce de



198 *Un Mage-Démon tente de ramener Magrand
le Nécromant à la vie sous forme
d'une Abomination !*

pratiquer le pire des rituels de magie noire, celui que toutes les morales réprouvent : le Rite de Réanimation. Gesticulant, psalmodiant et projetant des flammes du bout de ses griffes, le Mage-Démon invoque les forces du Chaos. Si jamais il parvenait ainsi à ramener à la vie son maître, Magrand, ce dernier reviendrait alors sous la forme du monstre le plus rare et le plus dangereux qui soit : une Abomination ! L'Abomination n'est pas un Zombie ordinaire, loin de là : dotée d'une intelligence diabolique, forte de l'énergie maléfique qu'elle puise au contact des champs démoniaques, elle est pratiquement indestructible ! Vous ne pouvez pas laisser Magrand triompher ainsi de la mort pour semer la douleur et l'épouvante de plus belle ! Si vous maîtrisez le Langage-Démons et que vous souhaitez recourir à ce Don, rendez-vous au [387](#). Sinon, rendez-vous au [104](#).

199

Vous regagnez la pièce ronde. Dans quelle pièce allez-vous maintenant entrer ?

Celle d'où provient le cliquetis Rendez-vous au [392](#)

Celle d'où provient l'étrange chuintement métallique Rendez-vous au [308](#)

Celle d'où ne parvient pas le moindre son Rendez-vous au [68](#)

200

Évitant de justesse les coups de griffe de Calbert, vous remontez en selle en toute hâte et éperonnez Feu-de-Dieu qui part au grand galop. Tandis que vous fuyez, des cris atroces parviennent à vos oreilles : les hurlements des villageois qui sont en train de succomber sous les griffes du Vampire... Comment, vous, le Chasseur de Démons, n'avez-vous rien fait pour tenter d'épargner un tel sort à ces malheureux ? Cette lâcheté vous vaut de gagner 1 point de NOIRCEUR. Maintenant, allez-vous prendre la direction de Bouzainville (rendez-vous au [249](#)), des Fondrières (rendez-vous au [72](#)) ou de Laperdun (rendez-vous au [136](#)) ?

201

Vous avez ouvert la bonne porte, mais vous n'êtes pas encore tiré d'affaire. Par où allez-vous passer, maintenant ?

Le Cercle : Rendez-vous au [116](#)

L' Heptagone : Rendez-vous au [385](#)

L'Hexagone : Rendez-vous au [223](#)

Le Pentagone : Rendez-vous au [396](#)

Le Carré : Rendez-vous au [179](#)

Le Triangle : Rendez-vous au [187](#)

202

D'une chiquenaude, vous envoyez 1 Pièce d'Or à l'aubergiste qui apporte une chope de bière au vieillard (n'oubliez pas de soustraire cette Pièce d'Or de votre *Feuille d'Aventure*). Votre invité se met alors à radoter, racontant notamment une histoire de pendu qui apparaîtrait une fois par mois aux voyageurs et les mènerait à leur perte... et c'est justement ce soir qu'il devrait se montrer à nouveau ! Toutes ces sornettes ne vous inquiètent guère, mais elles vous distraient - pour un temps seulement, car le vieux s'endort avec un ronflement d'ivrogne au bout d'une demi-heure ! Allez-vous maintenant gagner votre chambre (rendez-vous au [15](#)) ou adresser la parole à d'autres clients de l'auberge ? En ce cas, préférez-vous faire connaissance avec le jeune homme silencieux (rendez-vous au [314](#)) ou avec la guerrière balafrée (rendez-vous au [145](#))?

203

Les deux premiers tonneaux que vous ouvrez sont vides, mais, en revanche, un Gobelin est accroupi au fond du troisième. Surpris, il vous regarde en se frottant les yeux. Vous pourriez certes l'attaquer, mais le bruit d'une bagarre alerterait les autres occupants de la tour. Soudain, le Gobelin prélève un peu de moisi des parois du tonneau en les grattant avec les ongles et avale sa récolte d'une bouchée. « Mmm ! baragouine-t-il la bouche pleine. Il est bon mon dîner... Et moi dormir, maintenant... » Sur ces mots, il se pelotonne au fond du tonneau et ferme les yeux. Au bout de quelques secondes à peine, le Gobelin se met à ronfler, aussi décidez-vous de le laisser tranquille. Et maintenant, allez-vous regarder les vêtements de plus près, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [128](#)) ou grimper l'échelle (rendez-vous au [157](#)) ?

204

Lancez un dé : le chiffre obtenu correspond au nombre de Zombies qui périssent sous l'effet de votre sortilège. Si vous en détruisez moins de trois, rendez-vous au [328](#) pour affronter le ou les survivants, en commençant par le troisième, puis éventuellement le deuxième. Si le dé vous indique 3 ou plus (les points supplémentaires ne comptent pas), vous êtes venu à bout des trois Démons : rendez-vous au [182](#).

205

Aussi incroyable que cela puisse paraître, Tête-de-Suif prend vie ! Avec un sifflement strident, il saute sur vous, découvrant des dents fines et acérées. Déséquilibré par son attaque, vous tombez à terre, mais heureusement vous parvenez à éviter la morsure de la créature diabolique en vous redressant d'un bond. Vous dégainez Foudre Nocturne, prêt à vous battre, mais votre ennemi s'affaisse : ce n'est à nouveau plus qu'un inoffensif épouvantait. Bizarre, bizarre... Troublé par cet épisode étrange, vous repartez vers le village. Rendez-vous au [51](#).

206

Votre Intuition-Démon vous alerte à temps, un petit monstre, perché dans un arbre, se jette sur vous ! A ses crocs pointus et verts, vous reconnaissez un Démon de la Lune. Dégainant Foudre Nocturne, vous pourfendez alors d'un seul trait l'abominable créature puis, une fois de plus, vous bivouaquez et passez la nuit en pleine nature. Le lendemain matin, vous partez de bonne heure et gagnez rapidement les abords de Neubourg. Rendez-vous au [339](#).

207

Au bout d'un moment, vous commencez à craindre que le tunnel ne finisse en cul-de-sac mais, après encore quelques longues minutes, vous débouchez sur un espace qui évoque l'intérieur d'un donjon. Dans cette pièce ronde, au sol visqueux comme s'il était couvert de pus et aux parois membraneuses, agitées de pulsations régulières, des dizaines d'humains sont prisonniers, enfermés dans des cages et surveillés par deux Valets-Démons. Vous décidez de libérer ces malheureux. Si vous maîtrisez le Don du Voile Noir, voulez-vous y recourir pour attaquer les Valets-Démons par surprise ? En ce cas, rendez-vous au [108](#). Dans le cas contraire, vous allez les affronter à découvert : rendez-vous au [263](#).

208

Vous brandissez votre épée et foncez à l'assaut du Crâne, mais ce dernier se sert de ses pouvoirs de lévitation pour éviter vos coups tout en faisant pleuvoir sur vous les traits de ses rayons meurtriers ! Vous voici engagé dans un duel bien particulier... *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [371](#). Si vous êtes *Malchanceux*, vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Allez-vous prendre la fuite et regagner la route du nord (rendez-vous au [58](#)) ou *Tenter votre Chance* à nouveau ? Tant que vous resterez dans la grotte, vous devrez *Tenter votre Chance* jusqu'à ce qu'elle vous sourie (*Chanceux*)... ou jusqu'à ce que la mort vous délivre de ce duel !

209

L'Orque hoche la tête et vous ouvre la porte. Vous voici sur le seuil d'un cagibi crasseux, où sont posés trois tonneaux et une pile de vêtements. Une grossière échelle de bois, au fond de la petite pièce, mène à une trappe au plafond. Allez-vous inspecter les tonneaux (rendez-vous au [203](#)), regarder les habits de plus près (rendez-vous au [128](#)) ou grimper en haut de l'échelle (rendez-vous au [157](#))?

210

Vous attrapez le livre et le secouez de toutes vos forces, espérant en voir tomber le Joyau. Tout à votre affaire, vous ne voyez pas l'ignoble Zmurr s'élançer vers vous... A grands coups de griffe, il se met à vous lacérer le dos et vous perdez aussitôt 4 points d'ENDURANCE ! Si vous êtes encore en vie, vous faites volte-face et parvenez à fourrer le livre dans la bouche du Nécromant Suprême, ce qui lui coupe brutalement la chique ! Furieux, il bondit en arrière puis recrache le livre. Retournez maintenant au [398](#) pour décider de votre prochaine action.

211

Courage, vous allez devoir combattre tous les Squelettes à la fois ! Chacun d'eux totalise 7 points d'HABILITÉ et 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [129](#).

212

Maintenant que tout risque en provenance de la trappe est écarté, vous redescendez rejoindre les paysans qui mènent la garde, les nerfs à vif. Hormis le battement de la pluie, aucun bruit ne trouble la nuit. Soudain, un coup de tonnerre déchire le silence, et toutes les portes et fenêtres s'ouvrent en claquant, cédant à la pression de dizaines de Démons de la Lune. Ces derniers déferlent dans la bâtisse comme un raz de marée meurtrier, avides de sang. Les hommes se défendent avec bravoure,



212 *Les Démons de la Lune déferlent dans la bâtisse comme un raz de marée.*

mais il est clair que les créatures du Mal ont l'avantage du nombre pour elles... Allez-vous tracer un Cercle Sacré (rendez-vous au [110](#)) ou recourir à la Méditation (rendez-vous au [325](#)) ? Si vous ne maîtrisez aucun de ces Dons, ou si vous ne souhaitez pas y recourir, rendez-vous au [123](#) pour affronter la horde des Démons de la Lune.

213

Bravo ! Vous avez fait le meilleur choix : en tournant le Cadran Rouge, vous fermez le conduit d'alimentation du Cœur (n'oubliez pas d'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure* que vous avez tourné ce cadran). L'organe est pris de soubresauts, hoquette violemment et se met à cracher de plus en plus de vapeur. Soudain, une sonnerie d'alarme résonne et quelque chose d'horrible se produit sous vos yeux effarés : une énorme Bouche s'ouvre dans le mur ! Quelle est donc cette créature à la peau noire et brillante et aux innombrables tentacules qui s'en extirpe ? Si vous tenez vraiment à le savoir, attendez qu'elle soit entièrement sortie et rendez-vous au 30. Si vous jugez plus prudent de prendre la fuite en rebroussant chemin, rendez-vous au [272](#).

214

Zerlina accepte et vous conduit dans une pièce décorée de gravures représentant divers animaux des bois. Au sol est tracé un cercle doré. Tout près, sur le mur, est accroché un petit tambour en bois. La Prophétesse allume deux grands braseros à charbon et vous prie de vous tenir sur le seuil de la porte. S'asseyant au bord du cercle, elle s'empare alors du tambourin et se met à battre un rythme qu'elle reprend en psalmodiant une mélodie. Au bout de quelques minutes, un nuage de fumée noire s'élève des braseros et dérive vers le cœur du cercle où il prend la forme d'une silhouette humaine nimbée de brouillard. Zerlina tend les mains devant elle et demande à l'esprit ce qu'il est advenu de vos parents. La créature de l'Au-Delà prend alors la parole, d'une voix vibrante et sépulcrale, portant son regard lointain tantôt sur vous, tantôt sur la Prophétesse : « Zmurr les a enfermés dans sa tour, dans les Terres du Nord. Il veut capter leur énergie au profit de ses plans maléfiques. » Hélas, ce que vous redoutiez le plus au monde s'est donc réalisé ! Vous devez à tout prix trouver cette tour et libérer

vos parents. Sur vos suggestions, Zerlina demande à l'esprit des indications sur la tour, mais ce dernier se dissimule alors derrière un épais nuage noir. Quand cette fumée âcre se dissipe, vous découvrez, à la place de l'esprit, un grand Démon à la peau écarlate. « Réponds, suppôt du Mal ! » ordonne Zerlina. Subjugué par le pouvoir de la Prophétesse, le Démon se met à bredouiller dans son horrible langage. Si vous maîtrisez le Langage-Démons et que vous souhaitiez recourir à ce Don pour comprendre ce que dit la créature du Chaos, ren-dez-vous au [241](#). Sinon, rendez-vous au [383](#).

215

Vous caressez l'encolure de Feu-de-Dieu et lui chuchotez à l'oreille l'ordre de regagner la Citadelle des Saints Guerriers, où vous espérez pouvoir le rejoindre bientôt. A contrecœur, l'étalon s'éloigne. Vous savez qu'il court peu de risques maintenant, aussi portez-vous toute votre attention sur le problème qui vous préoccupe: franchir la barrière d'énergie. Vous parvenez, en fait, à l'escalader sans grande difficulté et reprenez votre chemin vers Les Fondrières de l'autre côté. Rendez-vous au [153](#).

216

Dès que vous franchissez le seuil du Temple, vous sentez le poids d'un sortilège maléfique s'abattre sur vous et vous perdez aussitôt 1 point d'HABiLETÊ tandis que votre NOIRCEUR s'alourdit de 1 point. Le Temple a été profané et pillé, aussi, malgré votre fouille minutieuse, n'y trouvez-vous rien d'intéressant. Allez-vous maintenant gagner le bassin (rendez-vous au [344](#)) ou le Palais de Justice (rendez-vous au [66](#)) ?

217

Vous ne décelez aucune caractéristique démoniaque chez l'homme et vous sentez même qu'il n'a rien de maléfique, sans pour autant parvenir à déterminer s'il est ou non un Serviteur du Bien ! Intrigué, vous décidez d'accepter son offre. Rendez-vous au [42](#).

218

Branner regarde votre fantôme puis votre incarnation en adolescent et hoche la tête. « Que les dieux te protègent, Chasseur de Démons ! » s'exclame-t-il. Sur ces mots, il retire l'anneau qu'il porte au doigt et vous le donne (n'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventuré*). Il vous frappe alors d'un coup de baguette léger comme une caresse... et vous vous retrouvez brusquement dans la salle du Barbarium. Rendez-vous au [199](#).

219

Vous assenez un coup d'épée sur la cage avec, pour unique résultat, de faire craquer la corde pourrie qui la retenait ! La cage vous tombe dessus et vous voici allongé par terre, écrasé sous cette charge putride. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Le Squelette ricane de plus belle, faisant claquer ses mandibules à quelques centimètres à peine de votre visage... Furieux, vous vous dégagez pour vous relever d'un bond et vous acharner sur la créature à grands coups d'épée entre les barreaux. Allons, Chasseur de Démons, un peu de maîtrise de soi ! Votre rage ne fait qu'accroître l'hilarité du Squelette ; peut-être avez-vous mieux à faire... Vous remontez en selle, songeant aux conclusions à tirer de cette rencontre : est-ce le signe qu'une créature plus maléfique est postée plus loin sur la route, ou que la région tout entière est hantée par le Mal ? Avez-vous intérêt à continuer votre chemin (rendez-vous au [51](#)) ou à retourner sur vos pas pour prendre le raccourci à travers champs (rendez-vous au [327](#)) ?

220

Pas de chance : vous posez le pied sur une lame de parquet qui grince et trahit votre présence ! Les Valets-Démons vous aperçoivent et donnent l'alerte. Aussitôt, de longs tentacules jaillissent des murs et se referment sur vous. Tandis que vous luttez de toutes vos forces contre ces anneaux élastiques et striés de veines, un appendice tubulaire jaillit d'une ouverture dans le mur et plaque sur votre visage son extrémité munie d'une ventouse; une bouffée de gaz putride s'échappe alors de ce conduit infect et vous perdez connaissance. Rendez-vous au [346](#).

221

Soudain, un petit Démon de la Lune plonge des branchages où il était tapi et vous attaque par surprise. Vous n'avez pas le temps de dégainer Foudre Nocturne, aussi allez-vous devoir vous défendre à mains nues, ce qui affaiblit votre HABILITÉ de 1 point pour toute la durée du combat.

DÉMON DE LA LUNE HABILITÉ: 7 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, vous bivouaquez pour la nuit et repartez le lendemain de bonne heure pour Neubourg. Rendez-vous au [339](#).

222

Eh oui, c'est bel et bien un Dragon, mais était-ce vraiment le moment de vérifier vos impressions? Vous aviez remarqué, tout de même, que ce n'était pas un rossignol... Pendant que vous vous concentriez pour activer votre Intuition-Démons, le Dragon, plus terre à terre, refermait ses pattes griffues sur vous... D'un geste désinvolte, il vous jette dans sa gueule pleine de dents acérées et vous disparaissiez en quelques coups de mandibules.

223

Porté par le courant, le radeau progresse rapidement, traversant des paysages plus paisibles que ceux que vous avez vus ces derniers temps. Au bout d'une journée de voyage, vous arrivez en vue de Darmort et débarquez pour gagner le village. Rendez-vous au [24](#).

224

Vous courez vous abriter dans un tas de ruines, non loin de la tour. Si cette dernière est en flammes, vous pouvez maintenant choisir entre trois endroits où vous réfugier : le bassin (rendez-vous au [344](#)), le Palais de Justice (rendez-vous au [66](#)) et le Temple (rendez-vous au [380](#)). Si la tour ne brûle pas, en revanche, vous n'avez d'autre choix que de vous défendre, car des centaines d'Orques sortent en courant et vous attaquent ! Vous êtes courageux et vaillant, certes, mais à l'impossible

nul n'est tenu, même pas les héros : comment résister à une telle horde ? Vous périssez sous les coups, innocente victime des esclaves du Mal.

225

En abandonnant le village, vous condamnez ses habitants à vivre dans la terreur et la misère sous le joug de Magrand, et vous le savez très bien : cette lâcheté vous vaut 2 points de noirceur supplémentaires. Après avoir marché quelque temps, vous parvenez à un carrefour. Vous sentez qu'une force intérieure vous pousse à prendre la direction de Neubourg ; peut-être les dieux veulent-ils vous offrir l'occasion de vous racheter après votre honteuse désertion des Fondrières et vous réservent-ils une épreuve de taille là-bas ? Rendez-vous au [21](#).

226

Le Squelette titube puis tombe, le crâne le premier, dans l'escalier. Vous reprenez votre ascension tandis que les os de votre ennemi résonnent contre les marches de pierre. Au bout d'un moment, vous débouchez sur une pièce éclairée par deux rangées de bougies. Vous remarquez tout de suite que, hormis l'escalier par lequel vous êtes monté, elle n'offre aucun accès. Dès que vous entrez, des voix se mettent à chuchoter à votre oreille : « Passe par la fenêtre »... « Souffle les bougies... » « Traverse le miroir... » Les murmures s'amplifient, et votre tête bourdonne maintenant. Vous comprenez qu'il vous faut prendre une décision et quitter cet endroit rapidement, si vous ne voulez pas devenir fou. C'est alors que le Fantôme de votre frère, émergeant du plancher, apparaît devant vous. Le bras tendu, il prononce d'une voix neutre : « La fenêtre mène à Zmurr. » Allez-vous sauter par la fenêtre (rendez-vous au [23](#)), traverser le miroir (rendez-vous au [398](#)) ou souffler les bougies (rendez-vous au [238](#))?

227

Vous vous glissez par l'étroite ouverture et commencez à ramper dans le boyau. Un chuintement sonore derrière vous vous fait sursauter: la valve vient de lâcher un nuage de gaz toxique. Heureusement que vous n'y êtes pas entré ! Vous continuez d'avancer à plat ventre dans l'obscurité la plus totale, entre des parois organiques qui palpitent à intervalles réguliers. Une horrible nausée s'empare de vous. Au bout de quelques interminables minutes, vous débouchez enfin sur un couloir, vraisemblablement à l'intérieur du bâtiment. Avec stupeur, vous voyez alors l'orifice du boyau par lequel vous êtes venu se refermer hermétiquement, sans laisser la moindre trace d'une ouverture ! Le tunnel où vous vous trouvez maintenant est tiède et large vers la droite, étroit et humide vers la gauche. Allez-vous prendre sur la gauche (rendez-vous au [207](#)) ou sur la droite (rendez-vous au [101](#))?

228

Feu-de-Dieu succombe dans de cruelles mais rapides souffrances. Quant à vous, concentrant toute votre énergie pour activer votre Don de Guérison, vous parvenez à vaincre la maladie. Épuisé par la lutte, vous sombrez dans un profond sommeil. A votre réveil, vous reprenez votre marche à travers bois, encore tout dolent. Bientôt, vous apercevez un village au bout d'un petit sentier de terre. Comme vous en approchez, vous remarquez un panneau qui indique « Darmort ». Rendez-vous au [24](#).

229

Voici déjà plusieurs heures que vous suivez la route ravinée, quand vous parviennent le crissement de roues en bois ainsi que le bruit d'un fouet qui claque : un chariot approche. Il s'agit certainement d'honnêtes voyageurs, mais on ne saurait être trop prudent par les temps qui courent... Allez-vous vous cacher dans un arbre le temps que passe le coche (rendez-vous au [274](#)) ou rester où vous êtes (rendez-vous au [95](#)) ?

230

Une horde de Démons de la Lune vous entourait il y a à peine quelques secondes, et voici qu'ils s'enfuient tous en courant ! C'est que le premier rayon de soleil vient de chasser la nuit et, avec elle, les créatures de l'obscurité... La pluie cesse et l'aurore dessine un magnifique arc-en-ciel sur le village en liesse. Tous fêtent avec reconnaissance la fin de la nuit la plus longue de leur existence. Quant à vous, vous gagnez 1 point de CHANCE. Les villageois rassemblent maintenant leurs ballots et s'apprêtent à prendre la route du sud ; ils ont beau insister, vous refusez de les accompagner vers ces terres plus clémentes : votre devoir vous appelle vers le nord, à la recherche de vos parents. Rendez-vous au [351](#).

231

« Saoul comme un Orque », dit-on souvent, et ce n'est pas sans raison ! Ceux-là sont dans un état d'ébriété plus qu'avancé... Trois ou quatre se ruent en avant, brandissant des poignards, mais s'étalent de tout leur long au bout de quelques pas. Quant aux autres, ils titubent vers vous, menaçant entre de retentissants hoquets de vous hacher menu. Vous vous campez dans l'embrasure d'une porte étroite, de sorte que les Orques, gros et gras comme chacun sait, ne pourront vous attaquer qu'à tour de rôle. Car s'ils sont saouls, ils sont tout de même six !

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE	6	5
Deuxième ORQUE	5	5
Troisième ORQUE	3	7
Quatrième ORQUE	7	6
Cinquième ORQUE	6	6
Sixième ORQUE	4	5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [313](#).

232

Les longues heures passées dans la Bibliothèque de la Citadelle n'auront pas été vaines ; vous reconnaissez sans peine les deux créatures : ce sont des Démons-Fléaux, fidèles suppôts de Zmurr, qui sèment la mort et la haine sur leur passage ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [3](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rassemblez tout votre courage car les Démons vous attaquent. Vous allez les affronter l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier DÉMON-FLÉAU 9 4

Second DÉMON-FLÉAU 8 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [277](#).

233

Les autres gardes vous fixent d'un regard vide et hagard, et vous comprenez qu'ils attendent les instructions télépathiques de leur maître sans lesquelles ils sont incapables de la moindre décision... Profitez-en vite ! Allez-vous tenter de détruire la Bouche (rendez-vous au [356](#)) ou vous en prendre à la Pierre-de-Mort (rendez-vous au [191](#)) ?

234

Le vieillard vous abreuve d'un tel flot d'injures que vous décidez de battre en retraite ! Allez-vous vous asseoir à la table du jeune homme taciturne (rendez-vous au [314](#)) ou à celle de la guerrière balafmée (rendez-vous au [145](#)) ? Mais peut-être n'avez-vous pas envie de lier connaissance avec des inconnus ? En ce cas, vous pouvez gagner directement votre chambre (rendez-vous au [15](#)).

235

Votre cœur bat à se rompre, tandis que vous écoutez l'abominable Zmurr : « J'ai capturé les parents de ce Chasseur de Démons, ricane-t-il de sa voix rocailleuse. Je la tiens, maintenant, ma vengeance ! Comme il souffrira, ce Saint Guerrier, quand il apprendra que je torture ses maudits parents ! Ha ! Ha ! Ha ! Je vais leur presser l'âme... Je vais leur extorquer toutes leurs forces et les utiliser pour accomplir mon grand rituel de Destruction Radicale ! Ha ! Ha ! Ha ! Et je triompherai alors, Magrand ! Le monde des Démons engloutira la Terre des hommes, et je serai le Maître Absolu ! Bon... Il faut que je retourne dans le champ démoniaque, maintenant, les deux vieux m'attendent... » Avec un horrible et ultime ricanement, Zmurr disparaît alors en un nuage de fumées noires. Vous bondissez à l'intérieur de la pièce et attaquez Magrand par surprise, sans lui laisser le temps de recourir au moindre sortilège.

MAGRAND HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [293](#).

236

La vieille femme vous fait choisir une à une douze cartes, qu'elle dispose en couronne. En silence, elle les examine alors longuement, et vous sentez une sourde angoisse vous gagner. « Je ne vois que du noir, dit-elle enfin d'une voix troublée. Ta route est semée d'embûches et de dangers ; tu risques ta vie, tu risques même ton âme ! Comme c'est étrange... On dirait qu'une force maléfique fait écran pour m'empêcher de te conseiller... Je ne parviens à voir qu'une seule chose : il faut que tu cherches la Pyramide d'Os. Tu comprendras de quoi il s'agit le moment venu. » Tout cela n'est pas bien gai, mais à quoi peut-on s'attendre, quand on part en guerre contre Zmurr ? Vous décidez de ne pas vous décourager et avalez avec appétit le bol de soupe que vous offre Grumont, ce qui vous requinque de 2 points d'ENDURANCE. Là-dessus, vos hôtes vous mènent à une chambre douillette où vous dormez d'un sommeil paisible. Rendez-vous au [381](#).

237

Si le mot *Shamaz* vous dit quelque chose, rendez-vous au [64](#). Sinon allez-vous entreprendre de discuter avec le Sorcier (rendez-vous au [386](#)) ou recourir à la Méditation, si toutefois vous disposez de ce Don (rendez-vous au [297](#)) ?

238

Vous soufflez les bougies et une obscurité d'encre envahit la pièce. Ne sachant trop où diriger vos pas, vous errez dans les ténèbres, et soudain vous trébuchez. Vous perdez pied et tombez à la renverse dans une sorte d'ouverture. Lancez un dé. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, rendez-vous au [398](#). Si vous obtenez 4, 5 ou 6, rendez-vous au [23](#).

239

Vous venez de fermer la valve par laquelle le Cœur expulse ses toxines, ce qui peut, à long terme, causer son arrêt par engorgement des poisons (n'oubliez pas d'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure* que vous avez tourné le Cadran Bleu). Vous remarquez que le rythme des pulsations de l'organe s'accélère déjà. Soudain, une alarme retentit et l'un des murs se déchire livrant passage à une « chose » ignoble pleine d'yeux et de tentacules. Voulez-vous attendre un peu pour voir de quoi il s'agit exactement (rendez-vous au [30](#)) ou jugez-vous plus prudent de décamper sans en demander davantage en retournant d'où vous étiez venu (rendez-vous au [272](#))?

240

Tandis que vous avancez vers Dives, de noirs nuages s'amoncellent entre les pics des Monts-Dents-de-Scie, qui surplombent le village. Vous voici enfin arrivé ; une sourde angoisse vous étreint et pourtant tout semble normal à Dives : les rues sont animées d'une joyeuse activité, et les paysans que vous croisez vous saluent tous avec le sourire. Assis au pied d'un grand crucifix de pierre, un personnage encapuchonné vous fait signe. Comme vous approchez, il repousse en arrière sa capuche ; vous voyez alors que c'est une femme, et des plus

étranges : une moitié de son visage est d'un blanc laiteux, tandis que l'autre est noire comme de l'ébène ! Elle tend ses mains ouvertes, et vous ne pouvez manquer de voir les symboles qu'elle porte tatoués sur les paumes. Qu'allez-vous faire ?

L'attaquer Rendez-vous au [189](#)

Lui adresser la parole Rendez-vous au [347](#)

Brandir votre Croix dans l'espoir de la faire fuir Rendez-vous au [88](#)

L'ignorer et continuer votre chemin Rendez-vous au [283](#)



241

Le Démon est obligé de vous répondre, mais il espère vous dépiter en employant son horrible langage. Peine perdue, puisque vous le comprenez ! « La tour du Prince-Démon, confesse la créature, se trouve dans les Monts-Dents-de-Scie. » Et, maintenant, rendez-vous au [161](#).

242

Qu'allez-vous dire ?

Crakanat : Rendez-vous au [209](#)

Kragaz : Rendez-vous au [326](#)

Shagrat : Rendez-vous au [260](#)

243

N'oubliez pas d'ajouter 1 point à votre total de NOIRCEUR, tel est le prix qu'il faut payer pour recourir à ce sortilège. Magrand tend les bras pour vous lancer un sort, mais il se fige soudain : « Le Voile Noir ! s'exclame-t-il avec fureur. Maudit sois-tu, Chasseur de Démons ! » Le Nécromant est maintenant obligé de vous affronter en duel car votre Voile Noir l'empêche de recourir à la magie. Vous dégainez Foudre Nocturne promptement.

MAGRAND LE NÉCROMANT HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [293](#).

244

Darnault jette un coup d'œil aux autres villageois, puis se lève et gagne rapidement la porte. En passant devant vous, il murmure en remuant à peine les lèvres : « Je ne peux pas te parler ici. Retrouve-moi dans dix minutes au Chêne Foudroyé. » Aux regards furieux que lui jettent certains des clients, vous comprenez que ces derniers ont entendu les paroles de votre ami. A peine a-t-il franchi le seuil, d'ailleurs, qu'un de ces hommes fracasse une bouteille et s'approche de vous en brandissant le tesson : « Personne ne va t'aider, bougonne-t-il à votre adresse. Des gens comme toi, on n'en veut pas ici ! Décampe avant qu'on te jette dehors ! » A quoi bon déclencher une rixe ? Vous quittez l'auberge pour vous apercevoir à peine sorti qu'un groupe de villageois vous suit... Vous vous préparez à faire front, mais, en fait, les hommes ne vous attaquent pas : l'un d'eux crache dans votre direction, puis le petit groupe se détourne et disparaît dans le brouillard. Allez-vous trouver le prêtre du village maintenant (rendez-vous au [353](#)) ou rejoindre Darnault au pied du Chêne Foudroyé (rendez-vous au [262](#)) ?

245

Voici déjà longtemps que vous marchez, quand vous apercevez une tour, perchée sur un pic montagneux, qui se dresse à l'horizon. Vous comprenez alors que c'est là que mène la piste que vous suivez mais, bien avant que vous n'atteigniez cette tour, le ciel s'obscurcit et la nuit tombe avec une rapidité surnaturelle, tandis qu'un petit vent glacé se lève. Vous ramassez du bois mort et faites un feu, puis vous vous couchez, exténué par votre longue marche. Au milieu de la nuit, un grondement vous réveille en sursaut et vous vous levez d'un bond. Horreur ! A vos pieds, la terre s'est ouverte sous la pression d'une main gigantesque et couverte d'écaillés ! Bientôt, une autre main aussi monstrueuse surgit à son tour, suivie d'une gueule verte, à la langue fourchue, qui crache des flammes et des nuages de soufre ! Qu'allez-vous faire ?

Prendre vos jambes à votre cou Rendez-vous au [46](#)

Attaquer ce dragon géant Rendez-vous au [331](#)

Recourir au Don d'Intuition-Démons, si toutefois vous le maîtrisez
Rendez-vous au [222](#)

Vous protéger à l'aide d'un Cercle Sacré, si toutefois vous avez été initié à la pratique de ce Don Rendez-vous au [96](#)

246

Vous avez beau bloquer votre respiration, vous inhalez tout de même un peu de ce gaz puissamment toxique, suffisamment pour être pris de violentes quintes de toux, puis d'étourdissements. Votre vision se brouille et, tandis que vous perdez connaissance, vous relâchez vos prises et tombez. Rendez-vous au [346](#).

247

Vous franchissez le seuil et pénétrez dans une pièce aux murs bleu indigo, percés de deux portes. Allez-vous emprunter la porte qui donne côté sud (rendez-vous au [300](#)) ou celle qui donne sur le nord (rendez-vous au [316](#)) ?

248

Sous vos yeux horrifiés, l'Abomination se transforme soudain : sa peau se déchire sous la pression de dizaines de tentacules tous dardés vers vous, tandis que la tête s'anime et vous agresse ! Comme si elles n'étaient plus jointes par aucune articulation, les mâchoires s'ouvrent, se distordent pour vous happer en laissant échapper un feulement rauque... Soudain, une poignée de tentacules se referme sur votre bras et vous tire vers les petites dents pointues de la tête. Défendez-vous ! L'Abomination est encore plus habile qu'avant et, même si vous étiez parvenu à la blesser, son total d'ENDURANCE n'a pas faibli d'un point !

ABOMINATION HABILITÉ: 10 ENDURANCE : 13

Si, lors d'un Assaut, l'Abomination obtient une Force d'Attaque supérieure à la vôtre de 5 points ou plus, rendez-vous au [54](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [285](#).

249

Suivant la route de Bouzainville, vous marchez longtemps vers l'ouest puis obliquez vers le nord. Depuis quelques heures déjà, un orage couvait ; il éclate soudain avec violence et, en moins d'une minute, vous vous retrouvez trempé jusqu'aux os et transi de froid. Si seulement vous pouviez vous abriter quelque part ! Une rangée de collines se dresse à votre droite. Si vous avez un Parchemin en votre possession, vous savez qu'il y a dans ces collines une grotte où vous pouvez vous réfugier si vous le souhaitez (rendez-vous pour cela au paragraphe dont le numéro est indiqué sur le document). Si vous ne disposez pas du Parchemin, vous n'avez pas d'autre choix que de continuer votre route, en espérant trouver bientôt un abri ! Rendez-vous au [58](#).

250

A l'instant même où vous vous élancez vers l'Orque, le coche a un à-coup et vous perdez l'équilibre. Le temps de vous relever, l'Orque vous a vu et s'est emparé d'un gros gourdin hérissé de piquants avec lequel il compte bien vous fracasser le crâne... Défendez-vous !

ORQUE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [294](#). Si jamais, lors d'un Assaut, vous obtenez une Force d'Attaque supérieure d'au moins 5 points à celle de l'Orque, cela signifie que vous êtes parvenu à éjecter votre adversaire hors du coche, mettant ainsi un terme au combat : rendez-vous alors sans plus attendre au [294](#).

251

Maintenant que vous avez fini votre bière, vous pouvez gagner votre chambre pour dormir (rendez-vous au [15](#)) ou vous attarder encore un peu dans la salle et lier conversation avec un des buveurs. En ce cas, voulez-vous adresser la parole au vieillard en haillons (rendez-vous au [115](#)), au jeune homme taciturne (rendez-vous au [314](#)) ou à la guerrière balafree (rendez-vous au [145](#)) ?

252

Vous avez beau résister de toutes vos forces, la puissance maléfique de la Pierre-de-Mort vous submerge et soudain vous sombrez, passant sous son pouvoir, et perdant jusqu'au souvenir de votre famille, de vos idéaux et de votre mission... Doué comme vous l'êtes, d'ici à trois mois, votre nouveau maître vous confiera certainement le commandement d'une patrouille d'Orques...

253

Une fois parvenu à l'étage supérieur, vous verrouillez la trappe. Vous savez bien que cette dernière ne tiendrait pas longtemps, si un groupe d'Orques essayait de la forcer, mais au moins cela vous donnerait un peu de répit. Vous êtes maintenant au sommet de la tour. Un triste

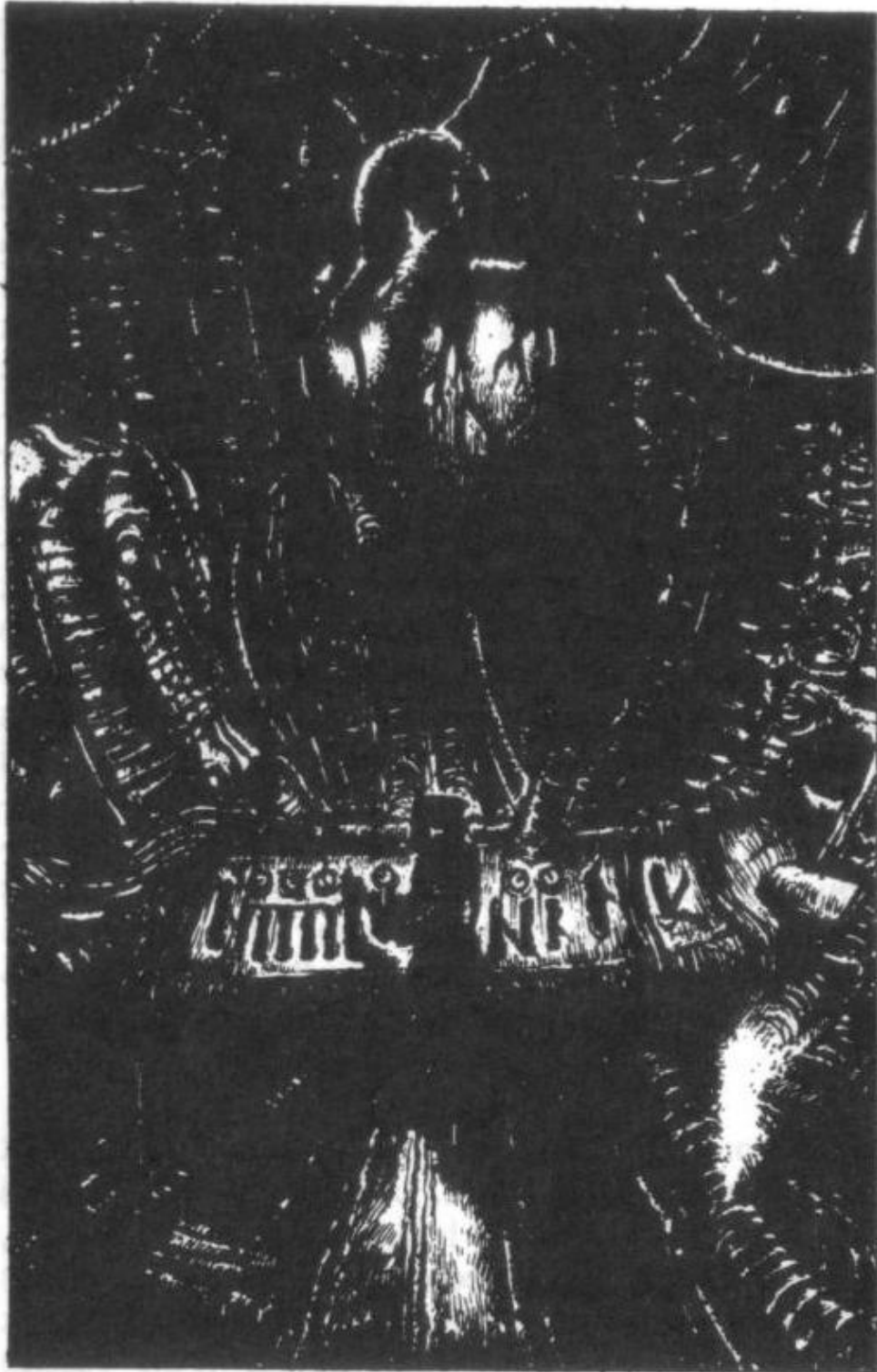
panorama s'étend devant vous : le village de Dives, en ruine... De l'autre côté, à quelques centaines de mètres de la tour, vous apercevez un bassin flanqué d'un petit Temple ; un peu plus loin se dresse un bâtiment officiel en ruine - l'ancien Palais de Justice, sans doute. A l'intérieur, près de la trappe, vous remarquez une corde attachée à un gros anneau de fer fixé dans le sol ; vous la déroulez par-dessus le rebord et constatez avec soulagement qu'elle descend jusqu'à terre. Soudain, un vrombissement emplit la pièce : quelque chose bouge au milieu de la tour. C'est l'Œil Torve qui a senti votre présence et balaie la pièce de son rayon optique. Vous savez que, s'il parvient à plonger son regard dans vos yeux, vous serez damné à tout jamais. Qu'allez-vous faire : attaquer l'Œil Torve à l'épée (rendez-vous au [307](#)), tenter de l'enflammer avec l'huile d'une lanterne, si toutefois vous en avez une en votre possession (rendez-vous au [82](#)) ou fuir en descendant le long de la corde (rendez-vous au [224](#)) ?

254

Vous voici dans une caverne immense où retentit un vacarme assourdissant. Le long d'une des parois se trouve un tableau de leviers et de cadrans relié, de part et d'autre, à un cœur géant par deux espèces d'artères rougeâtres ! Ces tuyaux où bouillonnent de mystérieux fluides font partie d'un réseau complexe de conduits, de valves et de pompes. Le toit de la caverne est lui aussi tapissé de tentacules qui pendent et de vaisseaux. Çà et là, des bouches s'ouvrent pour cracher des nuages de gaz et de vapeur, et l'ensemble - qui offre un spectacle des plus répugnants - vibre de violentes pulsations, comme s'il était sur le point d'exploser d'un instant à l'autre ! Un Valet-Démon, debout aux manettes de commande, vous aperçoit soudain et abandonne son poste pour vous attaquer.

VALET-DÉMON HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [309](#). Si vous parvenez à frapper le Valet-Démon deux fois de suite, il s'écroule raide mort, et ce, quel que soit son total d'ENDURANCE au moment où vous lui portez le second coup (rendez-vous aussitôt au [309](#)).



254 *Le long de la paroi se trouve un tableau de leviers et de cadrans reliés à un cœur géant !*

255

Si vous décidez de lui montrer le manteau de la femme que vous avez rencontrée à Dives, rendez-vous au [137](#). Sinon, rendez-vous au [7](#).

256

A peine entrez-vous dans la pièce que tous les couteaux fusent vers vous. Lancez un dé : le chiffre obtenu correspond au nombre de couteaux. Vous allez les affronter de la manière suivante : lancez deux dés pour chacun de ces couteaux. Si vous obtenez un total égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, vous parvenez à éviter la lame, sinon, vous êtes blessé et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à ce tir groupé, allez-vous courir vers l'armure (rendez-vous au [109](#)) ou quitter la pièce (rendez-vous au [169](#)) ?

257

A en juger par les taches de sang sur les banquettes, le Transmutant Démoniaque a attaqué les passagers du coche par surprise : les malheureux, qui avaient dû le prendre pour un voyageur comme eux, ne se méfiaient pas ! Vous apercevez une bourse en cuir sur un des sièges, et vous l'ouvrez : elle contient 12 Pièces d'Or. Si vous décidez de les prendre, n'oubliez pas de les inscrire dans la case Trésor de votre *Feuille d'Aventure*. Çà et là, des morceaux de papier jonchent le sol et, en y regardant de plus près, vous comprenez qu'il s'agit d'une page de journal intime déchirée en petits morceaux, et vous vous appliquez à reconstituer le puzzle. Tâche ardue, mais qui en valait la peine ! « Le mal a envahi notre village, jadis prospère, révèle le document, et une armée approche, en provenance du nord. Je crains le pire. Beaucoup refusent de partir, mais, moi, je préfère fuir ; je ne suis pas de taille à résister aux Démons... Hélas, quand reverrai-je mon Dives natal ? » Ces nouvelles sont bien tristes mais vous ne vous laissez pas décourager. Peut-être trouverez-vous la trace de vos parents à Dives... Qu'allez-vous faire, maintenant : fouiller les cadavres des voyageurs massacrés par le Transmutant (rendez-vous au [78](#)) ou repartir sans plus tarder vers Dives (rendez-vous au [240](#)) ?

258

Vous expliquez à Ramon que vous compatissez avec les villageois, certes, mais que vous ne sauriez vous laisser distraire une minute de votre quête. Compréhensif, ce dernier vous souhaite bonne chance et vous fait sortir par la porte arrière. Dehors, la nuit est sombre et vous progressez lentement, à demi courbé pour vous protéger de la pluie qui vous fouette le visage. Soudain, un essaim de Démons de la Lune, embusqués dans les taillis, se jette sur vous et vous perdez l'équilibre, dérapant dans la boue. Comme autant de harpies, les Démons vous déchirent les flancs à coups de croc et de griffe, et ils sont si nombreux que votre résistance est vaine. « Zmurr triomphe... » songez-vous avec amertume et désespoir, avant de perdre connaissance pour toujours.

259

Avant que la foule belliqueuse ne vous rattrape, vous tournez les talons et foncez vers les marais. Au début, les villageois vous suivent mais, dès que vous pénétrez dans le marigot, ils s'arrêtent et vous regardent courir avec des sourires narquois. Vous comprenez vite pourquoi : le sentier sur lequel vous vous êtes engagé n'est pas de tout repos... Vous vous enlisez à plusieurs reprises dans la boue, vous titubez, vous êtes parfois contraint de revenir sur vos pas... et vous finissez par envisager de regagner carrément le village, au risque d'affronter les paysans ! Mais, à ce moment-là, vous entendez un sinistre gargouillis, juste derrière vous : le sentier vient de s'effacer, littéralement avalé par ses bas-côtés boueux ! Les choses étant ce qu'elles sont, allez-vous continuer de vous enfoncer dans le marais (rendez-vous au 395) ou vous diriger vers la chaussée surélevée qui mène au moulin abandonné (rendez-vous au [335](#)) ?

260

L'Orque vous fixe quelques secondes en silence puis hoche la tête. A son expression, vous devinez que vous lui avez donné le mauvais mot de passe. Qu'allez-vous faire maintenant : tenter de lui graisser la patte (rendez-vous au [320](#)) ou l'attaquer (rendez-vous au [106](#)) ?

261

Bravo, vous avez visé juste ! Palinn attrape la corde et vous tirez de toutes vos forces, parvenant bientôt à hisser le garçon à bord du chaland. Grumont est fou de joie. Ne sachant comment vous remercier, il vous rend les 2 Pièces d'Or que vous aviez payées pour le passage. Et, maintenant, rendez-vous au [317](#)

262

Enfant, vous vous amusiez à grimper à ce vieux chêne noirci par la foudre, aussi n'avez-vous aucun mal à le trouver, malgré le brouillard. Vous apercevez alors Darnault : deux des villageois qui étaient à l'auberge le tiennent, fermement plaqué au tronc de l'arbre. Tout autour de vous, des bruits de pas se rapprochent et, soudain, la silhouette du forgeron se dessine devant vous. Grand et bien bâti, l'homme mène votre cheval par les rênes. « Au nom du ciel, Chasseur de Démons, laisse-nous en paix ! vous exhorte-t-il. Le prêtre a ouvert le tombeau de tes parents : leurs corps ont disparu, des Démons les ont enlevés par magie... Va les chercher ailleurs ! Ici, les villageois ont peur, et ils veulent un coupable. Pars tant que tu le peux encore ! » Plusieurs paysans, armés de fourches et de faucilles, émergent alors de la brume et approchent d'un pas hésitant. Allez-vous partir sans demander votre reste (rendez-vous au [148](#)) ou attendre les hommes de pied ferme et les affronter en combat (rendez-vous au [390](#))?

263

Les Valets-Démons ne sont pas armés, mais leurs mains sont puissantes et larges comme des battoirs, et vous allez devoir les affronter tous les deux en même temps ! Si jamais vous parvenez à blesser l'un de vos adversaires deux fois de suite, c'est-à-dire en deux Assauts successifs, il se trouvera aussitôt terrassé et éliminé du combat et ce, quel que soit son total d'ENDURANCE à ce moment-là.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier VALET-DÉMON	8	7
Second VALET-DÉMON	7	7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [280](#).

264

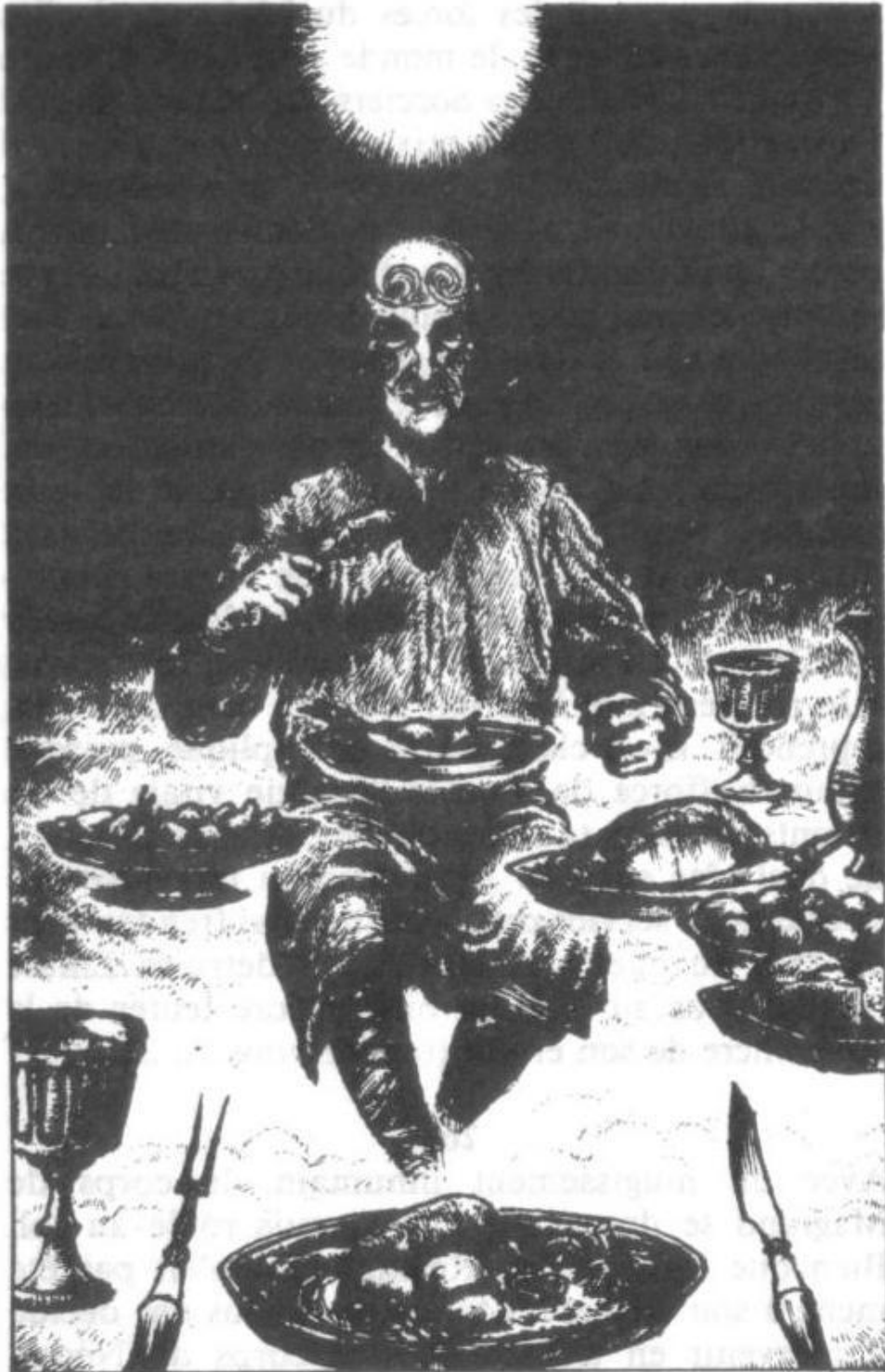
Vous percutez soudain un arbre, brisez quelques branches dans votre chute et, pour finir, vous atterrissez dans une profonde flaque de boue. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous vous relevez tout étourdi et gagnez le village d'un pas hésitant. Rendez-vous au [153](#).

265

Une douce brise flotte dans l'air matinal et vous avancez bon train. Au bout d'un moment, le bois touffu cède la place à une région de champs verdoyants et le sentier que vous avez emprunté forme une fourche : un embranchement part vers la gauche tandis que le second mène à un pont de rondins qui enjambe une large rivière. Un chaland, aux couleurs pimpantes, est amarré près du pont et le batelier, un gaillard bonhomme et trapu, vous hèle : « Holà, voyageur ! Si tu veux, je t'emmène à Neu-bourg pour 2 Pièces d'Or ; en partant maintenant, nous arriverons demain au petit matin. Crois-moi, tu as tout intérêt à venir avec moi ! Par voie de terre, la route est drôlement dangereuse : il y a la peste à Laperdun. Quant au village des Fondrières, il est envahi par des forces maléfiques ! De nos jours, le bateau est bien plus sûr... mais si tu veux monter à bord, tu dois abandonner ton cheval car il n'y a pas de place pour lui. » Si vous décidez d'accepter cette offre, vous donnez ordre à Feu-de-Dieu de regagner Lundèle-la-Royale et vous payez 2 Pièces d'Or au batelier (n'oubliez pas de les soustraire de votre *Feuille d'Aventure*) et rendez-vous au [389](#). Si vous refusez, allez-vous emprunter l'embranchement de gauche (rendez-vous au [71](#)) ou gagner le pont (rendez-vous au [295](#)) ?

A peine effacez-vous les symboles du revers de la main que la porte s'ouvre en grinçant. Vous entrez et vous vous trouvez dans un couloir sombre dont les murs sont couverts de fresques représentant des Démons ricanants. Rendez-vous au [195](#).

La porte s'ouvre sur une pièce où flotte une nappe de brouillard. Vous vous sentez aspiré vers le haut et traversez la couche de brume pour vous retrouver dans une bien étrange salle à manger : des plats sont disposés pour un repas mais, au lieu d'être sur une table, ils tiennent en l'air comme par magie ! Devant ces mets, un homme est assis sur une chaise invisible. « Bienvenue à toi, Chasseur de Démons ! s'exclame-t-il. Installe-toi, prends tes aises et sers-toi ! » Ne sachant trop que penser de ce curieux hôte, vous acceptez l'invitation mais restez sur vos gardes. La nourriture est succulente et roborative : vous regagnez 4 points d'ENDURANCE. Une fois rassasié, vous demandez à votre hôte pourquoi vous avez été conduit ici. « Pour de nombreuses et complexes raisons, répond-il avec un sourire énigmatique, vous regardant droit dans les yeux. L'Équilibre est menacé, il faut le rétablir. Le Bien pèse de plus en plus lourd dans la balance ; il faut à tout prix soutenir les forces du Mal car, si elles venaient à s'éteindre, le monde dépérirait. L'heure est grave ! L'Ordre des Sorciers des Enfers, auquel j'appartiens, doit à tout prix porter secours au Mal en voie de disparition. Zmurr, le Prince-Démon, nous a convoqués pour nous demander de l'aider à percer un passage entre son champ magnétique et le monde des humains : si nous y parvenons, le Mal reprendra son ancienne vigueur et l'Équilibre sera rétabli. La vie pourra alors reprendre son cours normal. » Vous regardez le Sorcier avec stupéfaction ; tout ce que vous avez vu, depuis le début de votre aventure, tend à prouver le contraire de ce qu'il dit : en fait, le Mal progresse à une vitesse hallucinante ! Les Sorciers des Enfers se sont laissés berner par Zmurr ! Le visage de votre hôte se fait grave : « Je parviens mal à définir ton rôle dans tout cela, reprend-il. Il est clair que tu es impliqué, puisque Zmurr s'efforce de drainer l'énergie vitale de tes parents, mais où te situes-tu, Chasseur de Démons, de quel côté es-tu ? » Allez-vous lui répondre que vous



*267 Les plats tiennent en l'air comme
par magie et l'homme est assis sur une chaise
invisible !*

êtes au service des forces du Mal (rendez-vous au [255](#)) ou que vous cherchez à détruire Zmurr (rendez-vous au [386](#)) ou bien encore tenter de le convaincre de son erreur (rendez-vous au [237](#)) ?

268

Avec un mugissement inhumain, le corps de Magrand se dresse sur l'autel, puis roule au sol. Bien que le Rituel de Réanimation n'ait pas été mené à son terme, les forces du Chaos ont décidé d'intervenir en transformant le corps du Nécromant en une horrible Abomination. Cette dernière surgit soudain derrière vous et vous frappe dans le dos par surprise, vous infligeant une grave blessure : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous abandonnez votre combat contre le Mage-Démon pour consacrer toute votre énergie à affronter l'Abomination. Que voulez-vous faire ?

Essayer de la faire reculer en brandissant votre Croix, si vous en possédez une : Rendez-vous au [375](#)

L'attaquer à l'épée : Rendez-vous au [65](#)

Recourir à un Voile Noir pour vous rendre invisible et prendre la fuite, si toutefois vous maîtrisez ce Don : Rendez-vous au [49](#)

269

D'un violent coup de pied, vous renversez la table sur les deux Orques tandis que le troisième se précipite au secours de ses compagnons. Vous en profitez pour bondir vers l'échelle. Le temps que les trois Orques se remettent de leurs émotions, vous avez déjà atteint l'étage supérieur et refermé la trappe... Rendez-vous au [253](#).

270

Vous sentez la chair de poule hérissier votre peau quand, à l'aide de votre Don d'Intuition-Démons, vous vous rendez compte qu'un Transmutant Démoniaque est caché parmi les cadavres des voyageurs. A peine avez-vous fait cette découverte que la créature maléfique se dresse devant vous, surgissant d'entre les corps sous sa véritable

apparence : un faciès reptilien, visage couvert d'écaillés et langue fourchue... Instinctivement, vous abattez de toutes vos forces la lame de Foudre Nocturne sur le sommet du crâne et la créature tombe à la renverse sur le chemin, tuée sur le coup. Les voyageurs sauvagement assassinés sont maintenant vengés, mais peut-être certains ont-ils survécu ? Allez-vous inspecter les corps de plus près (rendez-vous au [78](#)) ou fouiller l'intérieur de la diligence (rendez-vous au [257](#))?

271

Le recours au Voile Noir alourdit votre total de NOIRCEUR de 1 point. Maintenant invisible, vous pénétrez dans la grotte sur la pointe des pieds. A votre grande surprise, un Crâne de pierre flotte à mi-hauteur dans la grotte, émettant des rayons de lumière rouge par ses orbites, comme s'il cherchait à piéger les intrus dans son spectre. Comme le rayon passe tout près de vous, vous craignez un instant que le Crâne n'ait deviné ou pressenti votre présence, mais vous vous rendez bientôt compte que ce n'est qu'un automate ! De plus, étant donné que la grotte n'offre aucune autre issue, vous comprenez que vous avez été attiré dans un piège et que le Parchemin était un leurre : il est clair, en effet, que vos parents ne sont pas là ! Voulez-vous toutefois profiter de votre écran d'invisibilité pour tenter de détruire le Crâne magique? En ce cas, rendez-vous au [371](#). Si vous préférez quitter la grotte et reprendre la route du nord, rendez-vous au [58](#).

272

Vous longez le couloir et parvenez à un petit escalier latéral, taillé dans la paroi, qui mène à une trappe en bois. Vous remarquez aussi que le corridor va en se rétrécissant de plus en plus. Allez-vous continuer d'y avancer, si toutefois vous n'avez pas déjà exploré cette section-là (rendez-vous au [207](#)) ou préférez-vous grimper l'escalier (rendez-vous au [364](#))?

273

Vous vous ruez vers la Pyramide d'Os, mais Zmurr vous barre la route ; un regard magnétique s'échappe de ses yeux fendus à peine ouverts et plonge au tréfonds de votre âme pour réveiller tout le Mal qui sommeille en vous, le Mal dû aux mauvaises actions que vous avez commises au cours de votre existence. Zmurr essaie de vous corrompre, de vous emplir le cœur de haine et de violence, et vous vous sentez irrésistiblement attiré par lui. Pour savoir si vous parvenez à résister ou non à son pouvoir, lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total actuel de NOIRCEUR, rendez-vous au [89](#). Sinon, rendez-vous au [163](#).

274

Perché dans l'arbre, vous regardez avec effroi passer cet horrible convoi : le coche est conduit par un Orque énorme qui fouette ses chevaux avec sadisme et, à l'arrière, dans une grande cage de bois, une douzaine d'êtres humains se pressent derrière les barreaux, recroquevillés les uns contre les autres pour se protéger du froid. Ces malheureux vont sans doute être emmenés à Neubourg... Allez-vous sauter de l'arbre et attaquer l'Orque (rendez-vous au [250](#)), vous laisser tomber sans bruit à l'arrière du coche pour tenter de libérer les prisonniers (rendez-vous au 354) ou laisser passer le convoi avant de descendre de votre cachette, puis reprendre votre route vers Dives (rendez-vous au [240](#))?

275

L'impact avec le Mur de Lumière est terrible : le malheureux Feu-de-Dieu s'arrête net et s'écroule, foudroyé. Quant à vous, vous êtes méchamment commotionné et brûlé, mais le choc vous a propulsé au-dessus du Mur. Vous reprenez lentement vos esprits et massez vos membres endoloris. Lancez un dé pour savoir combien de points d'ENDURANCE vous avez perdus dans cette entreprise (le chiffre indiqué par le dé correspond au nombre de points). Si vous êtes encore en vie, vous vous relevez pour entamer la longue marche vers Les Fondrières (rendez-vous au [153](#)).

276

Votre ruse est une réussite : vous avez tout le temps de passer, tandis que les Orques se bousculent pour ramasser les Pièces d'Or. Et, maintenant, rendez-vous au [313](#).

277

Les corps des Démons-Fléaux retombent dans la tombe où ils se dissolvent en une mare de vase verte et visqueuse qui se met à bouillonner fortement. Comme l'immonde résidu s'agite, le brouillard qui pesait sur Corneillebourg se dissipe, et avec lui l'atmosphère oppressante. Votre village est délivré de la malédiction des Démons-Fléaux ! Au moment où vous décidez de quitter le cimetière, vous apercevez dans la fange verdâtre un tube métallique. Vous le ramassez du bout des doigts, l'essuyez et l'examinez soigneusement : il contient un Parchemin, roulé à l'intérieur. Regardant de plus près, vous voyez qu'il s'agit d'une carte désignant l'emplacement d'une caverne, annotée de cette lapidaire information : « Prisonniers retenus ici. » La caverne en question se trouve dans les collines, à Test de la route de Bouzainville (à l'avenir, si vous empruntez cette route, on vous proposera de partir à la recherche de la grotte. Pour ce faire, vous vous rendrez alors au [150](#) : notez ce numéro sur votre *Feuille d'Aventure*.) Mais il vous faut repartir maintenant car, si vous avez sauvé votre village, vous n'avez toujours pas trouvé vos parents ! Rendez-vous au [148](#).

278

Vous vous êtes rendu invisible, certes, mais vous avez aussi réussi à vous rendre vulnérable aux forces du Mal en augmentant votre total de NOIRCEUR ! Zmurr vous localise sans peine, malgré votre écran, et vous sentez que vous glissez peu à peu en son pouvoir. De fait, quand il claque des doigts, vous avancez vers lui comme un pantin bien obéissant, désormais dépourvu de volonté propre...

Vous avez ouvert la bonne porte, mais vous n'êtes pas encore tiré d'affaire. Par où allez-vous passer maintenant ?

Le Cercle	Rendez-vous au 242
L'Heptagone	Rendez-vous au 79
L'Hexagone	Rendez-vous au 18
Le Pentagone	Rendez-vous au 37
Le Carré	Rendez-vous au 56
Le Triangle	Rendez-vous au 327

Quand vous leur portez le coup fatal, les deux Valets-Démons s'affaissent au sol en une pile d'os à demi moisissés que recouvrent à peine leurs robes crasseuses. Fouillant leurs poches, vous trouvez un trousseau de clés, ce qui vous permet d'ouvrir toutes les cages. A votre grande surprise, les prisonniers ne réagissent pas le moins du monde à vos exhortations à sortir de leur geôle. Pis, ils ne bougent pas d'un pouce ! L'un d'eux vous adresse alors la parole : « Tu es généreux, dit-il, mais tu ne comprends pas. Cette horreur dans laquelle nous sommes enfermés est une structure vivante, et nous sommes là pour alimenter ses Bouches-Fourneaux afin qu'elle se nourrisse de nos vies et augmente ainsi son pouvoir ! Son influence est déjà si forte que nous sommes comme paralysés ; nous ne pourrions pas partir tant que cette créature ne sera pas morte ! » Effectivement, vous ne parvenez à convaincre aucun des captifs de vous suivre, aussi finissez-vous par sortir seul de la pièce, déterminé à détruire cette épouvantable structure. Vous voici maintenant dans un couloir sombre et étroit qui se fait plus large et plus clair à mesure que vous avancez. Au bout d'un moment, vous apercevez un petit escalier latéral taillé à même la paroi, qui mène à une trappe en bois. Allez-vous l'emprunter (rendez-vous au [364](#)) ou

préférez-vous continuer le long du corridor, si toutefois vous n'avez pas déjà exploré cette section (rendez-vous au [101](#)) ?

281

Vous entrez dans la caverne pour vous trouver face à un crâne de pierre qui flotte dans l'air à mi-hauteur ; c'est de ses orbites creuses que jaillissent les éclairs de lumière rouge que vous aviez aperçus. Vous remarquez que la grotte est vide et qu'elle ne comporte aucune autre issue : il est donc clair que vos parents ne se trouvent pas ici et que vous êtes tombé dans un piège, le Parchemin étant un leurre, destiné à vous amener au Crâne meurtrier! Dès qu'il vous repère, d'ailleurs, cet étrange automate darde vers vous ses rayons assassins. Vous dégainez Foudre Nocturne. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [121](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [5](#).

282

Vous rassemblez hâtivement vos affaires et vous êtes sur le point de filer en douce quand le Fantôme vous appelle par votre prénom. Allez-vous attendre de voir ce qu'il vous veut (rendez-vous au [44](#)) ou l'ignorer et fuir en courant (rendez-vous au [83](#)) ?

283

Vous avancez d'un pas vif vers le centre du village. Dès que vous tournez au coin de la rue, vous avez l'impression qu'un voile qui vous déformait la vue se déchire soudain pour vous révéler l'atroce réalité : Dives a été dévastée ! Des volutes de fumée montent encore des maisons en ruine et des patrouilles d'Orques sillonnent les rues. Comme vous vous réfugiez dans l'embrasement d'une porte, vous sentez une main se *poser* sur votre épaule et vous dégainez Foudre Nocturne d'un geste vif. « Paix à toi, Chasseur de Démons ! dit alors une voix familière. C'est moi, Gérald ! Te voici enfin ! » Gérald était l'un de vos compagnons à la Citadelle de Lundèle-la-Royale. Jadis Saint Guerrier comme vous, il se retira, il y a quelque temps, dans ce lointain village du nord pour y assurer les offices religieux. Il paraît à bout de forces, maintenant, et les bandages tachés de sang qu'il porte en plusieurs

endroits confirment ce que laissent deviner ses traits tirés. Avec un lourd soupir, il reprend : « L'avenir est sombre ! Je ne peux pas rester longtemps, j'ai déjà fait tout ce que je pouvais... Maintenant, tous les espoirs sont entre tes mains ! Tout cela est beaucoup plus complexe et beaucoup plus grave que tu ne le penses ; de puissantes forces occultes sont à l'œuvre... Tu dois trouver le bassin ! Il te livrera de nombreuses réponses, si tu sais bien chercher. Mais méfie-toi de l'Œil Torve ! » Vous vous doutez bien que les épreuves qu'a subies Gérald ont dû l'ébranler, mais vous connaissez aussi sa force de caractère : ce qu'il dit ne peut pas être un simple radotage. Comme vous le priez de se montrer plus explicite, il désigne du doigt une tour qui se dresse au centre du village, puis se recroqueville soudain dans l'embrasement, terrifié : un Œil géant et rouge, perché au sommet de la tour, balaie l'horizon de son rayon optique. « L'Œil Torve est le plus grand danger ! N'en pas tenir compte, c'est courir à sa mort ! » vous dit Gérald. Il tend alors la main vers l'ouest et ajoute : « Le bassin se trouve dans cette direction. Je dois partir, maintenant. » Sur ces mots, Gérald disparaît à pas rapides dans le village dévasté. Allez-vous suivre ses conseils et partir à la recherche du bassin ? En ce cas, rendez-vous au [119](#). Si vous préférez tenter de régler son compte à l'Œil Torve avant toute chose, allez-vous descendre la rue (rendez-vous au [302](#)) ou explorer les ruines alentour (rendez-vous au [183](#)) ?

284

Vous jetez violemment le calice, qui se brise en éclats en déversant au sol son horrible contenu. Zmurr profite de votre distraction passagère pour vous écraser, d'un coup de pied énergique, contre un mur. Vous heurtez la paroi de plein fouet et perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, retournez au [398](#) pour décider de votre prochaine action, et tâchez de mieux choisir !

285

Vous menez le combat le plus téméraire et le plus vaillant de votre existence et vous parvenez à faire échouer les plans de Zmurr encore une fois, aussi incroyable que cela puisse paraître ! Les dieux vous ont été favorables ; peut-être aussi se sont-ils rendu compte du danger

terrible que l'Abomination aurait représenté pour le monde... Le Mage-Démon se tord de rage au sol, se refusant à croire ce qu'il a vu. Vous mettez rapidement fin à ses tourments d'un coup d'épée vigoureux. Puis, vous fracassez l'autel de pierre et renversez les braseros sur le cadavre du Mage-Démon, de façon à faire disparaître toute trace de l'horrible Rituel, puis vous reprenez la route. Le grand courage dont vous avez fait preuve est tout à votre honneur, et votre acte héroïque vous gratifie de 2 points de CHANCE et de 1 point d'HABILETÉ. Après avoir marché quelques kilomètres, vous bivouaquez non loin de la route. Le lendemain, vous gagnez le village de Darmort de bon matin. Rendez-vous au [24](#).

286

Les villageois vous ayant confié le commandement, vous assignez rapidement un poste à chacun d'eux, de façon que chaque porte et chaque fenêtre soit gardée. Commence alors la longue attente qui ne finira qu'avec les premiers rayons du soleil. Au bout de plusieurs heures, vous entendez une sorte de grattement au-dessus de votre tête, et une violente angoisse vous étreint soudain : et si les Démons parvenaient à entrer par le toit ? Vous demandez à Ramon s'il y a moyen d'accéder au toit de l'intérieur. Il vous indique une échelle dans un coin sombre, qui mène à une trappe dans le plafond. Vous grimpez les barreaux quatre à quatre et entrebâillez la trappe. Horreur, votre intuition se révèle justifiée ! Une bande de Démons de la Lune est en train d'arracher les tuiles et, bientôt, ils pourront se faufiler par la trappe. Vous devez à tout prix leur interdire ce passage avec une barrière magique ! Si vous disposez d'une Amulette Sacrée, vous pouvez la placer à l'entrée de la trappe (rendez-vous au [359](#)). Sinon, vous allez devoir lancer une Fiole d'Eau Bénite devant la trappe (n'oubliez pas de rayer la Fiole de votre *Feuille d'Aventure*). Jetez deux dés. Si vous obtenez un nombre égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [359](#). Sinon, rendez-vous au [50](#).

Votre voix résonne avec une puissance surnaturelle tandis que vous prononcez la septième parole ésotérique. L'espace-temps est alors secoué de terribles vibrations hypercosmiques, et vous vous sentez balayé par un tourbillon d'énergie. Quand vous reprenez connaissance, vous gisez sur le dos au milieu d'une sorte de clairière : vous êtes sur la place de Neubourg ! La bâtisse démoniaque, ses tentacules et ses gaz toxiques ont disparu sans laisser la moindre trace, et l'on jurerait que cette abomination n'a jamais existé en ces lieux... Une rumeur parvient à vos oreilles : les prisonniers sont en train de prendre conscience d'une liberté qu'ils n'osaient plus espérer. Quelque part dans son champ démoniaque, Zmurr doit bouillir de rage car vous êtes parvenu à ébranler les forces maléfiques les plus anciennes et les plus solides ! Cet exploit est récompensé par 2 points de CHANCE et de 1 point d'HABILETÉ, *même si cela vous fait dépasser vos totaux de départ !* Toutefois, à moins que vous ne maîtrisiez le Don du Cercle Sacré, vous gagnez également 1 point de NOIRCEUR. VOUS quittez Neu-bourg libérée et repartez vers le nord. Au bout de trois kilomètres vous parvenez à une petite rivière, sur la berge de laquelle vous remarquez un radeau abandonné, qui vous paraît assez solide. Si vous le mettiez à l'eau et que vous montiez dessus, le courant vous emmènerait certainement à la Mercaule ; vous n'auriez plus alors qu'à descendre le fleuve vers l'est pour arriver à Darmort. Voulez-vous le faire ? En ce cas, rendez-vous au [223](#). Si vous préférez continuer votre route vers le nord, rendez-vous au [229](#).

A peine êtes-vous entré que le portail se referme en claquant, tandis qu'une bourrasque de vent vous fait traverser le grand vestibule. Vous voici dans une pièce que vous reconnaissez bien : c'est votre cellule à la Citadelle des Saints Guerriers ! Rien n'y manque et, pourtant, quelque chose ne va pas : dès que vous voulez attraper un objet, votre main se referme sur de l'air ! Par ailleurs, contrairement à votre vraie chambre, celle-ci présente trois portes : sur celle qui vous fait face est dessinée une tour, sur celle de gauche une épée et sur celle de droite une horloge. Laquelle de ces trois portes allez-vous franchir: celle à la tour

(rendez-vous au [37](#)), celle à l'épée (rendez-vous au [267](#)) ou celle à l'horloge (rendez-vous au [18](#)) ?

289

Ce que vous entendez vous bouleverse : « J'vous , dis, moi, grommelle une voix hargneuse. Tout ça, c'est la faute de ce Chasseur de Démons ! Depuis que les parents de ce trublion sont enterrés, nous n'avons que des ennuis ! Les bêtes meurent, les récoltes sèchent, vous savez tout ça aussi bien que moi ! La vérité, la voilà : si on veut avoir la paix, il faut laisser les Démons tranquilles ! C'est ce bougre de Saint Guerrier qui a déclenché leur colère et attiré le malheur sur nous ! » Vous sentez soudain une petite tape sur votre épaule : c'est Humbert, un vieil ami de vos parents. « Bienvenue au village, mon petit ! dit le vieillard. Oh, tu as peut-être remarqué qu'on te réserve un drôle d'accueil, ici... Moi-même, j'ai peur qu'on me voie en ta compagnie. Tout ça est triste, bien triste... Va voir le curé, il t'expliquera. Il faut que je parte, maintenant. Que les dieux te protègent, Chasseur de Démons ! » Voulez-vous rendre visite au prêtre sans plus tarder (rendez-vous au [353](#)) ou préférez-vous entrer dans l'auberge d'abord (rendez-vous au [378](#)) ?

290

Les dieux de la Chance vous sont favorables, aujourd'hui : vous parvenez à glisser les poignets hors des liens qui les entravent. Vous inspectez alors votre cellule ; une pile d'habits d'Orques dans un coin, trois tonneaux en bois : de toute évidence, vous vous trouvez dans un débarras. Les deux seules issues sont la porte par laquelle on vous a mené ici et une échelle de bois bancale qui aboutit à une trappe dans le plafond. N'ayant aucune envie de vous retrouver nez à nez avec vos geôliers, vous vous tenez à distance de la porte ! Allez-vous ouvrir les tonneaux (rendez-vous au [203](#)), inspecter les vêtements (rendez-vous au [128](#)) ou grimper en haut de l'échelle (rendez-vous au [157](#)) ?

291

Sans même reprendre votre souffle, vous courez à toutes jambes vers le centre de ce village maudit. Au bout de quelques dizaines de mètres, vous risquez un regard en arrière : les tentacules se sont refermés sur le chaland qu'ils brisent maintenant comme un vulgaire jouet ! Les cris des malheureux passagers vous déchirent le cœur, mais hélas qu'auriez-vous pu faire pour les sauver de cette mort atroce ? Rendez-vous au [130](#).

292

Vous enjambez d'un bond les inscriptions et, à votre grand soulagement, rien ne se passe. Vous voici dans la pièce ronde aux trois portes, toutes fermées. Tour à tour, vous approchez de chaque porte. De derrière la première provient un cliquetis violent, de la deuxième une sorte de chuintement métallique et de la troisième ne sourd absolument aucun bruit. Allez-vous ouvrir la porte au cliquetis (rendez-vous au [392](#)), la porte au chuintement (rendez-vous au [308](#)) ou la porte silencieuse (rendez-vous au [68](#)) ?

293

Magrand le Nécromant, Seigneur des Zombies, Grand Dispensateur de Tourments et fidèle bras droit de Zmurr, est mort. Avec lui se sont éteintes les forces occultes qui animaient les Zombies : ces derniers se sont dissous pour toujours dans les boues du marais. Mort aussi le pouvoir qui faisait tenir le moulin abandonné ; le bâtiment s'effondre comme un château de cartes et vous devez sortir en courant sans avoir le temps de fouiller dans le bric-à-brac ésotérique. Vous parvenez tout de même à ramasser au passage une Fiole Potion du Destin. Cet élixir - que vous pourrez boire au moment de votre choix, hormis lors d'un combat - vous permettra de regagner jusqu'à 4 points de CHANCE (n'oubliez pas d'inscrire cette précieuse trouvaille sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous remontez la chaussée en courant et regagnez un sentier de terre. Il était temps ! A cet instant, le marigot enfle avec un grondement sourd, éclate comme une énorme bulle puis se referme sur l'îlot de Magrand, le moulin et la chaussée, qu'il avale d'un seul coup

avec un gargouillis retentissant. Alertés, les villageois se précipitent vers vous ; quand ils comprennent ce qui s'est passé, ils donnent libre cours à leur liesse, chantant et dansant de joie. Les voici enfin libérés du Tyran ! Malgré leurs prières insistantes, vous refusez de rester pour la grande fête qu'ils veulent organiser en votre honneur car le devoir vous appelle ailleurs... mais vous ne pouvez tout de même pas refuser leurs cadeaux, sinon ils s'offenseraient ! C'est donc avec plaisir que vous acceptez les 5 Pièces d'Or ainsi que l'épée neuve (ne prenez cette dernière que si vous n'en avez pas déjà une et n'oubliez pas d'inscrire vos acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure*). Les villageois vous accompagnent à l'entrée de la route nord et vous font de grands gestes d'adieu jusqu'à ce que vous disparaissiez à l'horizon. Rendez-vous au [11](#).

294

Vous tirez fortement sur les rênes et les chevaux s'arrêtent ; vous ouvrez alors la cage, libérant les prisonniers. Ces derniers, qui avaient perdu tout espoir, sont fous de joie et de reconnaissance : ils vous remercient avec effusion, puis vous racontent leur histoire. Ce sont tous des habitants de Dives. Le village a été mis à feu et à sang par une des armées de Démons de Zmurr et, depuis l'invasion de ces monstres sauvages, Gobelins et Orques hantent les rues, tuant ou capturant les survivants. Ces hommes que vous avez sauvés avaient été faits prisonniers. Maintenant qu'ils sont libres, ils décident de partir s'établir dans le Sud. Après avoir brisé la cage en morceaux, ils prennent congé de vous et s'éloignent au grand galop. Rendez-vous au [240](#).

295

Vous déclinez poliment l'offre de l'homme et continuez votre chemin. Après avoir passé le pont, vous chevauchez de longues heures dans la nuit, à travers un paysage de vallons et de collines boisées. Au loin, sur une hauteur, les lumières d'un village brillent faiblement, offrant un fragile point de repère. Heureusement que la route est large et facile à suivre, sinon vous vous seriez perdu depuis belle lurette dans la forêt ! Soudain, au bout d'un détour, vous vous heurtez à un barrage : des caisses et des chariots sont renversés en travers de la route, et une



295 Une douzaine d'hommes armés de gourdins
et d'arbalètes montent la garde.

douzaine d'hommes armés de gourdins et d'arbalètes montent la garde ; le bas de leur visage est masqué par des foulards, mais vous lisez la peur et le désarroi dans leurs yeux. Vous redoutez un instant qu'il ne s'agisse d'une embuscade, mais vos craintes se dissipent quand vous remarquez que certains brandissent des croix peintes en rouge. Un homme, sans doute le chef du groupe, avance et vous adresse la parole : « Retourne sur tes pas, étranger. Nous ne pouvons laisser personne entrer à Laperdun ou en sortir, car la peste ravage le village. Va-t'en, pour ton propre salut ! » Pour achever de vous convaincre, les autres villageois pointent sur vous leurs arbalètes... Allez-vous suivre ce « conseil » et repartir vers le sud (rendez-vous au [333](#)), faire comme si vous n'aviez rien entendu et entreprendre de franchir le barrage (rendez-vous au [91](#)) ou faire semblant de rebrousser chemin puis, une fois hors de vue, essayer de gagner Laperdun par la forêt en contournant le barrage (rendez-vous au [127](#))?

296

Pas de chance ! Les Orques vous aperçoivent et s'élancent en titubant pour vous attaquer. Rendez-vous au [231](#).

297

Vous sentez peu à peu la force des dieux descendre en vous et, bientôt, une aura de pouvoir se forme autour de vous. Voyant cela, le Sorcier recule de quelques pas, effrayé. Des paroles se mettent alors à sortir de votre bouche, indépendamment de votre volonté : « Celui-là dit vrai. Les forces du Mal vous ont bernés, toi et tes compagnons Sorciers. Le Mal est en pleine expansion et déjà les Terres du Nord sont tombées sous sa coupe. Si tu n'aides pas le Chasseur de Démons, Zmurr prendra le contrôle du monde entier. Car le Prince-Démon est parvenu à déjouer vos sortilèges de clairvoyance et à déguiser sa soif de pouvoir en une recherche de l'équilibre. » Stupéfait, le Sorcier hoche lentement la tête, puis il vous fait signe de le suivre. Rendez-vous au [348](#).

298

Un Démon des Enfers à la peau rouge vermillon plane en ricanant au-dessus de Zerlina qui tente désespérément d'endiguer le flot de sang qui s'échappe d'une large plaie à la gorge. Dès qu'elle vous voit, la malheureuse s'efforce de vous parler, mais seuls des gargouillis sortent de sa bouche ensanglantée. Riant de plus belle, le Démon lui bourre les côtes de coups de griffe, et votre amie s'effondre. Dans un ultime sursaut d'énergie, elle trace un grand « N » avec son propre sang sur le parquet, puis, dans un râle, Zerlina rend l'âme. Vous comprenez le message qu'elle a voulu vous transmettre dans son dernier souffle : vos parents sont retenus prisonniers au nord du pays. L'ignoble Démon se tourne maintenant vers vous, vous menaçant de ses griffes encore rouges du sang de votre amie.

DÉMON DES ENFERS HABILITÉ : 8 ENDURANCE: 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [310](#).

299

Quelle chance vous avez eue : vous avez atterri sur un des plus épais tentacules, ce qui vous a fait rebondir jusqu'à la jetée ! Si vous étiez tombé plus loin, vous auriez certainement été étranglé par l'un des filaments plus minces... Et, maintenant, allez-vous attaquer les tentacules (rendez-vous au [62](#)) ou prendre la fuite (rendez-vous au [291](#)) ?

300

La pièce où vous vous trouvez maintenant, entièrement peinte en blanc, présente deux portes. Allez-vous prendre celle qui donne au nord (rendez-vous au [247](#)) ou celle qui donne à l'est (rendez-vous au [47](#)) ?

301

Comme vous rengainez Foudre Nocturne, Crapouillard se répand en remerciements et bénédictions, jurant à nouveau de quitter la région. Vous vous assurez qu'il emballe bien ses affaires et se met en route, puis vous allez seller votre fidèle Feu-de-Dieu et partez au grand galop sur les traces de l'Orque. Peut-être parviendrez-vous à le rattraper avec un peu de chance ? En tout cas, vous comptez bien trouver cet horrible Magrand et lui régler son compte. Votre magnanimité à l'égard de l'aubergiste véreux est tout à votre honneur : vous y avez gagné 1 point de CHANCE. Et maintenant, rendez-vous au [76](#).

302

La rue est hérissée de ruines, ce qui vous permet d'avancer discrètement en vous cachant derrière des pans de murs effondrés ou des piliers. Malheureusement, vous arrivez maintenant à une place entièrement dégagée, qu'il vous faut traverser pour continuer votre progression. Vous attendez que l'Œil Torve l'ait balayée de son rayon, puis vous filez comme une flèche. Las, l'Œil vous repère aussitôt et darde son regard vers vous ! Choisissez un nombre entre 1 et 6, puis lancez un dé. Si vous obtenez le nombre que vous avez choisi, rendez-vous au [369](#). Sinon, rendez-vous au [313](#). (Vous pouvez, si vous le souhaitez, lancer le dé jusqu'à trois fois.)

303

Avec des cris de douleur inhumains, Calbert le Vampire succombe et retourne au monde des Esprits : sa chair tombe en lambeaux laissant bientôt apparaître un squelette qui tombe en poussière au fond de la tombe. Calbert est enfin mort pour toujours, et les forces du Mal ne pourront plus tenter de dévoyer son âme ! Soulagés, les villageois s'empressent d'ensevelir sa dépouille. Avant de regagner leur village, ils vous remercient avec effusion et vous souhaitent bonne chance. Quelle route allez-vous prendre maintenant : celle de Bouzain-ville (rendez-vous au [249](#)), celle des Fondrières (rendez-vous au [72](#)) ou celle de Laperdun (rendez-vous au [136](#))?

304

Vous n'avez même pas le temps de dégainer votre épée : une grosse boule de boue noire et compacte fuse des mains de Magrand et s'écrase avec force sur votre visage. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Malchanceux*, vous perdez encore 2 points d'ENDURANCE et 1 point de CHANCE, et il vous faut *Tenter* à nouveau *votre Chance*, jusqu'à ce que vous soyez *Chanceux*... ou que la mort vous arrête ! Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [372](#).

305

Vous tailladez les lèvres de la Bouche à grands coups d'épée, mais cela ne semble lui faire aucun effet : elle ne saigne même pas ! En revanche, pendant ce temps, les petites dents pointues vous infligent d'innombrables morsures... Lancez un dé : le chiffre obtenu vous indique combien de points d'ENDURANCE vous perdez. Si vous êtes encore en vie, qu'allez-vous faire maintenant : jeter votre Croix (rendez-vous au [27](#)) ou une Fiole d'Eau Bénite dans la Bouche (rendez-vous au [164](#)), ou bien encore renoncer à détruire la Bouche et vous en prendre à la Pierre-de-Mort (rendez-vous au [191](#))?

306

Si vous maîtrisez le Don de Méditation et que vous souhaitiez y recourir, rendez-vous au [25](#). Sinon, rendez-vous au [75](#).

307

Vous plongez la lame de votre épée dans la chair de l'Œil Torve, et ce dernier éructe un horrible cri de rage, tout en projetant vers vous une batterie de tentacules longs et visqueux. Défendez-vous !

TENTACULES HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 10

Au terme de chaque Assaut, lancez un dé. Si jamais vous obtenez 6, cela signifie que tous les tentacules se referment brusquement sur vous et qu'ils vous traînent de force dans le rayon de l'Œil Torve : vous

sentirez alors aussitôt votre énergie vitale vous abandonner et vous périrez en moins d'une seconde. Si vous parvenez à détruire les tentacules, l'Œil Torve en meurt et se désintègre, prenant feu dans une violente explosion. Les flammes se propagent rapidement le long des poutres et des voliges de la tour. Vous fuyez vite le brasier en vous laissant glisser le long de la corde. Rendez-vous au [224](#).

308

Des dizaines de couteaux pointus flottent dans l'air, à hauteur de vos yeux. Au milieu de la pièce se dresse une armure magique étincelante qui, vous en avez la certitude, vous protégerait de tout sortilège démoniaque si vous la portiez. Allez-vous entrer plus avant dans cette pièce (rendez-vous au [256](#)) ou en ressortir (rendez-vous au [199](#)) ?

309

Le Cœur fait, bien sûr, partie de ce gigantesque et monstrueux organisme, et peut-être même le régit-il ? Vous décidez de tenter de le blesser. Vous vous approchez du tableau de commandes et l'examinez avec soin : tous les leviers et les manettes s'agencent autour de trois cadrans, chacun relié à un gros tuyau. Le premier tuyau, qui charrie un liquide rouge, vibre violemment ; le deuxième, plein d'un jus bleuté, bat beaucoup moins vite. Quant au troisième, il ne bouge pas du tout et contient une épaisse pâte verdâtre. Ces trois artères mènent au Cœur et chacune porte à sa base une inscription en Langage-Démons. Si vous avez le Don du Langage-Démons et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [377](#). Sinon, rendez-vous au [93](#).

310

Juste avant de mourir, l'horrible Démon des Enfers arrache une poutre maîtresse du plafond et la jette sur les braseros qui se renversent, répandant au sol leurs braises incandescentes. En quelques secondes, la maison prend feu, et vous avez juste le temps d'en sortir en courant avant qu'elle ne s'effondre dans une gerbe d'étincelles. En pensant à Zerlina, vous vous sentez pris de tristesse et de remords, mais vous jurez, en votre for intérieur, de la venger. Vous adressez une prière à

vos dieux pour l'âme de la Prophétesse, puis remontez en selle et regagnez la route principale. Rendez-vous au [142](#).

311

Vous attrapez l'Orque par la peau du cou et vous le secouez comme un prunier. « Qui es-tu, gros lard ? hurlez-vous. D'où viens-tu, avec tes Zombies? Pourquoi avez-vous attaqué mon fidèle cheval ? Réponds ou je te taille en pièces ! » D'une voix fluette, le gros Orque se met alors à bafouiller le nom de son maître, un certain Magrand. Soudain, d'un geste vif, il extirpe de sa ceinture un petit poignard à la lame effilée et le lance vers votre tête. Allez-vous vite sauter hors du chariot (rendez-vous au [357](#)) ou dégainer votre épée dans l'espoir d'arrêter le poignard avec le plat de votre lame (rendez-vous au [22](#)) ?

312

Tandis que vous courez vers le bâtiment éclairé, un bruissement vous fait lever la tête : au-dessus de vous, piquant du ciel obscur, une nuée de créatures ailées fondent sur vous pour vous attaquer. Pas d'erreur possible, ces monstres aux gueules de gargouilles ricanantes sont de féroces Démons de la Lune, connus pour chasser de nuit et en bandes... Peut-être, d'ailleurs, avez-vous eu déjà l'occasion de vous frotter à certains d'entre eux ? Tandis que vous tambourinez avec désespoir à la porte de la maison, un Démon se jette sur vos épaules ; un quart de seconde plus tard, tous ses compagnons vous encerclent. Vous dégainez votre épée et faites de grands moulinets pour effrayer les Démons, mais vous avez beau faire, vous n'arrivez pas à déloger celui qui vous griffe le cou et le dos. Vous hurlez de toutes vos forces, suppliant qu'on vous laisse entrer et, soudain, la porte s'ouvre. Juste avant de vous étaler de tout votre long sur le plancher, vous apercevez une douzaine de villageois, armés de fourches et de faucilles, qui s'élancent hors de la maison. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [159](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [38](#).

313

Vous continuez d'avancer en louvoyant le plus possible et atteignez bientôt le pied de la tour. L'Œil ne peut plus vous frapper de son rayon, maintenant, car vous êtes trop près, mais un autre danger vous menace : un gros Orque monte la garde à l'entrée de la tour. « Holà ! Compère ! s'exclame-t-il en vous voyant. Tu as le mot de passe? » Qu'allez-vous faire ?

Donner un mot de passe à l'Orque : Rendez-vous au [242](#)

Essayer de lui graisser la patte : Rendez-vous au [320](#)

L'attaquer : Rendez-vous au [106](#)

314

Le jeune homme ne cille pas quand vous vous asseyez à ses côtés, au point que vous vous demandez presque s'il vous a vu... A en juger par ses habits, ce doit être un garçon de ferme. Vous toussotez légèrement pour attirer son attention, puis vous lui proposez un verre. « Non merci, vous répond-il d'une voix grave. Je ne suis pas venu ici pour boire, je suis venu pour chercher mon frère. Cela fait trois mois qu'il est parti ; je sais qu'il a pris cette route, mais impossible de retrouver sa trace ! Il n'est jamais revenu... Peut-être bien qu'il est mort après tout ! En tout cas, il faut que j'en aie le cœur net ! » Il vous explique alors qu'un camelot affirme l'avoir croisé dans cette auberge mais que Crapouillard, le patron, nie, quant à lui, l'avoir jamais vu. Le pauvre garçon ne sait plus quelle piste suivre. Vous essayez de lui remonter le moral, mais vous vous rendez vite compte qu'il souhaite rester seul. Allez-vous gagner votre chambre (rendez-vous au [15](#)), vous asseoir auprès du vieillard (rendez-vous au [115](#)) ou aborder la guerrière balafrée (rendez-vous au [145](#)) ?

315

Vous venez de couper l'alimentation du Cœur en Sérum de Malveillance, un jus abject concocté par des alchimistes démoniaques. Le rythme des battements se ralentit quelques secondes pour reprendre sa cadence normale (n'oubliez pas de noter sur votre *Feuille d'Aventure* que vous avez tourné le Cadran Vert). Soudain, une sonnerie d'alarme résonne, et quelque chose d'horrible apparaît sous vos yeux effarés : une énorme Bouche s'ouvre dans la paroi couverte de veines et de tuyaux ! Quelle est donc cette créature à la peau noire et brillante et aux innombrables tentacules qui se faufile hors de la fente ? Si vous tenez vraiment à le savoir, attendez qu'elle soit entièrement sortie et rendez-vous au [30](#). Si vous jugez plus prudent de prendre la fuite en rebroussant chemin, rendez-vous au [272](#).

316

Vous voici dans une pièce aux murs violets, percés de trois portes. Allez-vous franchir la porte nord (rendez-vous au [177](#)), la porte est (rendez-vous au [152](#)) ou la porte ouest (rendez-vous au [68](#))?

317

Comme le soir tombe, vous vous retirez tous dans le carré du bateau. Grumont réchauffe à nouveau la matelote que vous alliez déguster quand s'est produit l'accident, et vous dînez tous les quatre en bavardant gaiement. Vargoule, la vieille femme, est en verve et ne se lasse pas de vous raconter les aventures cocasses qu'ils ont vécues en parcourant les canaux et les fleuves du pays, et cette atmosphère chaleureuse et bon enfant vous remonte le moral : vous regagnez 1 point de CHANCE. AU bout d'un moment, Vargoule sort d'un coffret en bois un jeu de cartes richement illustrées, et vous reconnaissez les arcanes du Tarot Divinatoire. « Veux-tu que je te lise l'avenir, mon garçon ? propose-t-elle. Ou crains-tu d'y découvrir de pénibles épreuves ? » Si vous souhaitez que la vieille femme vous tire les cartes, rendez-vous au [236](#). Si vous préférez refuser son offre et aller vous coucher, rendez-vous au [381](#).

318

En fait, vos compagnons ne sont pas grièvement blessés, aussi parvenez-vous à les soigner tous. Quant à vous-même, vous vous administrez un breuvage que vous avez concocté avec des simples, fournis par les villageois, ce qui vous donne 4 points C'ENDURANCE. Rendez-vous au [102](#).

319

Quelques minutes s'écoulent encore dans un épais silence, et, soudain, la porte explose en une myriade d'échardes. Grièvement touché par les éclats de bois, vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Et, maintenant, rendez-vous au [298](#).

320

Combien de Pièces d'Or allez-vous lui donner? Notez la somme de votre choix sur votre *Feuille d'Aventure* puis rendez-vous au [84](#).

321

Les villageois prennent enfin conscience de leur tragique erreur qui faillit vous coûter la vie et ne savent comment se faire pardonner... Un grand festin est servi en votre honneur et cette collation vous revigore de 4 points d'ENDURANCE. Tandis que vous savourez des mets délicieux, le crieur public du village des Fondrières, assis à vos côtés, vous parle de Magrand : « C'est un terrible Nécromant, explique-t-il. Il est bien trop puissant pour que nous nous attaquions à lui ! Claquemuré dans son moulin, au bout de la chaussée, il se livre à toutes sortes d'expériences de magie noire, et je sais même qu'il parvient à entrer en communication avec les Démons ! Il est bien gardé, le monstre: il a posté dans le marais des bandes de zombies qu'il envoie rôder dans nos rues dès la nuit tombée ! Nous vivons dans une perpétuelle terreur... Ah ! si seulement quelqu'un pouvait nous débarrasser de ce maudit Magrand ! » Voulez-vous être ce quelqu'un ? En ce cas, les villageois vous offrent une épée - au cas où vous n'auriez plus la vôtre - et vous accompagnent à la chaussée qui mène au moulin (rendez-vous au [335](#)).

Si vous préférez continuer votre route sans vous préoccuper des souffrances de ces gens, vous quittez Les Fondrières par la route nord : rendez-vous au [225](#).

322

Vous allez d'un corps à l'autre, cherchant vainement un survivant à ce massacre. Soudain, un bruit vous fait sursauter ; vous vous retournez d'un bond, puis plongez en avant pour esquiver la lame d'un poignard qui fuse vers vous... Trop tard ! Une douleur aiguë vous déchire la jambe. Rendez-vous au [171](#).

323

Vous voici au cœur du bâtiment, une salle ronde aux parois tapissées de veines, de tuyaux et de tentacules. Quelques Valets-Démons s'affairent aux commandes d'étranges dispositifs, tandis que d'autres poussent un à un des prisonniers humains dans un grand cloaque vivant, hérissé de petites dents pointues ! Les malheureux doivent être sous l'emprise d'un puissant sortilège, car aucun d'eux ne fait mine de résister. Au milieu de la pièce, une grande Pierre-de-Mort est dressée sur un piédestal. Vous comprenez tout maintenant : le bâtiment où vous vous trouvez est une Matrice de Destruction, engendrée par la Pierre-de-Mort. Elle tire son énergie des humains qu'elle dévore et n'a qu'une seule fonction : produire et diffuser des gaz toxiques pour contaminer les Terres saines en vue d'une invasion des Démons. Vous avez d'ailleurs déjà repéré des signes avant-coureurs d'une telle invasion, notamment au sud des Monts-Dents-de-Scie où des bandes de Démons ont effectué des raids, pillant les villages et massacrant la population, mais il reste une chose que vous ignorez complètement : comment Zmurr pourra-t-il faire entrer dans le champ magnétique de la Terre les milliers de Démons dont il aura besoin pour asservir et diriger la Planète ? Pour le moment, qu'allez-vous faire : tenter de détruire la Bouche cannibale (rendez-vous au [352](#)) ou laisser les prisonniers à leur triste sort pour vous attaquer à la Pierre-de-Mort (rendez-vous au [191](#)) ?



323 *Au milieu de la pièce, une grande Pierre-de-Mort est dressée sur un piédestal.*

324

Vous vous jetez dans le bas-côté juste à temps pour éviter le coche qui passe à toute vitesse à l'endroit où vous étiez à l'instant d'avant ! Vous apercevez, en une fraction de seconde, une dizaine d'hommes au visage blême et fatigué enfermés dans une cage, à l'arrière du chariot. Quel triste sort attend donc ces malheureux ? Vous aimeriez pouvoir les aider, mais le coche roule beaucoup trop vite pour que vous puissiez le rattraper. Il ne vous reste plus qu'à reprendre votre route vers Dives. Rendez-vous au [240](#).

325

Vous faites le vide dans votre esprit puis entrez en transe. Hélas, au moment où vous allez atteindre l'état de Méditation, des dents pointues se plantent profondément dans vos chairs : les Démons de la Lune ont profité de votre immobilité pour vous attaquer ! Vous voulez vous éveiller de votre état second pour riposter, mais vous n'en avez pas le temps. C'est une mort un peu idiote que la vôtre, mais au moins est-elle paisible...

326

Une grande perplexité se peint sur le visage de l'Orque, et il se met à réfléchir si fort que, pour un peu, vous entendriez bourdonner son cerveau torturé par le dilemme suivant : est-ce ou n'est-ce pas le bon mot de passe ? En attendant qu'il se décide, allez-vous tenter de lui graisser la patte pour l'aider à se décider (rendez-vous au [320](#)), ou préférez-vous l'attaquer carrément (rendez-vous au [106](#)) ?



327

Tirant sur les rênes, vous faites faire demi-tour à Feu-de-Dieu et le guidez à travers champs. Plus vous approchez du village, plus le brouillard s'épaissit. Soudain, un coup de vent balaie les langues de brumes, découvrant un paysage horrible et dévasté : les blés, couchés et à demi pourris, sont jonchés de cadavres d'oiseaux et d'animaux des champs. Comme le brouillard se referme à nouveau sur cet horrible spectacle, vous pressez l'allure, de plus en plus inquiet pour vos parents. Vous êtes sûr, maintenant, que vous n'allez pas les trouver aux champs. Soudain, vous manquez de heurter une vieille connaissance qui se dresse à l'entrée du village : l'épouvantail Tête-de-Suif, comme vous et vos camarades l'aviez surnommé... *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [205](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [16](#).

328

Avant d'attaquer les Zombies à l'épée, vous pouvez leur lancer des Fioles d'Eau Bénite, ce qui sera assez facile car, très occupés à dévorer Feu-de-Dieu, ils forment une cible compacte. Déterminez le nombre de Fioles que vous utilisez ainsi et rayez-les de votre *Feuille d'Aventure*, puis procédez de la manière suivante : lancez un dé par Fiole et additionnez les chiffres obtenus. Le résultat total correspond au nombre de points d'ENDURANCE que les Zombies perdent au contact de l'Eau Bénite. A vous de répartir cette perte à votre guise entre vos adversaires. Cela fait, affrontez-les l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

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

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [182](#).

329

Le Squelette ricane en entrechoquant ses mandibules décharnées, puis, rapide comme l'éclair, il lance son poing osseux vers votre visage. Vous esquivez le coup de justesse et dégainez lestement votre épée.

SQUELETTE CORNU HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 14 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [226](#).

330

Vous sautez dans un fossé envahi de ronces et de buissons, sur le bas-côté, et vous vous cachez sous les branchages. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [113](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [140](#).

331

Vous vous campez solidement sur vos pieds et faites tournoyer votre épée, vous apprêtant à affronter le Dragon Géant qui émerge des profondeurs de la Terre. Le monstre est particulièrement fort, et le combat s'annonce rude !

DRAGON GÉANT HABILETÉ : 11 ENDURANCE : 18

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [98](#).

332

Surmontant un haut-le-cœur, vous mordez un des tentacules de toutes vos forces. Un jus tiède jaillit de la plaie et se met à couler dans votre bouche ! Vous avez beau le recracher aussitôt, le venin vous a contaminé et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, cette action désespérée n'aura pas été vaine : votre attaque-surprise a fait lâcher prise à tous les tentacules et vous voici libre ! Vous attrapez votre épée, dégainez en une fraction de seconde et bondissez à l'assaut des Valets-Démons qui vous gardent. Rendez-vous au [263](#).

333

Il vous faut plusieurs heures pour regagner le carrefour près du pont et, comme vous vous en doutiez, le chaland n'est plus là ! Il ne vous reste plus qu'à vous engager sur l'autre route, celle qui mène vers le nord-ouest. Rendez-vous au [71](#).

334

Les Orques vous dévisagent avec des yeux ronds comme des soucoupes. Au bout de quelques secondes, l'un d'eux se lève et s'approche de vous, l'air peu amène. « Qui t'es, toi ? » aboie-t-il. Qu'allez-vous faire ?

Lui répondre Rendez-vous au [114](#)

L'attaquer Rendez-vous au [179](#)

Renverser la table Rendez-vous au [269](#)

335

A peine avez-vous fait quelques dizaines de mètres le long de la chaussée que la surface du marais s'agite, s'ouvrant pour livrer passage à des dizaines de Zombies ruisselants de boue ! Les uns forment un barrage entre vous et le village, les autres s'élancent vers vous, si bien



335 *Soudain, deux Zombies se dressent
en titubant devant vous.*

que vous n'avez plus qu'une solution : courir à toutes jambes vers le moulin. Soudain, deux Zombies se dressent en titubant devant vous, agitant maladroitement leurs mains à demi décomposées. Si vous maîtrisez le Don Anti-Zombie et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au 87. Sinon, vous allez devoir affronter les deux Morts-Vivants à la fois ; cependant, si vous disposez d'une Fiole d'Eau Bénite, lancez-la sur le premier Zombie : il périra sur le coup et vous n'aurez plus alors qu'à affronter le second Zombie (n'oubliez pas, en ce cas, de rayer la Fiole d'Eau Bénite de votre *Feuille d'Aventure*).

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ZOMBIE 7 8

Second ZOMBIE 6 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [196](#).

336

Vous voici dans un long vestibule sombre, aux murs décorés de fresques représentant des monstres ricanants. Des mains invisibles vous frôlent, vous dépouillant de vos Provisions, de votre Croix, de vos Fioles d'Eau Bénite et même de votre Epée Tue-Démons, si vous en aviez une ! (n'oubliez pas de rayer tous ces biens de votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous maintenant au [195](#).

337

Heureusement, comme Calbert est encore novice dans le sombre art du vampirisme, il ne maîtrise pas encore les techniques d'hypnotisme. Il n'en reste pas. moins que ses crocs et ses griffes sont longs et pointus...

CALBERT LE VAMPIRE HABILETÉ: 8 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [303](#).

338

Deux villageois referment la porte en toute hâte, puis vous aident à vous relever. Vous êtes sain et sauf, mais pour combien de temps? Cette porte résisterait-elle, en effet, à l'assaut d'une bande de Démons de la Lune ? Un homme de petite taille, au regard vif et intelligent, s'approche de vous: «Je suis Ramon, vous dit-il, le chef du village. Voilà maintenant trois nuits que ces abominables Démons de la Lune nous assaillent, et beaucoup des nôtres ont péri. De nombreuses familles ont fui, mais nous ne savons pas si elles sont arrivées à gagner les villages du Sud. Au début, nous espérions chasser les Démons, mais ils sont chaque nuit plus nombreux ! Notre seule chance maintenant est de fuir vers le sud dès l'aurore... si nous survivons à cette nuit ! » Au cours de vos études à la Citadelle des Saints Guerriers, vous avez appris qu'en principe les Démons de la Lune ne peuvent pas pénétrer dans le champ magnétique de la Terre ; une formidable faille a dû s'ouvrir entre les dimensions sidérales pour permettre un tel passage de Démons d'un plan à l'autre ! Une chose est sûre, toutefois : les Démons de la Lune ne peuvent pas survivre à la lumière du jour et ils regagneront donc leur monde dès les premières lueurs de l'aurore. Allez-vous rester aux côtés des villageois et leur offrir votre secours (rendez-vous au [286](#)) ou les abandonner à leur sort et quitter la maison par la porte de derrière pour repartir aussitôt à la recherche de vos parents (rendez-vous au [258](#)) ?

339

Ce que vous voyez à Neubourg défie l'imagination : presque toutes les maisons sont en ruine, des boues polluantes et nauséabondes débordent des caniveaux et se déversent dans la Mercaule ; alentour les terres sont noires et brûlées, jonchées de cadavres d'oiseaux et de rongeurs des champs... Vous vous engagez sur le pont qui enjambe la Mercaule, très large à cette hauteur, mais à peine avez-vous fait quelques pas que des tentacules géants et couverts d'un limon verdâtre jaillissent du lit de la rivière et se referment sur les piles du pont ; l'ouvrage tout entier se met à trembler. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [125](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [55](#).

340

Lancez deux dés. Si vous obtenez un total égal ou inférieur au nombre de Pièces d'Or que vous avez lancées aux Orques, rendez-vous au [276](#). Sinon, rendez-vous au 296.

341

Mesurant votre exceptionnelle adresse au combat, les villageois abandonnent la partie et s'enfuient à toutes jambes. Un sentiment étrange vous envahit alors car brusquement vous vous rendez compte que les deux hommes, avec qui vous vous êtes battu, avaient des visages familiers, et pour cause : c'étaient des camarades d'enfance ! Comment avez-vous pu agir ainsi, sans même prendre le temps de réfléchir ? Cette attitude inconsidérée vous alourdit la conscience de 2 points de NOIRCEUR. Tenailé par le remords, vous décidez de quitter Corneillebourg au plus vite pour ne pas risquer de porter la main à nouveau sur les vôtres. Rendez-vous au [148](#).

342

Allez-vous fouiller l'intérieur du coche (rendez-vous au [376](#)) ou inspecter les corps des victimes (rendez-vous au [322](#)) ?

343

Votre visage d'autrefois vous adresse un regard terrifié et vous comprenez alors que vous venez de commettre une erreur fatale : en vous confrontant à vous-même dans le passé, vous avez brisé le continuum temporel. Vous voici maintenant enfermé dans cet espace-temps, condamné à revivre éternellement les funérailles de votre frère.

344

De gros grumeaux de limon flottent à la surface des eaux glauques du bassin. Un peu plus loin, vous apercevez un Temple en ruine ainsi qu'un Palais de Justice désaffecté. Allez-vous entrer dans le bassin (rendez-vous au [99](#)) ou - si vous ne l'avez pas déjà fait - gagner le Temple (rendez-vous au [380](#)) ou inspecter le Palais de Justice (rendez-vous au [66](#)) ?

345

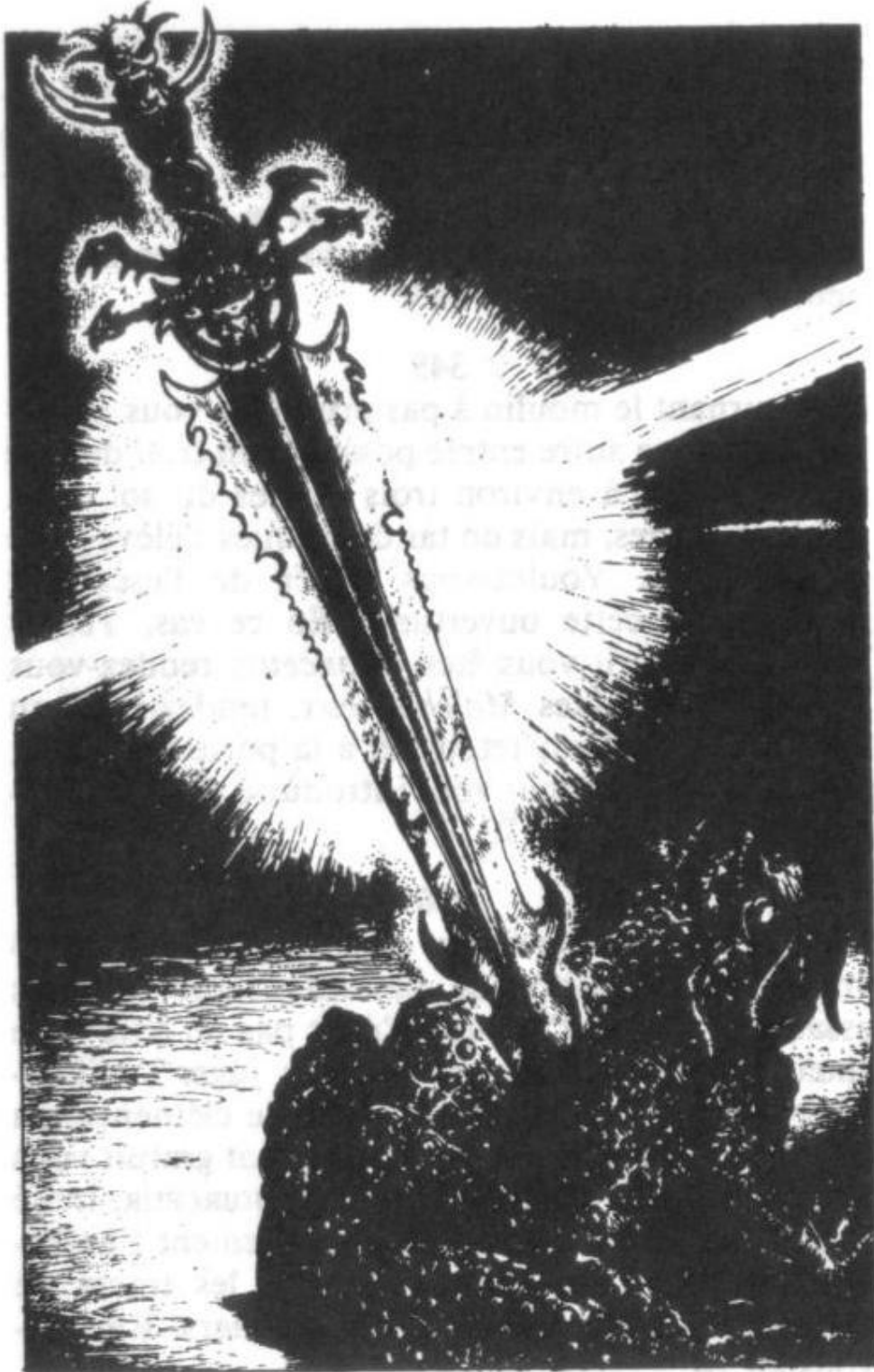
Zerlina vous dit de vous mettre à l'aise, puis elle disparaît dans la pièce voisine. A travers la mince cloison, vous l'entendez psalmodier des incantations qu'elle rythme à l'aide d'un tambourin. Quelques minutes s'écoulent ainsi, puis la mélodie se tait, laissant place à des voix étouffées. Et, soudain, un cri atroce vous vrille les oreilles et vous reconnaissez avec effroi la voix de votre amie ! Allez-vous vous précipiter dans la pièce d'à côté pour voir ce qu'il se passe (rendez-vous au 298) ou attendre que Zerlina revienne (rendez-vous au [319](#))?

346

Quand vous reprenez connaissance, vous êtes dans un donjon visqueux, formant lui aussi un organisme vivant. Une multitude de tentacules enserrant en vibrant vos bras, vos jambes, votre poitrine et votre visage, vous plaquant contre une paroi tiède et moite. Quelques dizaines d'humains, hâves et dépenaillés, sont eux aussi prisonniers, mais de façon plus conventionnelle puisqu'ils sont enfermés dans des cages métalliques. Tout ce pauvre monde n'est surveillé que par deux Valets-Démons, ignobles squelettes vivants vêtus de robes noires. Bizarrement, on vous a laissé tout votre équipement. Allez-vous en profiter pour tenter de glisser une main dans votre Sac à Dos, attraper votre Croix et la presser contre la paroi à laquelle vous êtes attaché ? En ce cas, rendez-vous au [80](#). Sinon, que préférez-vous faire: vous draper du Voile Noir, si toutefois vous êtes initié aux techniques magiques requises (rendez-vous au [149](#)); entrer en Méditation, si toutefois vous maîtrisez ce Don (rendez-vous au [133](#)) ou mordre un des tentacules qui gigote en travers de votre visage (rendez-vous au [332](#)) ?

La femme vous fixe quelques instants d'un regard intense, puis prend la parole : « Sois le bienvenu à Dives, Chasseur de Démons ! Le village qui s'étend à tes yeux n'est pas celui que tu crois voir, mais j'ai l'impression que tu es déjà conscient de cela ! » Sur ces mots, elle agite la main, et votre vision se trouble pour se rétablir sur un panorama bien différent ! Dives n'est plus qu'un tas de ruines fumantes... Seul bâtiment encore intact du village, une tour en bois se dresse au milieu de la place, tour au sommet de laquelle est planté un gigantesque Œil rouge qui balaie les décombres d'un rayon puissant comme le faisceau d'une torche à laser. « Contemple le vrai visage de Dives, reprend votre étrange interlocutrice, et ne l'oublie pas car le voile de l'illusion risque de t'aveugler à nouveau ! Regarde bien ces ruines car, demain, elles s'étendront sur la planète tout entière ! Certains veulent nous faire croire que l'ère du Bien est arrivée, mais la vérité est tout autre, la vérité est qu'aujourd'hui le Mal est en pleine expansion ! Écoute bien mes paroles, Chasseur de Démons. Écoute et méfie-toi car je suis la servante du grand Zmurr... Je dis vrai et je mens à la fois ! » Sur ces mots, la femme s'apprête à vous faire des révélations, que vous devrez interpréter avec sagacité. Lancez un dé. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, rendez-vous au [74](#). Si vous obtenez 4, 5 ou 6, rendez-vous au [34](#).

Vous suivez le Sorcier le long d'un corridor en zigzag qui débouche sur une porte en fer couverte d'inscriptions mystérieuses. A peine le Sorcier effleure-t-il la paroi métallique de la main que la porte s'ouvre en grinçant, découvrant un immense crapaud de pierre, avatar de Zmurr sous une de ses formes favorites. Une grande épée lumineuse est plantée dans le flanc de la statue et le Sorcier vous fait signe de vous en emparer. « Voici des siècles que je garde cette arme en cet endroit secret en prévision du jour où il faudra anéantir Zmurr, explique-t-il. Aujourd'hui, l'heure est venue ! Le Prince-Démon nous a leurrés, mes compagnons et moi-même, et nous avons servi ses vils desseins sans le savoir ! En compensation, je t'offre cette épée Tue-Démons. Prends-la, sauve tes parents et tue Zmurr ! » Vous dégagez l'arme magique de son fourreau de pierre et aussitôt une vague de puissance énergétique vous



348 *Une grande épée Tue-Démon est plantée dans le flanc de la statue de crapaud.*

parcourt. Désormais, chaque fois que vous affronterez un Démon (ou toute autre créature surnaturelle), vous utiliserez cette épée magique et votre total d'HABiLETÊ se trouvera augmenté de 4 points pour toute la durée du combat, même si cela le porte au-delà de 12! (n'oubliez pas d'inscrire cette précieuse acquisition sur votre *Feuille d'Aventure*). Le Sorcier vous propose maintenant de tenter de vous téléporter à la tour de Zmurr, dans les Monts-Dents-de-Scie. Si vous acceptez, rendez-vous au [98](#). Si vous refusez, le Sorcier hoche la tête avec un petit sourire ironique, puis fait un vague geste de la main et vous vous retrouvez en pleine forêt, sur une piste sablonneuse. Rendez-vous au [245](#).

349

Contournant le moulin à pas prudents, vous parvenez à l'unique autre entrée possible, un trou dans le mur du fond, à environ trois mètres du sol. Cela fait haut, certes, mais un tas de briques s'élève juste en dessous.... Voulez-vous tenter de l'escalader pour gagner cette ouverture? En ce cas, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [28](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au 39. Si vous préférez retourner à la porte en bois et tenter de l'ouvrir pour vous introduire dans le moulin, rendez-vous au [173](#).

350

Vous égorgez Crapouillard d'un coup d'épée désinvolte, mais aussitôt de cuisants remords vous assaillent. Certes, l'homme n'était pas un enfant de cœur, mais vous appartient-il de juger? N'êtes-vous pas plutôt censé faire preuve de clémence, en tant que Saint Guerrier ? Cet assassinat gratuit vous alourdit la conscience de 1 point de NOIRCEUR. Irrité -contre vous-même, vous sellez rapidement Feu-de-Dieu et partez au grand galop sur les traces de l'Orque et de son convoi de prisonniers. Rendez-vous au [76](#).

351

Comme vous avancez vers le nord, les traces du passage de l'armée des Démons de la Lune sont faciles à suivre : une accumulation d'horribles tableaux : villages en ruine, champs brûlés, bétail égorgé... Une fois de plus, vous jurez d'exterminer Zmurr ou de périr, car c'est lui bien sûr qui est à l'origine de ce déferlement de barbarie. Au bout de quelques heures de marche, vous sentez une lourde fatigue s'abattre sur vos épaules, contrecoup de votre nuit de veille. Vous vous rendez soudain compte que vous n'avez pas dormi depuis votre arrivée à Corneillebourg ! Vous avez également très faim et, si vous ne prenez pas un Repas immédiatement, vous perdrez 2 points d'ENDURANCE. Avisant un tas de bûches calcinées, vous le contournez pour vous asseoir à l'abri et vous restaurer - à condition, bien sûr, que vous disposiez de Provisions ! Puis, vous faites un petit somme réparateur. Vous vous réveillez en fin d'après-midi et repartez d'un pas raffermi, vous efforçant de ne pas vous laisser impressionner par le paysage dévasté. A peine avez-vous parcouru trois ou quatre kilomètres qu'un grand bruissement retentit, provenant d'une colline sur la droite. Le son résonne de plus en plus fort, et l'on dirait maintenant des battements d'ailes géantes... Voulez-vous dégainer votre épée et attendre de pied ferme pour voir de quoi il retourne (rendez-vous au [140](#)) ou préférez-vous sauter dans le fossé pour vous cacher (rendez-vous au [330](#)) ?

352

Vous vous ruez vers la Bouche et entreprenez de trancher les liens des prisonniers qui sont sur le point de s'y jeter, mais un des Valets-Démons s'élance vers vous.

VALET-DÉMON HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 7

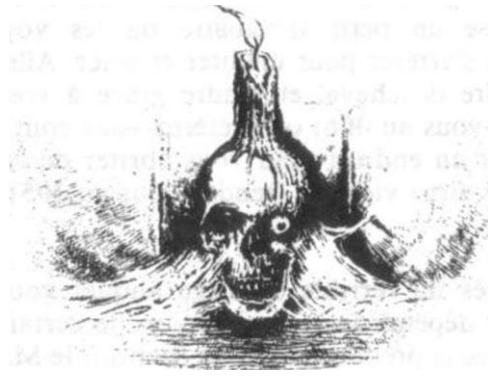
Si vous parvenez à frapper le Valet-Démon à deux reprises, il s'écroule raide mort, et ce, quel que soit son total d'ENDURANCE au moment où vous lui portez le second coup (rendez-vous au [233](#)). Si vous êtes vainqueur selon le processus habituel, rendez-vous également au [233](#).

Comme vous approchez de l'église, des cris à figer le sang d'un honnête homme s'élèvent du cimetière. Maîtrisant votre panique, vous frappez au portail. Des bruits de pas précipités, une barre métallique qui coulisse, et la porte s'entrebâille avec un grincement, découvrant un jeune prêtre fluet, en proie visiblement à une grande frayeur. « Entre vite, entre vite ! murmure-t-il en gesticulant. Loué soit le ciel, te voici enfin, Chasseur de Démons ! Le prêtre referme hâtivement la porte derrière vous et remet en place la lourde barre de fer, puis pousse un profond soupir et s'efforce de se composer une contenance plus digne. « Je suis Zagon, le nouveau prêtre, dit-il alors. J'ai de bien tristes nouvelles pour toi... Il y a trois jours, nous avons trouvé tes parents morts, chez eux. Du moins avons-nous cru que c'étaient tes parents ; aujourd'hui, je n'en suis plus sûr ! Il y avait quelque chose de bizarre : je reconnaissais leurs visages, certes, mais pas leurs expressions ; aucun d'entre nous n'avait jamais vu de son vivant ce cruel éclat rougeâtre briller dans leurs yeux... Nous procédâmes aux funérailles, mais je ne parvenais pas à m'expliquer ce regard diabolique qu'ils arboraient dans la mort, et cela m'intrigua à tel point que, ce matin, je décidai d'en avoir le cœur net. J'ouvris leur tombe : les corps de tes parents n'étaient plus là ! A leur place se trouvaient deux horribles Démons... Depuis trois jours, c'est-à-dire depuis que j'ai enseveli ces créatures de l'Enfer, pensant enterrer tes malheureux parents, un gaz putride flotte sur le village et tous les animaux ont péri, les récoltes ont pourri sur pied ! Et tous les soirs, dès la tombée du jour, on entend ces cris horribles, ces cris qui nous rendent fous d'angoisse ! Toi seul peux mettre un terme à notre cauchemar, Chasseur de Démons ! Aide-nous, je t'en supplie ! » Qu'allez-vous faire ?

Ouvrir la tombe de vos parents Rendez-vous au [85](#)

Recourir à l'Intuition-Démons, si toutefois vous maîtrisez ce Don
Rendez-vous au [181](#)

Abandonnez Corneillebourg et repartir à la recherche de vos parents
Rendez-vous au [45](#)



354

Au moment où vous vous élancez vers le coche, la roue avant heurte un gros caillou. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [147](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [250](#).

355

Vous attrapez le poignard à pleine main... et hurlez de douleur : le manche est brûlant ! Vous le lâchez aussitôt et il roule par terre, mais vous n'en perdez pas moins 3 points d'ENDURANCE ! De surcroît, vous voici handicapé, avec votre main blessée : soustrayez 1 point de votre total d'HABILETÉ. Et, maintenant, retournez au [398](#) pour décider de votre prochaine action et tâchez de faire un choix plus judicieux !

356

Quelle tactique offensive comptez-vous adopter pour détruire cet orifice charnu et suintant ? Allez-vous l'attaquer à l'épée (rendez-vous au [305](#)), y jeter votre Croix (rendez-vous au [27](#)) ou y enfourner une Fiole d'Eau Bénite (rendez-vous au [164](#)) ?

357

Maudissant l'Orque et ses Zombies assassins, vous regardez avec impuissance le coche s'éloigner à vive allure, puis vous retournez auprès de Feu-de-Dieu. Le cœur serré, vous ensevelissez votre cheval, compagnon fidèle dans la joie comme dans l'épreuve... Il est temps de vous remettre en route, maintenant. L'Orque ayant pris la direction que vous aviez choisie vous-même pour la suite de votre voyage, peut-être allez-vous le rencontrer à nouveau ? Vous partez en courant sur la route nord-ouest, pénétrant bientôt dans une zone marécageuse. Au bout de quelques minutes, vous arrivez à l'orée d'un village, signalé par un panneau : « Les Fondrières. » Rendez-vous au [153](#).

358

Les épaisses toiles d'araignée vous collent au visage et aux mains tandis que vous descendez les marches. L'escalier débouche sur une vaste pièce en sous-sol, au milieu de laquelle est aménagé un bassin. Vous apercevez une étrange statue de marbre au bord de la pièce d'eau : elle représente une femme assise en tailleur, tenant entre ses mains une balance à plateaux qui oscillent légèrement au gré du courant d'air ; le visage de la statue est moitié d'un blanc porcelaine, moitié d'un noir basalte. Des voix aux accents brusques et de lourds bruits de pas résonnent à quelques mètres de là : on a dû vous voir entrer... Vous avez peu de temps devant vous, il faut décider et agir vite ! Allez-vous entrer dans le bassin (rendez-vous au [53](#)), faire pencher la balance vers la gauche (rendez-vous au [29](#)) ou la faire pencher vers la droite (rendez-vous au [397](#)) ?

359

A l'instant même où vous parvenez à bloquer la trappe, un Démon de la Lune s'infiltré de justesse et plonge vers vous tous crocs et griffes dehors.

DÉMON DE LA LUNE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [212](#).

360

Une dizaine de tentacules s'enroulent en claquant comme des fouets autour de votre taille et vous attirent avec force au fond de la rivière, où vous attend un triste sort...

361

Deux villageois, larges comme des armoires à glace, vous passent le nœud coulant autour du cou. Votre voix vibre avec l'énergie du désespoir, tandis que vous suppliez en criant qu'on vous laisse parler aux Anciens du village. Une vieille femme se détache alors de la foule : « Il n'y a pas d'anciens, ici, bou-gonne-t-elle, il n'y a qu'une ancienne et c'est moi ! On m'appelle la Sage. Qu'as-tu à dire pour ta défense ? » Vous vous lancez alors dans un grand discours sur le Bien et le Mal, vous efforçant de prouver par vos démonstrations philosophiques que vous n'êtes pas un suppôt des Enfers. Lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre inférieur ou égal à votre total actuel de NOIRCEUR, rendez-vous au [13](#). Sinon, rendez-vous au [321](#).

362

Quelques kilomètres après avoir quitté Darmort, vous entendez des bruits de galop et vous vous cachez aussitôt derrière un chêne : par les temps qui courent, on peut faire de mauvaises rencontres sur les routes... Effectivement, l'escouade qui surgit au bout d'une ou deux minutes n'est guère rassurante : ce sont huit Squelettes armés de larges épées, à cheval sur des montures zombies... Ils s'arrêtent net à l'endroit où vous avez quitté la route, et l'un d'eux descend de cheval pour examiner la chaussée de plus près. Votre cœur se met à battre la chamade : pourvu qu'il ne trouve pas votre piste ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [178](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [132](#).



362 *Huit Squelettes armés de larges épées
chevauchent des créatures zombies.*

363

Vous voici dans une pièce au milieu de laquelle s'élève un escalier en colimaçon. Allez-vous gravir ce dernier (rendez-vous au [56](#)) ou passer à nouveau la porte par laquelle vous êtes entré ici (rendez-vous au [68](#)) ?

364

Vous montez l'escalier et poussez la trappe. Vous voici dans un petit couloir. Sur votre droite une porte fermée, laissée sans surveillance, et sur votre gauche une voûte surmontant une porte entrouverte. Un rai de soleil passe par cette dernière, révélant une sortie. Enfin ! Vous approchez à pas prudents... et apercevez alors avec un pincement au cœur trois Valets-Démons, debout dans la pièce, juste devant une porte-fenêtre. A en juger par l'éclat rougeâtre de leurs prunelles, ils sont en communication télépathique avec leur maître, Zmurr. Allez-vous ouvrir la porte sur votre droite (rendez-vous au [323](#)) ou entrer par la porte entrouverte, sous la voûte, et attaquer les Valets-Démons (rendez-vous au [116](#))?

365

Vous avez ouvert la bonne porte, mais vous n'êtes pas encore tiré d'affaire. Par où allez-vous passer maintenant ?

Le Cercle	Rendez-vous au 50
L'Heptagone	Rendez-vous au 15
L'Hexagone	Rendez-vous au 196
Le Pentagone	Rendez-vous au 39
Le Carré	Rendez-vous au 11
Le Triangle	Rendez-vous au 167

366

La peste, comme chacun sait, est une maladie extrêmement douloureuse... mais que dire des affres que connaissent les malheureuses victimes de la peste démoniaque ? C'est cette dernière qui ravage Laperdun et sa région, et vous découvrez avec effroi que la souffrance physique n'a pas de limites. C'est avec soulagement et reconnaissance que vous accueillez la mort qui vient bientôt vous délivrer...

367

Les Orques vous dévisagent quelques secondes, en proie à une grande perplexité, le visage déformé par le violent effort de réflexion qu'ils sont en train de fournir. Au bout de quelques secondes, un déclic se fait dans leurs cervelles : vous ne parlez vraiment pas comme un sbire de Zmurr ! Vous êtes donc un imposteur... qu'il faut éliminer ! Parvenus à cette conclusion, ils se jettent tous les trois sur vous. Rendez-vous au [179](#).



368

L'épée à la main, vous vous élancez au grand galop vers le coche, un vieux chariot tiré par une haridelle boiteuse... Deux paysans, assis à l'avant, vous regardent approcher avec effroi. Quand vous parvenez à leur hauteur, vous entendez des gémissements qui proviennent de l'arrière du chariot. « Laisse-nous passer ! Nous n'avons plus rien ! s'exclame un des hommes avec un accent de désespoir dans la voix. Les

Démons nous ont déjà tout pris ! » Vous rengainez Foudre Nocturne, au grand soulagement des deux paysans. Celui qui vous avait adressé la parole, mis en confiance, s'enhardit alors : « Tu parais honnête et valeureux, dit-il, peut-être pour-ras-tu nous aider ? Notre village a été attaqué par une armée de Démons, et notre compagnon - il fait un geste vers l'arrière du coche - est gravement blessé. Saurais-tu le soigner ? » Si vous maîtrisez le Don de Guérison, rendez-vous au [33](#). Sinon, les paysans vous expliquent qu'ils fuient vers le sud car leur région, le Nord, est envahie par des armées de Démons qui massacrent et détruisent tout sur leur passage ! Ils vous déconseillent fortement de vous hasarder là-bas, mais vous n'avez pas le choix : vous êtes presque sûr, maintenant, que vos parents sont détenus dans le Nord, aussi renoncez-vous à rendre visite à Zerlina pour continuer sur la route du nord. Vous prenez congé des paysans et éperonnez Feu-de-Dieu. Rendez-vous au [142](#).

369

Soudain, le regard de l'Œil Torve se pose sur vous et vous vous écroulez au sol comme une poupée de son. Vous avez l'horrible sensation que toutes vos forces vous ont abandonné d'un coup et vous n'arrivez même pas à remuer un orteil ! Quelques atroces secondes s'écoulent. Soudain, deux grosses mains velues vous empoignent à bras-le-corps et vous traînent jusqu'à la tour. A travers un brouillard, vous reconnaissez la silhouette pataude d'un Orque. Avec la brutalité qui caractérise son espèce, il vous jette par terre, dans une petite cellule au pied de la tour. « Ha ! Ha ! ricane-t-il. On te tient, maintenant ! C'est l'vieux Vitreux qui va être content... C'est que tu parais tendre à point ! Ha ! Ha ! Ha ! » Sur ces paroles réjouissantes, il vous assène un grand coup de poing dans le ventre en s'esclaffant de plus belle. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Pendant que vous vous tordez de douleur, il vous dépouille de tout votre équipement, ne vous laissant que vos vêtements, puis vous ligote et vous abandonne à votre triste sort. Êtes-vous encore en vie ? En ce cas, ressaisissez-vous, Chasseur de Démons : il faut à tout prix vous enfuir d'ici ! Sachez toutefois que, si vous êtes amené à vous battre, vous serez handicapé de 1 point d'HABILETÉ car vous n'avez plus d'épée (votre total d'HABILETÉ regagnera, bien sûr,

son niveau dès que vous aurez retrouvé une arme; n'oubliez pas, le cas échéant, de la réajuster). Mais avant toute chose, vous devez vous libérer de vos liens. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [290](#). Si vous êtes *Malchanceux*, *Tentez votre Chance* à nouveau. Si vous êtes encore *Malchanceux*, rendez-vous au [138](#). Sinon, rendez-vous au [290](#).

370

Grumont vous regarde avec des yeux agrandis par l'effroi, tandis que les tentacules s'élancent de plus en plus haut. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes - *Chanceux*, rendez-vous au [299](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [360](#).

371

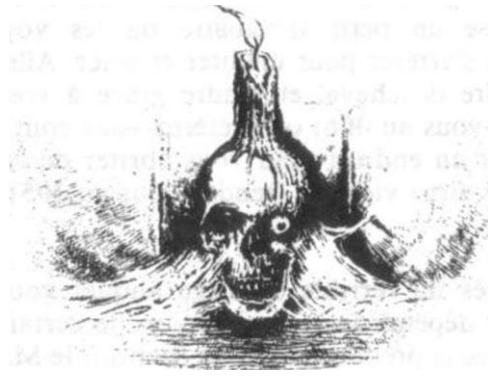
Courageusement, vous brandissez votre épée et abattez la lame de toutes vos forces sur le Crâne de pierre qui vole en éclats ! Les débris fusent en tous sens, propulsés par les forces magiques qui s'échappent. Pendant quelques instants, une étrange lueur vous enveloppe ; quand elle se dissipe, vous sentez que vos pouvoirs magiques se sont renforcés. Effectivement, cette expérience vous a conféré la maîtrise d'un Don supplémentaire (choisissez celui que vous souhaitez et cochez-en la case correspondante sur votre *Feuille d'Aventure*). Mais, soudain, vous sentez les parois de la grotte trembler : la vague d'énergie qui a renforcé vos pouvoirs affecte aussi cette grotte ! Plus question de vous y abriter: elle risque de s'effondrer d'un instant à l'autre ! Vous ressortez en courant et reprenez une fois de plus la route de Bouzainville. Rendez-vous au [58](#).

372

Magrand se met maintenant à psalmodier des formules magiques. Vous dégainez alors lestement votre épée et vous attaquez le Nécromant sans lui laisser le temps d'achever son sortilège !

MAGRAND HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [293](#).



373

A peine vous êtes-vous installé que vous apercevez du coin de l'œil un personnage revêtu de noir qui s'introduit discrètement dans la taverne. Abandonnant sa vaisselle, Crapouillard se précipite vers l'individu et le conduit à une petite salle, à l'arrière de l'établissement. Vous avez juste le temps de remarquer que le visiteur est un Orque bossu. Allez-vous suivre les deux lascars dans la petite salle (rendez-vous au [393](#)) ou préférez-vous boire votre verre tranquillement (rendez-vous au [251](#))?

374

Vous courez aussi vite que vos jambes vous le permettent, vous efforçant de ne pas songer à toutes les malheureuses victimes enfermées dans le bâtiment que vous abandonnez à leur triste sort... Vous venez d'essuyer une cuisante défaite, et elle n'est due qu'à une hypertrophie de votre instinct de conservation, autrement dit à un égoïsme qui vous a rendu aveugle aux misères d'autrui ! Votre conscience s'alourdit de 2 points de NOIRCEUR. Sans un regard vers le village, vous vous engagez sur la route du nord. Au bout de trois kilomètres environ, vous parvenez à un ruisseau ; un radeau, en fort bon état, gît sur la berge, visiblement abandonné. Si vous le mettiez à l'eau, songez-vous, vous pourriez descendre le ruisseau jusqu'à la Mercaule, qu'il doit logiquement rejoindre à l'est de Neubourg. Vous n'auriez alors plus qu'à emprunter la Mercaule pour arriver à Darmort. Voulez-vous emprunter cet itinéraire fluvial (rendez-vous au [223](#)) ou préférez-vous continuer à pied, le long de la route (rendez-vous au [229](#))?

375

Vous brandissez vaillamment l'objet sacré, mais l'Abomination s'approche à pas lourds, vous l'arrache des mains et la brise en mille morceaux ! (n'oubliez pas de rayer la Croix de votre *Feuille d'Aventure*). Si vous maîtrisez le Don occulte du Voile Noir, voulez-vous y recourir, maintenant, pour prendre la fuite grâce à l'invisibilité ? En ce cas, rendez-vous au [49](#). Si vous préférez affronter l'Abomination, rendez-vous au [65](#).

376

Vous allez entrer dans le coche quand vous sentez, plus que ne voyez, quelque chose remuer derrière vous. D'un bond rapide, vous faites volte-face. Trop tard ! Une lame fine et acérée se plante dans votre bras... Rendez-vous au [171](#).

377

Vous n'avez aucun mal à déchiffrer les inscriptions: sous le cadran rouge il est écrit «ALIMENTATION », sous le cadran bleu « VIDANGE » et sous le vert « ADDITIF ». Souhaitez-vous tourner le Cadran Rouge (rendez-vous au [213](#)), le Cadran Bleu (rendez-vous au [239](#)), le Cadran Vert (rendez-vous au [315](#)) ou aucun des trois ? En ce dernier cas, vous sortez de la pièce par là où vous êtes entré, car il n'y a aucune autre issue : rendez-vous au [272](#).

378

Il y a au moins une trentaine de villageois dans la salle, tous en train de discuter avec véhémence, mais votre entrée jette un froid subit : aussitôt, chacun se tait et baisse les yeux, comme pris d'un intérêt soudain pour le fond de sa chope... Quant à Harak, l'aubergiste, il attrape un chiffon et se met à essuyer un verre avec une énergie farouche. Mais que se passe-t-il donc ? Vous êtes d'habitude plus * que bienvenu, ici, mais aujourd'hui on vous rejette comme un chien galeux ! Vous apercevez Darnault, votre camarade d'enfance, de l'autre côté de la salle ; il paraît aussi mal à l'aise que les autres, certes, mais au moins

ne fuit-il pas votre regard. Allez-vous: le rejoindre et lui adresser la parole (rendez-vous au [244](#)) ; commander à boire à Harak, dans l'espoir d'engager la conversation avec lui et d'en retirer quelques informations (rendez-vous au [67](#)) ; quitter la taverne pour rendre visite au prêtre du village (rendez-vous au [353](#)) ?

379

Vous voici dans une pièce aux murs jaune vif qui présente trois portes. Laquelle allez-vous franchir : la porte sud (rendez-vous au [47](#)), la porte est (rendez-vous au [124](#)) ou la porte ouest (rendez-vous au [152](#))?

380

Ce Temple était jadis dédié aux Divinités du Bien mais, hélas, il a été profané, comme l'attestent les caractères démoniaques gravés sur le linteau de pierre. Si vous maîtrisez le Langage-Démons et que vous souhaitiez y recourir pour déchiffrer ces inscriptions, rendez-vous au [146](#). Sinon, allez-vous entrer dans le Temple (rendez-vous au [216](#)), gagner le bassin (rendez-vous au [344](#)) ou explorer le Palais de Justice (rendez-vous au [66](#)) ?

381

Quand vous vous réveillez, le lendemain matin, le chaland a déjà atteint les abords de Neubourg. Mais que s'est-il donc passé, ici ? Une épaisse couche de mousse verdâtre recouvre les eaux de la rivière ; quant aux berges, ce ne sont plus que de noires étendues de terre brûlée, désertes, où se dresse çà et là une maison en ruine... « Par tous les dieux ! s'exclame Grumont. C'était donc vrai ! J'avais entendu dire qu'une armée de Démons faisait des raids au sud des Monts-Dents-de-Scie, mais ça, jamais je n'aurais imaginé une horreur pareille ! » Comme il s'apprête à faire demi-tour sur le conseil de Vargoule, vous décidez de dévoiler votre identité et votre mission. Les deux vous écoutent gravement puis hochent la tête : certes, c'est au péril de votre vie, mais vous devez en effet tout faire pour arrêter Zmurr, à commencer par libérer Neubourg de sa terrible malédiction. Grumont dirige alors sa péniche vers la jetée, hier grouillante de joyeux marinières et de

portefaix, aujourd'hui morte et désolée ; et vous sautez d'un bond hors du chaland, exhortant les bateliers à repartir au plus vite. Soudain, la planche du môle vole en éclats à vos pieds, cédant sous la pression de gigantesques tentacules qui jaillissent de l'eau en se tordant comme des serpents affamés, formant une barrière grouillante entre le chaland et vous. Allez-vous courir à toutes jambes vers le centre du village (rendez-vous au [291](#)), affronter les tentacules en combat (rendez-vous au [62](#)) ou essayer de les éviter d'un bond pour regagner la péniche (rendez-vous au [370](#)) ?

382

Quand il vous entend prononcer le nom de Magrand, le jeune homme fait un bond en arrière et l'effroi décompose brusquement son charmant visage. « Tu... tu... veux voir Magrand ? » bafouille-t-il d'une voix blanche. Là-dessus, il prend ses jambes à son cou, sans même attendre votre réponse. Vous voilà, tout seul, perplexe et désespéré. Vous errez longuement dans les rues du village, mais soudain une forte clameur vous fait sursauter. Vous apercevez alors une bande de villageois, armés de fourches et de piques, qui se ruent vers vous en gesticulant, menés par le jeune homme. « Le voilà ! le voilà ! s'exclame ce dernier.

C'est lui, l'ami de Magrand ! » Il vous suffit d'un coup d'œil pour remarquer que les routes qui mènent hors du village sont barrées par des hommes. Qu'allez-vous faire : tenter de dissiper ce malentendu (rendez-vous au [60](#)) ou fuir en courant par l'un de ces sentiers peu engageants qui s'enfoncent dans les marais (rendez-vous au [259](#)) ?

383

Le Démon est obligé d'obéir à Zerlina, mais il trouve le moyen de ruser en donnant sa réponse en Langage-Démons, dont vous ne comprenez pas un traître mot... Rendez-vous au [161](#).

384

Vous vous écroulez au sol, mortellement blessé. A travers les brumes de l'agonie, vous voyez Zmurr se tordre de douleur puis disparaître dans un nuage de fumée, banni du monde des humains. A leur tour, les Sorciers de l'Enfer s'évanouissent, laissant derrière eux leurs robes noires, ridicules petits tas de chiffons dispersés au sol. Vos parents se précipitent à vos côtés et vous prennent les mains, s'efforçant d'adoucir vos derniers instants par leur présence et leur affection : vous êtes en train en effet de mourir mais votre sacrifice n'aura pas été vain. Vous avez triomphé, Chasseur de Démons ! Voici Zmurr et ses horribles sbires repoussés dans leurs champs démoniaques ; le monde des hommes est à nouveau libre ! Votre courte vie touche à son terme, mais votre gloire ne fait que commencer... Vous rassemblez vos dernières forces pour rassurer vos parents et leur dire de ne pas se sentir coupables pour ce qui s'est passé, puis vous fermez les yeux. Votre âme s'envole, les dieux seuls savent vers où.

385

La trappe donne sur un étroit boyau avec des échelons de fer. Vous vous y glissez rapidement, la rabattant sur vous pour ne pas attirer l'attention d'éventuels gardes, puis vous commencez à descendre dans la semi-obscurité. Au bout d'une ou deux minutes, vous arrivez à un long couloir. La partie qui s'étend à votre gauche est large et bien éclairée, tandis que, sur votre droite, le couloir est sombre et va en se rétrécissant. Allez-vous prendre sur la gauche (rendez-vous au [101](#)) ou sur la droite (rendez-vous au [207](#)) ?

386

Un sourire moqueur se dessine sur les lèvres du Sorcier tandis qu'il passe alors la main devant vos yeux. La pièce disparaît : vous voici maintenant en suspension dans un champ magnétique s'étendant hors du continuum terrestre. Autour de vous, six grandes portes flottent dans l'air, reliées à des couloirs biscornus. Sous vos yeux, elles s'entrecroisent en un étrange et incessant ballet, conservant toutefois leurs formes spécifiques. Vous remarquez, en effet, qu'elles affectent



386 Vous voici en suspension dans un champ magnétique où flottent de grandes portes.

chacune la forme d'une figure géométrique : un cercle, un heptagone, un hexagone, un pentagone, un carré et un triangle. Au milieu de cette constellation brille une clé phosphorescente enchâssée dans une sphère d'énergie. Vous êtes dans la geôle du Sorcier des Enfers. Pour vous enfuir, un seul moyen : vous emparer de la Clé de l'Espace et ouvrir l'ultime porte. Vous essayez d'approcher de la sphère d'énergie, en vain : plus vous avancez, plus elle s'éloigne, et vous comprenez alors que le seul accès à la clef est l'une des portes. Notez le numéro de ce paragraphe sur votre *Feuille d'Aventure* puis choisissez la porte que vous souhaitez franchir. Pour ce faire, rendez-vous au paragraphe qui vous est indiqué plus bas. Si vous avez choisi une mauvaise porte, vous vous en rendrez tout de suite compte car vous vous retrouverez à un paragraphe qui n'a rien à voir avec votre situation présente. Vous ne pourrez alors pas tenir compte des instructions qui s'y trouvent, mais devrez revenir ici pour choisir une autre porte. Quand vous aurez trouvé la bonne porte, cela vous sera indiqué sans ambiguïté possible, mais vous ne serez pas encore parvenu à destination car le texte vous invitera à choisir une porte suivante. Chaque fois que vous ferez un mauvais choix, vous devrez revenir ici, mais attention : vous n'avez droit qu'à deux tentatives de fuite ! Autrement dit, si votre choix vous ramène à ce paragraphe une troisième fois, vous ne pourrez plus tenter de vous échapper et vous serez piégé ici pour le restant de vos jours, condamné à une mort lente et cruelle : la faim et la soif ! Que la Chance soit avec toi, Chasseur de Démons ! Pour ouvrir :

Le Cercle	Rendez-vous au 365
L'Heptagone	Rendez-vous au 166
L'Hexagone	Rendez-vous au 341
Le Pentagone	Rendez-vous au 118
Le Carré	Rendez-vous au 58
Le Triangle	Rendez-vous au 312

387

L'effort que vous vous imposez est si violent que vos lèvres saignent, tandis que vous prononcez les terribles paroles en Langage-Démons qui seules peuvent interrompre le Rituel Démoniaque. Vous sentez votre âme s'alourdir de 1 point de NOIRCEUR, mais votre sacrifice n'est pas vain : le contre-sortilège opère instantanément. Aspiré par un puissant vortex magique, l'Abomination disparaît pour toujours du champ magnétique terrestre ! Abasourdis, le Mage-Démon et vous-même demeurez immobiles quelques secondes, mais vous vous ressaisissez brusquement quand la créature se réveille de sa stupeur pour vous attaquer avec une rage décuplée par la haine !

MAGE-DÉMON HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 9 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [144](#).

388

« Pitié ! Pitié ! supplie maintenant Crapouillard, décomposé par la peur. Je vais tout te dire ! C'est pas de ma faute, c'est Magrand, l'horrible sorcier des Fondrières ! C'est lui qui m'oblige ! Tous les mois, il me paie pour que je drogue mes clients, et son serviteur, l'ignoble Orque vient les chercher... Il s'en sert pour ses rituels de magie noire, il paraît qu'il parle aux Démons ! Mais je n'y peux rien, moi ! Il m'a menacé de me tuer, si je refusais ! Mais je te jure, je ne le ferai plus ! Je vais quitter l'auberge, je vais partir vers le sud ! Ne me tue pas, je te promets de partir ! » Allez-vous épargner ce triste sire (rendez-vous au [301](#)) ou mettre fin à ses jours (rendez-vous au [350](#)) ?

389

Grumont, le batelier, vous invite à prendre vos aises à bord de son chaland et vous présente ses deux compagnons de voyage : son fils Palinn, un garçon d'une dizaine d'années, et Vargoule, une vieille femme au regard incisif et troublant. Toute la journée, vous descendez la Mercaule, et le voyage se déroule paisiblement. En début d'après-midi, vous passez au nord d'une région marécageuse que vous identifiez grâce à votre carte : ce sont les marigots du lieu-dit Les

Fondrières. Comme le soir tombe, Grumont s'attelle aux fourneaux et de sympathiques effluves chatouillent bientôt vos narines. Mais, soudain, résonne un cri perçant : Palinn vient de tomber à l'eau ! Déjà les eaux bouillonnantes de la Mercaule l'entraînent... Il faut agir, et vite ! Allez-vous plonger pour ramener la garçon à bord (rendez-vous au [160](#)), lui lancer une amarre (rendez-vous au [92](#)) ou croiser les doigts en priant le ciel que l'enfant sache nager (rendez-vous au [17](#))?

390

Voyant que vous ne vous décidez pas à partir, deux des villageois perdent patience et s'élancent vers vous. Vous allez devoir les affronter tous les deux en même temps !

HABILETÉ ENDURANCE

Premier VILLAGEOIS	5	5
Second VILLAGEOIS	6	5

Si vous êtes en vie au terme du premier Assaut, rendez-vous au [341](#)

391

Au bout de quelques kilomètres, vous parvenez à un grand pont en bois qui enjambe la Mercaule. Vous le franchissez pour poursuivre votre route vers le nord. Peu à peu, le jour décline. Il fait maintenant nuit, mais vous êtes encore loin de Darmort. Vous apercevez soudain la lumière vacillante d'une torche, dans une clairière à quelques mètres de la route. De là proviennent également des incantations gutturales. Voulez-vous aller voir de quoi il retourne (rendez-vous au [198](#)) ou préférez-vous passer votre chemin et chercher un endroit où vous passerez la nuit, avant de repartir vers Darmort demain matin (rendez-vous au [24](#)).

392

Au centre de la pièce se dresse un grand Barbarium Démoniaque, sinistres orgues faites d'os de dragons... Le Barbarium joue une marche funèbre, qui s'accorde étrangement avec l'écho lointain d'un glas d'église. Allez-vous écouter cette musique quelques instants dans l'espoir qu'elle vous livre un indice quelconque (rendez-vous au [14](#)), inspecter le Barbarium de plus près (rendez-vous au [120](#)) ou quitter la pièce (rendez-vous au [199](#)) ?

393

Vous traversez discrètement la salle et gagnez l'entrée de la petite pièce masquée par un rideau. Au moment où vous allez entrer, Crapouillard ressort et vous toise d'un regard peu amène, tout en rabattant lestement le rideau. Vous avez eu tout de même le temps de balayer la pièce du regard : un cagibi sombre sans autre porte et sans fenêtre, où sont entassés des tonneaux de bière et des canettes - mais où ne se trouve absolument personne ! Où est donc passé l'Orque ? Vous n'avez guère le temps de résoudre cette énigme car l'aubergiste vous demande d'une voix rogue, en pianotant nerveusement sur le manche de son gourdin : « Qu'est-ce que tu veux, toi ? » Vous répondez d'un ton pincé que vous aviez l'intention de lui commander un digestif mais que son accueil glacial vous en a coupé l'envie... Gêné, Crapouillard s'excuse gauchement puis vous raccompagne à la grande salle. Qu'allez-vous faire, maintenant : vous retirer dans votre chambre (rendez-vous au [15](#)) ou tenter d'engager la conversation avec des clients de l'auberge ? En ce cas, préférez-vous aborder le vieillard en haillons (rendez-vous au [115](#)), le jeune homme taciturne (rendez-vous au [314](#)) ou la guerrière balafmée (rendez-vous au [145](#)) ?

394

Un léger bruissement vous alerte : il y a quelqu'un -ou quelque chose ! - qui rôde dans cette maison ! Si vous maîtrisez l'Intuition-Démons et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [90](#). Sinon, rendez-vous au [139](#).



395

Au bout de quelques minutes, vous plongez soudain le pied dans un trou gluant. Vous avez beau tirer sur votre cheville, impossible de la dégager de ce borbier ! Une poche de gaz explose à moins de un mètre de vous et la fumée verdâtre et nauséabonde vous prend à la gorge et vous aveugle. Quand elle se dissipe enfin, vous vous rendez compte avec effroi que vous vous êtes enfoncé sans le sentir dans le trou : vous avez maintenant de la boue jusqu'au genou ! Lentement, implacablement, le marais vous aspire... Dans quelques instants, il se refermera sur vous et vous irez grossir les rangs des victimes anonymes dont les cadavres nourrissent la glaise du marigot.

396

Vous avez ouvert la bonne porte, mais vous n'êtes pas encore tiré d'affaire. Par où allez-vous passer maintenant ?

- | | |
|--------------|------------------------------------|
| Le Cercle | Rendez-vous au 193 |
| L'Heptagone | Rendez-vous au 211 |
| L'Hexagone | Rendez-vous au 279 |
| Le Pentagone | Rendez-vous au 342 |
| Le Carré | Rendez-vous au 229 |
| Le Triangle | Rendez-vous au 302 |

397

Une lumière chaude et douce s'élève alors des eaux du bassin et vous nimbe d'une aura magique : vous sentez, soudain, toute votre fatigue glisser de vos épaules comme un vieux manteau qu'on abandonne. Vos blessures se cicatrisent instantanément et votre total d'ENDURANCE remonte à son *niveau de départ* \ Les rayons magiques brillent de plus en plus fort, et vous êtes obligé de fermer les yeux. Quand vous les rouvrez, quelques secondes plus tard, vous vous retrouvez en pleine forêt, sur une piste sablonneuse ! Rendez-vous au [245](#).

398

Vous venez de traverser le miroir... et découvrez une scène qui vous glace d'épouvante ! Vos malheureux parents sont ficelés dos à dos, au milieu d'un cercle de chandelles magiques ; derrière eux, trois sinistres Sorciers des Enfers siègent à une longue table en bois de chêne, sur le dessus de laquelle est planté un poignard au manche ouvragé. Les trois créatures de l'Au-delà se concentrent autour de trois objets : une boule de cristal, un livre relié en cuir et une Pyramide d'Os. Vous voyez vos parents vous appeler avec désespoir, mais leurs voix ne franchissent pas le cercle magique qui les tient prisonniers. Et, comble de l'horreur, sur une estrade qui surplombe la pièce, voici Zmurr, juché sur un grand trône ! L'Ignoble a pris sa forme favorite, celle d'un Démon à quatre bras. D'une main griffue, il porte à ses lèvres un calice plein de sang qu'il repose ensuite en vous toisant d'un regard brûlant de haine et de mépris. « Bienvenue dans ma tour, Chasseur de Démons ! persifle-t-il du bout de sa langue fourchue. Grâce à toi, je vais pouvoir parachever mes plans ! Eh oui, stupide petit héros, tu es tombé dans mon piège ! Car il fallait à tout prix que tu viennes ici de ton plein gré, sans quoi le sortilège que je veux accomplir ne pourrait pas agir... C'était la condition indispensable, celle qui me paraissait la plus difficile à remplir ! Merci pour ta naïveté, jeune dandin ! Il a suffi que je t'appâte, et te voici qui accours ! Et maintenant, je vais faire entrer en synergie le pouvoir des Sorciers des Enfers, l'énergie vitale de tes parents et la force de ton âme. Écoute-moi, et tremble, Chasseur de Démons : par cette alchimie unique, je vais faire exploser les limites de la magie noire et réaliser l'irréalisable ! Je vais créer une passerelle entre les



398 Vos parents sont ficelés dos à dos
au milieu d'un cercle de chandelles magiques.

champs magnétiques démoniaques et le champ magnétique de la Terre ! Mes armées de Démons n'auront plus qu'à envahir ta planète... d'ailleurs tu as pu remarquer que j'avais déjà envoyé quelques troupes préparer le terrain. Bientôt, l'invasion sera totale et impitoyable, et je régnerai pour toujours sur les humains ! Ha ! Ha ! Ha ! Quelle joie de voir ta mine décomposée par la peur, petit héros ! » Vous avez pâli, en effet, car jamais vous n'auriez pu imaginer une telle horreur, vos maîtres de la Citadelle des Saints Guerriers vous ayant toujours affirmé qu'il était impossible d'ouvrir ainsi un portail entre deux dimensions cosmiques. Il faut à tout prix arrêter Zmurr ! S'il arrive à accomplir cet horrible exploit, le chaos gagnera le monde entier ! Pour vaincre le Prince-Démon, vous devez soit le tuer sous sa forme terrestre, soit trouver la pierre magique qui lui permet de rester dans le champ magnétique de la Terre : si vous détruisez ce joyau, il explosera et Zmurr sera repoussé dans sa dimension démoniaque, mais sachez encore que vous risquerez de périr dans l'explosion. Zmurr se lève maintenant et s'approche en contractant ses griffes ; vous comprenez qu'il veut vous tuer pour s'emparer de votre âme ! Vous n'avez pas le choix, il faut vous battre ! A chaque Assaut de ce terrible duel, vous avez le choix entre trois stratégies : affronter le Prince-Démon, lui jeter une Fiole d'Eau Bénite ou vous dérober à ses coups pour tenter de détruire un des objets qui sont dans la pièce, dans l'espoir d'y trouver le Joyau de Zmurr.

Tactique du combat

Quand vous affrontez le Prince-Démon, rappelez-vous qu'avec ses quatre bras, il peut vous attaquer deux fois de suite par Assaut ; l'Assaut se déroule donc exactement comme si vous aviez affaire à deux adversaires à la fois, dotés tous deux du même total d'HABiLETÊ (si vous parvenez à frapper Zmurr à deux reprises au cours du même Assaut, il n'est blessé qu'à la première fois). Par ailleurs, seuls les coups portés par une épée Tue-Démons peuvent blesser ou tuer Zmurr; si vous vous battez avec une arme normale et que vous remportiez un Assaut, cela signifie simplement que vous n'êtes pas blessé : Zmurr ne pâtit aucunement de votre coup. Inutile de dire, dans ces conditions, qu'il est vain d'attaquer Zmurr avec une arme normale ! Si vous

maîtrisez le sortilège du Voile Noir et que vous souhaitez y recourir pour attaquer le Prince-Démon sous le couvert de l'invisibilité, rendez-vous au [278](#).

ZMURR HABILITÉ: 14 ENDURANCE: 25

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [400](#).

Tactique de l'Eau Bénite

Si vous jetez une Fiole d'Eau Bénite à Zmurr, lancez deux dés : avec un nombre égal ou inférieur à votre total d'HABILITÉ, vous avez visé juste et la Fiole s'écrase à la figure du Démon, l'éclaboussant d'Eau Bénite. Lancez alors à nouveau un dé : le chiffre obtenu correspond au nombre de points que Zmurr perd sous la brûlure du saint liquide. Si les deux dés vous indiquent un nombre supérieur à votre total d'HABILITÉ, vous avez mal visé et la Fiole s'écrase au sol. Au moins avez-vous empêché le Prince-Démon de vous blesser au cours de cet Assaut.

Tactique de la traque au Joyau

Soyez bien conscient, quand vous consacrerez un Assaut à détruire un objet, que Zmurr en profitera pour tenter de vous frapper en traître. Pour détruire :

Les chandelles Rendez-vous au [111](#)

Le calice Rendez-vous au [284](#)

La boule de cristal Rendez-vous au [77](#)

Le poignard Rendez-vous au [355](#)

Le livre Rendez-vous au [210](#)

La Pyramide d'Os Rendez-vous au [273](#)

Vous ouvrez sans bruit la porte de votre chambre et descendez l'escalier sur la pointe des pieds. La grande salle est déserte et sombre. Vous tâtonnez dans le noir à la recherche d'une porte qui donne sur l'arrière de l'auberge. Mais un violent coup s'abat soudain sur votre nuque. Avant de perdre connaissance, vous entendez un ricanement, puis une voix rauque : « Bien joué, la brunette ! » Rendez-vous au [9](#).

Zmurr pousse soudain un horrible cri de rage : un vortex magique se forme devant lui pour l'aspirer et le repousser dans son univers démoniaque. «Ce n'est pas fini, Chasseur de Démons ! persifle-t-il d'une voix vibrante de haine. Je parviendrai à nouveau à franchir la barrière et je me vengerai ! » Le vortex disparaît du champ magnétique terrestre en un tourbillon de fumée noire et un grand silence se fait alors dans la pièce. L'emprise du Prince-Démon sur la Terre se désagrège instantanément. Les Sorciers des Enfers ont, eux aussi, disparu et seules subsistent leurs robes noires, réduites à des tas inertes sur le plancher. Mais vous savez bien, cependant, que vous n'avez gagné qu'une bataille : le Prince-Démon aura un jour les moyens de revenir et, tôt ou tard, il reviendra... A vous d'être vigilant et de vous tenir prêt à repousser à nouveau l'Ignoble dans ses territoires maudits ! La Terre est maintenant libérée des forces démoniaques, et vous ferez tout pour qu'elle le demeure ! Vos parents se jettent sur vous et vous embrassent avec effusion, fous de joie de vous revoir vivant. Réunis dans la prière, vous rendez tous trois grâce à Dieu. Mais, soudain, des chants et des rires vous tirent de votre recueillement : de partout, des femmes, des hommes et des enfants accourent pour vous acclamer ! Vous avez sauvé vos parents et libéré Titan ! Une fois de plus, vous vous êtes montré à la hauteur de votre surnom, le Chasseur de Démons !

