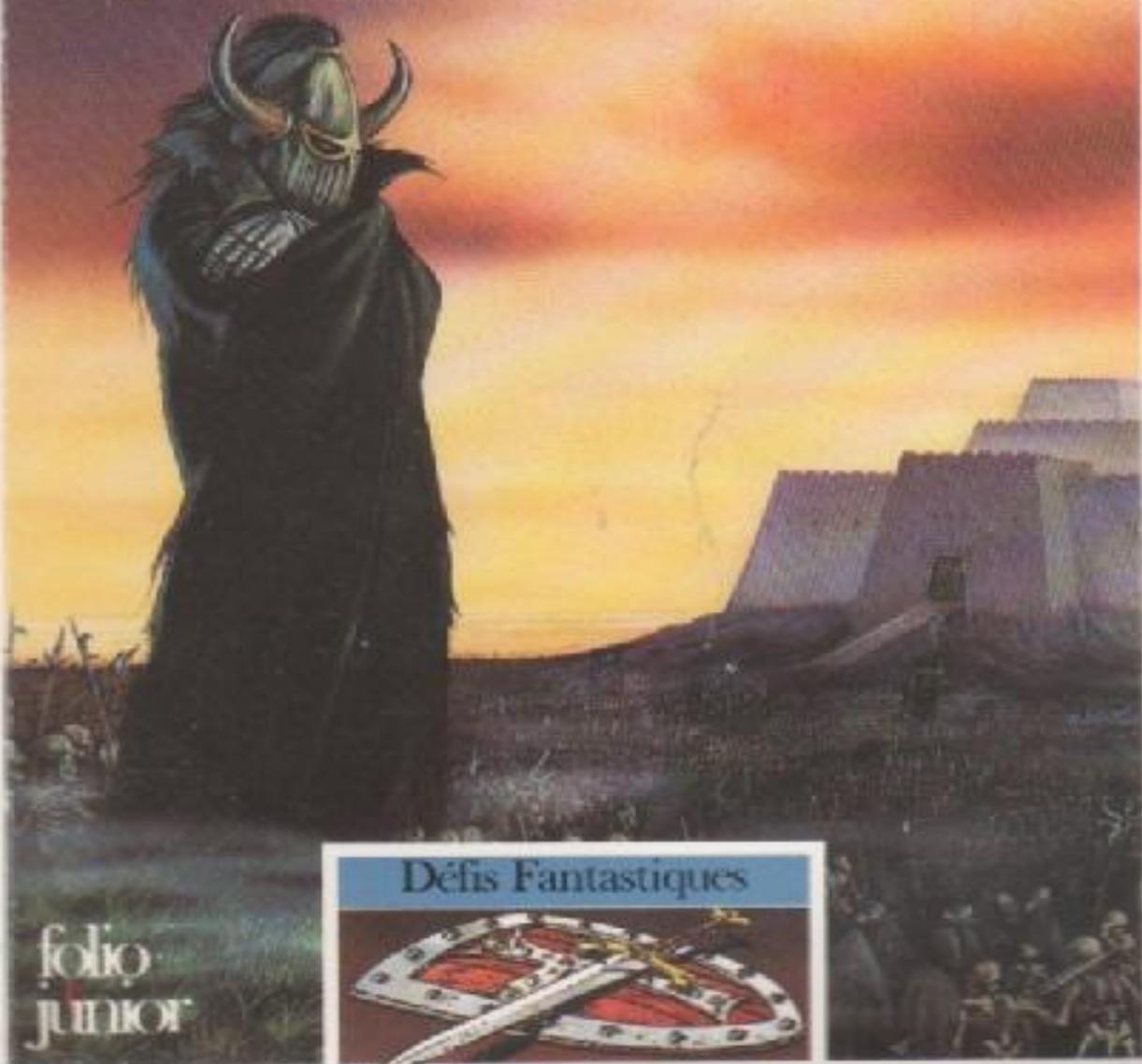


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

Le Repaire des Morts Vivants



Défis Fantastiques

folio
junior



Dave Morris et Jamie Thomson

Le Repaire des Morts Vivants

Défis Fantastiques/43

Traduit de l'anglais par Nicolas Grenier

Illustrations de David Gallagher



Gallimard

Sommaire

Comment combattre	
Les Morts Vivants de Mortis de Balthor	9
Feuille d'Aventure	11
Risque d'Alerte	12
Détermination	13
L'Ile de la Flèche Noire	20
Carte	26
L'Aventure	27

Comment combattre les Morts Vivants de Mortis de Balthor

Avant de vous lancer dans cette aventure, il vous faut d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Vous avez en votre possession une épée et une cuirasse, ainsi qu'un sac contenant des provisions (nourriture et boissons) pour le voyage. Afin de vous préparer à votre quête, vous vous êtes entraîné au maniement de l'épée et vous vous êtes exercé avec acharnement à accroître votre endurance. Les dés vous permettront de mesurer les effets de cette préparation en déterminant les points dont vous disposerez au départ en matière d'HABILETÉ et d'ENDURANCE. En pages 10 et 11, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* que vous pourrez utiliser pour noter les détails d'une aventure. Vous pourrez inscrire dans les différentes cases vos points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE. En outre, dans vos combats contre les Vampires, deux autres facteurs vont intervenir : votre Détermination et le Risque d'Alerte. Nous vous conseillons de noter vos points sur cette *Feuille d'Aventure* avec un crayon ou, mieux, de faire des photocopies de ces deux pages afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau



La Feuille d'Aventure

HABILETÉ

Total
de départ =

ENDURANCE

Total
de départ =

CHANCE

Total
de départ =

DÉTERMINATION

RISQUE D'ALERTE

PIÈCES D'OR

ÉQUIPEMENT

NOTES



CASES DES RENCONTRES AVEC UN ADVERSAIRE

Habileté =
Endurance =

Habilité, Endurance et Chance

Vos points d'HABILETÉ reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat ; plus votre total d'HABILETE est élevé, mieux c'est. Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre forme physique et votre habileté à résister aux coups et aux blessures ; plus votre total d'ENDURANCE sera élevé, mieux vous saurez faire face aux diverses agressions. Si jamais votre total d'ENDURANCE tombe à zéro, cela signifie que vous êtes mort : il ne vous restera plus qu'à refermer le livre... puis à le rouvrir pour recommencer une nouvelle aventure ! 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.

Risque d'Alerte

Si vous parvenez à pénétrer dans la Citadelle de Brûlesang, vous aurez à éviter les patrouilles des Morts Vivants de Mortis. Votre Risque d'Alerte représente votre aptitude à passer inaperçu ou non. Il comptabilise la quantité de bruits et d'agitation que vous pouvez commettre et qui sont susceptibles d'attirer sur votre personne l'attention des sentinelles mortes vivantes. Vous

devrez noter et tenir à jour votre Risque d'Alerte sur votre *Feuille d'Aventure*. Lorsque vous pénétrerez pour la première fois dans la Citadelle, votre Risque d'Alerte sera égal à zéro ; à partir de cet instant, les moments où vous devrez augmenter ou diminuer ce total de départ vous seront indiqués au fil du texte et de vos péripéties.

Détermination

Les Morts Vivants sont, comme leur nom l'indique, des créatures qui furent jadis vivantes, et dont, après la mort, la force vitale a été ranimée par le pouvoir de la nécromancie. Ils ne sont donc ni morts ni vivants, et inspirent une terreur indicible aux communs mortels. Les Morts Vivants créés par la sorcellerie de Mortis sont tout particulièrement effroyables, aussi vous faudra-t-il *Tester votre Détermination* en lançant les dés pour savoir si la panique vous clouera sur place ou non lorsque vous leur serez confronté. Lancez un dé et ajoutez 5 au chiffre obtenu. Le résultat représente votre total de départ de DETERMINATION. Il vous sera demandé de *Tester votre Détermination* à plusieurs reprises au cours de votre aventure (chaque fois que vous devrez faire face aux Morts Vivants).

Vous devrez alors procéder exactement de la même façon que pour *Tenter votre Chance* (voir plus bas), sinon qu'il vous faudra déduire 1 point de votre total de DETERMINATION si les dés vous sont défavorables et si, donc, vous êtes *Déterminé*. Si, en revanche, les dés vous sont favorables, vous devrez ajouter 1 point à votre total de DETERMINATION. Votre DETERMINATION pourra dépasser son *total de départ*, mais elle ne devra en aucun cas être inférieure à 2 ni supérieure à 12.

Les conséquences d'un succès ou d'un échec dans ce test de DETERMINATION dépendent des circonstances de la rencontre. En règle générale, plus nombreux seront les Morts Vivants que vous rencontrerez à un moment donné, plus ces conséquences promettent d'être fâcheuses si vous avez le malheur d'échouer en *Testant votre Détermination*. Car s'il est parfois possible de maîtriser sa peur lorsqu'on doit s'expliquer avec un ou deux Morts Vivants, même les plus braves d'entre les braves se voient submerger par une terreur atroce s'il leur faut affronter une nuée de ces monstres répugnants, une terreur si abjecte que bien peu sont capables de la réprimer.

Combats

11 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 approche spécifique, il vous faudra mener le combat comme suit :

Tout d'abord, vous inscrivez les points d'HABILETE 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. Lancez deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au nombre obtenu. Ce total vous donnera sa *Force d'Attaque*.

2. Lancez deux dés pour vous-même et ajoutez au nombre obtenu vos propres points d'HABILETE. 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 *Force u 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 18).
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 18).
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 18).
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).

Fuite

N'oubliez pas que vous devez soustraire 1 point à votre total de CHANCE chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

Combats avec plus d'une Créature

Vous serez parfois, lors de certaines rencontres, confronté à plusieurs créatures. Tantôt vous les affronterez l'une après l'autre, tantôt vous devrez

les combattre toutes à la fois ! Dans le premier cas, vous appliquerez 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. Dans le second cas, vous serez mis 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 sera parvenue à vous blesser, vous infligeant ainsi la perte de 2 points d'ENDURANCE.

Équipement

Vous commencerez votre aventure avec un équipement réduit au strict minimum, mais vous

aurez la possibilité d'acquérir des objets supplémentaires en cours de route. (Vous commencez cette aventure avec une carte d'une partie de la région que vous allez explorer et un anneau doté de pouvoirs qui vous seront décrits au cours de l'aventure.) Vous êtes armé d'une épée et revêtu d'une armure de cuir. Un havresac contient vos provisions, vos pièces d'or et tout objet que vous jugeriez utile de ramasser en cours de route.

Comment rétablir votre Habileté et votre endurance

Habileté

Votre HABILITE 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'HA- BILETE, selon que vous détenez un avantage stratégique ou que vous êtes handicapé pour quelque raison. A moins d'instructions spécifiques, votre total d'HABILITE 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 cours de votre aventure, vous aurez l'occasion d'acquérir des Provisions. N'oubliez pas alors de les 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 se trouvait déjà à son maximum. Veillez à tenir à jour l'état de vos Provisions en ajoutant ou 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.

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 un point de votre total de CHANCE chaque fois que vous *tente: 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 0. vous serez systématiquement *malchanceux* ! Réfléchissez donc bien avant de *Tenter votre Chance*. quand vous n'êtes pas contraint de le faire - a savoir en cours de combat.

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 : libre à vous de faire appel à votre CHANCE quand bon vous semblera - à vous de choisir, on ne vous le proposera pas - 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 qu'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. Au début de votre aventure, vous ne disposez d'aucun équipement mais vous aurez certainement l'occasion d'acquérir divers objets en cours de route. N'oubliez pas, alors, de les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*.

L'Ile de la Flèche Noire

Votre voyage vous a conduit jusqu'à l'Ile de la Flèche Noire, à l'est de Khul. Arrivé à bon port, le prestigieux Régiment du Tigre Blanc a été ravi d'accueillir en son sein un mercenaire de votre réputation, et si ses officiers recruteurs ont un peu toussé lorsque vous leur avez indiqué le montant de la solde que vous exigiez en regard de vos exceptionnels états de service, ils l'ont finalement accepté sans marchander, à votre grande satisfaction. Mais c'est aujourd'hui que votre engagement touche à sa fin... et que vos ennuis commencent. Alors que vous achevez de boucler votre paquetage avant de quitter Port Fanal, un messenger hors d'haleine vient vous avertir que vous êtes convoqué par les Triumvirs - le Conseil des Trois qui gouverne l'Alliance Varadienne. Vous le suivez sans hésiter et arrivez bientôt à la porte de la salle du Conseil,

devant laquelle le vieux Général Hubald fait les cent pas en vous attendant

La mine sombre et la moustache frémissante, le vieux briscard entreprend de vous exposer la situation pendant que vous attendez que les Triumvirs vous reçoivent. « Bon. tu n'es pas d'ici, mon petit gars, mais j'imagine que ton petit séjour parmi nous t'aura permis d'en apprendre un peu sur le pays, déclare-t-il de sa voix bourrue. Tu dois savoir que les États-Cités qui forment l'Alliance Varadienne sont les postes avancés de la civilisation face à ces foutus Pirates de l'Ile du Sang. Nos flottes tiennent en échec ces chiens de Pirates du chaos, comme elles l'ont toujours fait depuis des siècles. Seulement voilà, tout ça pourrait être remis en cause. » Avant que le Général Hubald ait pu vous en dire plus, vous êtes introduit dans la salle du Conseil. Les Triumvirs sont absorbés dans l'étude d'une chatoyante image en relief qui flotte au centre de la pièce, représentant un archipel d'îles en forme de V majuscule émergeant d'une mer d'un bleu azuré. Il ne vous faut pas longtemps pour comprendre qu'il s'agit là d'une carte stratégique de l'archipel de la Flèche Noire, suscitée par quelque charme. Après un bref échange de politesses, l'un des Triumvirs vous désigne un point rouge sur le

rivage de l'île la plus orientale. « Voici où se trouve la Citadelle de Brûlesang », dit-il avant de vous tendre un petit rouleau de parchemin, en ajoutant : « Et voici le dernier rapport du Gouverneur Braxis. Comme vous allez le constater, il éclaire d'une lueur quelque peu sinistre les récents événements qui s'y sont déroulés. » Sans un mot, vous prenez le rapport en question et vous le déchiffrez.

La Citadelle de Brûlesang tombera bientôt. Les unités que j'ai envoyées examiner les étranges lueurs dans le ciel au-dessus du village de Me ne la sont maintenant revenues. Les soldats se sont avancés jusqu'en vue des murailles, mais ils ont refusé de répondre à nos signaux. J'ai envoyé un messenger vers eux. mais il est vite revenu, tremblant de terreur. Il a pu s'approcher assez près des hommes pour voir que leurs visages étaient gris comme des masques d'épouvante et que leurs yeux avaient le regard fixe des Zombies ! Au lieu de leurs anciens étendards de bataille, ils arborent désormais des bannières noires en lambeaux - funestes symboles de la peste. A l'instant où j'écris ces mots, leur campement commence à s'agiter. Les soldats se rassemblent et les gens des villages affluent autour du camp, comme hypnotisés. Je peux apercevoir un homme vêtu d'une armure

d'argent ternie qui semble les commander. Il leur donne maintenant l'ordre d'avancer. ils sont trop nombreux. la petite garnison qui me reste dans ta Citadelle ne pourra les retenir que quelques heures. Je vais envoyer ce rapport par pigeon voyageur, en espérant qu'il ne sera pas abattu par les archers ennemis. Désormais, il ne me reste plus qu'à me saisir de mon épée et à monter sur les remparts pour le dernier combat. Je regrette de toute mon âme d'avoir failli dans ma tâche. Mes Seigneurs.

*Votre dévoué vassal, Braxis,
Gouverneur de la Citadelle de Brûlesang.*

« Un homme courageux..., déclarez-vous sans autre commentaire aux Triumvirs. Mais savez-vous autre chose sur ce mystérieux guerrier en armure d'argent, et sur la façon dont il a pu prendre le contrôle des soldats de Braxis? »
« Tout cela est, hélas, d'une sinistre évidence ! répond l'un des Triumvirs. Bannières noires de la peste et armure d'argent terni sont les signes distinctifs du Seigneur Mortis de Balthor: l'homme qui fut jadis le tyran de Sable Rouge et tenta de conquérir les provinces orientales de notre nation. Les forces unies de toutes les armées varadiennes ne furent alors pas de trop pour venir à bout de sa menace, car il était aussi

puissant nécromancien qu'habile seigneur de la guerre, et on disait de lui qu'il utilisait les cadavres de ses ennemis vaincus pour former les rangs de son armée... » Interloqué, vous vous tournez vers le Général Hubald en ouvrant des yeux ronds. « Comment se fait-il que je n'aie jamais entendu parler de ce Mortis ? lui demandez-vous. Et puis, que je sache, l'archipel n'a connu aucune guerre depuis des siècles ! » « C'est exact, réplique-t-il. Tout cela s'est déroulé il y a deux cents ans. Mortis fut tué au combat et enseveli sous une stèle de granit noir près du village de Brisetombe. Mais on dirait bien qu'il est parvenu à sortir de son tombeau pour prendre sa revanche... » Comme un seul homme, les Triumvirs approuvent ses paroles d'un grave hochement de tête. « En ce moment même, il est en train de changer en Morts Vivants les habitants de l'Ile du Sable Rouge, poursuit l'un d'entre eux. Ce monstre est l'incarnation du Mal, un mal qui va dévorer notre empire du Bien comme une tumeur cancéreuse si on ne l'éradique pas. Mais pour ce faire, il nous faut une lame tranchante, et cette lame, c'est vous ! » L'entretien achevé, le Général Hubald vous conduit sans délai au port, où un navire prêt à lever l'ancre vous attend déjà. En dépit de son âge avancé, le Général est un vieillard ingambe,

et vous éprouvez, non sans quelque étonnement, quelque difficulté à suivre son pas véloce. En chemin, il vous explique que si les Triumvirs ont choisi de confier cette périlleuse mission à un homme seul, c'est parce que l'essentiel des forces militaires de l'Alliance Varadienne est engagé dans une lutte à mort contre les hordes des Pirates de l'Ile du Sang. « Ce qui veut dire que tu ne devras compter que sur toi-même, mon gars, vous prévient-il avec une franchise qui vous va droit au cœur. Mais il y a une autre raison, poursuit-il. Qu'on parvienne à éliminer Mortis, et toute sa maudite armée de Zombies sera neutralisée au même instant. Et ce genre de mission, les Triumvirs ont pensé qu'un guerrier solitaire, capable et décidé, aurait plus de chances de la mener à bien que tout un corps d'armée. Tu saisis ? » Vous saisissez. Arrivés au bateau, Hubald vous présente au capitaine qui vous attendait en haut de la passerelle, puis il vous accompagne jusqu'à votre cabine pour vous donner ses dernières instructions. Refermant la porte du modeste réduit qui vous abritera durant la traversée, il vous donne une cane de l'Ile du Sable Rouge ainsi qu'un anneau de Communication. « L'anneau te permettra de nous joindre par télépathie si tu as besoin d'informations ou de conseils. Mais attention. Pile du Sable Rouge

n'est pas la porte à côté et, à cette distance, tu ne pourras t'en servir que pour un nombre limité d'appels, alors ne l'utilise pas à tort et à travers ! » (Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que votre anneau de Communication possède une capacité de trois appels.) A cet instant, un long coup de sifflet résonne sur le pont, annonçant que le navire est paré à appareiller. Après vous avoir écrasé les phalanges de sa poigne de fer. Hubald s'apprête à sortir de la cabine et, en franchissant la porte, se retourne pour vous adresser une ultime recommandation. «N'oublie pas, mon gars, grogne-t-il d'une voix sourde, si jamais tu n'arrives pas à éliminer ce damné Mortis avant que son armée de Morts Vivants parvienne à faire sa jonction avec les Pirates, nous pourrons faire nos prières ! Tu tiens nos vies à tous entre tes mains, ne l'oublie jamais ! » « Soyez sans crainte, mon Général », répliquez-vous sur un ton martial en passant l'anneau de Communication à votre doigt. « Je renverrai le Seigneur Mortis au fond du tombeau qu'il n'aurait jamais dû quitter. » Sur ces mots, vous observez mutuellement un ultime garde-à-vous, et ce n'est que lorsqu'il a tourné les talons et disparu dans la coursive que vous ajoutez pour vous-même : «... Ou c'est moi qui finirai six pieds sous terre... » Car vous savez que seul un

plein succès peut vous garantir la fortune que les Triumvirs vous ont promise. Et maintenant, rendez-vous au 1.





Après une semaine de traversée sans incident, votre petit voilier atteint Port-en-Vase. Port-en-Vase est une vieille ville délabrée qui a connu jadis la prospérité mais touche aujourd'hui le fond de sa décadence. Le port est peu profond et encombré d'une telle épaisseur de vase que les navires de fort tonnage ne peuvent y accéder, ce qui explique son nom et son manque de prospérité. Cependant, le capitaine de votre frêle esquif n'éprouve aucune difficulté à se glisser dans l'anse pour vous déposer à terre. Puis, après vous avoir fait des adieux succincts, il s'empresse de reprendre la mer, visiblement désireux de rentrer à bon port. Les rares passants que vous rencontrez en vous enfonçant dans la cité vous jettent des regards suspicieux, mais l'aspect général de Port-en-Vase semble indiquer que l'endroit a surtout souffert du déclin de son commerce plutôt que des hypothétiques ravages des hordes de Morts Vivants de Mortis, peut-être parce qu'il est encore trop éloigné de la Citadelle de Brûlesang pour avoir été touché à son tour. Du moins pour l'instant. Il n'empêche que Port-en-Vase a presque l'air d'une ville

fantôme, où seules quelques rares boutiques et un nombre encore plus réduit de tavernes témoignent d'une quelconque activité humaine. Si vous voulez entrer dans l'une de ces tavernes pour essayer de glaner les bruits qui courent, rendez-vous au [41](#). Si vous préférez quitter Port-en-Vase sans plus tarder, rendez-vous au [21](#).

2

Vous arrivez en vue de la Citadelle en milieu d'après-midi. Vous vous attendiez bien à rencontrer quelques difficultés pour franchir les douves qui l'entourent, mais vous découvrez maintenant que sur le flanc de la colline qui surplombe l'édifice, un barrage a été élevé sur un goulet de la rivière afin d'en détourner le cours. Le flot qui alimentait les douves se retrouve ainsi réduit à l'état d'un filet d'eau, si bien que la Citadelle est désormais entourée par un fossé fangeux. Dans la chaleur moite de cet après-midi d'été, de noirs essaims de moustiques bourdonnent à la surface des eaux stagnantes dont les exhalaisons fétides vous soulèvent le cœur. Si vous pensez que c'est un bon moment pour faire votre rapport au Général Hubald, et si votre anneau de Communication possède encore assez d'énergie magique pour vous le permettre, rendez-vous au [126](#). Sinon, vous vous dirigez

vers le portail et le corps de garde de la Citadelle (rendez-vous au [228](#)).

3

Cette fois, les collines se dressent sur votre gauche tandis que vous suivez la piste poussiéreuse qui vous ramène à Port-en-Vase. Lorsque vous arrivez à la porte de la ville, les gardes semblent quelque peu surpris de vous revoir. Comme vous passez, l'un d'eux étouffe une bordée de jurons et vous voyez un joli tas de Pièces d'Or changer de mains. Sans même leur accorder un regard de mépris, vous traversez la ville et vous vous engagez sur la route qui descend vers le sud. Rendez-vous au [61](#).

4

Vous invoquez le pouvoir de l'anneau, mais il s'évanouit de votre doigt sans autre effet. Il vous semble juste percevoir un murmure à peine audible porté par le vent du soir: «Pas contre celui-là, infortuné mortel. Même nous, nous avons peur d'affronter un tel ennemi ! » Désarmé, vous ne pouvez que maudire la lâcheté de ces Fées inconstantes alors que l'arme de Mortis s'abat avec une force terrible sur votre flanc. Sous la violence du choc, vos côtes se brisent dans un craquement sinistre, et l'atroce vague de douleur et de nausée qui déferle dans votre corps vous fait défaillir. Retranchez 4

points de votre total d'ENDURANCE et, si bien sûr vous êtes toujours en vie, retournez au [250](#) pour essayer de la défendre.

5

Poussant la porte de l'auberge, vous pénétrez dans une salle chaude, confortable et bien éclairée. Un alléchant fumet de bonne cuisine mêlé à de savoureux parfums d'excellentes bières vous montent aux narines. Mais l'odeur qui vous frappe immédiatement et recouvre toutes les autres est celle de l'ail, car à toutes les portes et les fenêtres de rétablissement sont suspendus d'abondants colliers de gousses d'ail fraîches. Il y a une dizaine de clients dans la salle, lesquels font une drôle de tête lorsque vous entrez. Mais lorsque vous pénétrez dans la lumière et qu'ils réalisent que vous n'avez rien d'un Mort Vivant, ils semblent retrouver un certain calme. Cependant, votre œil averti ne manque pas de remarquer que quelques lames sont sorties de leurs fourreaux. L'aubergiste, un imposant gaillard pourvu d'une panse rebondie, accourt vers vous en se dandinant entre les tables, sa face rubiconde fendue d'un sourire torve. « Bienvenu, étranger, bienvenu à l'Auberge des Joyeux Morts..., postillonne-t-il avec empressement. Euh... du Repos du Voyageur, je voulais dire... Je préfère plutôt ce nom-



5 *L'aubergiste accourt vers vous, sa face rubiconde fendue d'un sourire torve.*

là, par les temps qui courent. Bon , peu importe, prenez un siège et je vous apporte une chope de bière et une assiettée de ragoût. La bière, c'est moi qui l'offre - j'essaie de la liquider sans traîner, vu que je compte bien prendre mes cliques et mes claques et filer d'ici un de ces quatre matins, et sans traîner, pour sûr ! Sinon, c'est 1 Pièce d'Or pour le ragoût et la chambre. » Sur ce, il s'en retourne vers la cuisine d'un air affairé. Accoudé à votre table, vous balayez la salle d'un œil discret. Dans un angle, un soldat dont l'uniforme est recouvert d'un vieux justaucorps de cuir douteux contemple le fond de sa chope de bière. Il y a en lui quelque chose de sombre et d'inquiétant qui ne vous plaît guère. A une autre table, trois fermiers vous observent avec des mines renfrognées. Plus loin, un personnage encapuchonné et vêtu d'une robe noire est assis dans un coin sombre. Vous ne pouvez distinguer son visage ni ses mains, mais votre sixième sens perçoit l'étrange aura qui enveloppe cet inconnu. Enfin, à la table la plus proche de la vôtre se tient un marchand d'âge moyen flanqué de deux gardes du corps, des barbares nordiques à en juger par leur aspect. A peine avez-vous fini de détailler l'assistance que le marchand, un homme de haute taille et étonnamment mince pour un membre de cette

corporation, vous invite fort civilement à vous joindre à lui. A cet instant, le tavernier reparait dans la salle et dépose une solide chope de bière devant vous avant de retourner s'affairer derrière son comptoir. Allez-vous vous asseoir à la table du marchand et engager la conversation (rendez-vous au [64](#)), tenter plutôt de lier conversation avec les fermiers (rendez-vous au [135](#)). ou préférez-vous essayer de tirer les vers du nez de l'aubergiste (rendez-vous au [34](#)) ?

6

«Chouette alors, voilà encore de la viande fraîche pour ma jolie petite hache ! » beugle l'Ogre, un abominable monstre difforme tout en muscles et en poils, pourvu d'une tête de bouledogue. Empoignant sa monstrueuse hache à deux mains, il la fait tournoyer avec une aisance terrifiante en bavant de joie comme un gros chien stupide. L'Orque, de son côté, laisse échapper un ricanement atroce en tapotant d'un air sadique la lame en dents de scie de son sabre d'abordage. Vous devez affronter ces deux aimables créatures en même temps.

	HABILETE	ENDURANCE
OGRE	7	10
ORQUE	7	7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [62](#).

7

Nul ne vous voit prendre pied sur la dunette du vaisseau Pirate. A quelques mètres, vous pouvez apercevoir la barre et l'ouverture d'une échelle descendant probablement vers la cabine du capitaine. En contrebas, vous voyez au milieu du pont principal une autre écoutille, plus large, qui s'enfonce vers les ponts inférieurs. Allez-vous maintenant rendre une petite visite au capitaine (rendez-vous au [119](#)), ou tenter de descendre dans les entrailles de la galère pour libérer les prisonniers (rendez-vous au [314](#))?

8

Si effrayantes soient-elles, vous sentez que ces apparitions ne peuvent vous faire le moindre mal. Refusant de vous laisser impressionner, vous leur assénez quelques funeux coups de taille et, dans un gémissement d'outre-tombe, elles s'évanouissent dans les airs aussi vite qu'elles étaient apparues. La voie étant désormais libre, vous vous avancez vers l'autel. Rendez-vous au [303](#).

9

Vous vous glissez d'un pas furtif dans l'ombre du mur sud et vous vous dirigez vers les écuries. Les nombreux chevaux que vous pouvez bientôt apercevoir par les ouvertures du bâtiment vous indiquent qu'il est toujours utilisé. En

approchant, vous voyez une silhouette s'agenouiller sur les dalles qui pavent le sol de la cour près de la porte principale de l'écurie. L'inconnu racle le sol avec des gestes fébriles, comme pour effacer les traces du sang qui souille la pierre à cet endroit. Il a tout l'air d'un garçon d'écurie. Le croassement d'un corbeau résonne dans le silence de l'après-midi, lugubre. Allez-vous vous montrer en pleine lumière et vous diriger droit vers ce garçon d'écurie (rendez-vous au [24](#)), ou préférez-vous vous glisser à pas de loup vers lui en restant dissimulé dans l'ombre (rendez-vous au [122](#))?

10

Sans vous remarquer, le Crânassier vous dépasse en faisant résonner le pavé sous ses monstrueuses pattes osseuses. Vous pouvez maintenant jaillir de votre cachette pour l'attaquer par derrière (rendez-vous au [342](#)) ou rester dissimulé en attendant qu'il soit loin (rendez-vous au [217](#)).

11

En passant devant les deux corps, vous constatez que ce sont des miliciens du village, l'un tué d'une flèche en plein cœur, l'autre lardé de coups d'épées. Les laissant derrière vous, vous pénétrez dans le village où vous êtes accueilli par les hurlements plaintifs d'un

corniaud squelettique. A l'acre odeur de fumée qui irrite vos narines, se mêle la puanteur douceâtre de la mon. Vous ne rencontrez personne sur votre chemin, sinon quelques cadavres éparpillés le long des rues. La majeure partie d'entre eux appartiennent à des villageois, les autres à des assaillants vêtus de costumes étrangers. Des humains pour la plupart, sauf pour deux ou trois d'entre eux qui sont visiblement des Orques ou des Gobelins. A y regarder de plus près, il vous apparaît que ce sont des Pirates, soudards à la solde du Chaos, à en juger par leurs insignes. De toute évidence, Kelargo a été la cible d'un de leurs raids et ils l'ont mis à sac ; quant aux villageois qui n'auront pas été tués au cours des combats, ceux qui n'auront pu fuir auront été capturés et emmenés comme esclaves par les pillards. A ce moment, les éclats de voix montant d'une rue voisine vous font sursauter, et, retenant votre souffle, vous vous rendez compte que ces Pirates sanguinaires ont laissé quelques-uns des leurs sur place ! Allez-vous quitter le village pour explorer l'anse (rendez-vous au [383](#)) ou préférez-vous saisir l'occasion pour inspecter quelques-unes des grandes maisons du village (rendez-vous au [51](#)), la maison commune (rendez-vous au [131](#)) ou le temple (rendez-vous

au [171](#)), qui sont les seuls bâtiments dignes d'intérêt ?

12

«Oui. nous savons où se trouve sa tanière. Elle niche dans les collines, au fond d'un ravin tortueux et encaissé, répond Belar. Un coin sauvage, pas facile à trouver. Vous aurez sûrement besoin d'un guide pour vous y conduire. » « Eh bien, trouvez- m'en un », dites-vous. « Ben... l'ennui, c'est que je n'en connais pas un qui oserait aller dans les collines en ce moment, vous explique-t-il d'un air embarrassé. Ils sont tous terrorisés, pour ainsi dire. Et même pour 1 000 Pièces d'Or, y a pas un seul de nos guides qui voudra vous y mener, vous pouvez m'en croire ! » Laissant échapper un soupir de résignation, vous lui demandez de vous en dire un peu plus sur la bête en question. Rendez-vous au [361](#).

13

En approchant, vous découvrez que ce que vous aviez pris pour un cavalier est en fait un Centaure. Cette créature hybride possède un corps et des membres de cheval, surmontés d'un torse, de bras et d'une tête d'homme. Il tient une courte lance dans une main, un petit bouclier de l'autre, et vous remarquez plusieurs autres

javelines fixées par un harnais contre son flanc. Mais en dépit de ces moyens de défense, l'infortunée créature semble au bord de l'épuisement, serrée de près par trois Loups féroces qui accablent de cruels coups de dents ses jambes fléchissantes. Allez-vous jeter de la nourriture aux Loups en espérant les détourner de leur proie - à condition de pouvoir leur lancer au moins l'équivalent de 3 Repas (rendez-vous au [102](#)), ou préférez-vous les affronter (rendez-vous au [263](#)) ?

14

Peu soucieux de finasseries, vous enfoncez la porte d'un bon coup de pied et, ce faisant, vous déclenchez le mécanisme d'un piège destiné aux intrus dépourvus d'imagination. Un petit tonnelet de poudre explose sous votre pied, vous coûtant 4 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette fâcheuse surprise, vous vous retrouvez dans une cabine encombrée d'un fouillis inextricable. Du sol au plafond, elle est envahie de documents divers, de cartes et d'instruments de marine répandus sur le sol, de coffres débordant de trésors et de butin de toute sorte entassés un peu partout. Au milieu de tout ce fatras, le capitaine Jhezekhl, un nabot disgracieux affublé d'une face de rat et accoutré d'oripeaux criards, se redresse en fixant sur vous

deux petits yeux chafouins luisant de malveillance. « Kenavo, capitaine ! Besoin d'un petit mousse, peut-être? » lui dites-vous avec un large sourire, pour engager la conversation. « Un m... mousse ? Très drôle, vermine : mes gars ont bouffé l'demier y a quinze jours, et j'veis m'faire un plaisir de leur en offrir une nouvelle ration, chien d'espion ! » grince-t-il d'une voix haineuse. Sur ce, proférant une abominable bordée de jurons, il dégaine sa rapière et se rue sur vous. Rendez-vous au [294](#).

15

Poussant un terrifiant cri de guerre, vous chargez les Pirates tel un taureau furieux. Vous commettez là un acte d'une très grande bravoure, mais aussi d'une insondable stupidité. Car ils sont tout bonnement beaucoup trop nombreux pour un homme seul, si valeureux fût-il. Vous parvenez certes à massacrer un nombre appréciable de Pirates, mais lorsque les Chevaliers du Chaos daignent enfin venir se mêler aux réjouissances, vous ne tardez pas à tomber sous leurs coups vicieux, lardé par quelques douzaines de lames assoiffées de sang. Votre aventure s'achève ici.

16

En arrivant au bas de l'échelle, vous percevez un léger bruissement et un petit nuage d'une sorte

de fine poussière vous asperge le visage. Toussant, éternuant et pestant comme un beau diable, vous vous frottez les yeux avec ardeur quand une immense fatigue s'abat sur vous. En dépit de tous vos efforts, vous ne pouvez résister à l'irrépressible besoin de fermer les paupières qui s'empare de vous, et vous vous effondrez mollement au pied de "échelle, sombrant dans un profond sommeil. Lorsque vous vous éveillez, au bout d'un temps indéterminé, vous vous retrouvez seul dans une chambre souterraine éclairée par la flamme d'une torche fixée contre un mur. Son ameublement se compose en tout et pour tout d'un pupitre et d'une chaise, entourés de divers instruments et accessoires d'alchimie éparpillés sur le sol. A l'autre extrémité de la pièce, trois tunnels s'enfoncent dans l'obscurité, tandis que la lueur du jour se déverse par l'ouverture de la trappe qui s'ouvre au-dessus de votre tête. Allez-vous escalader l'échelle et quitter Noirsuaire (rendez-vous au [116](#)), prendre la torche et pénétrer dans le tunnel de gauche (rendez-vous au [162](#)), celui du milieu (rendez-vous au [323](#)), ou le tunnel de droite (rendez-vous au [287](#)) ?

Allumant une torche, vous vous glissez dans la sombre fissure. Après avoir franchi quelques

mètres, l'éclat de votre torche vous révèle que vous avez pénétré dans une antique construction, probablement ensevelie depuis des siècles, que le hasard d'un récent glissement de terrain vous a permis de découvrir! Vous constatez que vous vous tenez sur le seuil d'un porche gigantesque. Avant d'entrer, vous remarquez en baissant les yeux que le sol est incrusté de lettres de pierre rouge proclamant : « Temple de Lhyss, Déesse de la Chance et du Hasard ». Pénétrant dans la vaste salle voûtée qui forme le temple, vous pouvez distinguer au loin, droit devant vous, la vague silhouette d'une sorte d'autel. Sur votre droite et votre gauche, des rangées de colonnes cannelées longent les murs latéraux pour former de petits cloîtres. Face à vous, un large corridor de marbre mène à l'autel. Dans la lueur dansante de votre torche, vous pouvez voir quelque chose briller sur ce dernier. Allez-vous emprunter l'allée centrale pour vous diriger vers l'autel (rendez-vous au [103](#)), la colonnade de gauche (rendez-vous au [74](#)), la colonnade de droite (rendez-vous au [138](#)), ou préférez-vous quitter le Temple de Lhyss et poursuivre votre route (rendez-vous au [94](#)) ?

18

Observant la scène d'un œil indifférent, vous ne faites pas un geste pour empêcher Kandogor

d'égorger sa victime sans défense. Sa besogne achevée, vous constatez qu'il s'agissait d'une femme, ou, plus exactement, d'une Elfe. « Bizarre, murmure votre compagnon. Quoique j'aie entendu parler de certains Elfes qui sont passés au service du Mal. » « Bah, ce qui est fait est fait ! » concluez-vous avec philosophie. Quelques heures plus tard, le contact d'une froide lame d'acier sur votre gorge vous réveille en sursaut, juste à temps pour ouvrir les yeux et voir le visage ricanant de Kandogor se pencher sur vous. C'est là la dernière image que vous emportez de ce bas monde. Avec philosophie.

19

Pour atteindre le Menhir de la Pierre Sifflante, il vous faut traverser la bordure ouest des Bois de Shamdabag, une zone que ne contrôlent pas les Elfes des Bois. Dominant votre appréhension, vous vous enfoncez d'un pas décidé sous les hautes fronfaisons des chênes séculaires... et vous ne tardez pas à vous égarer dans le dédale de leurs troncs massifs. Après avoir perdu de longues heures en ours et détours, ce n'est qu'à l'approche du crépuscule que vous parvenez enfin à retrouver votre chemin. Une épaisse obscurité s'étend bientôt sur le sous-bois, vous contraignant à faire halte et bivouaquer pour la nuit. Allumant un petit feu, vous faites cuire

quelques rations puis, votre dîner achevé, vous vous allongez sur un lit de feuilles mortes et fermez les yeux... Soudain, un son étrange vous réveille en sursaut. Autour de vous, il fait toujours nuit noire. Tendrant l'oreille, vous percevez à travers le murmure de la forêt une plainte lointaine qui monte vers vous du fond de l'obscurité. Une plainte qui grandit, devient plus présente à chaque instant, évoquant avec une sinistre évidence le chant lugubre d'une meute de loups hurlant à la lune. Mais vous connaissez bien ces fauves, et ces hurlements ne sont pas ceux d'une meute de loups ordinaires, ils sont beaucoup plus bestiaux, plus féroces que tout ce que vous avez jamais pu entendre ! C'est alors que vous vous rendez compte avec un frisson d'horreur que la longue plainte se rapproche et que son timbre a changé. Quoi qu'elles puissent être, ces créatures ont flairé votre odeur et arrivent sur vous. Allez-vous prendre vos jambes à votre cou dans l'espoir de sortir de la forêt avant qu'elles ne vous rattrapent (rendez-vous au [55](#)), ou ranimer en hâte votre feu et tenter de résister sur place (rendez-vous au [95](#)) ?

20

Durant de longues heures, vous explorez la division sud-ouest du cimetière jusque dans ses moindres recoins... sans plus de succès. L'après-

midi touche désormais à sa fin, et Elindora se montre de plus en plus inquiète. « Nous devons à tout prix les trouver tant qu'il fait encore jour, insiste-t-elle d'une voix fébrile. Dès que la nuit tombera, ils sentiront notre présence et se mettront en chasse ! Nous ne pouvons nous permettre de laisser passer un jour de plus ! » Décidez-vous d'explorer le périmètre nord-est du cimetière (rendez-vous au [60](#)) ou le périmètre nord-ouest (rendez-vous au [170](#))?

21

Parvenu à la porte principale de Port-en-Vase, vous y trouvez des gardes scrutant les environs d'un regard aussi inquiet que si mille guerriers Zombies menaçaient à tout instant d'en surgir pour envahir la ville. Ce qui, tout bien considéré, pourrait fort bien se produire, jugez-vous en votre for intérieur. Alors que vous franchissez la porte en vous dirigeant vers la route principale qui s'éloigne de Port-en-Vase, vous entendez l'un de ces gardes murmurer à l'un de ses collègues : « Hé ! Ce cinglé-là, tu paries combien qu'on le verra jamais revenir? » Encouragé par ces paroles d'espoir, choisissez-vous de vous diriger vers le nord en prenant la route de Brisetombe (rendez-vous au [181](#)), vers le sud en traversant les collines (rendez-vous au

[61](#)), ou préférez-vous entrer en communication avec le Général Hubald (rendez-vous au [101](#))?

22

Au terme d'une longue marche, vous atteignez la Citadelle de Brûlesang sain et sauf. Mais à votre consternation, vous trouvez les lieux déserts. Vous avez mis trop de temps pour arriver à destination, un temps pendant lequel la flotte du Chaos est venue, puis repartie. En ce moment même, les legions de Morts Vivants de Mortis assaillent les forces de l'Alliance, dont la défaite est certaine. vous êtes encore en vie, mais votre quête se solde par un échec.

23

" Magnifique ! s'exclame Elindora. Demain, nous nous rendrons au cimetière pour chercher la crypte de Dame Lotmora et tenter de détruire les Vampires à la lumière du jour. Car si nous les attaquions de nuit, ils pourraient se révéler trop puissants. Maintenant, passez une bonne nuit, et rendez-vous en bas à l'aube. » Vous retrouvez Elindora devant l'auberge à l'heure même où les premiers feux du soleil surgissent au-dessus de l'horizon, jaillissant dans le ciel comme des doigts de lumière rose. Elle vous souhaite le bonjour, puis ajoute : « Si vous le désirez, je peux faire appel à ma magie pour renforcer votre capacité de résistance aux

pouvoirs des Morts Vivants. » Si vous acceptez qu'Elindora vous lance un charme, rendez-vous au [108](#). Si vous refusez. rendez-vous au [129](#).

24

Sortant de l'ombre, vous vous avancez vers le garçon. Au bruit de votre pas, il se retourne en sursautant et fixe sur vous deux yeux effarés de stupeur. Sans hésiter, il bondit sur ses pieds comme une balle, le visage transformé en un masque de pure terreur, et laisse échapper un glapissement inarticulé. Dans la seconde qui suit, il prend ses jambes à son cou et disparaît de votre vue avant que vous n'avez pu ouvrir la bouche pour tenter de le rassurer. Haussant les épaules, vous explorez l'écurie, qui se révèle bien entretenue et peuplée de nombreux chevaux. Ces derniers, s'ils sont visiblement bien soignés et biens nourris, font en revanche preuve d'une anormale nervosité. Ne voyant là rien d'autre qui soit digne d'intérêt, allez-vous maintenant traverser la cour pour gagner les baraquements qui bordent son autre côté (rendez-vous au [42](#)), ou vous diriger vers la porte du donjon (rendez-vous au [379](#))?

25

« Loués soient les dieux ! s'exclame la voix. Tu n'es pas un Mort Vivant ! » Puis, une torche s'enflamme, vous permettant de découvrir les



25 Derrière le pupitre se tient un vieillard à barbe grise, vêtu d'une robe bleu sombre.

lieux. Vous vous trouvez dans une chambre souterraine meublée en tout et pour tout d'un bureau et d'une chaise, entourés de divers accessoires et instruments alchimiques éparpillés sur le sol. A l'autre extrémité de la pièce, trois tunnels s'enfoncent dans l'obscurité. Derrière le pupitre se tient un vieillard à barbe grise, vêtu d'une robe bleu sombre ornée d'étranges symboles, l'air passablement effrayé. « Je m'appelle Lassamon et j'étais l'alchimiste du village. se présente-t-il. Quand Mortis a lancé ses Morts Vivants sur Noirsuaire. je suis allé me terrer dans ma cave, je l'avoue. Il faut dire que la seule vue de ces monstrueux Zombies me pétrifiait de terreur. Mais je suis maintenant parvenu à concocter une potion de Détermination grâce à laquelle je devrais pouvoir trouver le courage de sortir de mon trou pour tenter de m'échapper. Cependant, je suis en train de me dire que tous les Morts Vivants ont dû s'en aller, car. dans le cas contraire, comment diable aurais-tu pu parvenir jusqu'ici ? H Vous lui expliquez qu'il ne s'est pas trompé et qu'il n'a désormais plus rien à craindre, pourvu qu'il fonce ventre à terre jusqu'à Pon-en-Vase et embarque sur le premier bateau qui quittera l'île - si. du moins, il en reste un. « Merci de cet excellent conseil, mon noble ami ! » vous dit-il

d'une voix chaleureuse. Puis, vous voyez une lueur de cupidité enflammer ses prunelles sombres. « Mais, j'y pense, si je n'ai maintenant plus besoin de cette potion, peut-être te plairait-il de l'acquérir? » ajoute-t-il en extirpant des plis de sa robe une fiole emplie d'un liquide bleu vif. « Je veux bien te la céder pour 35 Pièces d'Or, mais pas une de moins. Éventuellement, j'accepterai de l'échanger contre un Objet Spécial, si tu en possèdes un qui puisse m'intéresser. » Allez-vous lui donner la somme d'or qu'il réclame pour cette potion si vous la possédez (rendez-vous au [225](#)), lui présenter les objets que vous avez récoltés (rendez-vous au [173](#)), lui sauter à la gorge et tenter de vous emparer de la potion de force (rendez-vous au [200](#)), ou décliner son offre et quitter Noirsuaire (rendez-vous au [116](#))?

26

Après avoir discrètement quitté la cabine du capitaine, vous vous glissez sans bruit par-dessus bord, nagez jusqu'au rivage et sortez de l'eau au-delà de la plage, sans avoir été aperçu de quiconque. Rendez-vous au [186](#).

27

Le Centaure vous rejoint au petit galop et déclame d'une voix précieuse : « Morbleu, je vous dois la vie. mon bon ami ! Ces gueux de

loups étaient sur le point de me dévorer du chef aux sabots, les rustres ! Mais si j'en peux croire votre bravoure et votre prestance, vous n'appartenez pas au commun des mortels bipèdes qui peuplent cette île, aussi ne me reconnaissez-vous point. Souffrez donc d'entendre, valeureux guerrier, que celui qui vous doit la vie n'est autre qu'un Ami des Elfes, un pieux serviteur des dieux du Bien - et vous en êtes un autre, à l'évidence! - bref, pour tout dire, le plus noble des notes des Bois de Shamdabag, Son Altesse Sérénissime Surirey en personne. Mais en de telles circonstances, foin de mondanités ! Appelez-moi donc Sire Surirey ainsi que le font tous mes amis. Et daignerez-vous peut-être maintenant m'apprendre à qui j'ai l'honneur et comment je puis m'acquitter de l'incommensurable dette dont me voilà à jamais redevable ?» Tandis qu'il reprend son souffle, vous vous présentez avec juste un peu plus de sobriété et vous lui exposez en quelques mots l'objet de votre mission, lui expliquant que vous devez vous rendre au plus vite à la Citadelle de Brûlesang. « Tudieu ! Sachez, mon ami, que je puis vous apporter une aide décisive dans l'accomplissement de votre excellente et ô combien louable quête. Car, pour vous prouvez ma gratitude, je fais, sur mon honneur, vœu de

vous servir de fidèle coursier jusqu'à son glorieux achèvement ! Grâce à ma légendaire vélocité, je peux vous affirmer sans vous en faire accroire qu'atteindre la Citadelle de Brûlesang ne sera que l'affaire d'un instant. Autant dire que le triste Sire Mortis peut d'ores et déjà se considérer comme mort... ou plutôt, mort et définitivement enterré, puisque il est notoire qu'il y a bien longtemps qu'il n'appartient plus au monde des vivants, ho, ho, ho ! Allons, valeureux commensal, posez votre séant sur mon échine et, hardi ! faisons sans plus tarder feu des quatre fers ! » Prenant place sur le dos de Sire Surirey, vous découvrez que le Centaure vous offre bien un mode de transport des plus rapides, mais vous ne tardez pas à vous demander si vous saurez faire preuve d'assez d'abnégation pour supporter jusqu'au bout la logorrhée qui jaillit sans trêve de son illustre bouche. Galopant à vive allure, il commence par vous narrer ses « plus hauts faits d'armes », dont le récit ne tarde pas à vous sembler quelque peu enjolivé... Rendez-vous au [202](#).

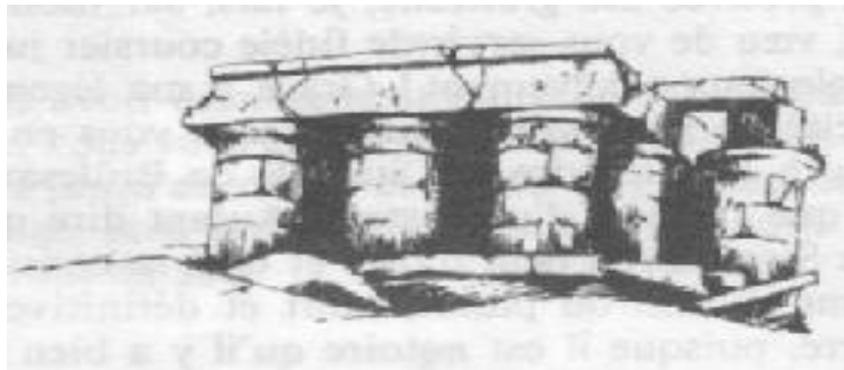
28

A travers les meurtrières qui s'ouvrent derrière lui, vous voyez avec horreur la dernière lueur du jour s'évanouir. « La nuit est tombée, grince Mortis d'une voix triomphante. Jamais tu ne

pourras me vaincre maintenant ! » Il est trop tard pour reculer : vous devez l'affronter.

SEIGNEUR HABILETE:11 ENDURANCE:20
MORTIS

Si vous sortez vainqueur de ce dernier combat, rendez-vous au [400](#).



29

Vous rampez avec précaution le long de la galerie, craignant à tout instant de faire craquer une latte du plancher. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [44](#). Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [204](#).

30

Franchissant les portes fracassées de Port Corps-Mort, vous pénétrez dans une assez vaste bourgade pourvue de vastes et longues rues bordées de nombreuses échoppes... toutes mortellement vides. La nuit est sur le point de tomber, et il va bientôt vous falloir trouver un endroit aussi sûr que possible pour bivouaquer. Mais, soudain, vous percevez un bruit étrange,

un bruit tait de sinistres craquements et de claquements sonores. Préférez-vous vous cacher dans une maison voisine pour y établir votre bivouac (rendez-vous au [242](#)), ou poursuivre votre exploration pour découvrir l'origine de ces sons étranges (rendez-vous au [337](#)) ?

31

Un peu plus loin, le corridor débouche sur une antichambre dont les murs s'ornent d'étendards de bataille en lambeaux. Face à vous, vous découvrez trois portes d'acajou couleur lie de vin, closes. Chacune d'entre elles porte un symbole grossièrement barbouillé sur son battant : sur celle qui se présente sur votre gauche, c'est un serpent venimeux, sur celle du milieu, une épée dressée, quant à la dernière porte, celle de droite, elle est décorée de la silhouette stylisée d'un chêne. Lorsque vous pénétrez dans la salle, vous vous figez sur place en découvrant la silhouette grotesque d'un nain bossu affalé contre un mur. Il semble assoupi, et son habit, formé d'un terne assemblage de pièces grises et noires, au lieu d'étoffes multicolores et bariolées, vous incite à penser qu'il s'agit du Fou du Seigneur Mortis en personne. L'extrémité de son sceptre de bouffon, posé entre ses jambes, est ornée d'un crâne de bois peint agrémenté

d'une mâchoire mobile. Si vous voulez le réveiller sans ménagement en lui appliquant sur la gorge la pointe de votre épée. rendez-vous au [77](#). Si vous préférez le réveiller en douceur pour lui demander votre chemin, rendez-vous au [233](#). Si vous estimez plus sage de le laisser dormir, vous pouvez poursuivre votre exploration des lieux en empruntant la porte de gauche (rendez-vous au [172](#)), la porte du milieu (rendez-vous au [376](#)), ou celle de droite (rendez-vous au [100](#)).

32

Fixant votre regard sur les pierreries enchâssées dans Panneau, vous vous concentrez sur le visage du Général. Au bout d'un petit moment, l'image de sa vieille face burinée surgit dans votre esprit. «Alors, quoi de neuf, docteur?» résonne dans votre esprit sa voix rocailleuse, vous envahissant d'une troublante sensation d'irréalité. En quelques phrases, vous lui exposez la situation. «Parfait, tu as agi pour le mieux, commente-t-il. Tout cela me semble clair. Le pilleur de tombe a certainement dû découvrir sa dépouille avec la Lance de Khâlamhyn encore plantée dans la poitrine. Ce sombre idiot l'a alors sans doute retirée, permettant ainsi au nécromancien de ranimer son corps. Ensuite, Mortis n'a sans doute eu aucun mal à régler son compte au pillard, et il en

aura fait un Zombie, rendu inerte par le pouvoir de la lance jusqu'au moment où tu l'a retirée de sa main. Surtout, conserve bien la Lance de Seiglihère, car c'est l'arme que doit le plus redouter cette charogne de Mortis. Maintenant, rappelle-moi quand tu auras d'autres nouvelles, et bonne chasse ' » Sur ces mots, la liaison avec Hubald s'interrompt (n'oubliez pas de diminuer d'un appel la capacité de votre anneau de Communication insente sur votre *Feuille d'Aventure*). Quittant la tombe, vous prenez la route qui ramène à Port-en-Vase. Rendez-vous au [3](#).

33

Presque incapable d'en croire vos yeux, vous parvenez sans difficulté à saisir l'ombre. il s'agit, en fait, d'un Manteau d'Ombre qui peut vous aider à vous mouvoir avec discrétion. Si vous vous trouvez dans les murs de la citadelle et qu'il vous est demandé c augmenter votre Risque d'Alerte d'un certain nombre, vous pourrez diminuer ce nombre de 1 point - mais vous ne pourrez le ramener à zéro si ce nombre ne dépassait pas 1 *{note : lorsqu'il vous est demandé d'augmenter votre Risque d'Alerte, vous devez dans tous les cas l'augmenter d'au moins 1 point}*). Rendez-vous au [350](#).

34

allant vous accouder au bar, vous faites signe au tavernier que vous voulez lui parler. Levant le nez de son comptoir, il vous adresse un hochement de tête nerveux. Allez-vous lui demander pourquoi toutes les ouvertures de l'auberge sont entourées de gousses d'ail (rendez-vous au [360](#)), ou qu'il vous explique pourquoi il a l'intention de « prendre ses cliques et ses claques et filer d'ici » (rendez-vous au [390](#))?

35

Vous débouchez la fiole d'Elixir de Lhyss et avalez son contenu. Au premier abord, vous lui trouvez un goût assez agréable, quoique un peu amer. Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [154](#). Si vous obtenez 3 ou 4, rendez-vous au [308](#). Si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au [275](#).

36

Filant comme une flèche, vous tentez de rattraper le garçon. Mais en franchissant le coin de la maison, vous vous retrouvez nez à nez avec trois individus repoussants que vous identifiez sans délai comme des Pirates du Chaos. Face à vous se dressent un gros soudard chauve et balafré, un énorme Orque contrefait affligé d'un groin porcine dont émerge une paire de défenses courbes et jaunâtres, et, pour finir,



36 *Face à vous se dressent un gros soudard chauve, un Orque contrefait et un petit Gobelin.*

un infect petit Gobelin à la gueule de travers, aussi puant que court sur pattes. « Ouah, visez un peu ce qu'on n'a pas trouvé là, les gars ' mugit le gros Orque avec allégresse. Voici encore de la viande fraîche pour nos petites lames ! » Sur ces charmantes paroles, le trio s'avance vers vous. Vous devez les affronter tous les trois en même temps.

	HABILETE	ENDURANCE
CRANE D'OBUS	6	8
GROSSE HURE	6	9
COURTE PATTES	9	6

SI vous êtes vainqueur, rendez-vous au [351](#).

37

alors que vous approchez de la maison commune, vous entendez un brouhaha de voix nombreuses mêlé de braillements grossiers monter de l'intérieur du bâtiment. Glissant un œil circonspect par la porte entrebâillée, vous voyez une douzaine de silhouettes - des Pirates du Chaos, d'après leur allure - rassemblés en cercle autour de deux lutteurs. Les Pirates forment un étrange groupe disparate composé d'hommes, d'Orques, de Trolls et de Gobelins,

tous plus affreux, sales et méchants les uns que les autres. Braillant et trépignant comme une meute de chiens enragés, ils dévorent des yeux le spectacle de deux hommes qui s'affrontent au centre de leur cercle, pariant à grands cris sur l'issue du combat. Un combat qui promet d'être aussi bref que dénué de surprise. L'un des lutteurs est un gigantesque colosse taillé comme un grizzli, le chef orné d'une longue queue de cheval tressée et les oreilles percées de grands anneaux d'or. Vêtu en tout et pour tout d'une paire de culottes bouffantes et d'une large ceinture d'étoffe noire et rouge, il exhibe une impressionnante masse de muscles et son regard est aussi tendre que celui d'un requin marteau. Son adversaire semble être le forgeron du village, un homme solide et de belle taille, mais qui n'est visiblement pas de taille à lutter contre le monstre bestial qui lui fait face. « Bartabas ! Barta- bas ! » rugit l'assistance, scandant le nom dudit monstre bestial. Après avoir joué un moment avec le forgeron comme un chat avec sa proie, Bartabas l'immobilise d'une prise imparable et le jette au sol. Il s'apprête à lui briser la nuque, lorsqu'un homme pénètre dans le cercle en hurlant : « Ne le tue pas ! Il fera un bon rameur. » « A vos ordres, bosco ». grogne Bartabas d'une voix maussade. Dans le fond de

la salle, vous pouvez apercevoir une porte à double battant. Après une brève accalmie, les vociférations des Pirates reprennent de plus belle tandis qu'un nouveau combat se prépare. Allez-vous vous glisser derrière la maison commune (rendez-vous au [67](#)), ou profiter de la confusion générale pour tenter de vous mêler aux Pirates (rendez-vous au [97](#)).

38

En arrivant devant le temple, vous entendez l'écho étrange d'un chant atonal sortir de l'édifice. Les deux grands battants de chêne massif de ses portes ont été arrachés de leurs gonds, comme soufflés par quelque force prodigieuse, et, venant de l'intérieur, des vagues de fumée noirâtre à l'odeur abominable se déversent par le porche béant. Au-dessus de ce dernier, les lettres gravées en relief de l'inscription indiquant « Église de la Reine Blanche » ont été grossièrement mutilées: à leur place, une main nconnue a tracé au charbon de bois «Sanctuaire des dieux du Chaos ». Glissant un œil circonspect à l'intérieur, vous voyez, au fond du temple, un personnage vêtu d'une ample robe balayer avec violence la surface de l'autel de tous ses objets sacrés, et poursuivre avec une ardeur méthodique sa profanation des lieux. Vue de dos, sa silhouette semble être celle d'un

homme, couvert d'une robe d'un brun sale bardée de sceaux et de talismans d'aspect bizarre. Mais alors qu'il se retourne, vous apercevez son visage et découvrez qu'il n'a rien d'humain, mais appartient à quelque effroyable monstre de cauchemar, possédant les yeux et les cornes d'un bouc, et une immense gueule rouge plantée de crocs acérés. Par le rituel sauvage de sa profanation, la créature semble être en train de consacrer le temple aux dieux du Chaos. Allez-vous attaquer ce Chaman (rendez-vous au [118](#)) ou, estimant que tout cela ne vous concerne pas, tourner les talons et vous en aller (rendez-vous au [255](#)) ?

39

Hurlant de terreur, vous reculez en vacillant sur vos jambes tremblantes. Les apparitions vous sautent au visage et, dans un sursaut d'effroi, vous tombez à la renverse, heurtant durement le sol de la tête. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Massant votre crâne douloureux, vous vous relevez en maugréant contre votre stupidité, vous rendant compte que ces horreurs spectrales ne pouvaient en fait vous causer aucun mal. Oubliant cet incident fâcheux, vous vous dirigez vers l'autel. Rendez-vous au [303](#).

«Attends!» criez-vous, et, bondissant en avant, vous saisissez le bras armé de Kandogor avant qu'il ait pu frapper. Le soldat vous foudroie un instant d'un œil glacial, puis il s'écarte d'un air furieux en maugréant entre ses dents. D'un geste vif, l'inconnu repousse son capuchon, découvrant le charme surnaturel d'un visage elfique, celui d'une Elfe des Bois ! Sa peau a la blancheur du clair de lune, ses yeux sont deux lacs d'émeraude, et la couronne de fleurs blanches qui encercle les soyeuses ondulations de sa chevelure châtain rehausse encore sa beauté surnaturelle. « Je vous en prie, écoutez-moi, vous dit-elle d'une voix chantante et mélodieuse. Je m'appelle Elindora, et je suis l'une des quelques Elfes qui vivent encore dans les Bois de Shamdabag. Nous sommes les fidèles de la Déesse Itra, celle qui soulage et guérit. La Déesse exècre ces abominations que sont les Morts Vivants, ces ignobles caricatures de la vie, et elle nous a ordonné d'aider les hommes de l'île à vaincre Mortis. J'étais obligée de voyager dissimulée sous un déguisement, car les espions de Mortis sont partout, mais dès que je vous ai vu, j'ai su que votre mission était la nôtre : détruire tous les Morts Vivants. Dites-le moi, est-ce la vérité ? » Vous lui expliquez d'une voix patiente que vous n'êtes en rien un serviteur

d'Itra. que vous n'êtes qu'un aventurier, un mercenaire venu pour tuer Mortis, certes, mais pour un bon poids d'or, et sûrement pas pour les beaux yeux des habitants de l'île. « Feu importe, je remercie les dieux qu'une action ait été enfin entreprise. Et quoi que vous puissiez dire, il y a du bon en vous. Je peux le sentir, insiste-t-elle, vous arrachant un soupir de résiliation. Je suis venue vous demander votre aide. dans le cimetière se trouve la tombe de Dame Lotmora, qui fut jadis l'épouse de Mortis. Lorsque le Seigneur des Morts est revenu, il a fait appel à ses nombreux pouvoirs pour la ramener au monde, sous la forme d'un Vampire. Et maintenant elle terrorise toute la région. Elle a déjà rassemblé une petite bande de ses semblables en vampirisant la population locale, ou du moins ce qu'il en reste... La Grande Prêtresse d'Itra m'a confié la tâche de la détruire, mais, seule, je crains de ne pas en avoir la force. Aidez-moi, je vous en supplie, et, à mon tour, je vous aiderai à tuer Mortis ! » « N'écoute pas cette sorcière! gronde Kandogor d'une voix haineuse.allons, camarade, les Elfes n'ont pas d'âme, c'est bien connu, et tu as bien dû entendre parler des Elfes Noirs qui servent les forces du Mal, bon sang ! Je parie que c'est une espionne envoyée par Mortis pour nous assassiner par

traîtrise. » Allez-vous accepter d'aider Elindora (rendez-vous au [47](#)), ou considérer que votre mission essentielle, tuer Mortis, doit passer avant tout, et lui dire que vous ne pouvez rien pour elle (rendez-vous au [70](#)) ?

41

Vous poussez la porte d'une taverne à l'enseigne du Sabre du Samourai. A l'intérieur, les anciens marins et les citoyens de la ville qui peuplent la salle vous accueillent avec des regards lourds de méfiance. Mais, après que vous avez offert quelques tournées générales, l'atmosphère se détend assez pour vous permettre d'engager la conversation avec quelques clients. Parmi eux, un vieux loup de mer au visage tanné par les embruns vous déclare : « Ouaip, moussaillon, c'est la nuit qu'y faut veiller au grain dans ces parages. Aussi longtemps que tu restes planqué derrière des portes et des fenêtres solides et bien bâclées, note bien, t'as des chances de survivre. » Vous lui demandez de continuer, et il se met à vous débiter une litanie d'effroyables récits de créatures du diable rôdant dans les rues, de personnes disparaissant, puis revenant hanter leurs familles et leurs proches sous la forme d'abominables cadavres ambulants, etc. Et il ajoute que tous ces tragiques événements ont commencé à se produire après qu'on a appris la

nouvelle de la chute de la Citadelle de Brûlesang. « N'empêche, grogne pour finir le vieux marsouin. Tout ça ne dit pas pourquoi un jeune guerrier tout fringant comme toi est venu s'échouer dans ce trou d'enfer oublié des dieux et des hommes ! » Allez- vous révéler au vieux marin, et à tous ceux qui vous écoutent, la nature de votre mission (rendez-vous au [121](#)), ou prétendre que vous faites juste escale sur l'Ile du Sable Rouge avant de reprendre la mer vers d'autres terres plus à l'ouest (rendez-vous au [81](#))?

42

Franchissant la porte des cantonnements, vous pénétrez dans la fraîcheur d'une longue salle noyée dans la pénombre. Avant que vos yeux n'aient pu s'y accoutumer, un sourd gargouillis gronde tout près de vous. Dans l'instant qui suit, un énorme bras velu s'abat sur vous, en même temps que vous submerge l'insoutenable puanteur de l'infecte créature qui s'efforce de vous réduire en charpie et vous fait, pour commencer, perdre 2 points d'endurance. La chose en question est un Gargarou, produit raffiné de la sorcellerie nécromancienne, entité qui n'appartient ni à l'espèce des vivants ni tout à

fait a celle des Morts Vivants, mais constitue, en tout cas, un redoutable condensé de crocs, de griffes e de fureur.

GARGAROU HABILETE: 7 ENDURANCE: 12

Si vous venez à bout de ce monstre au terme de sept assauts ou moins, rendez-vous au [226](#). S'il vous de huit à dix Assauts pour y parvenir, rendez- vous au [284](#). Si le combat dure plus de dix Assauts, rendez-vous au [178](#).

43

il vous dit que, selon la légende, le charme est un puissant sortilège utilisé par les prêtresses de la Reine Blanche, Déesse de la Guérison que les Elfes vénèrent sous un autre nom. Ce charme agit sur tout ce qui n'est plus vivant, comme les os ou la chair des morts, en le changeant dans l'instant en poussière. « Au temps jadis, ajoute-t-il, les fidèles de la Reine Blanche y firent appel pour donner le repos à quelques-unes des créatures de Mortis. Malheureusement, il est rare que le pouvoir de ce charme soit octroyé aux mortels, et les prêtresses de la Reine Blanche étaient trop peu nombreuses pour pouvoir menacer sérieusement les légions de Mortis. Mais il en va toujours ainsi depuis l'aube des temps, comme nous l'enseignent toutes les épopées : ce ne sont jamais les femmes et les

hommes voués à la paix et à l'amour qui parviennent à triompher des forces du mal, mais les valeureux guerriers qui ne craignent pas de verser le sang et de risquer leur vie ! »

Considérant le charmant Garlond en silence, vous vous demandez s'il a jamais eu l'occasion de verser une goutte de sang ou de risquer sa vie. Mais, ne jugeant guère utile d'approfondir la question, vous vous contentez de lui demander s'il connaît la formule du charme. « Non. répond-il sans ambage. La seule personne qui l'aurait pu est Dame Iola, la mère du Gouverneur Braxis. C'est une fidèle servante de la Déesse et, pour avoir eu l'honneur de faire sa connaissance, je puis attester de la sincérité de sa foi. Hélas, maintenant que ce démon de Mortis s'est emparé de Brûle-sang, je crains fort que la gente Dame Iola et son noble fils n'aient été rayés du monde des vivants. Et, quand bien même ils ne seraient pas morts, comment pourriez-vous les rejoindre ? »

Allez-vous maintenant lui demander de vous parler de la Lance de Seiglihère (rendez-vous au [280](#)), ou du Doigt de Lhyss (rendez-vous au [300](#)) ? A moins que vous n'estimiez qu'il est désormais temps de prendre congé de Garond pour reprendre la route de Kelargo (rendez-vous au [165](#)).

Retenant votre souffle, vous parvenez enfin au bout du corridor. Tâtonnant dans l'obscurité, vos doigts parviennent à trouver la poignée de la porte et vous l'ouvrez avec précaution. Rendez-vous au [184](#).

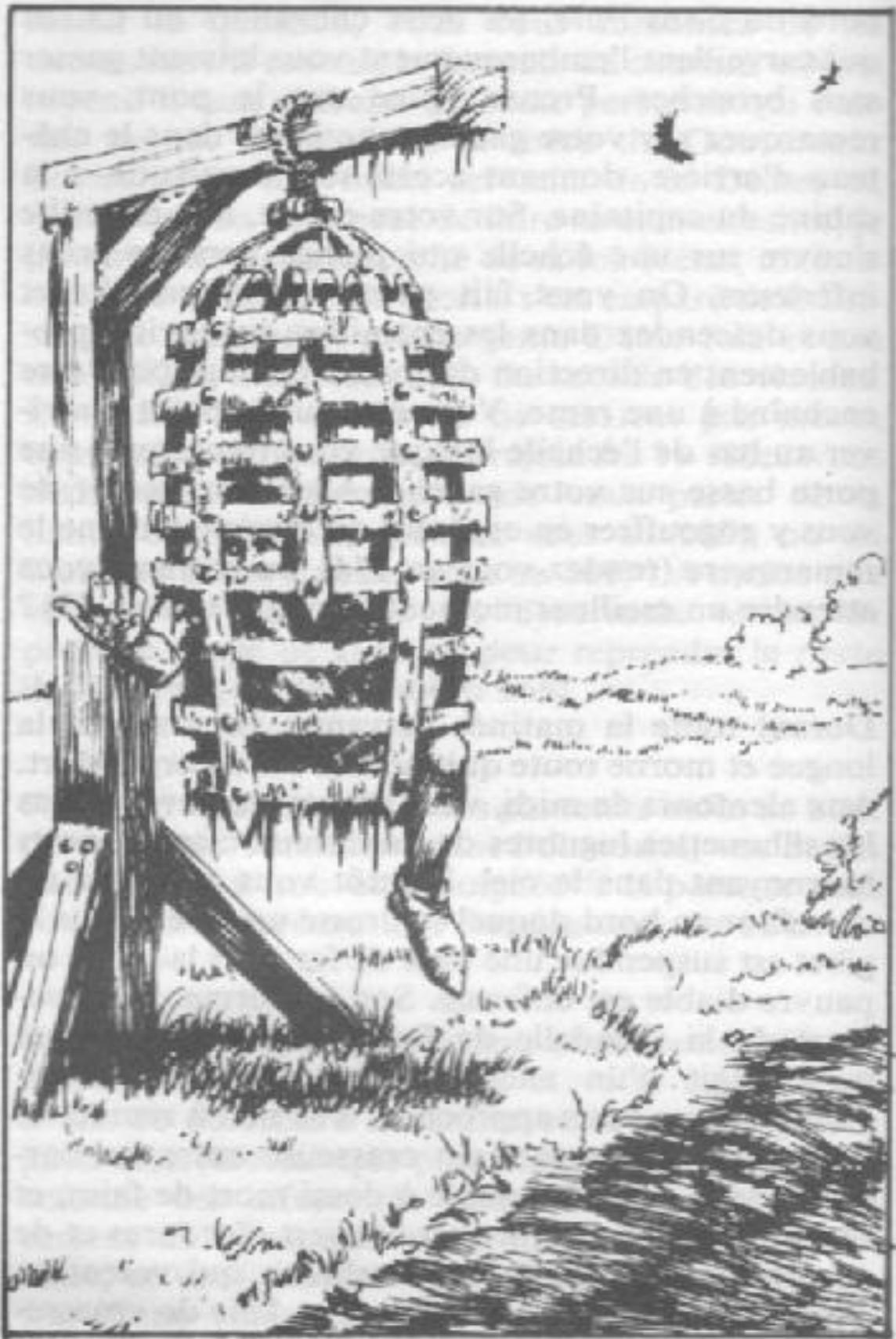
45

Ramassant un ciré de pêcheur abandonné, vous le passez par-dessus vos armes et votre équipement avant de descendre le sentier et vous vous glissez aussi discrètement que possible dans la queue de la colonne des infortunés villageois. Les Pirates ne cessent de bousculer et de malmener les prisonniers. et vous écopez vous-même sans aucune raison d'une volée de cinglants coups de fouet qui vous coûtent 2 points d'ENDURANCE. Lorsque vous vous engagez sur l'échelle de coupée pour monter à bord du *Sans Pitié*, les deux chevaliers du Chaos qui surveillent rembarquement vous laissent passer sans broncher. Prenant pied sur le pont, vous -emarquez sur votre gauche une porte dans le château d'arrière, donnant accès, supposez-vous, à la rachine du capitaine. Sur votre droite, une écoutille s'ouvre sur une échelle qui plonge vers les ponts inférieurs. On vous fait passer par l'écoutille et vous descendez dans les entrailles du navire, probablement en direction des bancs de nage pour être enchaîné à une rame. Vous

êtes sur le point d'arriver au bas de l'échelle lorsque vous remarquez une porte basse sur votre gauche. Allez-vous tenter de vous y engouffrer en espérant qu'aucun garde ne le remarquera (rendez-vous au [174](#)), ou préférez-vous attendre un meilleur moment (rendez-vous au [53](#)) ?

46

Durant toute la matinée suivante, vous suivez la longue et morne route qui mène à Port Corps-Mort. Aux alentours de midi, vous apercevez devant vous des silhouettes lugubres de nombreux oiseaux noirs tournoyant dans le ciel. Bientôt vous atteignez un carrefour au bord duquel se dresse un gibet. Sous le gibet est suspendue une cage de fer dans laquelle un pauvre diable est enfermé. Son uniforme, aux couleurs de la Citadelle de Brûlesang, vous indique qu'il s'agit d'un ancien soldat du Gouverneur. Comme vous vous approchez, il se met à remuer et tend vers vous une main crasseuse entre les barreaux de sa cage. Il semble à demi mort de faim, et son uniforme en loques est couvert d'ordures et de croûtes de sang séché. Les corbeaux qui volent en cercle au-dessus de lui emplissent l'air de croassements déchirants. Quant à la route, elle se sépare en deux branches : l'une descendant vers le sud et



46 *Sous le gibet est suspendue une cage de fer dans laquelle un pauvre diable est enfermé.*

le village de Noirsuaire, l'autre continuant vers l'est et Port Billard. Allez-vous tenter de décrocher la cage du gibet pour libérer cet homme (rendez-vous au [142](#)), ou bien poursuivre votre route vers Corps-Mort (rendez-vous au [85](#)) ou vers le village de Noirsuaire (rendez-vous au [223](#)) ?

47

- Magnifique ! s'exclame Elindora. Demain, nous nous rendrons au cimetière pour chercher la crypte de Dame Lotmora et tenter de détruire les Vampires à la lumière du jour. Car si nous les attaquons de nuit, ils pourraient se révéler trop puissants. Maintenant, passez une bonne nuit, et rendez-vous en bas à l'aube. » Kandogor se montre plus désapprobateur que jamais, et, d'un air grave, vous conseille de vous garder de la trahison. Refusant la polémique, vous lui dites sèchement que c'est votre tour de prendre la garde, et il va se coucher en affichant une mine renfrognée. Le lendemain matin, Kandogor et vous retrouvez Elindora devant l'auberge à l'heure même où les premiers feux du soleil surgissent au-dessus de l'horizon, jaillissant dans le ciel comme de longs doigts de lumière rose. Elle vous souhaite le bonjour et ajoute de sa voix envoûtante : « Si vous le désirez, je peux faire appel à ma magie pour renforcer votre

capacité de résistance aux pouvoirs des Morts Vivants. » « N'accepte pas ! Ne la laisse pas t'ensorceler ! s'exclame Kandogor. Tu ne vois donc pas qu'elle ne cherche qu'à t'affaiblir ? Encore une fois, je te le dis par amitié, prends garde, camarade ! » Rejetant la tête en arrière d'un mouvement altier, Elindora soutient sans ciller le regard noir et soupçonneux du soldat, et réplique de sa voix cristalline : « Je dis toujours la vérité ! » Si vous acceptez qu'Elindora vous lance un charme, rendez-vous au [214](#). Si vous refusez, rendez-vous au [244](#)

48

Vous faites irruption dans la pièce, pour vous retrouver face au Seigneur Mortis assis sur un trône décoré de macabres ornements, attendant la tombée de la nuit. Il porte une armure d'argent terni d'un style désuet, oublié depuis deux siècles, et il tient dans la main droite une lourde masse d'arme garnie d'ailettes tranchantes. Si vous possédez la Lance d'Ivoire du héros Seiglihère, vous pouvez l'utiliser soit comme une arme de jet, soit comme une arme de poing. Si vous choisissez de la lancer, faites rouler deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, la Lance atteint sa cible ; rendez-vous au [208](#). Si le résultat est supérieur, vous manquez votre tir. Dans ce cas,



48 *Vous vous retrouvez face au Seigneur Mortis assis sur un trône décoré de macabres ornements.*

ou encore si vous ne possédez pas la Lance d'Ivoire, ou si vous préférez ne pas l'utiliser comme une arme de jet, vous devez affronter Mortis au corps à corps (rendez-vous au [28](#)).

49

« Les cantonnements grouillent de Morts Vivants, chuchote l'enfant d'une voix effrayée. Tous les soldats de la garnison sont maintenant des Zombies, et Mortis a aussi ramené d'étranges Morts Vivants du site d'un ancien champ de bataille, pas loin d'ici. Ceux-là. ce sont des âmes mortes dans de drôles d'armures qui portent des armes bizarres. Ils passent la plupart de leur temps à rôder dans les cantonnements et on les lâche à heure fixe pour patrouiller dans la Citadelle. Il doit y en avoir deux cent cinquante ou plus. Entrer là-dedans, c'est courir à une mort certaine ! » Rendez-vous au [68](#).

50

Soudain, les paroles de Morlak vous reviennent en mémoire. Il vous a dit qu'aucune arme conventionnelle n'avait pu empêcher ce monstre de détruire son village. Si vous possédez une masse d'arme de fer, rendez-vous au [182](#). Dans le cas contraire, vous ne disposez pas d'arme vraiment efficace contre cette créature, et il vous

faut la combattre comme vous le pourrez, avec ce que vous avez sous la main (rendez-vous au [115](#)).

51

Si vous avez déjà fouillé tous les autres lieux dignes d'intérêt de Kelargo, rendez-vous au [91](#). Sinon, rendez-vous au [211](#).

52

Bclar sourit et laisse échapper un soupir de soulagement, puis il apprend la nouvelle aux autres villageois. L'ombre de la peur et de l'accablement s'efface peu à peu de leurs visages et une lueur d'espoir vient illuminer leurs regards. Bientôt, ils vous entourent et vous font une vibrante ovation. Pour ces gens simples, vous serez pour toujours un héros... pourvu que vous reveniez vivant, mission accomplie. Le forgeron, un grand et solide gaillard, vous propose d'affûter votre épée en échange de deux de vos rations. « Et c'est bien parce que c'est vous, c'est un vrai prix d'ami », affirme-t-il. Si vous acceptez son offre, rendez-vous au [392](#). Si vous préférez vous acquitter de votre tâche sans plus attendre, rendez-vous au [192](#).

53

Préférant attendre encore un peu pour agir, vous continuez de suivre docilement la file des captifs

jusqu'au bas de l'échelle de descente. Et vous ne lardez pas à vous en mordre les doigts quand, au détour d'une courte cursive, vous vous retrouvez directement dans l'entrepont où les villageois sont l'un. après l'autre enchaînés aux bancs de nage alignés le long des rames. Étouffant un juron de dépit, vous n'attendez pas qu'on vous passe les fers et passez à l'action. Arrachant votre ciré, vous dégainez votre arme et tombez comme la foudre sur les quelques Pirates présents dans la cale. Les prenant complètement par surprise, vous avez vite fait de les tailler en pièces, mais pas assez vite, toutefois, pour empêcher l'un d'eux de filer par l'échelle pour sonner l'alarme sur le pont. Lorsque vous vous lancez à ses trousses et jaillissez à votre tour de l'écoutille, tout l'équipage a déjà pris les armes et converge vers vous. Réalisant que votre seule chance de salut réside dans la fuite, vous bondissez par-dessus bord et nagez de toutes vos forces vers le rivage. Tout en nageant vers la plage, vous pouvez voir plusieurs Pirates se lancer à votre poursuite par la terre, certains armés d'arcs et de flèches. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [90](#). Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [59](#)

Vous lui assenez en pleine poitrine un coup terrible qui l'envoie dinguer contre la paroi de la cabine. Hagaré, les yeux révulsés par la peur, il tombe à genoux et balbutie d'une voix geignarde : « Pitié, pitié, noble guerrier, épargne-moi. » Alors que vous continuez de le menacer de votre arme, surpris de sa soudaine couardise, il s'aplatit à vos pieds et ajoute avec fébrilité : « Attends, attends ! Je peux te payer un bon prix si tu me laisses vivre. Tiens, prends ces Pièces d'Or. Il y en a plus de cent, elles sont à toi ! » Et sur ces mots, il extirpe un petit coffret de sa tunique et vous le tend d'une main tremblante. Si vous l'acceptez, rendez-vous au [345](#). Si vous le refusez, rendez-vous au [240](#).

55

Sentant la panique vous gagner, vous détalez vers l'ouest à travers le sous-bois. Mais l'obscurité est presque totale et rend votre course hasardeuse. A chaque foulée, les branches vous cinglent le visage et les racines, telles de noires créatures rampantes et malveillantes, semblent vouloir vous saisir les jambes. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [75](#). Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [136](#).

56

Prenant une profonde inspiration, vous enfoncez la porte d'un bon coup de botte et bondissez en avant comme un fauve. Mais le Seigneur Mortis vous attendait, et il a déjà invoqué un sortilège mortel à l'intention de son visiteur impromptu. A l'instant même où vous faites irruption dans ses appartements, un nuage de gaz fétide s'abat sur vous et vous engloutit. Vous sentez avec horreur des mains spectrales, jaillies des profondeurs infernales de ses volutes tourbillonnantes se refermer sur vous et vous déchirer les chairs. Vous ouvrez la bouche pour hurler, mais aucun son ne sort de votre gorge, et vous ne parvenez qu'à emplir vos poumons de l'effroyable vapeur létale suscitée par la noire magie de votre ennemi. C'est ici que s'achève votre existence.

57

Vous parvenez à grand peine à maîtriser la terreur qui menace votre raison. Laisant les Spectres approcher, vous entendez bientôt leurs voix résonner dans votre esprit, et vous vous rendez compte qu'ils essaient de vous dire quelque chose :

Ainsi va le voyageur, le long d'une route solitaire. Le cœur empli d'effroi, l'âme glacée de terreur, Il marche droit devant lui, sans un regard en arrière. Car il l'a vu, une fois, d'un œil saisi

d'horreur. Le démon abominable, le monstre délétère, Qui le suit pas à pas, avide et sans manière.

Après vous avoir délivré leur étrange message, les Spectres s'éloignent pour disparaître lentement dans les flots. Décidez-vous de poursuivre votre route (rendez-vous au [89](#)), de faire demi-tour (rendez-vous au [109](#)). ou de demeurer sur place (rendez-vous au [179](#))?

58

Si vous tenez un tant soit peu à la vie, il est temps de la défendre !

CHAMAN HABILETE : 8 ENDURANCE : 9

Durant chaque Assaut de votre combat, le bâton du Chaman est traversé d'ondes de lumière noire qui semble aspirer votre force vitale. Aussi, que vous soyez victorieux ou non, chaque Assaut vous coûte 1 point supplémentaire d'ENDURANCE que vous arrache la sorcellerie de ce damné Chaman. Bref, vous avez intérêt à l'occire au plus vite si vous tenez à rester vivant ! Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [305](#).

59

alors que vous prenez pied sur la plage, une flèche se plante dans votre cuisse et vous vous effondrez sur le sable en hurlant de douleur.

Serrant les dents, vous tentez de poursuivre votre fuite héroïque en rampant, mais la meute des Pirates a tôt fait de vous rejoindre et de vous hacher menu. Votre aventure s'achève ici.

60

Le crépuscule est sur le point de tomber lorsque vous trouvez enfin la crypte de Dame Lotmora. « Vite, ils peuvent s'éveiller d'un instant à l'autre ! » murmure Elindora en fouillant son sac d'une main fébrile à la recherche d'un maillet et d'un pieu de bois. Essayant de ne pas trop laisser transparaître l'horreur qui vous gagne, vous commencez à descendre une volée de marches plongeant dans la noire obscurité d'un tombeau, lorsqu'une voix grinçante vous apostrophe : « Trop tard, mes agneaux ! » Une voix si maléfique qu'elle vous glace le sang. Vous vous figez tous deux sur place en voyant se découper derrière une large pierre tombale la silhouette altière d'une femme au visage d'une pâleur mortelle. Ses yeux perçants ont la couleur du sang et deux canines luisantes et effilées jaillissent de ses lèvres purpurines. « C'est Dame Lotmora ! Nous sommes perdus ! » s'exclame Elindora dans un premier temps. Puis elle se reprend : « Non ! Voyez, elle est encore trop faible. Son heure n'est pas encore venue ! » Et, en la regardant avec plus d'attention, vous

remarquez que cette Lotmora semble, en effet, éprouver quelque difficulté à se maintenir sur ses deux jambes. « Pauvres imbéciles que vous êtes, gronde le Vampire. Vous avez été stupide de croire pouvoir m'anéantir! » Sur ces mots. Dame Lotmora lève la main gauche et quatre silhouettes émergent de l'obscurité. Quatre silhouettes de Vampires. Trois d'entre eux sont, à l'évidence, d'anciens fermiers, et le quatrième un ancien soldat de la garnison de Brulesang. Leurs visages n'ont plus rien d'humain, sont des masques grimaçants assoiffés de sang. Sans faire un geste. Dame Lotmora vous fixe tous deux de ses yeux rouges, et vous sentez monter du plus profond de votre âme le désir de succomber à son pouvoir. *Testez votre Détermination.* Si elle se révèle assez forte, rendez-vous au [150](#). Sinon, rendez-vous au [120](#).

61

La route descend vers le sud pendant un long moment, puis elle tourne vers l'est, escaladant le flanc des collines rocheuses. Bientôt, elle vous conduit à travers une passe creusée entre deux éminences. Si le mot « pirate » est inscrit sur votre *feuille d'Aventure*, rendez-vous au [201](#). Sinon, rendez-vous au [141](#).

62

fouillant prestement le cadavre de l'Ogre, vous - récoltez 10 Pièces d'Or et des provisions pour l'équivalent de 1 Repas, mais rien de plus n'oubliez pas de les noter sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous pouvez maintenant inspecter la grande maison (rendez-vous au [251](#)) ou la maison basse rendez-vous au [71](#)), si ce n'est déjà fait. Si vous estimez en avoir terminé avec les maisons, vous pouvez vous intéresser au temple (rendez-vous au [171](#)), à la maison commune (rendez-vous au [131](#)), ou encore quitter le village pour descendre jusqu'à la petite baie où devraient être amarrés les bateaux de pêche (rendez-vous au [311](#)).

63

Vous regagnez en courant la cave de l'alchimiste. Elle est toujours déserte. Allez-vous maintenant sortir de la cave par la trappe et quitter Noirsuaire (rendez-vous au [116](#)), explorer le tunnel de gauche (rendez-vous au [162](#)), ou le tunnel du milieu (rendez-vous au [323](#)) ?

64

«Asseyez-vous, asseyez-vous», vous invite le marchand avec un sourire ravi alors que vous vous approchez de sa table. « A en juger par votre mise, vous exercez l'estimable profession

de coureur d'aventure, intrépide jeune homme. Or, voyez-vous, cela tombe fort bien, car, par le plus grand des hasards, j'ai justement dans mon bagage quelques articles de qualité qu'il vous plairait peut-être d'acquérir. En fait, je me rends à Port-en-Vase car... heu... de récentes circonstances m'imposent de quitter l'Île du Sable Rouge, aussi suis-je en mesure de proposer mes marchandises à des prix d'une exceptionnnelle modicité. » Vous pouvez acheter ce que vous désirez parmi les objets que vous présente le marchand.

Une Balle Soufflante

(qui explose quand on la lance) 45 Pièces d'Or
2 doses de potion de Vigueur (qui vous permettent de retrouver votre total d'ENDuRANCE de départ) 30 Pièces d'Or
chacune

Un anneau d'HABiLETÉ (qui confère 1 point d'HABiLETÉ supplémentaire) 70 Pièces d'Or

Une cote de mailles (en cas de blessure, elle diminue de 1point vos pertes d'ENDURANCE)
65 Pièces d'Or

Après avoir conclu la transaction avec le marchand, vous pouvez aller parler à l'aubergiste (rendez-vous [34](#)). ou aux paysans

(rendez-vous au [135](#)). Si avez achevé vos entretiens, rendez-vous au [273](#).

65

Si vous possédez la Lance de Seiglihère, rendez-vous au [22](#). Sinon, rendez-vous au [353](#).

66

Gardant votre sang-froid, vous réfléchissez à toute vitesse pour tenter d'échafauder un plan d'urgence susceptible de vous sauver la peau. Malheureusement, ignorant des plus élémentaires convenances, squelettes ne vous en laissent pas le temps. Douze index semblables à des brindilles sèches se crispent sur autant de détente et une volée de carreaux meurtriers fondent sur vous en déchirant air. Malgré un plongeon foudroyant et une roulade astucieuse, vous êtes touché par deux projectiles qui vous font perdre 3 points d'ENDURANtE. Et alors que vous continuez de rouler vers la porte, un des Morts Vivants dégaine son épée dont la lame siffle dans l'air et vous assène un coup de taille qui vous lâboure la cuisse et vous coûte 1 autre point d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous parvenez à franchir la porte en gémissant de douleur et à la claquer derrière vous. Pendant que vos ennemis s'efforcent de la rouvrir, vous dévalez quatre à

quatre l'escalier en colimaçon. Sachant qu'ils seront à vos trousses dans un instant, vous rejoignez le palier et ouvrez la porte menant aux remparts. Augmentez de 3 points votre Risque d'Alerte et rendez-vous au [302](#).

67

Guère désireux de vous risquer dans ce nid infesté de Pirates, vous faites sans bruit le tour de la maison commune vers l'arrière du bâtiment. Jetant un coup d'œil prudent à l'angle d'un mur, vous voyez deux Pirates qui convoient une mule chargée de butin pillé au cours de leur raid. Ils conduisent la mule vers la crique où sont d'habitude ancrés les bateaux des pêcheurs. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez maintenant inspecter quelques-unes des plus vastes maisons du village (rendez-vous au [51](#)), jeter un œil au temple (rendez-vous au [171](#)), ou encore sortir du village pour aller voir ce qui se passe dans la crique citée plus haut (rendez-vous au [311](#)).

68

Un bruit indistinct résonne soudain dans la cour déserte, venant du côté des baraquements. Le petit palefrenier se fige sur place et blêmit. «C'est trop dangereux de parler ici, même en plein jour ! S'ils nous trouvent, nous sommes morts. Et ça ne sera pas le repos éternel, si vous voyez ce que je veux dire, m'sieur!» chuchote-t-



68 *Un bruit indistinct résonne soudain dans la cour et le petit palefrenier se fige sur place.*

il avant de filer se mettre à l'abri dans ses écuries. Mais en ce qui vous concerne, il n'est pas question de filer. Vous devez poursuivre votre quête et vaincre ou mourir! Ou votre réputation de mercenaire en prendrait un sacré coup. Allez-vous maintenant inspecter les baraquements (rendez-vous au [42](#)) ou vous diriger vers la grande porte du donjon (rendez-vous au [379](#)) ?

69

A quelques mètres de vous, le plus proche des squelettes semble vous adresser un sourire macabre. Vous pouvez voir ses doigts sans chair caresser la détente de son arbalète tandis qu'il vous ajuste sans hâte, certain que vous ne pouvez vous échapper. Déglutissant avec peine, vous cherchez fébrilement un moyen de vous tirer d'affaire, mais la panique qui monte en vous brouille vos idées. Et soudain, vous vous rappelez de votre rencontre avec la mère du Gouverneur, et vous vous empressez de réciter la formule du charme de Dislocation qu'elle vous a révélée. Les paroles magiques qui s'échappent de votre bouche résonnent comme un glas funèbre entre les murailles de la tour, et vous voyez tous les squelettes s'effondrer dans un bel ensemble. Leurs antiques armures rongées de rouille et de moisissure heurtent le

sol dans un fracas de vieilles casseroles tandis que leurs propriétaires se retrouvent réduits à l'état de petits tas de poussière grise. Après avoir poussé un long soupir de soulagement, vous fouillez la pièce sans rien y trouver d'intéressant. Au fond de la salle, une étroite volée de marches grimpe jusqu'au sommet de la tour. Si vous désirez y monter, rendez-vous au [279](#). Si, au contraire, vous préférez redescendre jusqu'au palier pour emprunter la porte conduisant aux remparts, rendez-vous au [302](#).

70

Elindora accueille votre refus avec tristesse et consternation. Kandogor, lui, arbore un sourire triomphant et, tandis qu'il la pousse dehors sans s'encombrer de politesses, vous retournez vous coucher. Quelques heures plus tard, le contact d'une froide lame d'acier sur votre gorge vous réveille en sursaut, juste à temps pour ouvrir les yeux et voir le visage ricanant de Kandogor se pencher sur vous. C'est là la dernière image que vous emportez de ce bas monde.

71

la fouille de la chaumière se révèle aussi vaine que consternante. Vous n'y trouvez rien de plus que le cadavre sanglant d'un pauvre pêcheur vilainement assassiné. Maudissant Mortis et ses

alliés Pirates, vous quittez les lieux. Vous pouvez maintenant vous diriger vers la grande maison (rendez-vous au [151](#) ou les écuries (rendez-vous au [291](#)), si vous ne les avez pas déjà inspectées. Sinon, vous pouvez explorer le Temple (rendez-vous au [171](#)), la maison commune (rendez-vous au [131](#)), ou quitter le village et vous rendre dans la baie où est amarré le bateau des pêcheurs (rendez-vous au [311](#)).

72

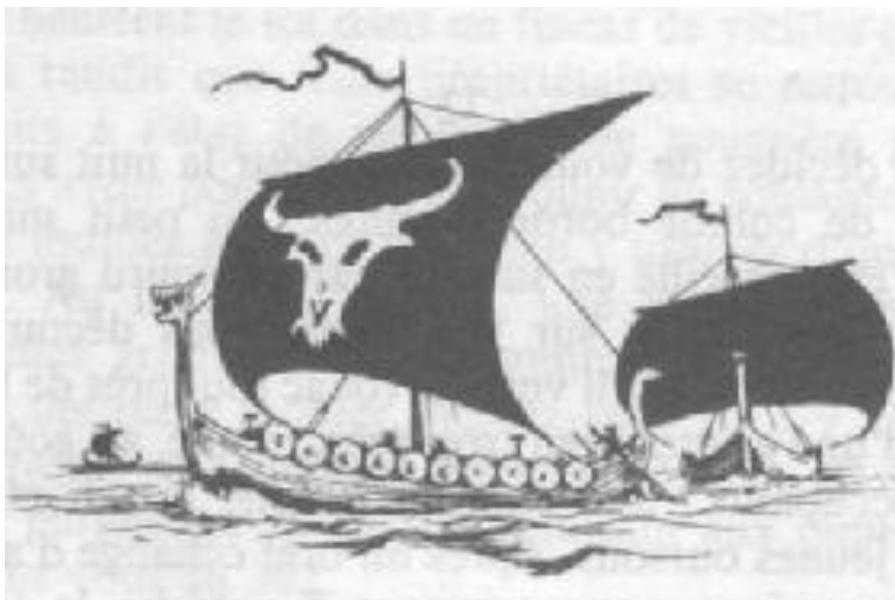
Vous décidez de vous installer pour la nuit sur un flanc de colline bordé d'arbres. Au petit matin, vous êtes réveillé en sursaut par un sourd grondement. Bondissant sur vos pieds, vous découvrez que vous avez établi votre bivouac tout près de l'entrée d'une grotte. Bien trop près, même, au goût de ses occupants: une énorme femelle grizzli et ses deux jeunes oursons. Après un bref échange d'amabilités ursines, vous parvenez à prendre la fuite, mais non sans avoir senti les redoutables griffes de la bête furieuse s'enfoncer dans la chair de votre cuisse. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Boitant bas, vous poursuivez votre route. Rendez-vous au [132](#).

73

Les Elfes vous détaillent des pieds à la tête avec des regards soupçonneux tandis que vous les saluez. Si vous possédez l'Anneau des Fées, rendez-vous au [153](#). Sinon, rendez-vous au [243](#).

74

D'un pas prudent, vous longez la colonnade de gauche. A l'instant où vous dépassez la troisième colonne, un gémissement terrifiant assaille vos oreilles. Jaillissant de la pénombre qui s'étend devant vous, d'épouvantables apparitions foncent droit sur vous, semblables à des visions de cauchemar surgies de l'enfer. *Testez votre Détermination*, en retranchant 1 point du résultat obtenu. Si vous êtes *Déterminé*, rendez-vous au [8](#). Sinon, rendez-vous au [39](#).



Les poumons en feu, vous poursuivez votre course aveugle à travers les arbres et les broussailles avec l'énergie du désespoir. Au bout d'un moment qui vous semble interminable, par quelque miracle, les hurlements de vos poursuivants paraissent diminuer. Et soudain, vous débouchez comme une flèche dans une vaste prairie illuminée par les étoiles, hors de la forêt ! Derrière vous, la lisière de la forêt résonne de grondements enragés, mais vous vous rendez bientôt compte que, quoi que fût ce qui vous donnait la chasse, cela semble ne pas pouvoir ou vouloir se risquer hors du couvert des arbres. Poussant un long soupir de soulagement, vous cessez de courir et reprenez péniblement votre souffle. Vous constatez alors que vous avez laissé de belles quantité de peau et de sang sur les branches et les épines dans votre course folle à travers bois: vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, vous vous installez un nouveau campement à bonne distance de la forêt. Cette fois, rien ne vient plus troubler votre sommeil et. lorsque vous vous éveillez au petit matin, vous apercevez le menhir, pointé comme un doigt de pierre vers le ciel non loin de là. Rendez-vous au [216](#).



76 Vous voyez surgir devant vous deux impressionnants Gardes du Mort.

En ouvrant cette porte, vous avez fait assez de bruit pour réveiller un mort, et qui plus est un Mort Vivant. Ainsi prévenu de votre intrusion, Mortis a d'ores et déjà lancé à votre recherche une solide patrouille de ses sbires d'outre-tombe en les chargeant de vous étripper sans autre forme de procès. Avant d'avoir pu esquisser une tentative de fuite, vous voyez surgir devant vous deux impressionnants Gardes du Mort. Ces robustes Morts Vivants sont dépourvus d'arme et d'armure, mais leurs longues griffes sont tranchantes comme des rasoirs et ils sont très friands de chair humaine. Vous devez les affronter tous les deux en même temps.

	HABILETE	ENDURANCE
Premier	9	9
GARDE DU MORT		
Second	9	10
GARDE DU MORT		

SI vous sortez vainqueur de ce combat, ajoutez 3 points à votre Risque d'Alerte et rendez-vous au [315](#)

il s'éveille sans émettre un son et fixe sur vous deux yeux globuleux comme des billes de verre. « Reponds, chacal puant, grondez-vous en désignant de la tête les trois portes. Quelle est celle qui conduit à la tanière de ton maître maudit ? » Pendant un instant, il continue de se taire. Puis, ses lèvres barbouillées de rouge se tordent en un effrayant rictus de dément et il brandit devant lui son sceptre de bouffon. Vous pensez qu'il s'apprête à exécuter un petit numéro de ventriloque et faire répondre à sa place le crâne qui orne son accessoire, mais c'est un tout autre tour, beaucoup moins drôle et subtil, qu'il entend vous jouer. Laissant échapper un strident éclat de rire, le bouffon vous assène une taloche retentissante en plein visage et détale comme une flèche sur ses courtes petites jambes torsées avant que vous n'ayez pu faire un geste, jurant à mi-voix et massant votre joue douloureuse, vous renoncez à le poursuivre et considérez les trois portes. Laquelle allez-vous emprunter? Celle qui est ornée d'un serpent (rendez-vous au [172](#)), d'une épée (rendez-vous au [376](#)), ou d'un arbre (rendez-vous au [100](#)) ?

Vous commencez à ramasser les objets sacrés dont la place est sur l'autel, mais le bâton du Chaman continue d'aspirer votre force vitale

pendant un moment : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous constatez avec soulagement que le bâton cesse enfin de palpiter, vous laissant libre de nettoyer le temple de toute trace de profanation. Lorsque vous le quittez, vous recevez la bénédiction de la Déesse : augmentez de 1 point votre DETERMINATION. Vous pouvez maintenant fouiller quelques-unes des grandes maisons du village (rendez-vous au [51](#)), si vous ne l'avez déjà fait. A moins que vous ne préfériez inspecter la maison commune (rendez-vous au [131](#)), ou encore sortir du village pour aller jeter un coup d'œil à la baie dans laquelle devraient être mouillés les bateaux de pêche (rendez-vous au [311](#)).

79

Le forgeron du village vous offre ses services. Son corps porte les traces fraîches des sévices que lui ont fait subir les Pirates, mais vous acceptez volontiers son concours, car il semble être le plus robuste et le plus résolu des captifs. Vous vous précipitez avec lui jusqu'à l'armurerie dont vous ouvrez la porte grâce à la clef du capitaine. Récoltant autant d'armes que vous pouvez en porter, vous regagnez la cale où les prisonniers achèvent de se libérer grâce à la clef que vous leur avez laissée. Dès que les armes

ont été distribuées, vous remontez sur le pont à leur tête et prenez les Pirates complètement par surprise. Avides de vengeance, les villageois combattent avec une férocité sans pareille et, bientôt, les quelques Pirates dont les corps sanglants ne s'entassent pas sur le pont du navire jettent leurs armes et se rendent en criant grâce. La victoire acquise, les villageois vous fêtent en héros et le forgeron vous promet qu'ils sauront faire bonne justice à leurs prisonniers. Si vous avez rencontré un garçon nommé Walt dans la cave de sa maison, rendez-vous au [348](#). Sinon, rendez-vous au [398](#).

80

vous soulevez la trappe sans difficulté et découvrez une échelle s'enfonçant dans l'obscurité. Tandis que vous en descendez les barreaux, une voix retentit dans les ténèbres. « Qui êtes-vous, et que voulez-vous ? » vous demande un inconnu, invisible dans le noir. Allez-vous donner votre nom et lui assurer que VOUS venez en paix (rendez-vous au [25](#)) ou continuer de descendre l'échelle sans répondre (rendez-vous au [16](#))?

81

Votre déclaration ne suscite que quelques hochements de tête et haussements d'épaules signifiant un complet désintérêt. Estimant que

vous n'avez plus rien à glaner dans les environs, sinon une cirrhose du foie, vous décidez d'entamer votre mission sans plus tarder et de quitter incontinent Port-en-Vase. Rendez-vous au [21](#).

82

fou de terreur, vous prenez vos jambes à votre cou. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [357](#). Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [393](#).

83

Vous continuez de monter le long de l'escalier jusqu'à ce que ses marches s'arrêtent devant une porte close. Estimant au jugé que vous n'avez pu gravir plus des deux tiers de la hauteur de l'édifice, il vous vient à l'esprit que, quoi qu'il y ait derrière cette porte, ce ne peut être le sommet de la tour. Si, nonobstant, vous ouvrez la porte en question, rendez-vous au [245](#). Si vous préférez rebrousser chemin, vous pouvez regagner le palier et pénétrer dans les remparts (rendez-vous au [302](#)), ou redescendre jusqu'à l'entrée du donjon en vous rendant au [313](#).

84

Vous vous hâtez de prononcer la formule du charme que vous a révélée Dame Iola et, dans la seconde qui suit, vous voyez vos squelettiques

ennemis vaciller, roulant la tête en tous sens. Leurs mâchoires se mettent à claquer convulsivement lorsqu'ils reconnaissent la nature de la magie que vous avez déchaînée contre eux. Mais ils n'ont pas de voix pour vous maudire, pas plus que pour donner l'alerte, constatez-vous avec satisfaction. Leurs os jaunis virent au noir, se craquellent, tandis qu'une fine poussière grise s'écoule de leurs mâchoires béantes et de leurs orbites vides. Puis, une bouffée de puanteur putride envahit brièvement la salle, et ils retombent en petits tas de poussière sur le sol. Ce danger écarté, il est temps de poursuivre votre mission. Si vous décidez de gravir l'escalier, rendez-vous au [163](#). Si vous voulez d'abord jeter un coup d'oeil à la porte close, rendez-vous au [343](#).

85

Lorsque vous arrivez en vue de Port Corps-Mort, l'après-midi touche à sa fin. Il règne sur la ville un calme anormal, vous ne voyez aucune fumée monter des cheminées des maisons et vous n'apercevez pas une âme aux alentours. Après avoir dépassé un sentier qui descend vers la plage, à quelques centaines de mètres de là, vous arrivez devant les portes de Corps-Mort, qui pendent de guingois, fracassées et en partie arrachées de leurs gonds. La route se prolonge

vers l'est, montant dans les collines en serpentant le long du cours de la Scort jusqu'à la Citadelle de Brûlesang. Allez-vous maintenant entrer dans Corps-Mort (rendez-vous au [30](#)), emprunter le sentier qui mène à la plage (rendez-vous au [193](#)) ou décider de camper sur place et de partir pour la Citadelle de Brûlesang le lendemain matin (rendez-vous au [329](#)) ?

86

AU rez-de-chaussée, vous trouvez une porte donnant accès à la cave où le garçon devait sans doute être caché, mais rien de plus intéressant. Vous pouvez maintenant fouiller la chaumière (rendez-vous au [71](#)) ou les écuries (rendez-vous au [291](#)), si ce n'est déjà fait. Vous pouvez encore inspecter le temple (rendez-vous au [171](#)) ou la maison commune (rendez-vous au [131](#)), à moins que vous ne sortiez du village pour aller jeter un coup d'œil à la baie où devraient être mouillés les bateaux des pêcheurs (rendez-vous au [311](#)).

87

« Désolé, mais tout ça ne vaut pas un clou. Dans ces conditions, ce n'est pas compliqué : ce sera 55 Pièces d'Or ou rien du tout ! » déclare-t-il sèchement. Allez-vous, si vous possédez cette somme, lui acheter la potion à ce prix (rendez-

vous au [225](#)), attaquer pour la prendre de force (rendez-vous au [200](#)), ou décliner son offre et quitter Noirsuaire rendez-vous au [116](#)) ?

88

Mortis pousse un hurlement de rage lorsqu'il reconnaît l'arme qui l'a réduit à l'impuissance au cours des siècles passés. Et son cri se change en un glapissement d'horreur et de désespoir quand la Lance d'Ivoire traverse le plastron de son armure et lui transperce la poitrine, à l'instant même où disparaît le dernier rayon du soleil. Alors qu'il s'effondre, des nuées de vapeur nocive et pestilentielle commencent à se dégager de son corps vous contraignant à battre en retraite et à vous masquer le visage. Ainsi n'assistez-vous pas à l'ultime disparition du Seigneur des Tombeaux, ne conservant que la fugitive vision de son visage à l'instant précis de sa mort, véritable et définitive, un visage empli d'une terreur et d'une détresse si indicibles que vous emporterez son image jusque dans votre propre tombe. Quand le nuage délétère se dissipe enfin, seuls une traînée de poussière grise et quelques relents de putréfaction désignent l'endroit où est tombé votre ennemi. Même la lance a disparu. Vous retournez à la Citadelle, pour la retrouver sans surprise jonchée de corps déjà en état de décomposition avancée :

les funestes légions de Mortis n'ont pas survécu à leur maître tyrannique. Lorsque vous délivrez le Gouverneur Braxis du cachot où il était emprisonné, il lui suffit de contempler votre visage pour savoir que vous avez affronté et défait le Mal en personne, car vos cheveux sont devenus tout blancs... Rendez-vous au [400](#).

89

Vous n'avez pas fait plus de quelques pas que quelque chose vous frappe violemment le dos, quelque chose de pointu qui vous déchire les chairs. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes assez coriace pour rester en vie. vous faites volte-face pour affronter ce qui vient de vous attaquer... et votre cœur s'arrête presque de battre! Une chose d'une hideur indicible se dresse devant vous, toute en crocs, griffes et écailles gluantes. C'est à peine si vous avez le temps de distinguer sa silhouette effroyable, car la seule vue de sa face monstrueuse est si abominable que vous manquez en perdre la raison. Hurlant de terreur, vous pivotez sur les talons et détalez aussi vite que vos jambes peuvent vous porter. Ce n'est qu'après avoir parcouru comme une flèche un nombre considérable de kilomètres que vous parvenez enfin à reprendre vos esprits et adoptez une allure plus pondérée. Mais, -même alors, vous

ne pouvez vous retenir de jeter tous les trois pas un œil inquiet par-dessus votre épaule afin de vous assurer que la chose immonde ne vous suit plus. Cette frayeur vous coûte la perte irrémédiable de 2 points de DETERMINATION. Votre course folle vous a presque conduit aux portes de Port Corps-Mort. Décidez-vous d'entrer dans cette ville (rendez-vous au [30](#)), ou préférez-vous camper au pied de son enceinte avant de vous diriger vers la Citadelle de Brûlesang dès le lendemain matin rendez-vous au [329](#)) ?

90

une pluie de flèches s'abat sur vous mais seule une d'entre elles vous érafle une jambe, et vous parvenez à prendre pied sur le rivage et à vous évanouir dans la nature en échappant à vos poursuivants. Cette blessure bénigne vous coûte 1 point d'ENDURANCE. Tapi derrière une dune garnie d'herbes folles, vous voyez, impuissant, appareiller et disparaître à l'horizon le *Sans Pitié*, chargé d'innocents villageois. Maudissant tous ces chiens de Pirates jusqu'à la treizième génération, vous vous rendez avec tristesse au [186](#).

91

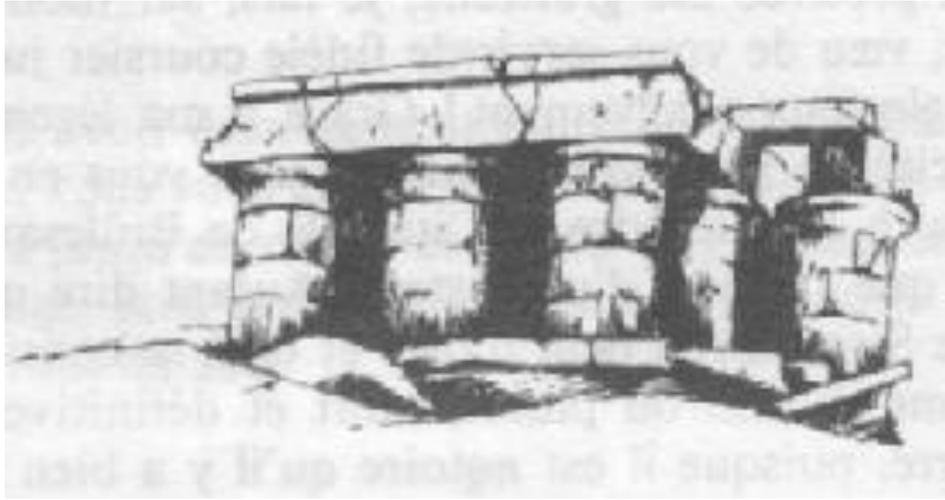
Alors que vous traversez le village, vous remarquez une tache de couleur à l'horizon.

Scrutant la mer, vous voyez une grande galère basse sur l'eau, équipée de nombreux rangs de rames et de voiles noires frappées d'un crâne écarlate, doubler le cap où se dresse ce qui reste de Kelargo. Vous reconnaissez là un bâtiment de la flotte du Chaos et parvenez même à déchiffrer son nom, le *Sans Pitié*, qui se détache en grandes lettres rouges le long de son étrave, que prolonge un énorme éperon d'acier en forme de cimenterre. Vous décidez alors de descendre jusqu'à la crique où devraient être mouillés les bateaux des pêcheurs du village. Rendez-vous au [391](#).

92

Poussant un beuglement d'agonie, le Broyeur s'effondre à vos pieds et expire. Après avoir repris votre souffle, vous lui tranchez la tête et vous la rapportez au village en guise de trophée. Les villageois vous accueillent avec des explosions de joie, mais l'expression presque comique de nombre de visages hésitant entre la stupeur et l'allégresse vous montre que la plupart d'entre eux ne s'attendaient pas à vous voir revenir. Belar vous remercie avec gravité et vous remet les 50 Pièces d'Or promises (n'oubliez pas d'inscrire cette somme sur votre *Feuille d'Aventure*). Il vous annonce que le lendemain sera un grand jour de fête et vous

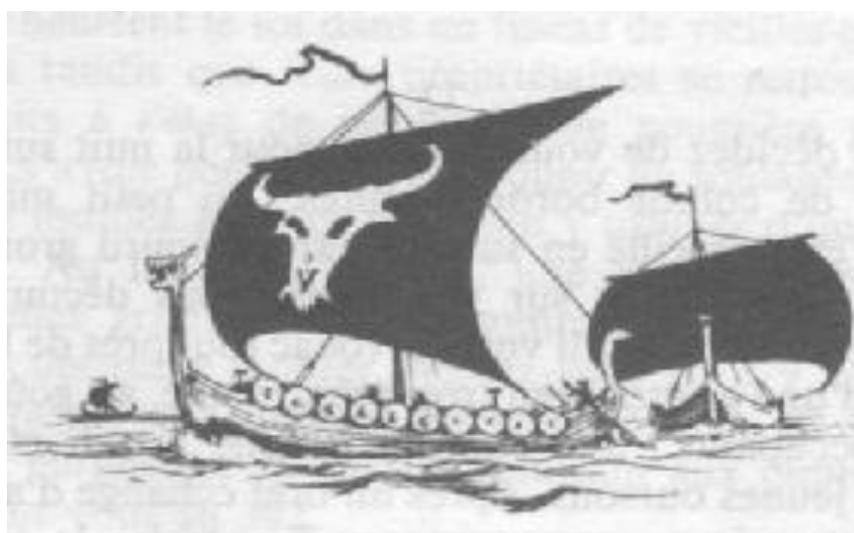
invite à y assister en tant qu'invité d'honneur. Vous déclinez poliment son offre en lui expliquant que votre mission ne peut attendre, et vous lui demandez s'il peut vous fournir un guide pour vous conduire jusqu'à la tombe de Mortis. A ces mots, les regards des villageois se détournent de vous, les uns fixant leurs pieds avec un intérêt soudain, les autres contemplant le ciel en sifflotant d'un air absent. Belar entre alors dans une fureur noire et se met à les apostropher. les traitant de sales couards ingrats et d'autres noms d'oiseaux variés, jusqu'à ce qu'un grand échalias sec et nerveux se détache de l'assistance et vous declare de mauvaise grâce : « Bon, ça va, je vous conduirai à la tombe. » Belar vous annonce qu'il se nomme Khiro, et qu'il est leur meilleur chasseur. En ce qui vous concerne, vous lui trouvez surtout un air louche, mais n'ayant personne d'autre sous la main, vous vous abstenez de tout commentaire. après avoir englouti une rapide collation à la table du chef du village (vous pouvez récupérer 2 points d'ENDURANCE), VOUS VOUS mettez en route et suivez khiro dans les collines. Rendez-vous au [352](#).



93

Vous activez l'anneau et la vieille face burinée de Rhôgntudjuh surgit dans votre esprit. Sans perdre ie temps, vous lui relatez les derniers événements. « Tu as bien fait, mon garçon, commente-t-il. Et je suis doublement content que tu m'aies appelé, car ai d'importantes nouvelles pour toi. Nous avons appris par nos réseaux d'espions qu'un vaisseau pirate avait récemment quitté la Citadelle de Brûlesang avec d'importants messages. Apparemment, il doit les rapporter à la Flotte du Chaos, mais pas avant d'avoir mis à sac les côtes de l'Ile du Sable Rouge. Nous pensons qu'il va attaquer Kelargo, aussi, si tu en as le temps, essaie d'y aller et vois ce que tu peux faire pour aider les villageois. De plus, tu pourras peut-être récolter là-bas des informations qui pourront t'être utiles pour la

suite de ta mission. Voilà, mon gars, c'est tout. Prends garde à toi et bonne chance ! » Et sur ces mots, la communication mentale s'interrompt. N'oubliez pas de rayer un des Appels que vous permet votre anneau sur votre *Feuille d'Aventure*. Allez-vous maintenant vous diriger vers le nord en prenant la route de Port Corps-Mort (rendez-vous au [46](#)) ou aller vers le sud vers les Bois de Shamdabag et le village de Kelargo (rendez-vous au [325](#)) ?



94

A la nuit tombée, vous installez votre bivouac un peu en retrait de la route par mesure de sécurité.

Mais la nuit s'écoule sans incident et vous permet de bénéficier d'un repos bien mérité (vous regagnez 3 points d'ENDURANCE). Le jour suivant, laissant les collines derrière vous, vous

vous dirigez vers l'auberge indiquée sur votre carte. L'après-midi n'est pas loin de toucher à sa fin lorsque vous atteignez un carrefour où trois routes se rejoignent. L'auberge en question se dresse à leur jonction, et vous découvrez en vous approchant qu'elle porte le nom guilleret de « Rendez-vous des Joyeux Morts ». Sans nul doute une plaisanterie peu inspirée des jours anciens, l'auberge jouissant d'une vue imprenable sur le cimetière local. Mais en ces jours sombres, ce nom s'est chargé d'une amère ironie et rappelle un peu plus chaque jour l'affreuse tragédie qui s'est abattue sur les habitants de l'île. En approchant de l'auberge, vous voyez à l'entrée du cimetière un panneau indiquant : « Cimetière de l'Ile du Sable Rouge ». Mais les mots *Sable Rouge* ont été barrés et, au-dessous, une main malhabile a apposé celui de *Vampire*. D'autres graffitis maladroitement tracés à l'aide d'une même substance rouge brunâtre souillent le portail du cimetière, parmi lesquels vous parvenez à déchiffrer : « Repaire des Crocs Sanglants ». Mais seuls le croassement d'un corbeau solitaire et la rumeur étouffée qui émane de l'auberge viennent troubler la quiétude des vastes champs de blé déserts qui entourent les lieux alors que tombe le crépuscule... En examinant votre carte, vous

constatez que plusieurs choix s'offrent à vous. Vous pouvez entrer dans l'auberge (rendez-vous au [5](#)), ne pas vous attarder sur place et vous diriger vers les Bois de Shamdabag afin d'atteindre le village de Kelargo (rendez-vous au [325](#)). ou encore mettre cap à l'ouest sur la route qui mène à Port Corps-Mort (rendez-vous au [46](#)).

95

Ramassant à la hâte tout le bois mort que vous pouvez trouver sur place, vous en faites un grand feu. Puis, vous plaçant dos au feu, vous plantez à vos pieds deux torches enflammées, dégainez votre épée et attendez le coeur battant que vos poursuivants surgissent de la nuit. Bientôt, les hurlements cessent. Dans l'obscurité qui s'étend devant vous, apparaissent les lueurs rouges de plusieurs yeux brillant d'un éclat féroce. Grondant sourdement, les bêtes jaillissent hors des ténèbres et s'immobilisent à quelques mètres de vous, considérant les flammes avec méfiance. Au nombre de trois, elles ressemblent à première vue à de gigantesques loups. Mais vous remarquez qu'ils sont pourvus de longues queues souples comme des fouets et garnies d'une multitude d'excroissances de cornes aussi tranchantes qu'effilées. Ces redoutables créatures douées



95 *Les Loups Fouettards sont pourvus de queues garnies d'excroissances tranchantes.*

d'une ruse légendaire sont des Loups Fouettards. et vous n'avez d'autre choix que de les affronter, car leur soif de sang humain est plus forte que leur peur du feu. Toutefois, ils le craignent assez pour que votre position les oblige à ne vous attaquer que l'un après l'autre.

	HABILETE	ENDURANCE
--	----------	-----------

Premier

LOUP FOUETTARD	7	8
----------------	---	---

Deuxième

LOUP FOUETTARD	8	7
----------------	---	---

Troisième

LOUP FOUETTARD	8	9
----------------	---	---

Si, en lançant les dés pour un des Loups Fouettards, vous tirez 11 ou 12. et même si vous obtenez pour vous-même un score supérieur, il vous fouette de sa redoutable queue et vous coûte d'emblée 1 point d'ENDURANCE. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [196](#)

96

Fixant l'anneau, vous concentrez vos pensées sur le Général. Un instant plus tard, la face de momie burinée du vieux baroudeur se matérialise dans votre esprit. « Je t'écoute, mon gars. Au rapport ! » gronde-t-il en vous chatouillant les neurones de sa voix rocailleuse. Vous le mettez au courant des récents

événements et vous lui demandez s'il sait quelque chose sur le Doigt de Lhyss. « Inconnu au bataillon ! grommelle-t-il. Maintenant, si ça ne te chagrine pas trop d'interrompre tes activités touristiques, occupe-toi donc un peu de ta mission et cesse de me faire perdre mon temps ! Plus important, cesse de gaspiller à tort et à travers le potentiel de ton anneau ! » Sur ces aboiements, le visage du Général disparaît brutalement de votre esprit. N'oubliez pas de rayer un Appel de votre *Feuille d'Aventure* Vous n'avez plus rien à faire ici et vous quittez le temple. Rendez-vous au [382](#).

97

Le malheureux forgeron est traîné sans ménagement au dehors, le bosco prend la parole. «Et maintenant, le combat que vous attendez tous, beugle-t-il : Bartabas contre Grom l'Ogre ! » Sur ces mots, poussant la porte du fond d'un bras épais comme un tronc d'arbre, une énorme brute velue affligée d'une répugnante face de pourceau et dépassant Bartabas d'une bonne tête fait son entrée dans la salle sous les acclamations avinées des Pirates. Mais si sa taille et son poids sont supérieurs, l'ogre est surtout plus gras et il ne semble pas aussi en forme que son adversaire. Autour de vous, es Pirates lancent des pans avec entrain. Si vous

désirez en faire autant, rendez-vous au [137](#).
Sinon, rendez-vous au [277](#).

98

Les chevaliers se mettent à vaciller lorsqu'ils entendent les paroles magiques du charme sortir de votre bouche. Lâchant leurs épées, ils portent leurs mains squelettiques à leurs têtes en se tordant convulsivement sur eux-mêmes tandis que des fumerolles grises s'échappent de leur peau parcheminée. Leurs os jaunis virent au noir, se craquellent, tandis qu'une fine poussière grise s'écoule de leurs mâchoires béantes et de leurs orbites vides. Puis, une bouffée de puanteur putride balaie le corridor et ils retombent en petits tas de poussière sur le sol. Rendez-vous au [385](#).

99

Au cours de sa sanglante carrière, ce triste sire a massacré plus d'innocents qu'il n'a de poils dans les narines, sans jamais manifester la moindre once de pitié ou esquisser l'ombre d'une apparence de remords. Pire encore, il a mauvaise haleine et fait preuve d'un mauvais goût rédhibitoire dans le choix de ses vêtements. Aussi, sans hésiter, jugez-vous en votre âme et conscience qu'il ne mérite que la mort. D'un vigoureux coup de taille, vous lui tranchez le col et envoyez sa tête rouler sur le plancher,

débarrassant le monde d'un sale individu. Rendez-vous au [194](#).

100

Retenant votre souffle, vous ouvrez la porte avec lenteur... sans qu'aucun piège ne se déclenche. Si cette porte est la première que vous essayez, vous n'avez pas fait le plus mauvais choix, à ce qu'il semble ! Vous gagnez 1 point de CHANCE. Elle s'ouvre sur un long corridor noyé dans une pénombre glauque. Serrant les dents, vous vous y engagez. Rendez-vous au [330](#).

101

Vous fixez votre regard sur l'anneau en concentrant vos pensées sur le Général. Rayez un des trois Appels que vous offre l'anneau de votre *Feuille d'Aventure*. Un instant plus tard, le visage tanné du vieux baroudeur apparaît dans votre esprit et une voix tonitruante résonne dans votre crâne: «Ah, c'est toi, mon petit gars ! Alors, quoi de neuf, docteur?» Plein d'assurance, vous lui annoncez fièrement que vous êtes arrivé sans encombre et que vous venez de franchir les portes de Port-en-Vase, prêt à accomplir votre quête. « Quoi ? rugit l'antique Hubald. Tu as gaspillé un Appel juste pour me dire que tu étais bien arrivé ? Sombre imbécile ! Bon, maintenant que le mal est fait, tu vas me faire le plaisir de

monter vers le nord pour essayer de trouver la tombe de Mortis. Et tant que tu y seras, tu pourras tenter de dénicher l'arme de légende qui lui a troué la panse. Allez, au boulot ! et ne me fais plus perdre mon temps avec des vétilles, espèce d'incapable ! » Sur ces aimables paroles, la communication est brutalement interrompue. Allez-vous maintenant marcher vers le nord en direction de Brisetombe (rendez-vous au [181](#)) ou vers le sud à travers les collines (rendez-vous au [61](#))?

102

Vous jetez quelques-unes de vos rations au milieu de la meute de loups en chasse. Aussitôt, ils abandonnent leur poursuite et commencent à s'entredéchirer en se les disputant à coups de crocs et de griffes. Après avoir mis quelque distance entre la meute hurlante et lui, le Centaure s'immobilise à son tour, hors d'haleine. Rendez-vous au [27](#).

103

Vous avez parcouru la moitié du chemin qui vous sépare de l'autel lorsque vous sentez le sol se dérober sous vos pieds et tombez dans une chausse-trappe ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [238](#). Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [207](#).

Vos squelettiques adversaires sont bien incapables d'émettre le moindre cri de guerre ou juron bestial qu'affectionnent tant les guerriers vivants. Mais il n'empêche que chaque fois que vos épées s'entrechoquent, un fracas retentissant résonne dans les hauts ténébreux de la tour. Ajoutez 5 points à votre Risque d'Alerte. Ensuite, vous pouvez continuer de gravir l'escalier (rendez-vous au [163](#)) ou redescendre vers la porte cadénassée que vous avez remarquée il y a peu (rendez-vous au [343](#)).

Le marchand possède deux articles susceptibles de vous intéresser: un sac de provisions équivalent à 3 Repas, qu'il est prêt à vous céder pour 15 Pièces d'Or, et une potion d'HABILETE (qui peut augmenter de 1 point votre total d'HABILETE de départ) dont il réclame la bagatelle de 50 Pièces d'Or. Selon l'état de votre bourse, vous pouvez acquérir l'un, l'autre, ou les deux. L'affaire réglée, le marchand désigne un homme muni d'un luth, un barde de toute évidence, qui s'avance près du feu crépitant au centre de la clairière. « Ah ! Voici Garlond qui s'apprête à chanter pour nous ! » s'exclame-t-il d'un air ravi. Décidez-vous de vous attarder sur place le temps de l'écouter chanter (rendez-vous

au [333](#)) ou, si vous estimez avoir déjà perdu trop de temps, préférez- vous quitter la clairière pour vous diriger vers Kelargo (rendez-vous au [165](#)) ?

106

La porte claque dans votre dos, un bref instant avant que les doigts squelettiques des sentinelles de Mortis ne pressent les détentes de leurs armes, transperçant de pan en part de leur volée de carreaux son battant de chêne massif épais de plus de trois doigts ! Sans attendre qu'elles ouvrent la porte, vous commencez à dévaler l'escalier et, arrivé au palier, vous vous engouffrez dans les remparts en ouvrant leur porte d'accès d'un coup d'épaule. Augmentez de 3 points votre Risque d'Alerte et rendez- vous au [302](#).

107

Elle accueille votre refus avec un sourire triste. « Je vous avais cru plus courageux. Mais je n'en prierai pas moins pour le succès de votre mission. Adieu ! » déclare-t-elle avant de vous tourner le dos et de quitter la chambre. Le reste de la nuit s'écoule sans incident. Lorsqu'au petit matin vous descendez dans la salle de l'auberge, vous y retrouvez les mêmes clients que la veille, prenant leur petit déjeuner ou s'affairant autour de leurs bagages avant de reprendre leur route.

L'aubergiste vous apprend que la personne en noir est partie dès l'aube, et vous remarquez par ailleurs que l'un des fermiers n'est plus là lui non plus, et que ses deux compagnons ont des mines aussi abattues qu' épouvantées. Après avoir pris congé de l'aubergiste, vous sortez de l'établissement. Allez-vous marcher vers le nord en direction de Port Corps-Mort (rendez-vous au [46](#)) ou vers le sud et les Bois de Shamdabag (rendez-vous au [325](#)) ?

108

Les grands yeux vert émeraude d'Elindora se fixent dans les vôtres et vous vous sentez bientôt plonger dans un état de transe hypnotique. Quand, un moment plus tard, elle vous en fait sortir d'un léger claquement de doigts, vous avez oublié tout ce qui s'est déroulé dans l'intervalle. Cependant, vous vous sentez plus déterminé et vigoureux qu'auparavant. Augmentez votre total de DETERMINATION de 1 point permanent. Le cimetière que vous allez fouiller comporte pour l'essentiel quatre grandes divisions. Allez-vous d'abord inspecter le périmètre nord-ouest (rendez-vous au [269](#)), sud-ouest (rendez-vous au [249](#)), nord-est (rendez-vous au [149](#)), ou sud-est (rendez-vous au [209](#)) ?

109

Vous vous retournez... et votre cœur s'arrête presque de battre ! Une chose d'une hideur indicible se dresse devant vous, toute en crocs, griffes et écaillés gluantes. C'est à peine si vous avez le temps de distinguer sa silhouette effroyable, car la seule vue de sa face monstrueuse est si abominable que vous manquez en perdre la raison. Hurlant comme un possédé, vous pivotez sur vos talons et déalez aussi vite que vos jambes peuvent vous porter. Ce n'est qu'après avoir parcouru comme une flèche un nombre considérable de kilomètres que vous parvenez enfin à reprendre vos esprits et à adopter une allure plus pondérée. Mais, même alors, vous ne pouvez vous retenir de jeter tous les trois pas un œil inquiet par-dessus votre épaule afin de vous assurer que la chose immonde ne vous suit plus. Cette frayeur vous coûte la perte irrémédiable de 2 points de DETERMINATION. Votre course folle vous a presque conduit aux portes de Port-Corps-Mort. Décidez- vous d'entrer dans cette ville (rendez-vous au [30](#)), ou préférez-vous camper au pied de son enceinte avant de vous diriger vers la Citadelle de Brûlesang dès le lendemain matin (rendez-vous au [329](#)) ?



110 *Vous empoignez la lance et vous la projetez de toutes vos forces.*

110

Sans perdre une seconde, vous empoignez la lance et vous la projetez de toute vos forces. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETE, vous avez touché Kandogor (rendez-vous au [304](#)). S'il est supérieur, rendez-vous au [155](#).

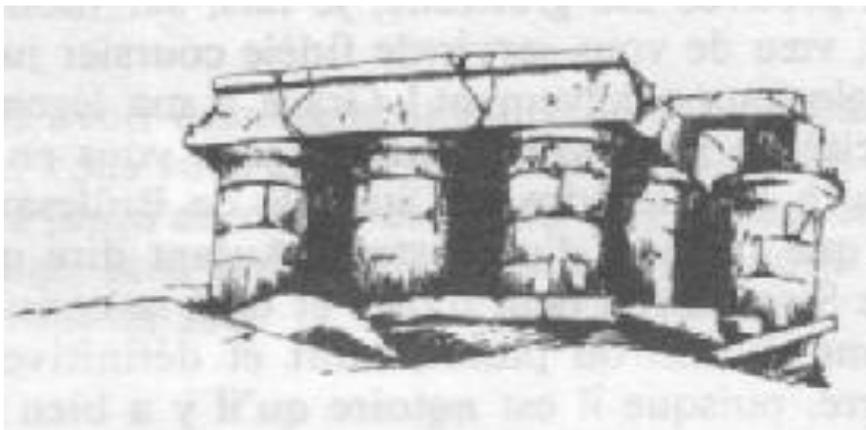
111

Juste au moment où vous allez atteindre la porte, une poutre enflammée s'écrase lourdement sur votre épaule : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous avez la malchance de vous cogner dans les deux Pirates en bondissant hors de l'écurie. Surpris, ils demeurent un instant interdits, se contentant de vous dévisager de leurs gros yeux bovins. Puis, ils se mettent à gronder sourdement. Rendez-vous au [6](#).

112

Vous vous enfoncez dans les collines, escaladant des pentes de plus en plus abruptes et en zigzag entre des falaises escarpées et des ravins obscurs. Si bien qu'au bout d'un petit moment, vous constatez que vous êtes complètement perdu. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [132](#). Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [72](#).

Vous explorez la division nord-ouest du cimetière jusque dans ses moindres recoins, mais sans plus de succès. L'après-midi touche désormais à sa fin, et Elindora se montre de plus en plus inquiète. « Nous devons à tout prix les trouver tant qu'il fait encore jour, insiste-t-elle d'une voix fébrile. Dès que la nuit tombera, ils vont sentir notre présence et se mettre en chasse ! Nous ne pouvons attendre un jour de plus. » Décidez-vous de fouiller le périmètre nord-est du cimetière (rendez-vous au [60](#)) ou le périmètre sud-ouest (rendez-vous au [170](#))?



Vous vous hâtez de libérer tous les prisonniers de leurs chaînes et, prenant leur tête, vous vous ruez sur le pont et assaillez les Pirates. Mais, passé le premier instant de surprise, ces derniers ne tardent pas à réagir et vous constatez bien vite que les poings nus des villageois ne leurs sont pas d'un grand secours face aux armes et à

l'expérience des pillards. Devant la tournure que prennent les événements, vous jugez que vous n'avez d'autre choix que d'abandonner ces malheureux à leur sort si vous voulez sauver votre peau et préserver votre mission. Quittant la mêlée tragique qui ensanglante le pont, vous bondissez par-dessus bord et nagez de toutes vos forces vers le rivage. Tout en nageant vers la plage, vous pouvez voir plusieurs Pirates se lancer à votre poursuite par la terre, certains armés d'arcs et de flèches. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [90](#). Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [59](#).

115

Animé d'une rage froide, vous affrontez le monstre.

CRÂNASSIER HABILETE: 9 ENDURANCE : 10

La carapace osseuse du Crânassier est si coriace que vous ne pouvez lui causer de blessure supérieure à 1 point d'ENDURANCE lorsque vous le touchez, ni faire appel à la chance pour aggraver ses blessures. Même si vous utilisez la Lance de Seiglihère, elle ne vous permet pas de multiplier par deux les dommages infligés au Crânassier. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [267](#).

116

En partant de Noirsuaire, vous pouvez vous diriger au nord-est vers Port Corps-Mort (rendez-vous au [85](#)) ou vers l'est en traversant le site de l'ancienne bataille qui est indiqué sur votre carte (rendez-vous au [170](#)).

117

Refoulant la panique qui monte en vous, vous parvenez à réprimer votre envie de fuir à toutes jambes. Vous n'éprouvez guère de difficulté à faire lâcher prise au Zombie, considérablement affaibli par son exposition prolongée au vent, à la pluie, et surtout aux rayons du soleil qui sont des plus nocifs pour ces créatures. Dans l'état de décrépitude où il se trouve, il ne vous faut ensuite qu'un instant pour le tailler en menus morceaux, le mettant à jamais hors d'état de nuire. Jetant un œil dégoûté au fond de sa cage puante, vous n'y trouvez qu'une lourde masse de fer gisant sur le plancher (n'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure* si vous l'emportez). Allez-vous maintenant poursuivre votre route vers Port Corps-Mort (rendez-vous au [85](#)) ou voulez-vous d'abord visiter le village de Noirsuaire (rendez-vous au [223](#)) ?

118

Poussant un sauvage cri de guerre, vous vous ruez sur le Chaman en faisant tournoyer votre

épée. Il se retourne vers vous en poussant un glapisement d'effroi, mais, avec une rapidité surprenante, il plonge la main dans sa bourse, et en retire une petite balle qu'il lance sur vous. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETE, rendez-vous au [215](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [158](#).

119

Parvenant à vous glisser sur la dunette sans être vu, vous trouvez une porte de cabine ornée d'une plaque qui indique : « Capitaine Jhezekhl. Ne pas déranger, sauf raison valable ». En collant votre oreille contre la porte, vous pouvez entendre quelqu'un marmonner à l'intérieur. Ne percevant aucune autre voix, vous en concluez que le capitaine parle tout seul. Allez-vous vous ruer dans la cabine pour tenter de le prendre par surprise (rendez-vous au [14](#)) ou frapper à la porte en annonçant : " Capitaine vénéré, j'ai un message de la part des deux Chevaliers du Chaos » (rendez-vous au [187](#)) ?

120

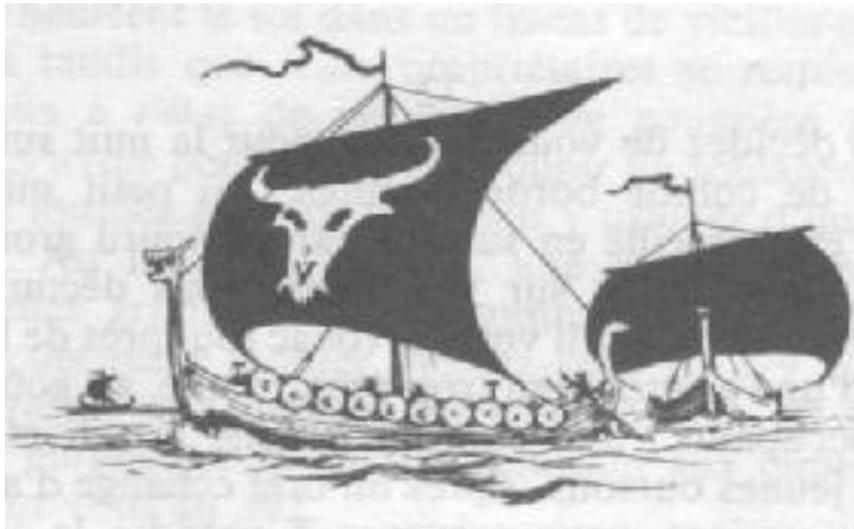
Un étrange sortilège s'empare de vous, plongeant votre esprit dans une sorte de brume ouatée. Dame Lotmora n'est pas encore assez forte pour arriver à subjuguier votre volonté, mais vous vous sentez tout mou, irrésolu. Déduisez 2 points de votre total d* HABILETE

pour la durée de ce combat. Au dehors, le soleil achève de se coucher, mais ses derniers rayons rasant encore le cimetière et le crépuscule n'est toujours pas tombé. Dame Lotmora ne dispose pas encore de la plénitude de ses pouvoirs, mais il vous faut faire vite, car chaque minute qui s'écoule renforce sa puissance. Poussant un cri de rage bestial, elle s'avance sur vous entourée de ses créatures, exhibant de longues paires de canines luisantes et agitant d'horribles griffes noircies avides de déchirer vos chairs. Dégainant une courte épée elfique, Elindora fait face à deux des Vampires, vous laissant le soin de vous expliquer avec Dame Lotmora et les deux autres. Ces derniers vous attaquent tous trois en même temps.

	HABILETE	ENDURANCE
Premier VAMPIRE	5	5
Second VAMPIRE	5	5
DAME LOTMORA	9	11

N'oubliez pas que si vous combattez avec la Lance de Seiglihère. vous devez multiplier par deux les dommages que vous infligez à vos adversaires. Si, par ailleurs, vous êtes touché par Lotmora. lancez a nouveau un dé. Si vous tirez 1 ou 2. ses canines voraces s'enfoncent dans votre

chair tendre et vous font perdre 1 point d'HAbileté (vous pourrez toutefois récupérer tous vos points d'HABiLETÉ perdus à l'issue du combat, si vous en sortez victorieux, bien sûr). Vous disposez de 9 Assauts pour venir à bout de ces Vampires. S'il en est qui résistent encore après ces 9 Assauts, rendez-vous au [363](#). Si vous parvenez à les envoyer tous en enfer dans ce délai, rendez-vous au [386](#).



121

Vous vous penchez vers le marin et, dans un sourd murmure, vous lui révélez que vous êtes là pour expédier Mortis en enfer, débarrasser l'île des Morts Vivants qui la terrorisent, et priver ainsi les Pirates du Chaos de l'allié dont ils ont besoin pour ravager les Iles Delphiques. Cette nouvelle le transporte de joie, et il s'empresse de tout raconter à chacun des membres de l'assistance. Un instant plus tard, tout le monde vous entoure, vous congratule

avec force grandes claques dans le dos et se dispute pour vous offrir à boire. Vous passez une excellente soirée à vider chopine sur chopine d'une excellente bière en faisant frémir les autochtones au récit de vos innombrables exploits. Ce faisant, vous ne manquez pas de voir un individu louche au regard torve quitter subrepticement les lieux, mais vous l'oubliez bien vite au milieu des clameurs qui accueillent l'arrivée d'une nouvelle tournée. Inscrivez le mot « Pirate » sur votre *Feuille d'Aventure*. Le lendemain matin, vous vous réveillez avec un épouvantable mal de crâne et décidez qu'il est temps de quitter Port-en-Vase pour vous occuper de votre mission. Rendez-vous au [21](#).

122

Le jeune garçon sursaute et se fige sur place lorsque vous surgissez devant lui, émergeant de la Dénombre. Une grimace de peur déforme un instant son visage juvénile, mais elle se change bientôt en un sourire timide. « Vous n'êtes pas une de ces créatures mortes vivantes, n'est-ce pas, m'sieur ? » vous demande-t-il d'une voix hésitant entre l'espoir et la peur. « Si quelqu'un te raconte ça, n'en crois pas un mot, fiston ! répondez-vous. Pour tout te dire, je suis venu ici pour détruire tous les Morts Vivants, à commencer par leur maître maudit, le Seigneur

Mortis. » Tout en parlant, vous vous demandez comment ce pauvre gosse a pu survivre dans cet horrible endroit. Jetant un regard inquiet autour de lui, il vous fait signe d'entrer dans l'écurie d'un geste furtif. « Ici, nous pouvons parler sans crainte, vous explique-t-il une fois à l'intérieur. Tout le reste du château grouille des créatures de Mortis. Quand la place est tombée, il a fait mettre à mort presque tous les prisonniers avant de les sortir de leurs tombes pour en faire des Zombies. Il en a épargné quelques-uns, parce que ses Zombies sont incapables d'utiliser ce qui leur reste de cervelle pour autre chose que tuer. S'il m'a épargné, c'est qu'il lui fallait quelqu'un pour soigner et nourrir les chevaux qu'il doit fournir aux Pirates du Chaos quand ils viendront jeter l'ancre sur l'île le mois prochain, parce que ça fait partie du pacte qu'il a noué avec ces affreux-là. Je suis sûr qu'il ne m'arrivera rien tant que cette pourriture ambulante aura besoin d'un garçon d'écurie, et je sais tout aussi bien que mes jours sont comptés ! Toutes les nuits, je suis obligé de m'enfermer ici avec ces pauvres chevaux, à essayer de les calmer et de dormir dans tout ce cauchemar. Vous pouvez pas savoir ce que je suis content de vous voir, m'sieur, et je ferai tout ce que je peux pour vous aider à faire disparaître ce Mortis et tous ses esclaves

Zombies ! » Allez-vous lui demander de vous renseigner sur les cantonnements qui se trouvent de l'autre côté de la cour (rendez-vous au [49](#)) ou sur le donjon qui se dresse au centre de la Citadelle (rendez-vous au [210](#)) ?

123

Vous disposez maintenant du charme de Dislocation. Ainsi que la gente Dame Iola vous l'a expliqué, vous ne pourrez y faire appel qu'une seule fois, aussi choisissez cet instant avec discernement. Lorsque vous aurez décidé d'invoquer le charme, notez le numéro du paragraphe que vous êtes en train de lire, puis rendez-vous au [253](#). Rendez-vous maintenant au [31](#).

124

Vous longez les remparts en suivant le chemin de ronde, appréciant la chaude brise de cette fin d'après-midi estivale qui vous caresse le visage comme pour chasser les images d'horreur et de mort qui hantent votre esprit. Arrivé à mi-longueur, vous découvrez une tour d'assaut délabrée laissée à l'abandon, encore appuyée contre l'extérieur de la muraille. A l'évidence, elle a été utilisée lors de l'assaut final de la forteresse par les troupes de Mortis et, persuadé de son invulnérabilité, le Seigneur des Tombeaux n'aura pas encore jugé bon de la faire retirer.

Vous l'examinez d'un oeil dubitatif. C'est un assemblage grossier de rondins moisis liés entre eux par des lanières de cuir à demi pourries. Peut-être était-elle assez solide pour es soldats squelettiques de Mortis, mais vous êtes oin d'être sûr qu'elle puisse supporter votre propre poids. Si vous décidez de courir ce risque, vous pouvez l'utiliser pour rejoindre le sol à l'extérieur Je la muraille (rendez-vous au [358](#)). Sinon, vous pouvez gagner la porte de la tour est pour monter plus haut (rendez-vous au [377](#)).

125

Cette fois, il lâche sa rapière et se jette à vos pieds en pleurnichant, implorant votre pitié. Allez-vous achever ce scélérat une bonne fois pour toutes (rendez-vous au [99](#)) ou épargner sa méprisable vie (rendez-vous au [254](#))?

126

La vieille face ridée du Général surgit dans votre esprit. Après avoir écouté votre rapport, il réfléchit un moment en fronçant ses sourcils broussailleux. " Je pense que Mortis a fait barrer le torrent qui alimentait les douves parce que ses légions de Morts Vivants auraient éprouvé quelque difficulté à traverser des eaux vives, finit-il par dire. Si des hommes du Gouverneur sont encore en vie, et si tu arrives à les trouver et à les libérer, ils pourront t'aider à démolir le

barrage et piéger ainsi les Morts Vivants dans la Citadelle. En tout cas, fais vite. La lumière du jour neutralise les pouvoirs de nos enne mis, tu ne disposes plus que de quelques heures avant le crépuscule. » Sur ce» l'image du Général disparaît de votre esprit. Rayez un Appel de votre *Feuille d'Aventure* (si vous avez maintenant utilisé vos trois Appels, rayez l'anneau de Communication de votre *Feuille d'Aventure*, il ne peut plus vous être utile). Vous commencez à traverser le fossé en direction du portail de la Citadelle et du corps de garde. Rendez-vous au [228](#).

127

Garond se montre flatté de vos compliments sur son chant et semble tout disposé à bavarder un moment avec vous. Allez-vous lui demander de vous parler du charme de Délivrance (rendez-vous au [43](#)), du Doigt de Lhyss (rendez-vous au [268](#)) ou de la lance d'ivoire du héros KJialamyn (rendez- vous au [218](#))?

128

La porte de gauche s'ouvre sur un corridor. C'est un long passage frais et poussiéreux, bordé de part et d'autre de plusieurs portes. Sa lointaine extrémité se perd dans l'obscurité, mais il semble désert. Allez-vous continuer de l'explorer



127 *Garond, flatté de vos compliments sur son chant, se montre disposé à bavarder.*

(rendez-vous au [203](#)) ou rebrousser chemin vers l'entrée du donjon (rendez-vous au [313](#)) ?

129

«Comme vous voudrez, dit-elle en haussant les épaules avec indifférence. Puisqu'il en est ainsi, ne perdons pas de temps et commençons tout de suite à chercher la crypte de Dame Lotmora. » Le cimetière que vous devez fouiller se divise en quatre périmètres principaux. Allez-vous d'abord explorer la division nord-ouest (rendez-vous au [269](#)), la division sud-ouest (rendez-vous au [249](#)), la division nord-est (rendez-vous au [149](#)), ou la division sud-est (rendez-vous au [209](#)) ?

130

Une lueur de convoitise s'allume dans ses yeux cupides lorsqu'il découvre l'objet. « Bon, va pour l'amulette, ou sinon, l'or, déclare-t-il. Crois-moi, cette potion vaut bien ce prix ! » Allez-vous lui donner l'amulette (rendez-vous au [307](#)), lui payer 35 Pièces d'Or, si vous les avez (rendez-vous au [225](#)). l'attaquer pour lui prendre la potion de force (rendez-vous au [200](#)), ou décliner son offre et quitter Noirsuaire (rendez-vous au [116](#))?

131

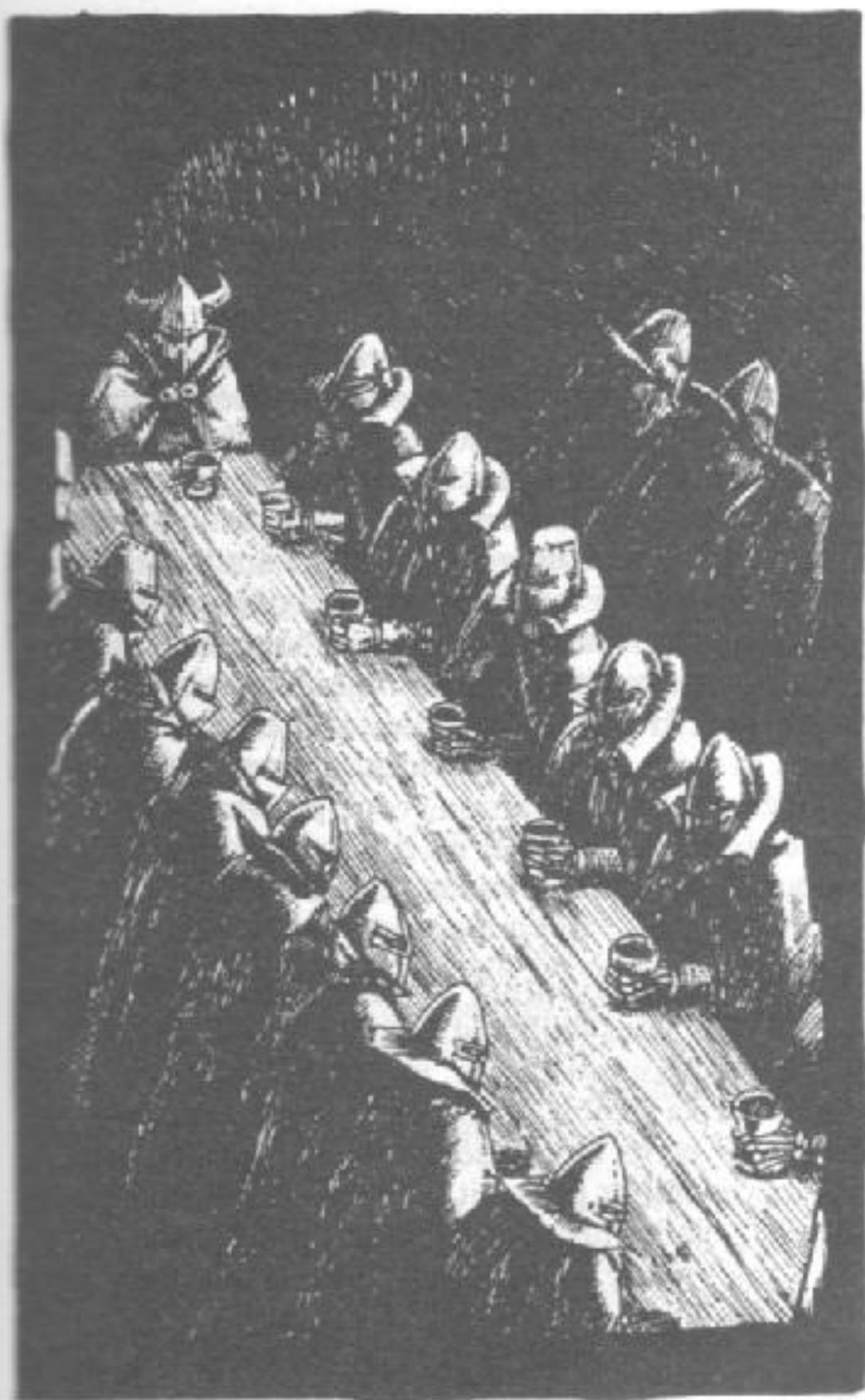
Si vous avez déjà exploré tous les lieux dignes d'intérêt de Kelargo, rendez-vous au [91](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [37](#).

132

Après avoir erré en vain plusieurs jours dans les collines, vous finissez par retomber sur la route de Brisetombe, à quelques kilomètres du village. Vous ne voulez pas retourner vous perdre dans ces collines inhospitalières, et vous savez que vous ne serez pas le bienvenu au village, aussi ne vous reste-t-il plus qu'à retourner jusqu'à Port-en-Vase et à poursuivre ensuite votre route vers le sud. Rendez-vous au [3](#).

133

Atteignant le corndor, vous constatez qu'il est ouvert le long d'un de ses côtés, formant ainsi un balcon intérieur qui surplombe une haute et vaste salle où les soldats qui défendaient la Citadelle devaient autrefois se rassembler. Maintenant, ses longues rangées de tables et de bancs sont occupées par une armée de chevaliers morts vivants, assis dans un silence lugubre, drapés dans d'amples manteaux noirs telles de géantes chauves-souris dans leurs ailes et serrant dans leurs mains cadavériques des coupes d'argent terni. Vous pouvez compter au moins deux centaines de ces créatures qui, selon toute



133 *Les longues rangées de tables et de bancs sont occupées par des chevaliers morts vivants.*

apparence, ne sont autres que les Chevaliers de Mortejoic, la redoutable garde prétorienne du Seigneur Mortis. A l'évidence, ils s'abritent ici de la lueur du jour, attendant que la caresse du vent nocturne leur rende leur sombre énergie. A l'autre bout du corridor, vous apercevez vaguement les contours d'une porte, à peine visible dans la pénombre. Vous pouvez tenter de la rejoindre en longeant le corridor, mais le bruit de vos pas risque d'attirer l'attention des effroyables créatures assises en contrebas dans la salle. Si vous décidez de courir ce risque, rendez-vous au [29](#). Sinon, vous pouvez poursuivre l'ascension de l'escalier en colimaçon qui monte au sommet de la tour (rendez-vous au [377](#)).

134

Depuis votre aventure à l'autel de Lhyss, vous savez qu'il vous faut souffler dans le sifflet au Doigt de Lhyss pour «gagner un grand pouvoir». Si, comme cela semble probable, le Menhir de la Pierre Sifflante et le Doigt de Lhyss ne font en réalité qu'un, le détour pourrait en valoir la peine. Si vous décidez d'aller jusqu'au Menhir, rendez-vous au [19](#). Si vous préférez aller directement à Kelargo, rendez-vous au [165](#).

135

Approchant de la table des paysans, vous leur demandez d'un ton jovial si vous pouvez vous joindre à eux. Ils vous accordent quelques grognements bourrus en guise de bienvenue, sans cesser de vous regarder par en dessous avec des yeux soupçonneux. Allez-vous les interroger sur les graffitis qui souillent le porche du cimetière (rendez-vous au [183](#)) ou sur l'individu en robe noire qui est assis dans le coin de la salle (rendez-vous au [213](#)) ?

136

Vous continuez de courir à pleine vitesse sans vous soucier des obstacles, mais, derrière vous, les hurlements se rapprochent. Soudain, votre tibia heurte violemment quelque chose de dur et vous allez vous étaler face contre terre, à demi assommé. C'est un grondement sauvage qui vous sort brutalement de votre torpeur et, dans la seconde qui suit, une massive créature s'abat de tout son poids sur votre echine, déchirant et fouaillant votre dos sans défense. Votre aventure s'achève ici.

137

Les cotes de Bartabas et de Grom sont égales, ce qui signifie que vous toucherez le double de votre mise si vous pariez sur le vainqueur. Décidez du nombre de Pièces d'Or que vous voulez mettre en jeu et rayez-les de votre

Feuille d'Aventure. Rendez-vous au [387](#) si vous misez sur Grom. Rendez-vous au [248](#) si vous pariez sur Bartabas.

138

Vous vous avancez avec circonspection le long du mur de droite. Chaque fois que vous dépassez une colonne, vous déclenchez un piège mécanique qui fait jaillir devant vous tantôt une épée, tantôt une hache, tantôt une lance. Il vous faut parer avec succès leurs assauts successifs si vous voulez arriver entier jusqu'à l'autel. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [189](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [166](#).

139

Lequel des objets qui suivent allez-vous utiliser?

La Lance d'Ivoire

de Seiglihère

Rendez-vous au [110](#)

Une Balle Soufflante

Rendez-vous au [346](#)

L'anneau des Fées

Rendez-vous au [270](#)

Si vous ne possédez aucun de ces objets, vous demeurez un instant dans l'indécision. Une dangereuse indécision... Rendez-vous au [155](#).

140

Vous avancez à pas de loup dans le long corridor humide. Bientôt, il commence à tourner sur la gauche. *Tenez votre Chance.* Si vous êtes

chanceux, rendez-vous au [164](#). Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [288](#).

141

A cet endroit, la route longe rentrée d'une ancienne carrière creusée dans le flanc des collines et depuis longtemps désaffectée. En l'observant, vous remarquez qu'un des pans rocheux de la carrière s'est effondré, révélant une fissure qui semble former l'entrée d'une grotte. Si vous voulez pénétrer dans cette grotte, rendez-vous au [17](#). Si vous estimez que vous n'avez pas le temps de faire du tourisme et préférez poursuivre votre route, rendez-vous au [94](#).

142

Alors que vous vous approchez de la cage pour couper la corde qui la relie au gibet, les corbeaux se mettent à croasser follement et piquent droit sur vous, cherchant à vous déchirer à coup de becs et de serres. Vous devez vous défendre si vous tenez à votre peau. Affrontez-les comme un adversaire unique.

VOL DE CORBEAUX

HABILETE : 7 ENDURANCE : 9

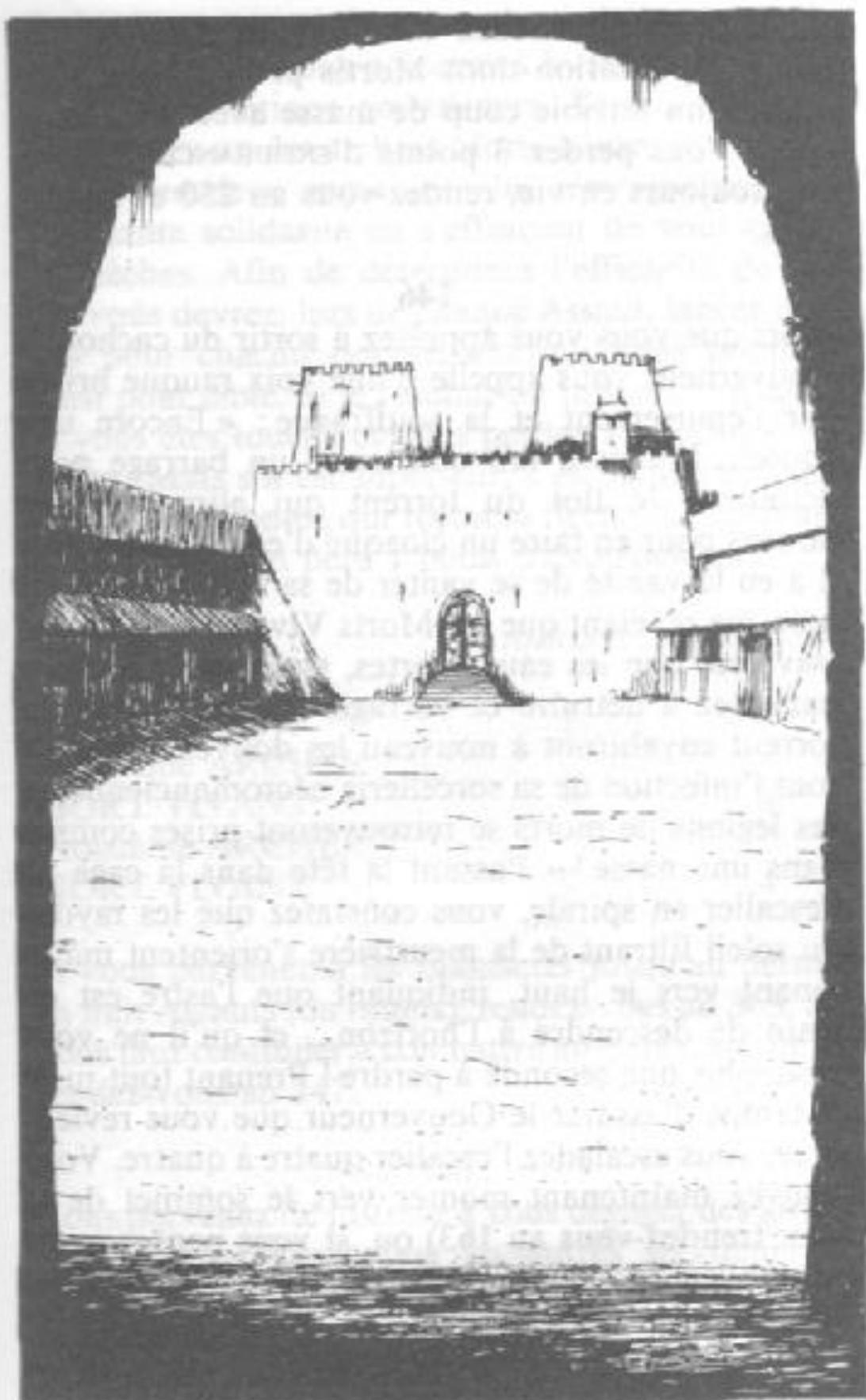
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [237](#).

Vous vous engouffrez dans le tunnel de droite, filant comme le vent. Au bout d'une minute de course, vous voyez poindre au bout du passage une vague lueur contre laquelle se découpe la silhouette de l'alchimiste, clopinant aussi vite que ses vieilles jambes peuvent le porter. En un instant, vous l'avez rejoint et il se jette à genoux devant vous. « Prends-la, prends-la ! geint-il d'une voix misérable en vous tendant la fiole de potion. Mais ne me tue pas, par pitié ! » Vous saisissez sans remords le récipient et, après l'avoir incontinent vidé dans votre gosier, vous vous sentez plus déterminé que jamais, capable d'affronter la pire horreur venue. Notez que lors des deux prochaines occasions où il vous sera demandé de *Tester votre Détermination*, le test vous sera automatiquement favorable sans qu'il vous soit besoin de lancer les dés (toutefois, au cours de ces deux occasions, votre total de DETERMINATION ne s'en trouvera pas augmenté). Défiguré par la peur, Lassamon ébauche un sourire pitoyable et lève vers vous des yeux implorants. Le relevant avec douceur, vous lui assurez que vous ne lui voulez aucun mal et qu'il vous fallait prendre cette potion pour vous aider dans votre quête. Tout en faisant mine d'écouter vos explications, il s'éloigne lentement de vous à

reculons, puis tourne les talons et détale. Vous vous élancez à sa suite et finissez par atteindre un étroit orifice qui débouche à l'air libre à l'abri d'un fourré. Vous vous y faufilez et émergez au pied d'une basse colline juste à la lisère du village. Remerciant la Déesse de la Chance, vous décidez qu'il est maintenant grand temps de quitter Noirsuaire. Rendez-vous au [116](#).

144

Tapi contre le mur du corps-de-garde, vous observez la première cour de la Citadelle et la haute silhouette du donjon dominée par deux tours jumelles qui se découpent sur le ciel bleu telles deux menaçantes sentinelles de granit. Dans l'air vibrant de chaleur de l'après-midi, la réverbération du soleil sur le sol de terre battue de la cour vous oblige à plisser les yeux. La masse des remparts projette une longue chape d'ombre sur le périmètre sud de la cour. Si vous voulez profiter de cette zone d'ombre pour atteindre les écuries qui se dressent sur votre gauche en échappant aux regards, rendez-vous au [9](#). Si vous préférez vous diriger vers les cantonnements que vous voyez sur votre droite, rendez-vous au [42](#). Si vous êtes prêt à traverser toute la longueur de la cour pour pénétrer dans le donjon, rendez-vous au [379](#).



144 *Les deux tours jumelles du donjon se
découpent sur le ciel bleu.*

Lequel des objets ou sortilège suivants allez-vous utiliser ?

La Lance d'Ivoire de Seiglihère
Rendez-vous au [234](#)

L'anneau des Fées Rendez-vous au [4](#)

Le charme de Dislocation Rendez-vous au [338](#)

Si vous n'en possédez aucun, vous marquez un temps d'hésitation dont Mortis profite pour vous asséner un terrible coup de masse avec un sourire cruel. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [250](#) et battez-vous.

Alors que vous vous apprêtez à sortir du cachot, le Gouverneur vous appelle d'une voix rauque brisée par l'épuisement et la souffrance : « Encore une chose... Mortis a fait construire un barrage pour détourner le flot du torrent qui alimentait les douves pour en faire un cloaque d'eau stagnante, et il a eu la vanité de se vanter de sa tactique devant moi, me révélant que ses Morts Vivants ne peuvent traverser que les eaux mortes, stagnantes. Si vous parvenez à détruire ce barrage, les eaux vives du torrent envahiront à nouveau les douves et balaieront l'infection de sa sorcellerie nécromancienne, et ses légions de

morts se retrouveront prises comme dans une nasse ! » Passant la tête dans la cage de l'escalier en spirale, vous constatez que les rayons du soleil filtrant de la meurtrière s'orientent maintenant vers le haut, indiquant que l'astre est en train de descendre à l'horizon... et qu'il ne vous reste plus une seconde à perdre ! Prenant tout juste le temps d'assurer le Gouverneur que vous reviendrez, vous escaladez l'escalier quatre à quatre. Vous pouvez maintenant monter vers le sommet de la tour (rendez-vous au [163](#)) ou, si vous pensez avoir un moyen de détruire le barrage, sortir de la Citadelle (rendez-vous au [396](#)).

147

Une vague d'horreur et de dégoût vous étreint la gorge, mais vous parvenez à conserver un sang-froid d'iceberg, et c'est sans le moindre tressaillement que vous vous préparez à livrer bataille à ces trois abominations ambulantes. Tandis que vous affronterez un des archers Morts Vivants au corps à corps, ses deux camarades lui témoigneront leur touchante solidarité en s'efforçant de vous cribler de flèches. Afin de déterminer l'efficacité de leur tir, vous devrez, lors de chaque Assaut, lancer deux dés pour chacun des archers qui vous prennent ainsi pour cible. Si le résultat est

inférieur ou égal à 7, vous êtes touché et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Mais s'il est supérieur, c'est le Mort Vivant que vous affrontez qui reçoit la flèche de son maladroit collègue et perd 1 point d'ENDURANCE.

	HABILETE	ENDURANCE
Premier ARCHER		
MORT VIVANT	7	5
Deuxième ARCHER		
MORT VIVANT	7	4
Troisième ARCHER		
MORT VIVANT	7	4

Si vous parvenez à les massacrer jusqu'au dernier en huit Assauts (ou moins), rendez-vous au [365](#). S'il vous faut continuer à combattre au-delà de ce délai, rendez-vous au [247](#).

148

Vous parvenez de justesse à vous dégager des griffes du Gargarou avant que les autres serviteurs de Mortis aient pu vous encercler. Battant prestement en retraite, vous ouvrez la porte à la volée et déboulez dans la cour. Vous savez que les Vampires ne peuvent vous y poursuivre, car les feux du soleil auraient tôt fait de leur ravir leur beauté usurpée et de les renvoyer au triste état de vieilles choses sans vie qui est en réalité le leur. Quant au Gargarou, il

ne semble guère plus amateur de bains de soleil, à moins qu'il ne se soit tout simplement lassé de goûter la morsure de votre épée... Il reste tapi dans l'ombre sur le seuil du cantonnement, poussant un effroyable hurlement de bête blessée qui résonne comme une plainte d'outre-tombe à travers la cour illuminée de soleil. Augmentez votre Risque d'Alerte de 4 points. Conscient de devoir déguerpir au plus vite avant que Mortis n'envoie ses gardes découvrir la cause de ce tapage, vous traversez la cour en courant, fonçant vers le vaste portail du donjon. Rendez-vous au [379](#).

149

Après quelques minutes de recherche, vous arrivez devant le porche d'une grande crypte richement décorée. Étouffant un cri de joie, Elindora vous dit que c'est la tombe de Dame Lotmora et, le cœur battant, vous franchissez le seuil et descendez les marches qui s'enfoncent dans la pénombre du caveau. Vous y trouvez cinq cercueils et, dans le fond de la crypte, un imposant sarcophage de pierre. Tous leurs couvercles sont ouverts, laissant voir leurs occupants qui semblent dormir. En les examinant de plus près, la pâleur mortelle de leurs visages, leurs longues canines saillant de leurs lèvres rubicondes et leurs mains aux

longues griffes crochues croisées sur leurs poitrines immobiles trahissent sans l'ombre d'un doute leur nature vampirique. Sans geste ni parole inutile, vous saisissez le maillet et les pieux de bois qu'Elindora sort de son sac et entreprenez de leur transpercer le cœur l'un après l'autre. Vous effectuez votre macabre besogne sans rencontrer la moindre opposition, ces créatures diaboliques étant totalement vulnérables et impuissantes en plein jour. Seuls les yeux de Dame Lotmora s'ouvrent fugitivement à l'instant où votre pieu s'enfonce dans sa poitrine dans une écœurante gerbe de sang, exprimant une terreur indicible, avant que son corps vieux de plus de deux siècles ne se décompose et tombe en poussière en quelques secondes. Croisant le regard d'Elindora, vous poussez un même soupir de soulagement : ces Vampires ne pourront plus jamais nuire. Augmentez de 1 point votre total de DETERMINATION et rendez-vous au [386](#).



Après avoir vacillé un bref instant, vous parvenez sans trop de difficulté à résister au pouvoir hypnotique du Vampire. Au-dehors, le soleil se couche, mais ses derniers rayons rasant encore les allées du cimetière et le crépuscule n'est toujours pas tombé. Dame Lotmora ne dispose pas encore de la plénitude de ses pouvoirs, mais il vous faut faire vite, car chaque minute qui s'écoule renforce sa puissance. Poussant un cri de rage bestiale, elle s'avance sur vous entourée de ses créatures, exhibant de longues paires de canines luisantes et agitant d'horribles griffes noircies avides de déchirer vos chairs. Dégainant une courte épée elfique, Elindora fait face à deux des Vampires, vous laissant le soin de vous expliquer avec Dame Lotmora et les deux autres. Ces derniers vous attaquent tous trois en même temps.

HABILETE

ENDURANCE

Premier VAMPIRE	5	5
Second VAMPIRE	5	5
DAME LOTMORA	9	11

N'oubliez pas que si vous combattez avec la Lance de Seiglihère, vous devez multiplier par deux les dommages que vous infligez à vos adversaires. Si, par ailleurs, vous êtes touché par Lotmora, lancez à nouveau un dé. Si vous tirez 1 ou 2, ses canines voraces s'enfoncent dans votre chair tendre et vous font perdre 1 point d'HABILETÉ (vous pourrez toutefois récupérer tous vos points d'HABILETÉ perdus à l'issue du combat, si vous en sortez victorieux, bien sûr). Vous disposez de 9 Assauts pour venir à bout de ces Vampires. S'il en est qui résistent encore après ces 9 Assauts, rendez-vous au [363](#). Si vous parvenez à les envoyer tous en enfer dans ce délai, rendez-vous au [386](#).

151

Vous faites sortir Walt de la cave et vous l'entraînez au-dehors. A l'instant où vous passez le coin de la maison, vous apercevez une patrouille Pirate et bondissez en arrière pour vous dissimuler. Mais les nerfs déjà rudement ébranlés du pauvre Walt l'abandonnent et, poussant un hurlement de terreur, il tourne les talons et prend ses jambes à son cou, filant vers la sortie du village. Alertés par son cri, les deux Pirates s'élancent à sa poursuite avec de gros rires. Mais dès qu'ils vous aperçoivent, ils s'immobilisent et dégainent leurs armes. L'un est

un petit homme nerveux et sec comme un coup de trique au regard torve, couvert de crasse et de croûtes répugnantes, l'autre un hideux Gobelin aux yeux rouges et luisant de férocité. Ils sont armés de larges cimenterres courbes et munis de légers boucliers de bois. Ils avancent sur vous en ricanant stupidement. Vous devez les affronter simultanément.

	HABILETE	ENDURANCE
Premier PIRATE DU CHAOS	6	7
Second PIRATE DU CHAOS	8	6

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [231](#).

152

Le Broyeur vous a fauché de sa terrible queue en forme de masse d'arme, vous faisant mordre la poussière. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous pouvez faire appel à la CHANCE de la façon habituelle pour tenter de réduire le coût de cette blessure. Si vous êtes toujours en vie, retournez au [192](#) et poursuivez le combat.

Un des Elfes reconnaît l'anneau des Fées que vous portez au doigt et son visage s'illumine. « Ah, tu dois être celui dont Elindora nous a parlé! s'exclame-t-il d'une voix amicale. Bienvenu dans notre domaine, noble étranger. Je suis Pélagon, Prince des Elfes de Shamdabag. Tu nous a rendu un grand service car, sans ton aide, Elindora n'aurait sans doute pu venir à bout de sa périlleuse tâche. Nous avons désormais une dette envers toi. » « Heu... Mais c'était tout naturel, voyons ! » bafouillez-vous en rougissant. Mais sans tenir compte de votre remarque, Pélagon poursuit, imperturbable : « Tu as agi avec noblesse et courage, et cela mérite une récompense. » Sur ces mots, il fait signe à l'un de ses compagnons, qui s'approche et remet à son Prince le bouclier rond qu'il portait dans son dos, un bouclier d'argent poli comme un miroir. « Il pourra t'être d'un grand secours dans la poursuite de ta quête. Nous connaissons son objet, et nous savons que nous sommes voués à disparaître si par malheur tu échouais. Aussi, je t'en prie, accepte ce présent des Elfes », déclare gravement Pélagon en vous tendant le Bouclier Poli (inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Les Morts Vivants ayant horreur d'être confrontés à leur propre reflet,

chaque fois que vous aurez à combattre une de ces créatures et que vous serez muni de ce Bouclier, vous pourrez d'emblée réduire de 1 point le total d'HABILETÉ de votre adversaire. Toutefois, le Bouclier ne peut agir que sur un seul Mort Vivant à la fois. Vous remerciez chaleureusement les Elfes quand l'un d'eux, désignant un homme muni d'un luth, un barde, de toute évidence, qui s'avance près du feu crépitant au centre de la clairière, s'exclame d'un air ravi : « Ah ! Voici Garlond qui s'apprête à chanter pour nous. » Décidez-vous de vous attarder sur place le temps de l'écouter chanter (rendez-vous au [333](#)), ou, si vous estimez avoir déjà perdu trop de temps, préférez-vous quitter la clairière pour vous diriger vers Kelargo (rendez-vous au [165](#))?

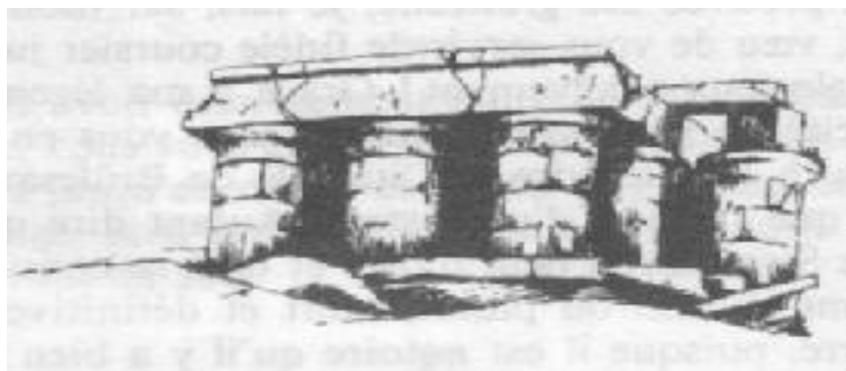
154

« Gargl ! ! ! » Toussant et crachant comme un damné, vous tentez en vain de régurgiter la pinte de feu liquide que vous venez d'avaler. Vous venez de vous empoisonner, ce qui vous coûte la bagatelle de 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, retournez au paragraphe dont vous avez noté le numéro.

155

D'une voix de dément Kandogor pousse un strident cri de guerre et appuie sur la détente de

la baliste. Vous sentez monter en vous une bouffée de haine à l'égard de ce vil traître, que vous allez dans l'instant passer au fil de... Et puis vous ne pensez plus à rien, sinon à l'énorme trait qui vient de se ficher dans votre poitrine. Baissant les yeux, vous contemplez un moment sa longue tige de bois avec incrédulité, puis sentant une douleur atroce vous envahir, vous tentez fébrilement de l'arracher à vos chairs et sombrez dans le néant. Ci-gît votre aventure et son héros éphémère.



156

Tendant une main rugueuse, le paysan empoche prestement les Pièces d'Or (n'oubliez pas de les rayer de votre *Feuille d'Aventure*) et se penche vers vous avec des airs de conspirateur pour vous parler à l'oreille pendant que ses deux compagnons se recroquevillent sur leurs sièges et plongent le nez dans leurs chopes, l'air plus terrifiés que jamais. « Crocs de Sang, c'est le nom qu'on donne à cette horreur qui fait la

chasse aux vivants depuis sa tanière du cimetière, murmure le fermier. Faut vous dire qu'il y en a plusieurs de chez nous qu'ont disparu de façon drôlement bizarre ces temps-ci, sacrédié ! » Après l'avoir remercié d'un hochement de tête, allez-vous maintenant entreprendre l'aubergiste (rendez-vous au [34](#)) ou le marchand (rendez-vous au [64](#)) ? Si vous avez d'ores et déjà récolté tous les renseignements que vous désiriez, rendez-vous au [273](#).

157

Empoignant la lance, vous faites volte-face pour embrocher la créature, quelle qu'elle soit, qui se permet de vous suivre avec une insistance si déplacée. Rendez-vous au [109](#).

158

Vous tentez de dévier la balle de la lame de votre épée, mais vous la manquez d'un bon kilomètre. Elle vous frappe en pleine poitrine et explose dans un fracas assourdissant, vous projetant dans les airs comme un fétu de paille. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, au terme d'un superbe vol plané ponctué d'un atterrissage des plus forces, vous parvenez non sans quelque effort à vous remettre sur pied pour vous retrouver face au hideux Chaman, qui vous menace d'un bâton de fer gravé d'étranges runes. Rendez-vous au [58](#).

Avant qu'un des squelettes ait pu vous contourner pour vous prendre à revers, vous rompez brutale ment le combat et escaladez l'escalier quatre à quatre. Atteignant un palier au sommet de la première volée de marches, vous remarquez un râtelier garni d'une profusion de lances, hallebardes et autres piques dressé contre un mur au bord de la cage d'escalier. Jetant un coup d'œil derrière vous, vous constatez que vos poursuivants ne sont pas loin et gravissent les marches en clopinant avec ardeur, leurs antiques épées prêtes à frapper. Ces êtres frustrés ne disposent guère que d'une infime lueur de raison au fond de leurs crânes vides, mais ils sont quand même assez futés pour se rendre compte que vous êtes épuisé et n'aurez pas la force de fuir beaucoup plus loin... Mais vous ne cherchez plus à fuir. Vous vous arc-boutez contre le cadre du râtelier et vous le faites basculer dans l'escalier. Et c'est au tour des deux squelettes de tourner les talons pour fuir, mais leur réaction est un peu lente. Hampes, lames et cadre du lourd râtelier s'abattent sur eux dans un monstrueux fracas, broyant leurs vieux os usés comme de vulgaires brindilles et entraînant leurs débris jusqu'au pied des marches. Dans l'état où ils sont désormais, vous n'avez plus grand-chose

à craindre d'eux, mais l'écho de l'effroyable vacarme que vous avez provoqué se répercute jusqu'au sommet de la tour, et une bouffée de terreur vous envahit lorsque vous vous rendez compte qu'il va presque à coups sûr attirer des foules d'autres gardes! Augmentez de 7 points votre Risque d'Alerte et rendez-vous au [239](#).

160

Vous bondissez en avant en hurlant votre plus féroce cri de guerre. Le Crânassier lui répond en émettant un monstrueux mugissement et s'avance vers vous en fouettant l'air de ses longues langues tentaculaires. Si vous êtes passé par le village de Noirsuaire et avez parlé avec son chef, rendez-vous au [50](#). Sinon, rendez-vous au [115](#).

161

Bondissant en avant, vous franchissez la passe comme une flèche. Hurlant de rage, vos assaillants dévalent la pente pour tenter de vous intercepter, mais ils n'ont pas encore atteint la route que vous êtes déjà loin. « La discrétion est la mère de toutes les vertus », songez-vous en ayant envie de vous donner quelques bonnes claques. Bientôt, la route redescend des pentes des collines pour se diriger vers l'est. Rendez-vous au [141](#).

Dressant la torche devant vous, vous vous engagez dans le tunnel de gauche. Au bout de quelques minutes, vous commencez à apercevoir une faible lueur au loin. Vous vous précipitez en avant et vous découvrez bientôt un étroit orifice dissimulé par un buisson qui débouche à l'air libre. Vous émergez au pied d'une colline qui se dresse à la lisière du village. Après avoir loué la Déesse de la Chance, vous estimez qu'il est maintenant grand temps de quitter Noirsuaire. Rendez-vous au [116](#).

Vous montez l'escalier jusqu'au palier. Arrivé à sa hauteur, vous pouvez voir un passage voûté donnant sur un long corridor tandis que l'escalier en colimaçon poursuit son ascension vers les étages supérieurs de la tour. Alors que vous faites un pas en arrière en vous interrogeant sur la direction à prendre, vous vous cognez contre un râtelier d'armes dressé contre un mur du palier. Une partie des hallebardes, lances et autres piques qui y sont rangées s'échappent de leur logement. Bien que vous parveniez à les rattraper à temps, le bruit qu'elles font en s'entrechoquant se répercute avec fracas entre les murs de pierre de la tour. Rendez-vous au [239](#).

Des bruits de pas lents et traînants vous alertent. Vous vous précipitez aussitôt dans un étroit mais providentiel renforcement que vous repérez dans le mur du corridor. Un instant plus tard, deux Morts Vivants en patrouille passent devant votre cachette, puant la mort, la peau grise et les yeux vides. Diminuez votre Risque d'Alerte de 1 point. Dès qu'ils sont hors de vue, vous poursuivez votre route le long du corridor. Rendez-vous au [324](#).

Lorsque vous finissez par arriver en vue de Kelargo, vous ne tardez pas à remarquer qu'un calme étrange règne sur le village, d'autant plus étrange qu'il n'est troublé que par les faibles échos de cris lointains. Les nombreux panaches de fumée noire qui s'en élèvent indiquent qu'il est ravagé par les flammes, et des nuées de noirs corbeaux le survolent en déchirant l'air de leurs croassements lugubres. Alors que vous approchez de l'entrée du village, vous constatez que les seules sentinelles qui vous attendent devant ses portes béantes sont deux cadavres sanglants abandonnés sur le sol. Devant vous, la route se divise en deux branches: l'une entrant dans le village, l'autre descendant vers la mer et la baie où les pêcheurs de Kelargo ont l'habitude

de mouiller leurs bateaux. Décidez-vous d'entrer dans le village (rendez-vous au [11](#)) ou préférez-vous aller voir ce qui se passe dans la baie (rendez-vous au [383](#)) ?

166

Pour votre malheur, un coup d'épée vous entaille cruellement la poitrine et une lance vous fouaille la fesse d'une façon aussi malséante que douloureuse. Résultat des courses : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous atteignez l'autel en clopinant et vous vous rendez au [303](#) en essayant d'étouffer vos gémissements.

167

« Je relève le défi ! » clamez-vous d'une voix aussi forte et assurée que possible. A la perspective de ce nouveau combat, l'excitation des spectateurs tourne à la pure frénésie, même si, alors que vous vous frayez un chemin jusqu'au centre de leur cercle, vous en voyez certains rigoler sur votre passage en se frappant la tempe de l'index dans un geste des plus significatifs. L'impressionnant Bartabas vous toise un instant avant de grogner : « Tu auras de la veine si tu tiens plus de trois minutes, avorton ! » Sur ce, le signal du combat est donné.

BARTABAS HABILETE : 10 ENDURANCE: 15

Il ne s'agit pas d'un combat à mort, aussi tous les points d'ENDURANCE que vous pourrez être amené à perdre lors de son déroulement ne le seront que de façon temporaire, et pourront être récupérés dès la fin de l'affrontement. D'autre part, vous combattez à mains nues, et vous ne pouvez donc bénéficier des points supplémentaires que peut vous procurer une éventuelle arme magique. Enfin, le déroulement du combat lui-même diffère de ceux que vous avez l'habitude de livrer. Au début de chaque Assaut, lancez d'abord deux dés pour Bartabas : si le résultat est inférieur ou égal à son HABILETE, il parvient à vous enserrer dans une prise. Lancez ensuite deux dés pour vous-même : si le résultat est inférieur ou égal à votre HABILETE, VOUS arrivez à vous libérer de sa prise. Si ce résultat est supérieur à votre total d'HABILETE, vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si, en revanche, Bartabas obtient un résultat supérieur à son HABILETE, et vous-même un résultat inférieur, c'est alors vous qui avez le dessus et lui qui perd 5 points d'ENDURANCE. Lorsque l'ENDURANCE de l'un ou l'autre des combattants atteint ou dépasse le zéro, il perd le combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [227](#). Si vous perdez, rendez-vous au [347](#).

Émergeant du couvert des arbres, vous débouchez dans une vaste clairière remplie d'une foule disparate. Il y a là des manants, des fermiers, des marchands, quelques rares soldats et plusieurs Elfes des Bois. Ils sont rassemblés par petits groupes autour d'un grand feu au-dessus duquel des quartiers de viande, des volailles et d'autres mets à l'odeur alléchante rôtissent à la broche. Musiciens, jongleurs, danseurs et conteurs divertissent l'assistance dans une pacifique atmosphère de fête. Tandis que vous observez la scène, un homme armé d'une hallebarde s'approche de vous. Sans prononcer un mot, L vous examine avec soin avant de hocher la tête d'un air satisfait en déclarant : « C'est bon, l'ami, tu peux passer. » Comme vous lui demandez qui sont tous ces gens, ils vous répondent que ce sont les réfugiés des villages qui ont été envahis par les Morts Vivants et qu'ils sont venus ici parce que le pouvoir magique des Elfes empêche les légions de Mortis de pénétrer dans leurs bois, du moins jusqu'à présent. Non loin de vous, un gros homme richement vêtu est en train de déballer des marchandises à l'arrière d'un chariot. Plus loin, vous remarquez un petit groupe d'Elfes des Bois conversant à voix basse. Décidez-vous d'aller jeter un coup d'oeil aux articles que

propose le marchand (rendez-vous au [105](#)) ou préférez-vous rejoindre les Elfes (rendez-vous au [73](#))?

169

Kandogor décide de prendre la première garde, et vous allez vous mettre au lit. Alors que vous êtes sur le point de vous endormir, la porte s'ouvre et le mystérieux personnage en robe noire fait irruption dans la chambre. Réagissant avec une louable rapidité, Kandogor fait choir l'intrus d'un habile croc-en-jambe. Un instant plus tard, la pointe de son épée chatouille la gorge du rôdeur étendu sur le sol. Allez-vous l'empêcher de tuer l'inconnu (rendez-vous au [40](#)) ou le laisser achever sa besogne (rendez-vous au [18](#)) ?

170

Alors que les derniers feux du soleil s'éteignent à l'horizon, vos recherches n'ont toujours pas abouti. « Vite, partons ! s'écrie Elindora d'une voix angoissée. Il faut essayer de regagner l'auberge s'il en est encore temps. » Alors que vous vous dirigez en courant vers la sortie, le crépuscule tombe sur le cimetière comme un noir linceul. Vous arrivez en vue des portes du cimetière quand un ricanement glacial retentit devant vous et une haute silhouette surgit de derrière une vaste pierre tombale pour vous

barrer le passage. C'est une grande femme au port altier dont le visage est d'une pâleur mortelle. Ses yeux perçants ont la couleur du sang et deux canines luisantes et effilées saillent de ses lèvres purpurines. « Dame Lotmora ! Nous sommes perdus ! » s'exclame Elindora. « Pauvres imbéciles que vous êtes, gronde le Vampire. Vous avez été stupides de croire pouvoir me détruire ! » Laissant échapper un rire diabolique, elle lève la main gauche et quatre silhouettes émergent de l'obscurité. Quatre silhouettes de Vampires. Trois d'entre eux sont, à l'évidence, d'anciens fermiers, et le quatrième, un ancien soldat de la garnison de Brûlesang. Leurs visages n'ont plus rien d'humain, ce sont des masques grimaçants assoiffés de sang. Sans faire un geste, Dame Lotmora vous fixe tous deux de ses yeux rouges, et vous sentez monter du plus profond de votre âme le désir de succomber à son pouvoir. *Testez votre Détermination*, en ajoutant 2 points au nombre que vous tirez. Si elle se révèle assez forte, rendez-vous au [190](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [220](#).

171

Si vous avez déjà exploré tous les lieux dignes d'intérêt de Kelargo, rendez-vous au [91](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [38](#).

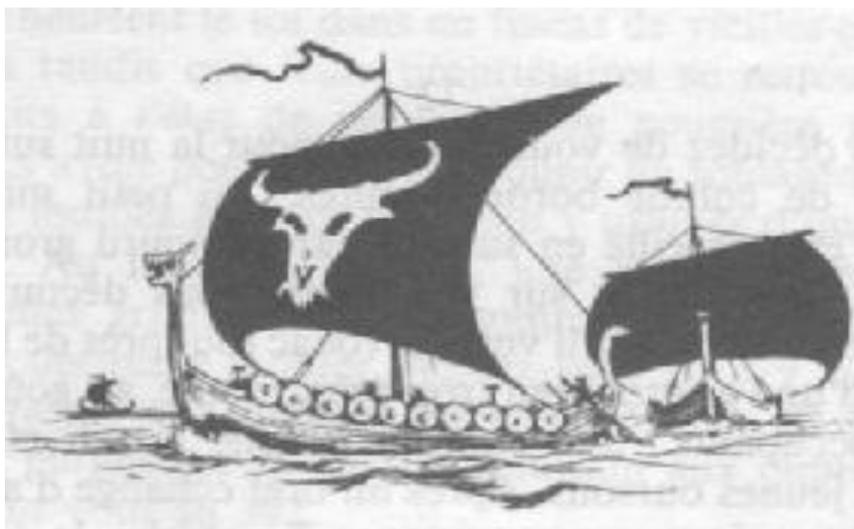
172

Lorsque votre main se referme sur la poignée de la porte, une aiguille dissimulée dans sa masse transperce votre paume et vous inocule un poison violent. Lancez un dé. Le résultat vous indique le nombre de points d'ENDURANCE que vous coûte ce piège. Si vous êtes toujours vivant, vous découvrirez par-dessus le marché que cette maudite porte n'est qu'un leurre qui ne s'ouvre que sur un mur lisse.

Vous devez maintenant essayer l'une des deux autres portes : celle qui est ornée d'une épée (rendez-vous au [376](#)) ou celle qui est ornée d'un arbre (rendez-vous au [100](#)).

173

Rien de ce que vous possédez ne peut l'intéresser, hormis une Amulette Ancienne. Si vous en avez une, rendez-vous au [130](#). Sinon, rendez-vous au [87](#).



Par chance, la porte n'est pas verrouillée et vous parvenez à vous faufiler derrière sans être vu. Vous vous retrouvez dans une petite cambuse encombrée de barils d'eau douce, de rouleaux de cordages, et de diverses autres fournitures. Vous patientez là quelques heures, le temps que cesse toute agitation, puis vous sortez sans bruit dans la coursive maintenant déserte. Allez-vous tenter d'atteindre la cabine du capitaine (rendez-vous au [119](#)) ou rejoindre les prisonniers dans l'entrepont pour essayer de les libérer (rendez-vous au [314](#))?

Voyant un des squelettes ouvrir ses mâchoires jaunies et laisser échapper un horrible ricanement sifflant, vous perdez le contrôle de vos nerfs. Poussant un hurlement de terreur panique, vous lâchez votre arme (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*) et vous bondissez en arrière en cherchant d'une main fébrile la poignée de la porte pour tenter de la claquer derrière vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [106](#). Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [195](#).

La porte s'ouvre sur une petite resserre pleine de jarres de vin et de provisions pourrissantes. Les

Morts Vivants n'ont pas l'usage des nourritures conventionnelles, aussi personne n'a-t-il mis les pieds dans cette pièce depuis belle lurette. Vous pouvez rester caché là un petit moment (rendez-vous au [318](#)), sortir et ouvrir la porte opposée (rendez-vous au [199](#)), ou reprendre votre route le long du corridor (rendez-vous au [140](#)).

177

Vous laissant guider par votre instinct guerrier, vous passez à l'action sans prendre le temps d'échafauder une tactique de combat. Inclinant l'étincelant bouclier, vous réfléchissez les rayons ardents du soleil estival droit vers le visage du traître, de façon à l'aveugler et à l'empêcher de vous ajuster avec précision. Presque simultanément, vous plongez sur le côté et le trait meurtrier se contente de vous entailler le bras en profondeur avant d'aller se ficher dans le sol en vibrant. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, négligeant votre souffrance, vous bondissez sur vos pieds et foncez en avant sans laisser à Kandogor le temps de recharger la lourde baliste. Rendez-vous au [366](#).

178

Votre sang se fige dans vos veines lorsque vous voyez surgir derrière le Gargarou grondant trois femmes d'une beauté fatale et d'une pâleur mor-

telle. Leurs lèvres écarlates se retroussent en un sourire gourmand, révélant de longues canines luisantes et effilées. Vous comprenez que ces trois Vampires sont probablement les concubines de ce monstre de Mortis, alertées par les bruits de votre combat et attirées par l'odeur du sang frais comme des mouches autour d'un pot de miel. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [148](#). Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [364](#).

179

Un fourmillement dans la nuque vous fait pressentir que quelque chose vous suit, tout près. Allez- vous vous retourner (rendez-vous au [109](#)) ou, si vous le possédez, utiliser un des objets suivants : la Lance de Seiglihère (rendez-vous au [157](#)), le Bouclier Poli (rendez-vous au [283](#)), ou une Masse d'Arme de Fer (rendez-vous au [375](#)) ?

180

Tentez votre Chance. Si vous êtes *chanceux*, rendez- vous au [258](#). Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [155](#).

181

Vous vous dirigez vers le nord, le long d'une route poussiéreuse et grossièrement tracée. Sur votre droite, vous voyez défiler des rangées d'à-

pics rocheux et de basses collines. Au terme d'une marche sans histoire, vous apercevez devant vous des fumées d'un village. En vous en approchant, vous remarquez qu'une partie de sa palissade d'enceinte a été détruite et que plusieurs maisons ont également souffert, comme si elles avaient été frappées par le fléau d'un géant. Plusieurs gardes se tiennent devant la porte de rondin qui contrôle l'entrée du village, les armes à la main. L'angoisse et le désespoir se lisent sur leurs visages, et les hommes désespérés sont toujours des hommes dangereux, songez-vous en arrivant à leur hauteur. L'un d'entre eux vous demande sèchement ce que vous venez faire à Brisetombe. Allez-vous lui rétorquer que c'est votre affaire et qu'il aille donc s'occuper des siennes (rendez-vous au [221](#)) ou leur expliquer que le Général Hubald en personne vous a confié une mission qui concerne la sécurité des habitants de l'Ile tout entière (rendez-vous au [281](#)) ?

182

Faisant tournoyer votre lourde masse d'arme, vous faites face au monstre.

CRÂNASSIER HABILETE: 9 ENDURANCE: 10

S: la dure carapace osseuse du Crânassier le rend peu sensible aux coups infligés par la

plupart des armes de poing ou de jet, elle est trop cassante pour pouvoir résister aux assauts répétés d'une bonne masse d'arme comme la vôtre, et vous pouvez donc lui infliger des dommages normaux. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [267](#).

183

«Jamais entendu causer de ça», grommelle l'un des fermiers d'une voix bourrue. Mais vous remarquez que les deux autres ont fortement pâli en entendant votre question. Allez-vous offrir 2 Pièces d'Or pour tenter d'en savoir plus (rendez-vous au [156](#)), ne pas insister et aller parler à l'aubergiste (rendez-vous au [34](#)), au marchand (rendez-vous au [64](#))? Si vous avez eu toutes les conversations que vous désiriez, rendez-vous au [273](#).

184

Franchissant le seuil de la porte, vous devez poursuivre votre route presque à tâtons, car seule une lueur infime parvient à filtrer par les croisées aveuglées, et vous n'osez pas prendre le risque d'allumer une torche. Vos yeux s'accoutumant à l'obscurité, vous parvenez à distinguer de part et d'autre du corridor une porte et une ouverture voûtée donnant sur une étroite volée de marches en spirale qui semble descendre dans la grande salle. Vous soupesez

brièvement les chances que vous auriez de parvenir à défaire les deux cents Chevaliers de Morte-joie si, d'aventure, il vous prenait l'envie de descendre le long de cet escalier pour les attaquer. Il va sans dire que vous les jugez infimes, voire inexistantes ! Sans plus songer à emprunter ces marches, vous entrouvrez la porte directement opposée et découvrez qu'elle donne accès au sommet des remparts. Si vous voulez sortir sur les remparts, rendez-vous au [124](#). Si vous préférez retourner à la tour est et monter plus haut que son premier palier, rendez-vous au [377](#).

185

Vous explorez la division nord-ouest du cimetière jusque dans ses moindres recoins, mais sans plus de succès. L'après-midi touche désormais à sa fin, et Elindora se montre de plus en plus inquiète. « Nous devons à tout prix les trouver tant qu'il fait encore jour, insiste-t-elle d'une voix fébrile. Dès que la nuit tombera, ils vont sentir notre présence et se mettre en chasse ! Nous ne pouvons attendre un jour de plus. » Décidez-vous de fouiller le périmètre nord-est du cimetière (rendez-vous au [60](#)) ou le périmètre sud-ouest (rendez-vous au [170](#))?

Laissant Kelargo derrière vous, vous reprenez la route du nord vers le carrefour de l'auberge, avec l'intention de bifurquer vers l'est en direction de la Citadelle de Brûlesang. Au bout de quelques kilomètres, vous remarquez une certaine agitation au sud de la route. Vous pouvez apercevoir ce qui semble être un cavalier lancé au grand galop, apparemment poursuivi par une meute de loups, mais la poussière qu'ils soulèvent dans leur course vous permet mal de les distinguer. Allez-vous poursuivre votre route sans vous mêler de rien (rendez-vous au [65](#)) ou courir à la rencontre du cavalier pour tenter de l'aider (rendez-vous au [13](#)) ?

Vous frappez à la porte de la cabine et débitez votre fable d'une voix innocente. « Attends, laisse-moi le temps de désamorcer le piège », vous répond une voix nasillarde ; puis, un instant plus tard : « Entre ! » Ouvrant la porte, vous pénétrez dans une cabine encombrée d'un fouillis assez inextricable. Du sol au plafond, elle est envahie de documents divers, de cartes et d'instruments de marine étalés à même le sol, de coffres débordant de trésors et de butin de toute sorte entassés un peu partout. Au milieu de tout ce fatras, le capitaine Jhezekhl, un nabot



187 *Le capitaine Jhezekhl dégaine sa rapière
et s'avance vers vous.*

disgracieux affublé d'une face de rat et accoutré d'oripeaux criards se redresse en fixant sur vous deux petits yeux chafouins luisants de malveillance. Dès qu'il vous aperçoit, il pousse un abominable juron et crache : « M... mais, tu n'es pas un de mes hommes ! Je vais te découper en rondelles, chien d'espion ! » Sur ce, il dégaine sa rapière et s'avance vers vous. Rendez-vous au [294](#).

188

Le combat est long, acharné, et horriblement bruyant. Augmentez de 2 points votre Risque d'Alerte. Allez-vous maintenant pénétrer dans la cour intérieure du donjon (rendez-vous au [286](#)), prendre la porte qui est à votre droite (rendez-vous au [230](#)) ou celle qui est à votre gauche (rendez-vous au [128](#))?

189

Avec une habileté stupéfiante, vous parvenez à parer toutes les attaques et atteignez l'autel indemne. Rendez-vous au [303](#).

190

Au prix d'un rude effort, vous parvenez à résister au pouvoir hypnotique du Vampire. Poussant un cri de rage bestiale, Dame Lotmora s'avance sur vous entourée de ses créatures, exhibant de longues paires de canines luisantes et agitant d'horribles griffes noircies avides de

déchirer vos chairs. Dégainant une courte épée elfique, Elindora fait face à deux des Vampires, vous laissant le soin de vous expliquer avec Dame Lotmora et les deux autres. Ces derniers vous attaquent tous trois en même temps.

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier VAMPIRE	7	9
Second VAMPIRE	6	8
DAME LOTMORA	11	18

N'oubliez pas que si vous combattez avec la Lance de Seiglihère, vous devez multiplier par deux les dommages que vous infligez à vos adversaires. Si, par ailleurs, vous êtes touché par Lotmora, lancez à nouveau un dé. Si vous tirez 1 ou 2, ses canines voraces s'enfoncent dans votre chair tendre et vous font perdre 1 point d'HABILETÉ (vous pourrez toutefois récupérer tous vos points d'HABILETÉ perdus à l'issue du combat, si vous en sortez victorieux, bien sûr). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [386](#).

Tandis qu'à l'étage, vous inspectez une pièce qui a déjà été abondamment pillée et dévastée, vous entendez une porte claquer au rez-de-chaussée et un bruit de pas précipités, comme si quelqu'un

filait hors de la maison. En vous penchant par la fenêtre, vous voyez un petit garçon, visiblement terrifié, s'enfuir à toutes jambes et disparaître derrière le coin de la maison. Allez-vous tenter de le rattraper (rendez-vous au [36](#)) ou continuer de fouiller la maison (rendez-vous au [86](#)) ?

192

Les villageois vous expliquent qu'il va vous falloir suivre un sentier escarpé qui porte les traces aisément identifiables de l'irascible Broyeur : de larges empreintes de pattes griffues, des arbres abattus et des rochers fracassés. Si aucun villageois n'ose vous accompagner pour vous servir de guide, ils ne vous ménagent pas leurs encouragements et se pressent autour de vous pour vous souhaiter bonne chance alors que vous vous apprêtez à vous mettre en route. Ce à quoi l'un d'eux réplique dans un murmure : « Il en aura besoin. » Aussitôt, Belar lui assène une vigoureuse taloche sur le crâne et se retourne vers vous en arborant un large sourire.

« Ne faites pas attention à cet imbécile. Je suis sûr que pour un gaillard comme vous, ça sera un jeu d'enfant. Vous serez vite de retour, ça fait pas l'ombre de la queue d'un doute ! » Environ une heure plus tard, alors que vous suivez avec précaution la piste du Broyeur, vous entendez



192 *Le Broyeur est prêt à vous réduire en miettes d'un coup de sa terrible queue.*

monter au loin un énorme martèlement ponctué de monstrueux coups sourds, comme si une horde de bisons armés de grosses caisses galopait à votre rencontre. Quelques instants plus tard, le Broyeur surgit au détour d'un virage du sentier, fonçant entre les arbres et ravageant tout sur son passage. Avec ses courtes pattes avant et ses énormes membres postérieurs d'animal sauteur, la silhouette de son corps rappelle celle d'un crapaud gigantesque. Mais ce corps est recouvert d'une épaisse fourrure noire aux poils hérissés comme ceux d'un chat furieux, et il est prolongé par une tête ressemblant à celle d'une hyène, si l'on excepte sa gueule béante garnie d'une myriade de petites dents fines et pointues. Le tout se termine par une queue aussi longue que massive, dont l'extrémité est garnie d'une grosse boule de cartilage que le monstre utilise pour pulvériser ses proies. En un seul bond, la bête est sur vous, prête à vous réduire en miettes d'un coup de sa terrible queue.

BROYEUR **HABILETE :7** **ENDURANCE :13**

Si en lançant les dés pour calculer la Force d'Attaque du Broyeur, vous obtenez 11 ou 12, rendez-vous au [152](#) avant d'ajouter ce chiffre à son HABILETE. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [92](#).

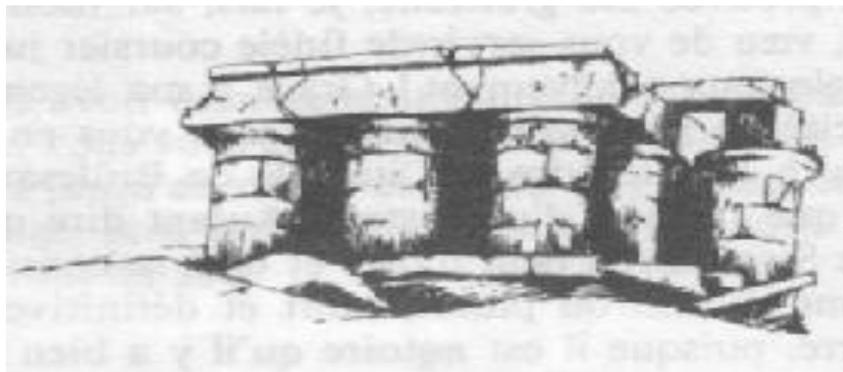
Alors que vous descendez le sentier qui mène au rivage, vous ressentez la désagréable impression d'être suivi. Vous jetez un coup d'œil par-dessus votre épaule, mais il n'y a rien derrière vous. Le crépuscule est en train de tomber et vous apercevez dans son clair-obscur quelques silhouettes vagues qui semblent flotter à la surface des rouleaux qui s'écrasent avec fracas sur la plage. Le grondement régulier des vagues que vient par instant ponctuer le cri perçant d'une mouette vous emplit peu à peu le cœur d'un sentiment d'affreuse solitude. Pendant un instant, vous avez l'impression d'être le dernier mortel vivant en ce monde. Puis, soudain, votre cœur se met à battre à grands coups et le poison de la peur se répand dans vos veines, car les trois étranges silhouettes viennent vers vous et vous pouvez maintenant voir que ce sont des Spectres de noyés ! Livides et couverts d'algues vertes, ils s'approchent, vous appelant dans un murmure sans fin comme le chant de la mer. *Testez votre Détermination.* Si elle est assez puissante, rendez-vous au [57](#). Sinon, rendez-vous au [82](#).



193 *Livides et couverts d'algues, trois Spectres de noyés s'approchent.*

L'odieux capitaine Jhezekhl baigne dans son sang, aussi mort qu'un hareng saur. En fouillant son bureau, vous trouvez dans un tiroir un rouleau de parchemin et quelques clefs. Une des clefs porte l'inscription « armurerie », les autres correspondent à la cambuse, diverses soutes, la prison de bord et aux fers de la chiourme. Le parchemin se révèle plus intéressant. C'est un message de Mortis à Jhezekhl. En le parcourant, vous apprenez que le *Sans Pitié* n'est que le premier de toute une flotte de vaisseaux Pirates qui cingle à cette heure vers l'île. Ils ont reçu pour mission d'embarquer Mortis et ses légions de Morts Vivants avant de voguer à l'assaut de l'Alliance Delphique. Mortis annonce qu'il a entièrement pris le contrôle de la Citadelle de Brûlesang et fait édifier un barrage de corps et d'ossements sur la rivière Scort, transformant de la sorte les douves qui entourent ses remparts en des cloaques d'eau stagnante. Bien que la raison de cette opération demeure pour vous quelque peu obscure, il ajoute que lui-même et ses Morts Vivants sont « libres et sans entrave ». Vous découvrez ailleurs un ordre signé du Seigneur Rhackam le Rance, le Grand Amiral de la flotte du Chaos en personne, ordonnant au capitaine du *Sans Pitié* de semer la terreur dans toutes les

localités de l'Ile du Sable Rouge qui ne sont pas encore envahies par les Morts Vivants et de faire autant d'esclaves que possible pour fournir les galères de la flotte en rameurs. Allez-vous maintenant tenter de quitter le navire Pirate afin de poursuivre votre quête (rendez-vous au [26](#)) ou essayer de libérer les villageois enchaînés dans l'entrepont (rendez-vous au [354](#)) ?



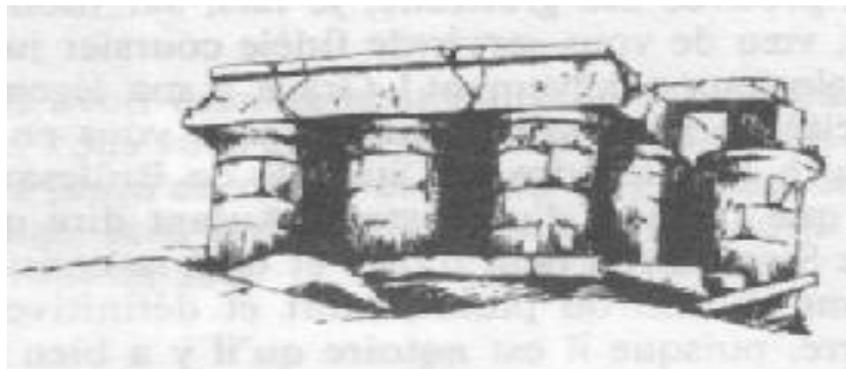
195

Alors que vous avez encore la main sur la poignée de la porte, une volée de carreaux d'arbalètes s'abat sur vous. Comme vous esquivez, vous ne perdez que 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous entreprenez de refermer la porte derrière vous avant de recevoir une nouvelle volée de traits - des traits qui transpercent l'épais bois de chêne comme s'il s'agissait de vulgaire balsa. Tandis que vos poursuivants se pressent de l'autre côté du battant, vous dévalez déjà l'escalier en spirale. Certain de les retrouver sur vos talons d'un moment à l'autre, vous vous hâtez d'ouvrir

la porte qui mène au chemin de ronde. Vous gagnez 3 points de Risque d'Alerte. Rendez-vous au [302](#).

196

Dans un infect gargouillis, le dernier Loup Fouet- tard s'écroule à vos pieds, la gorge proprement tranchée. Reprenant votre souffle, vous allez vous installer un peu à l'écart des cadavres puants des fauves et reprenez votre sommeil interrompu. Le lendemain matin, vous quittez sans difficulté les Bois de Shamdabag et voyez bientôt se découper la silhouette du menhir à une faible distance en direction de l'ouest. Rendez-vous au [216](#).



197

Sidérés par votre adresse guerrière et plus habitués à s'attaquer à de pauvres villageois sans défense, les autres Pirates abandonnent le combat et détalent comme des lapins. Alors que vous vous apprêtez à sortir par l'arrière de la

maison commune, vous voyez passer deux autres Pirates menant une mule chargée de butin. Ils prennent la direction de la baie où mouillent d'habitude les bateaux des pêcheurs. Vous pouvez maintenant, si ce n'est déjà fait, fouiller quelques-unes des grandes maisons du village (rendez-vous au [51](#)). Vous pouvez aussi inspecter le temple (rendez-vous au [171](#)), ou encore sortir du village pour aller voir ce qui se passe dans la baie où les pêcheurs abritent leurs embarcations en vous rendant au [311](#).

198

Vous commencez à fouiller méthodiquement le vaste cimetière. Les alignements de stèles, de pierres tombales et de petites cryptes semblent se prolonger à l'infini et, au bout de quelques heures de vaines recherches, vous commencez à vous sentir dans la peau de quelque infortuné voyageur égaré sur les chemins de l'enfer. Les stèles brisées et les tombes laissées à l'abandon renforcent l'aspect sinistre du morne décor qui vous entoure. Certaines sépultures ont été violées et profanées, alors qu'ailleurs leurs occupants semblent s'être creusés eux-mêmes un chemin vers l'air libre... Midi est maintenant largement passé et Elindora laisse échapper un soupir de découragement, mais Kandogor, sans se départir d'un curieux entrain, se hâte de vous



198 *Les yeux de Dame Lotmora ont la couleur du sang et deux canines saillent de ses lèvres.*

entraîner vers un autre secteur. « Suivez-moi, suivez-moi, je suis sûr que la crypte est dans ce coin ! » insiste-t-il d'un air si assuré que vous commencez à le soupçonner de vous mener sciemment dans une mauvaise direction. Une fois de plus, vos recherches se révèlent aussi vaines que fastidieuses, et vous vous rendez compte bientôt que le soleil s'enfonce à l'horizon. « Vite ! s'écrie Elindora. Nous devons regagner l'auberge s'il en est encore temps ! » Alors que vous vous dirigez en courant vers la sortie, le crépuscule tombe sur le cimetière comme un noir linceul. Vous arrivez en vue des portes du cimetière quand un ricanement glacial retentit devant vous et une haute silhouette surgit de derrière une vaste pierre tombale pour vous barrer le passage. C'est une grande femme au port altier dont le visage est d'une pâleur mortelle. Ses yeux perçants ont la couleur du sang et deux canines luisantes et effilées saillent de ses lèvres purpurines. « Dame Lotmora ! Nous sommes perdus ! » s'exclame Elindora. « Pauvres imbéciles que vous êtes, gronde le Vampire. Vous avez été stupides de croire pouvoir me détruire ! » Laissant échapper un rire diabolique, elle lève la main gauche et quatre silhouettes émergent de l'obscurité. Quatre silhouettes de Vampires. Trois d'entre eux sont,

à l'évidence, d'anciens fermiers, et le quatrième un ancien soldat de la garnison de Brùlesang. Leurs visages n'ont plus rien d'humain, ce sont des masques grimaçants assoiffés de sang. Sans faire un geste. Dame Lotmora vous fixe tous deux de ses yeux rouges, et vous sentez monter du plus profond de votre âme le désir de succomber à son pouvoir. *Testez votre Détermination*, en ajoutant 2 points au nombre que vous tirez. Si elle se révèle assez forte, rendez-vous au [309](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [399](#).

199

La porte s'ouvre sur une volée de marches montant jusqu'à une salle surplombant l'entrée du donjon. Les minces rayons de soleil que filtrent les meurtrières s'entrecroisent dans la pièce pour dessiner sur les froides dalles du sol un étrange treillis de lumière. Mais un bruit de pas traînants suivi d'une sorte de braiment indistinct vous fige sur place, et vous voyez émerger du fond obscur de la pièce trois silhouettes de cauchemar, trois cadavres ambulants plus qu'à moitié décomposés ! Une odeur abjecte envahit vos narines, vous retournant l'estomac, et vos yeux semblent vouloir sortir de leurs orbites devant l'insoutenable spectacle des corps en putré



198 *Les yeux de Dame Lotmora ont la couleur
du sang et deux canines saillent de ses lèvres.*

faction des trois guerriers Morts Vivants qui s'avancent vers vous en claudiquant. *Testez votre Détermination*. Si elle se révèle sans faille, rendez-vous au [147](#). Sinon, rendez-vous au [397](#).

200

Poussant un sauvage cri de guerre, vous vous jetez sur Lassamon pour le forcer à vous abandonner la potion. Il bondit en arrière en glapissant de terreur. Mais à l'instant où vous allez le saisir à la gorge, il vous jette une poignée de sable en plein visage et détale en direction des trois tunnels qui débouchent dans le fond de la cave en vous laissant cracher, souffler, et frotter en jurant vos yeux douloureux. Quand vous retrouvez enfin pleinement l'usage de vos yeux, il a disparu. Allez-vous l'abandonner à son sort et quitter Noirsuaire (rendez-vous au [116](#))? Ou voulez-vous tenter de le rattraper en vous saisissant d'une torche et en vous engouffrant dans le tunnel de gauche (rendez-vous au [143](#)), le tunnel du milieu (rendez-vous au [323](#)), ou celui de droite (rendez-vous au [287](#)) ?

201

Soudain, une flèche vient se ficher dans le sol à vos pieds ! Levant les yeux, vous apercevez trois archers postés derrière un gros rocher placé un peu plus haut sur une des pentes dominant la

passé. Vous reconnaissez en l'un d'eux le louche individu au regard torve que vous avez vu quitter en catimini la Taverne du Sabre du Samourai à Port-en-Vase. Les deux autres ont des allures de flibustiers ou de Pirates du Chaos. Pendant que vous vous livrez à ces subtiles constatations, une autre flèche vous entaille douloureusement l'épaule et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Allez-vous vous lancer à l'assaut de ces Pirates en escaladant la pente (rendez-vous au [261](#)) ou tenter de leur échapper en franchissant la passe aussi vite que possible (rendez-vous au [161](#))?

202

au bout de quelques kilomètres, votre noble monture commence à se plaindre de votre poids, vous faisant observer qu'il est pour le moins malséant qu'un personnage de son rang se voie contraint d'assurer le labeur plébéien d'une vulgaire bête de somme. Lorsque vous lui rappelez incidemment certaine promesse solennelle qu'il vous a faite il y a bien peu de temps, Sire Surirey se contente d'émettre un sourd grognement de contrariété. Coupant à travers la campagne, il finit par rejoindre la route de Port Corps-Mort en prenant un raccourci qui vous fait éviter l'auberge. Il s'immobilise alors en proclamant : « Palsambleu. je

ne sens plus mes sabots ! 11 me faut prendre quelque repos, mon ami, mais rassurez-vous, ce sera l'affaire d'un instant. » Vous mettez pied à terre, considérant le Centaure d'un œil lourd de soupçons. Il se tourne alors vers vous en arborant un sourire des plus candides, puis, se frappant le front dans un geste théâtral, s'exclame : « Par tous les dieux ! La réunion du Grand Conseil ! Elle ne saurait se tenir hors ma présence et j'avais failli l'oublier, saperlipopette ! Vous m'en voyez affreusement navré, mon très cher et noble ami, mais un homme de votre qualité saura bien sûr comprendre qu'en une telle circonstance, l'urgence du devoir m'impose de regagner sans délai les Bois de Shamdabag. A vos souhaits ! » Sidéré par l'étendue de la mauvaise foi de ce menteur patenté, vous venez en effet manquer de vous étrangler avant de lui faire remarquer en vous efforçant à grand-peine de conserver votre calme : « Et que faites-vous de l'urgence de ma mission? Et ne vous rendez-vous pas compte que la disparition de Mortis est au fond plus importante pour vous que pour moi? » « Ah... heu... oui, certes... Mais je suis persuadé qu'un grand et valeureux guerrier comme vous saura la mener à bien sans l'ombre d'une efficacité. Quant à moi, mon cher, je goûterais fort de vous accompagner si la probité

ne me faisait craindre de n'être pour vous qu'un encombrant fardeau. Allons, il me faut prendre congé, mon ami. Grand merci et bonne chance !
» Sur ce, il fait volte-face et repart au petit galop vers le sud. Haussant les épaules avec résignation, vous vous mettez en marche vers Port Corps- Mort. Rendez-vous au [46](#).

203

Tout au bout du couloir, vous découvrez une armurerie. Les vastes râteliers qui s'alignent le long de ses murs devaient jadis contenir des dizaines d'épées, de piques et d'armes de toute sorte, mais les troupes de Mortis sont passées par là et ont d'ores et déjà raflé pour leur compte l'essentiel des meilleurs instruments de combat. Toutefois, votre attention est attirée par une hallebarde à large lame dont l'aspect vous laisse à penser qu'elle est originaire du Hachiman. une contrée réputée pour l'incomparable maîtrise de ses forgerons. Après l'avoir empoignée et effectué quelques passes, vous constatez qu'elle est relativement lourde, mais que vous pourriez l'emporter à condition d'abandonner votre arme habituelle. Faites votre choix (si vous décidez d'emporter la hallebarde, inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure* et rayez votre arme habituelle), puis décidez de ce que vous allez faire ensuite. Vous pouvez retourner sur vos pas

et vous diriger vers Test (rendez-vous au [313](#)) ou gravir les escaliers de la tour ouest (rendez-vous au [362](#)).

204

Vous n'êtes plus qu'à quelques pas de la porte ^aand, tout à coup, elle s'ouvre à la volée et livre passage à deux Chevaliers de Mortejoie ! Saisi de stupeur devant leur soudaine apparition, vous restez un instant cloué sur place, les contemplant bouche bée sans pouvoir faire un geste. Vus de si près, ils offrent un spectacle d'une indicible horreur : les pans disjoints de leurs antiques armures laissent voir des corps et des visages squelettiques auxquels adhèrent encore des lambeaux de peau aunis et parcheminés, au fond de leurs yeux morts brille une lueur glacée comme l'éclat des étoiles lointaines au cœur d'une froide nuit d'hiver, et des sons muets, semblables à des râles d'outre-tombe, s'échappent de leurs bouches sans lèvres tandis qu'ils brandissent leurs longues épées de bataille. Vous devez massacrer ces deux horreurs sans oerdre une seconde, avant qu'ils n'alertent l'armée de leurs congénères qui sont rassemblés dans la grande salle du bas.

HABILETE ENDURANCE

Premier CHEVALIER	10	9
DE MORTEJOIE		

DE MORTEJOIE

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [385](#).

205

Retournant le corps, vous constatez que c'est celui d'un homme d'âge moyen, affligé d'un début de calvitie et portant une épaisse barbe noire. Il a encore à la main le tronçon d'une épée brisée. Mais alors que vous l'examinez, vous avez la stupéfaction de le voir battre des paupières et ouvrir les yeux : il est encore vivant! «A boire... à boire...», gémit-il d'une voix rauque. Tirant votre gourde de votre sac, vous vous empressez d'en glisser le goulot entre ses lèvres desséchées. Le malheureux baigne dans son sang et n'en a visiblement plus pour bien longtemps à vivre. Levant à grand-peine une main tremblante, il vous fait signe de vous rapprocher et se met à murmurer contre votre oreille. « Écoute- moi, étranger. Mon nom est Morlak, et j'étais le chef de ce village, articule-t-il faiblement. Mortis a lancé ses hordes maudites contre nous. A la tête des Morts Vivants, il y avait une chose sans nom qu'il a appelée depuis le Territoire des Morts pour venir ravager notre monde. C'était comme un gigantesque crâne humain avec une myriade de pattes squelettiques. De longues jambes

tentaculaires jaillissent de sa gueule pour saisir ses victimes et les enfourner dans ses énormes mâchoires. Nous nous sommes défendus comme nous l'avons pu. mais c'est à peine si nos épées et nos flèches sont parvenues à entamer sa carapace osseuse. Je crois que seules de lourdes armes de choc, comme des gourdins ou des masses d'armes, peuvent être efficaces contre un tel monstre. Ne l'oublie pas, étranger, si jamais tu as le malheur de le rencontrer. Ne l'oubl... » Ce sont là ses dernières paroles. Ses yeux deviennent vitreux et, sur une brève quinte de toux, il rend son dernier souffle. Prenant le temps d'offrir une sépulture aussi décente que possible à cet homme courageux, vous l'enterrez à côté de la chapelle. Allez-vous maintenant quitter Noirsuaire rendez-vous au [116](#)) ou explorer ses maisons en ruine (rendez-vous au [335](#))?

206

Courant à travers la fumée et les flammes, vous parvenez à atteindre la porte de l'écurie en feu et à bondir hors du brasier ardent à l'instant même où une grosse poutre embrasée s'écrase sur vos talons. Mais, emporté par votre élan, vous allez vous cogner droit dans les deux Pirates! Interloqués, ils vous dévisagent un bref instant avec des yeux ronds, puis ils se mettent à

gronder en se passant la langue sur leurs crocs jaunis. Rendez-vous au [6](#).

207

Vous tombez en hurlant de terreur dans la fosse et vous vous empalez sur les pieux de bois pointus qui en hérissent le fond en glapissant de douleur. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous n'y avez pas laissé la vie, vous parvenez à vous hisser hors du piège en gémissant. Après avoir pris un bref moment de repos pour vous remettre du choc et panser vos blessures sanglantes, vous franchissez sans autre incident la distance qui vous sépare de autel. Rendez-vous au [303](#).

208

Mortis pousse un hurlement de rage lorsqu'il reconnaît l'arme qui l'a réduit à l'impuissance au cours des siècles passés. Et son cri se change en un glapissement d'horreur et de désespoir quand la Lance d'Ivoire traverse le plastron de son armure et lui transperce la poitrine, à l'instant même où disparaît le dernier rayon du soleil. Alors qu'il s'effondre, des nuées pestilentielles de vapeurs nocives se dégagent de son corps, vous contraignant à reculer en vous masquant le visage. Ainsi n'assistez-vous pas à l'ultime disparition du Seigneur des Tombeaux, ne conservant que la fugitive vision de son visage à

l'instant précis de sa mort, véritable et définitive, un visage empli d'une terreur et d'une détresse si indicibles que vous emporterez son image jusque dans votre propre tombe. Quand le nuage délétère finit par se dissiper, seuls une traînée de poussière grise et quelques relents de putréfaction désignent l'endroit où est tombé votre ennemi. Même la lance a disparu. Quittant la pièce, vous redescendez les escaliers pour trouver la Citadelle jonchée de corps déjà en état de décomposition avancée : les funestes légions de Mortis n'ont pas survécu à la chute de leur maître tyrannique. Lorsque vous délivrez le Gouverneur Braxis du cachot où il était emprisonné, il lui suffit de contempler votre visage pour savoir que vous avez affronté et défait le Mal en personne, car vos cheveux sont devenus tout blancs... Rendez-vous au [400](#).

209

Pénétrant dans le vaste cimetière, vous commencez vos recherches dans le périmètre sud-est. Les alignements de stèles, de pierres tombales et de petites cryptes semblent se prolonger à l'infini et, au bout de quelques heures de vaines recherches, vous commencez à vous sentir dans la peau de quelque infortuné voyageur égaré sur les chemins de l'enfer. Les stèles brisées et les tombes laissées à l'abandon

renforcent l'aspect sinistre du morne décor qui vous entoure. Certaines sépultures ont été violées et profanées, alors qu'ailleurs leurs occupants semblent s'être creusé eux-mêmes un chemin vers l'air libre... Il est maintenant plus de midi et Elindora laisse échapper un soupir de découragement. Allez-vous maintenant fouiller le périmètre nord-ouest (rendez-vous au [113](#)), sud-ouest (rendez-vous au [20](#)) ou nord-est (rendez-vous au [60](#)) ?

210

« Le donjon est devenu un endroit horrible, répond le jeune palefrenier. Je n'ai pas le droit d'y entrer, mais je sais que Mortis lui-même y a installé ses appartements. Je sais aussi que le Seigneur Braxis, l'ancien Gouverneur, est enfermé dans les oubliettes, au pied de la tour est. Aux dernières nouvelles, ce démon de nécromancien le garderait toujours en vie juste pour avoir le plaisir de le tourmenter. Mais il ne devrait pas tarder à se lasser de son sale petit jeu et, alors, il changera le Seigneur Braxis en Zombie, comme les autres... Bon, sinon, il y a des tas de Morts Vivants qui patrouillent dans le donjon, mais il y a aussi quelques serviteurs qui ont été laissés en vie, comme moi, pour s'occuper du boulot que les Zombies sont pas capables de faire. Vous savez, m'sieur, on vit

tous un vrai cauchemar, alors si vous allez dans ce maudit donjon, peut-être que vous pourrez faire quelque chose pour eux... » Rendez-vous au [68](#).

211

La plupart des constructions du village ne sont que de modestes chaumières, maintenant toutes dévastées ou incendiées. Cependant, en plus du temple et de la maison commune, il comporte quelques bâtiments plus importants qu'il pourrait être intéressant de visiter. Vous remarquez notamment une grande maison sans étage, une habitation de brique à deux étages, et enfin la forge du village attenante à une vaste écurie. Allez-vous d'abord fouiller la maison sans étage (rendez-vous au [71](#)), celle à deux étages (rendez-vous au [251](#)) ou la forge et les écuries (rendez-vous au [291](#))?

212

Alors que vous franchissez le seuil du tombeau, il vous semble voir le sinistre crâne ornant les portes scintiller un bref instant d'une lueur irréaliste et une sourde terreur vous envahit. *Testez votre Détermination.* Si elle se révèle sans faille, rendez-vous au [312](#). Si c'est votre peur qui remporte, rendez-vous au [292](#).

«Je n'en sais trop rien, mon gars. Jamais vu ce loustic-là rôder dans le pays», vous répond l'un. « Pour sûr, c'est un espion de cette bouse sèche de Mortis, ajoute un autre en baissant la voix. Moi, je m'occupe de mes vaches, et si tout le monde faisait pareil, les poules seraient bien gardées ! » conclut le troisième dans un murmure. Voulez-vous maintenant leur demander ce qu'ils savent des graffitis que vous avez pu voir sur le porche du cimetière (rendez-vous au [183](#)), à moins que vous n'ayez reçu réponse à toutes les questions que vous vouliez poser (rendez-vous au [273](#)) ?

Les grands yeux vert émeraude d'Elindora se fixent dans les vôtres et vous vous sentez bientôt plonger dans un état de transe hypnotique. Quand, un moment plus tard, elle vous en fait sortir d'un léger claquement de doigts, vous avez oublié tout ce qui s'est déroulé dans l'intervalle. Cependant, vous vous sentez plus déterminé et vigoureux qu'auparavant. Augmentez votre total de DETERMINATION de 1 point. Vous tournant vers Kandogor, vous l'assurez que tout va pour le mieux, mais il vous jette un regard furieux et se détourne en grommelant dans sa barbe. «Allons, il est temps de commencer à chercher

la crypte de Dame Lotmora », dit Élındora d'une voix impatiente en vous entraînant vers l'entrée du cimetière. Rendez-vous au [198](#).

215

D'un vif mouvement du poignet, vous parvenez à intercepter la balle en pleine course, l'expédiant dans un coin éloigné du temple où elle explose dans un grand fracas. Grognant de dépit, le hideux Chaman passe un bras dans son dos et, alors que vous vous avancez vers lui, en extirpe un bâton de fer couvert de runes étranges. Rendez-vous au [58](#).

216

Haut de plus de cinq mètres, le massif bloc de roc se dresse sur la lande tel un antique léviathan de pierre. Sa surface monolithique porte les stigmates d'une lente mais inexorable érosion : trous, cratères et fissures creusés au long des siècles par les vents, la pluie, le gel. Vous vous approchez jusqu'à son pied et contemplez ce géant immobile et silencieux en sentant croître en vous un sentiment de malaise et de menace. Portant le sifflet à vos lèvres, vous en faites jaillir une courte note aiguë. Un silence de mort s'abat sur la lande et, soudain, l'univers entier semble basculer autour de vous. Vous vous retrouvez au milieu d'une vaste étendue

plate de sable noir. Au-dessus de votre tête, de
lourds nuages de tempête roulent dans un ciel



216 *L'énorme pierre levée se transforme en colossal Golem de roc.*

d'encre zébré de fulgurants éclairs et vibrant d'effrayants roulements de tonnerre. Un déluge de pluie vous cingle le visage et vous êtes seul, seul face à ce rocher pointé vers le ciel. Soudain, un formidable éclair le frappe de plein fouet dans une énorme gerbe d'étincelles, et il commence à se craqueler en oscillant sur sa base. Reculant comme un automate, vous le voyez commencer à se transformer devant vos yeux en sentant monter en vous une panique indicible. Tandis que le mouvement de l'énorme pierre levée s'amplifie, des membres formidables surgissent de ses flammes et elle se change en un colossal Golem de Roc pourvu de deux jambes et quatre bras, qui vous fixe de deux yeux scintillants d'un bleu du même azur que l'aura d'énergie crépitante qui entoure sa silhouette ! Vous n'avez pas le choix, il vous faut le combattre.

GOLEM DE ROC

HABILETE : 9 ENDURANCE : 17

Chaque fois que vous touchez le Golem, procédez comme d'habitude avant de lancer un dé supplémentaire. Si vous tirez un 1. rendez-vous au [276](#). Sinon, poursuivez normalement le combat. Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [316](#).

Une fois le monstre parti, vous vous hissez hors du puits. Jugeant que l'air de Port Corps-Mort pourrait être préjudiciable à votre santé, vous décidez de bivouaquer à l'extérieur de la ville. Rendez-vous au [329](#).

Les yeux de Garond s'illuminent lorsqu'il vous entend prononcer le glorieux nom de Seiglihère, et il ne se fait pas prier pour vous conter son histoire. « La légende parle encore de la grande bataille qui opposa les légions de Mortis aux hommes libres de Sable Rouge. Au plus fort du carnage, l'intrépide Seiglihère retrouva le noir Mortis et ils se livrèrent un duel de titans. Or, si la fameuse lance d'ivoire du héros avait le pouvoir de « tuer » les Morts Vivants, elle avait été façonnée par des Elfes et perdait ses propriétés magiques dans la main d'un homme mortel. Sachant cela, Seiglihère comprit que l'unique moyen d'abattre Mortis était de l'atteindre en projetant la lance dans les airs, afin qu'elle ne soit pas dans les mains d'un mortel à l'instant de frapper le Seigneur des Tombeaux. Mais peut-être avez-vous encore en mémoire ces vers fameux :

Averti que sa Lance d'Ivoire, sa lance de guerre. Taillée par les Elfes, gravée de runes

*et d'or Porte en son cœur quelque obscur
secret Qui en fait dans sa main une arme
incertaine Seiglihère le Brave la laisse
s'échapper, Et voler comme le vent vers le
cœur de l'ennemi, Le cœur de Mortis, le mort
mille fois maudit.*

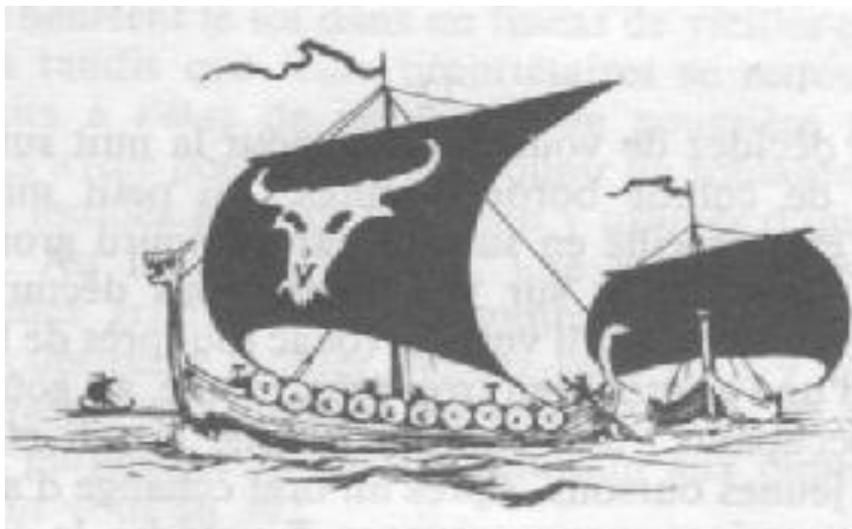
Allez-vous maintenant demander à Garond ce qu'il sait du charme de Délivrance (rendez-vous au [320](#)) ou du Doigt de Lhyss (rendez-vous au [300](#))?

219

Vous avez franchi la moitié de la longueur de la salle quand une brusque sensation de malaise et d'effroi s'empare de vous. *Testez votre Détermination.* Si elle se révèle la plus forte, rendez-vous au [262](#). Si c'est votre peur qui l'emporte, rendez-vous au [282](#).

220

Incapable de résister plus longtemps à l'appel du Vampire, vous tombez à genoux devant la diabolique créature, vidé de toute volonté. Celle d'elin-dora reste intacte et l'Elfe gracile se lance dans un combat farouche. Mais la lutte est par trop inégale et elle ne tarde pas à tomber sous vos yeux impuissants, pour être sur le champ changée en Vampire. Et maintenant, cela va être votre tour... Votre aventure s'achève ici.



221

Alors que vous les toisez en reniflant de mépris, les gardes reculent avec des mines pleines d'effroi et pointent leurs piques sur vous. L'un d'entre eux hurle un ordre et, aussitôt, vous voyez une douzaine d'archers se dresser au sommet de la palissade. Sans vous laisser le temps d'articuler un mot d'explication, ils vous mettent en joue et commencent à tirer, vous obligeant à prendre la fuite. Par chance, ce sont de bien piètres tireurs et seule une flèche se plante dans votre fesse droite. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Renonçant à mettre les pieds dans ce village de fous, vous passez le reste de la journée à battre les collines en vain avant de vous résigner à repartir vers le sud. Rendez-vous au [3](#).

222

Vous pouvez vous vanter de ne guère passer inaperçu ! Mortis a d'ores et déjà détecté votre

intrusion et dépêché à votre rencontre plusieurs patrouilles de ses aimables créatures pour vous faire bon accueil. Et l'une de ces patrouilles - composée en l'occurrence de quatre immondes Zombies à demi putréfiés - vient à l'instant de vous découvrir! Vous devez affronter vos adversaires l'un après l'autre.

HABILETE ENDURANCE

Premier GARDE ZOMBIE	6	5
Deuxième GARDE ZOMBIE	5	7
Troisième GARDE ZOMBIE	6	6
Quatrième GARDE ZOMBIE	6	6

Si vous êtes vainqueur, ajoutez 2 points à votre Risque d'Alerte, puis rendez-vous au [133](#).

223

En approchant de Noirsuaire, vous voyez d'inquiétants panaches de fumée noire s'élever à l'horizon. Lorsque vous arrivez finalement en vue du village, vos pires craintes se trouvent

confirmées : il a été totalement incendié et il ne subsiste plus de ses bâtiments que des cendres fumantes et des carcasses noircies. Plusieurs cadavres jonchent les lieux, mais pas autant que vous l'auriez imaginé après la destruction d'un village entier. Vous dérangez quelques chiens apeurés qui détalent à votre approche et des groupes de vautours se disputant de macabres festins. Voulez-vous examiner les cadavres (rendez-vous au [369](#)), fouiller les ruines des bâtiments (rendez-vous au [335](#)), ou quitter ce malheureux village (rendez-vous au [116](#))?

224

Vous frottez doucement Panneau des Fées en invoquant son pouvoir. Vous ressentez un léger vertige et Pair semble se mettre à miroiter autour de vous pendant un instant. Baissant les yeux, vous vous rendez compte que votre corps a disparu ! L'anneau magique vous a rendu invisible - mais pour combien de temps? Rayez Panneau des Fées de votre *Feuille d'Aventure*. Dès lors, vous n'avez aucun mal à monter à bord du *Sans Pitié* sans être aperçu. Arrivé sur le pont, vous remarquez sur votre gauche une porte donnant accès au château arrière, probablement à la cabine du capitaine. Sur votre droite, une échelle de descente s'enfonce dans les entrailles du navire. Vous sentez que votre invisibilité

commence maintenant à décroître. Allez-vous essayer de trouver le capitaine (rendez-vous au [119](#)) ou emprunter l'échelle de descente et tenter de libérer les villageois (rendez-vous au [314](#)) ?

225

Sans perdre de temps en vains marchandages, vous lui tendez les Pièces d'Or (n'oubliez pas de les rayer de votre *Feuille d'Aventure*). « Merci infiniment », murmure-il en les empochant avant de vous tendre la fiole de potion en ajoutant : « Tu ferais mieux de la boire tout de suite. » Suivant son conseil, vous avalez le contenu de la fiole et, aussitôt, vous vous sentez plus déterminé que jamais, capable d'affronter la pire horreur venue. Notez que lors des deux prochaines occasions où il vous sera demandé de *Tester votre Détermination*, le test vous sera automatiquement favorable sans qu'il vous soit besoin de lancer les dés (toutefois, au cours de ces deux occasions, votre total de DETERMINATION ne s'en trouvera pas augmenté). Après avoir pris congé de l'alchimiste, vous ressortez de sa cave et quittez Noirsuaire. Rendez-vous au [116](#).

226

Poussant un ultime cri de rage, l'abomination s'effondre à vos pieds pour ne plus bouger. Vous

vous hâtez d'essuyer son sang immonde de la lame de votre épée de crainte qu'il puisse en corrompre le métal. L'horreur et l'effroi que vous inspirait votre adversaire ont décuplé vos forces, vous permettant de le mettre hors d'état de nuire avant que ses beuglements de bête assoiffée de sang n'aient pu attirer l'attention des sentinelles de Mortis. Vous gagnez 1 point de CHANCE ; toutefois, le cadavre de cette créature risquant fort d'être découvert avant longtemps, augmentez de 2 points votre Risque d'Alerte. Vous pouvez maintenant traverser toute la longueur de la salle pour emprunter un passage voûté qui s'ouvre à son autre extrémité (rendez-vous au [219](#)) ou ressortir dans la cour pour vous diriger vers le donjon (rendez-vous au [379](#)).

227

Au terme d'une lutte farouche et indécise, vous parvenez finalement à immobiliser Bartabas dans une imparable clé d'étranglement. Comme il refuse de s'avouer vaincu, vous êtes contraint de resserrer peu à peu la pression de vos bras sur son cou jusqu'à ce qu'il glisse évanoui à vos pieds, à la grande stupeur de l'assistance. Tandis que votre adversaire inconscient est évacué, vous récoltez et empochez avec satisfaction vos 25 Pièces d'Or. L'excitation générale retombe bientôt, et alors que vous vous esquivez

discrètement vers la porte du fond, la voix grasseyante du bosco retentit derrière vous : « Hé, là-bas, une minute ! Mais qui diable es-tu donc, mon lascar ? » Aussitôt, tous les Pirates se tournent vers vous et vous dévisagent. « Mais c'est vrai, ça ! On l'a jamais vu celui-là ! » s'exclame l'un d'eux en se grattant le crâne. « Tous sur lui, les gars ! » beugle un autre, et une partie d'entre eux se précipite sur vous sabre au clair. Rendez-vous au [297](#).

228

Alors que vous approchez du portail en pataugeant dans la boue fétide du fossé, vous remarquez une sorte d'énorme arbalète installée entre deux créneaux au sommet de la tour du corps de garde, juste au-dessus du portail. Il s'agit d'une baliste, une arme de guerre capable de cracher des traits mortels à plus de quatre cents mètres de distance. Vous imaginez que cet engin redoutable a dû tailler des coupes sombres dans les rangs de bien des assiégeants au cours des guerres passées, mais il n'a sûrement pu ralentir bien longtemps les hordes de Zombies de Mortis. Si vous possédez une Pièce de Cuivre frappée sur ses deux faces à l'effigie de Mortis, rendez-vous au [285](#). Sinon, rendez-vous au [388](#).

Poussant un sauvage cri de guerre, vous décochez un grand coup de taille à l'inconnu, qui l'esquive d'un souple bond en arrière, pivote sur les talons et détale comme une flèche. Quoiqu'un peu perplexe devant la facilité avec laquelle vous l'avez mis en fuite, vous finissez par retourner vous coucher et le reste de la nuit s'écoule sans nouvel incident. Lorsqu'au petit matin vous descendez dans la salle de l'auberge, vous y retrouvez les mêmes clients que la veille, prenant leur petit déjeuner ou s'affairant autour de leurs bagages avant de reprendre leur route. L'aubergiste vous apprend que la personne en noir est partie dès l'aube, et vous remarquez par ailleurs que l'un des fermiers n'est plus là lui non plus, et que ses deux compagnons ont des mines aussi abattues qu'épouvantées. Après avoir pris congé de l'aubergiste, vous sortez de l'établissement. Allez-vous marcher vers le nord en direction de Fort Corps-Mort (rendez-vous au [46](#)) ou vers le sud et les Bois de Shamdabag (rendez-vous au [325](#))?

La porte de droite s'ouvre sur un corridor qui semble longer la muraille extérieure du donjon et il est éclairé par des torches passées dans des supports fixés le long de chacun des deux murs.

De part et d'autre de la position où vous vous trouvez, deux portes latérales se font face et, devant vous, vous pouvez apercevoir dans la pénombre la lointaine extrémité du passage. Allez-vous emprunter la porte qui est sur votre gauche (rendez-vous au [176](#)), celle de droite (rendez-vous au [199](#)) ou avancer tout droit vers le bout du corridor (rendez-vous au [140](#))?

231

Tout en fouillant et sans succès les cadavres mutilés des deux Pirates, vous songez que le gosse doit être désormais bien loin et que vous perdriez votre temps en essayant de le rattraper. Vous pouvez maintenant inspecter la maison sans étage (rendez-vous au [71](#)) ou la forge et l'écurie (rendez-vous au [291](#)) si, bien sur, vous ne l'avez déjà fait. Vous pouvez aussi examiner le temple (rendez-vous au [171](#)) ou la maison commune (rendez-vous au [131](#)), à moins que vous ne préfériez sortir du village pour vous diriger vers la crique où doit être mouillé le vaisseau Pirate (rendez-vous au [311](#)).

232

Quittant le sombre tombeau, vous redescendez le long des collines en direction de Noirsuaire. Alors que vous traversez le village pour reprendre la route de Port-en-Vase, tous ses habitants se rassemblent sur votre passage pour

vous ovationner et vous faire des adieux vibrants d'émotion. Rendez-vous au [3](#).

233

Le bouffon ouvre un œil et se dresse sur ses jambes torses sans dire un mot. Vous détaillez avec circonspection sa face livide barrée du rictus torve de ses lèvres peintes d'écarlate tandis que ses gros yeux globuleux vous renvoient un regard lourd et buté. Finissant par rompre le silence, vous lui demandez sur un ton aussi dégagé que possible : « Pouvez- vous m'indiquer la porte qui mène aux appartements du Seigneur Mortis ? » Dévoilant une rangée de chicots noirâtres dans un sourire en biais chargé de ruse et de malice, il s'exclame d'une voix nasillarde : « Ah, mais c'est que cela dépend ! Savez- vous comment tirer deux choses d'une seule, et comment trouver le sens d'une salade? » Interloqué, vous le regardez comme s'il était fou à lier, ce qui, au demeurant, semble plus que probable. « Le mot de passe ! Le mot de passe ! s'écrie-t-il tout à coup. Tu es idiot ou quoi ? Le mot de passe, j'ai dit ! » Ne connaissant bien entendu aucun mot de passe, vous faites taire ce braillard insensé d'un bon coup de plat d'épée sur le sommet du crâne et vous allez inspecter les trois portes. L'une d'entre elles donne sûrement accès à la tour où Mortis a installé sa

tanière, mais vous ignorez laquelle, et vous ne savez pas davantage quels pièges peuvent dissimuler les deux autres. A moins que vous n'ayez une petite idée sur la question... ? Or donc, allez- vous choisir la porte ornée d'un serpent (rendez- vous au [172](#)), d'une épée (rendez-vous au [376](#)), ou d'un arbre (rendez-vous au [100](#))?

234

Vous avez le soleil couchant droit dans les yeux et tout ce que vous pouvez voir de Mortis, c'est une grande ombre noire fondant sur vous qui se découpe sur le ciel barbouillé de sang du crépuscule. Levant votre main loin derrière votre épaule, vous projetez la lance de toutes vos forces en avant. Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'HABiLETÉ, vous avez manqué votre cible et vous devez maintenant affronter Mortis sans arme (retournez au [250](#)). Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, vous avez atteint le Seigneur des Tombeaux (rendez-vous au [88](#)).

235

Vous souhaitez le bonsoir à l'aubergiste et vous ramassez votre sac pour vous remettre en route. Stupéfait, l'homme vous contemple d'un regard incrédule. « M... mais. v... vous ne pouvez pas

partir maintenant, monsieur! bégaie-t-il d'une voix aiguë teintée de panique. Vous allez vous faire tuer! Et puis alors, vous... vous reviendrez...»

«Qu'est-ce que tu me chantes là, sac à bière? Explique-toi, morbleu ! » grondez-vous avec rudesse, exaspéré de ne pouvoir obtenir de ces gens des réponses claires et entières à vos questions. «Je... je ne peux pas vous en dire plus, gémit le tavernier pansu. Mais croyez-moi, ne partez pas cette nuit si vous ne voulez pas mettre votre vie en grand péril. » Allez-vous accueillir les paroles du gros homme d'un éclat de rire méprisant et quitter les lieux sans vous retourner (rendez-vous au [339](#)) ou suivre son conseil et gagner votre chambre (rendez-vous au [298](#))?

236

A la dernière seconde, vous plongez sur le côté et les boules de feu vont s'écraser derrière vous dans le sable, le vitrifiant instantanément sur plusieurs mètres carrés. Retournez au [216](#) et poursuivez le combat.

237

Les quelques corbeaux survivants finissent par s'enfuir en poussant des croassements pitoyables, volant vers l'est à tire-d'aile. Vous faites descendre la cage du gibet avec autant de douceur que possible, puis vous l'ouvrez et vous

vous penchez à l'intérieur pour aider le malheureux à s'en extirper. A cet instant, ses mains se referment comme un nœud coulant sur votre gorge et commencent à serrer ! Stupéfait, vous cherchez son regard pour tenter de comprendre et, avec un frisson d'horreur, vous ne rencontrez que deux yeux fixes d'un blanc laiteux, vides et morts. Une puanteur de chair putréfiée vous assaille les narines, et vous découvrez qu'il a un trou béant au milieu de la poitrine. Vous êtes tombé dans les griffes d'un Zombie! Mortis l'aura emprisonné dans cette cage et laissé mourir à petit feu, avant de le ranimer pour en faire un de ses Morts Vivants. Votre générosité vient pour le moins de vous jouer un bien mauvais tour ! *Testez votre Détermination*. Si le test est probant, rendez-vous au [117](#). Sinon, rendez-vous au [322](#).

238

Dans un réflexe désespéré, vous vous jetez en avant lorsque le sol s'effondre sous vos pieds. Vos doigts parviennent de justesse à se raccrocher au rebord opposé de la fosse, et il vous suffit d'une simple traction pour vous hisser en sécurité, indemne. Poussant un soupir de soulagement, vous vous avancez jusqu'à l'autel sans rencontrer d'autre péril. Rendez-vous au [303](#).

Votre Risque d'Alerte indique à quel point vous avez pu attirer l'attention de l'ennemi en pénétrant les défenses de la Citadelle. Si vous avez été trop bruyant ou si vous vous êtes attardé trop longtemps au même endroit, les patrouilles de Morts Vivants ont pu vous repérer. Pour savoir ce qu'il en est, lancez deux dés et ajoutez 3 au total des chiffres que vous avez tirés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre Risque d'Alerte, vous entendez des pas qui s'approchent : rendez-vous au [222](#). Si le résultat est supérieur à votre Risque d'Alerte, vous avez jusqu'à présent échappé à la vigilance de l'ennemi : rendez-vous au [133](#).

« Alors sois maudit, sale pourceau ! » éructe-t-il en empoignant sa rapière pour revenir à l'attaque.

CAPITAINE JHEZEKHL

habileté: 8

endurance: 4

Si VOUS le blessez une nouvelle fois, rendez-vous au [125](#).

Fouillant les cadavres des Pirates, vous mettez la main sur une bourse accrochée à la ceinture de l'un d'eux. En l'ouvrant, vous découvrez avec

satisfaction qu'elle contient la bagatelle de 25 Pièces d'Or (inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous reprenez ensuite votre route, qui redescend des collines pour aller vers l'est. Rendez-vous au [141](#).

242

Vous dénicher une petite maison douillette idéale pour passer une bonne nuit. Allez-vous maintenant allumer un feu pour vous réchauffer et faire cuire quelques provisions (rendez-vous au [310](#)) ou préférez-vous vous contenter d'un repas froid et vous résigner à passer une nuit glaciale (rendez-vous au [373](#))?

243

Ils vous accueillent en fin de compte avec une cordialité qui semble démentir leurs premiers regards. Mais lorsque vous tentez d'engager la conversation, vous n'arrivez pas à en tirer plus qu'un aimable échange de plaisanteries. Il est clair qu'ils ne tiennent pas à vous parler, mais qu'ils sont trop polis pour oser vous le dire en face. Au bout d'un petit moment, désignant un homme muni d'un luth - un barde, de toute évidence, qui s'avance près du feu crépitant au centre de la clairière, un des Elfes s'exclame joyeusement : « Ah ! Voici Garlond qui s'apprête à chanter pour nous. » Décidez-vous de vous attarder sur place le temps d'écouter ce

chant (rendez-vous au [333](#)) ou, si vous estimez avoir déjà perdu trop de temps, préférez-vous quitter la clairière pour vous diriger vers Kelargo (rendez-vous au [165](#))?

244

«Comme il vous plaira, dit-elle en haussant les épaules avec indifférence. Puisqu'il en est ainsi, ne perdons pas de temps et commençons tout de suite à chercher la crypte de Dame Lotmora», ajoute Elindora. Rendez-vous au [198](#).

245

Vous venez de pénétrer dans la gueule du loup ! Ou, plus précisément, dans une salle de guet dans laquelle une douzaine de Squelettes armés d'arbalètes sont postés le long du mur circulaire, scrutant avec vigilance les environs à travers les fenêtres de la tour. A peine vous ont-ils entendu entrer qu'ils pivotent sur les talons dans un synchronisme parfait et braquent sur votre poitrine leurs armes mortelles. Vous vous rendez compte que vous n'avez pratiquement aucune chance d'échapper à tous leurs projectiles avant d'avoir pu repasser la porte pour vous mettre à l'abri. *Testez votre Détermination*. Si elle est sans faille, rendez-vous au [66](#). Si le test est négatif, rendez-vous au [175](#).

246

Fouillant sommairement le cadavre du traître, vous trouvez un trousseau de clefs en fer accroché à sa ceinture (si vous désirez l'emporter, n'oubliez pas de le noter sur votre *Feuille d'Aventure*). Après l'avoir fait rouler le long des marches jusque dans le corps de garde, vous l'y dissimulez du mieux que vous pouvez avant de vous diriger vers la cour intérieure de la Citadelle. Rendez-vous au [144](#).

247

Tandis que vous achevez un deuxième Zombie, le troisième parvient à atteindre la porte et à s'enfuir. Lâchant une bordée de jurons, vous vous rendez compte que le fuyard ne va pas manquer de prévenir d'autres de ses congénères de votre présence. Augmentez de 4 points votre Risque d'Alerte. Fouillant la pièce à la hâte, vous n'y découvrez rien qui soit digne d'intérêt, mais vous trouvez à la ceinture d'un des Zombies massacrés une bourse contenant 10 Pièces d'Or et une clé en fer (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). Reprenant votre route, vous vous enfoncez dans les entrailles du donjon en longeant le corridor. Rendez-vous au [140](#).

248

Les deux combattants se jettent l'un contre l'autre avec la violence du marteau s'abattant sur

l'enclume. Manchettes, coups de poings, de pieds, de tête, étranglements et prises plus vicieuses les unes que les autres s'échangent et se succèdent avec sauvagerie dans cet affrontement bestial dont la seule règle tacite semble être l'interdiction de l'usage des armes. Dans les premières minutes, l'Ogre paraît devoir prendre le dessus grâce à sa taille et à son poids supérieurs, mais Bartabas ne tarde pas à prendre sa mesure, et son adresse et sa vivacité lui permettent bientôt de reprendre l'avantage. Soudain, en contrant une attaque de l'Ogre, Bartabas parvient à le déséquilibrer et retombe de tout son poids sur son échine en l'immobilisant d'un magistral étranglement, l'obligeant à demander grâce d'une voix rauque. Vous avez gagné ! Récoltez vos mains - le double de votre mise - et notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. L'excitation générale retombe bientôt, et alors que vous vous esquiviez discrètement vers la porte du fond, la voix grasseyante du bosco retentit derrière vous : « Hé, là- bas, une minute ! Mais qui diable es-tu donc, mon lascar? » Aussitôt, tous les Pirates se tournent vers vous et vous dévisagent. « Mais c'est vrai, ça ! On l'a jamais vu celui-là ! » s'exclame l'un d'eux en se grattant le crâne. « Tous sur lui, les gars ! » beugle un autre, et les plus proches d'entre eux

se précipitent sur vous sabre au clair. Rendez-vous au [297](#).

249

Pénétrant dans le vaste cimetière, vous commencez vos recherches dans le périmètre sud-ouest. Les alignements de stèles, de pierres tombales et de petites cryptes semblent se prolonger à l'infini et, au bout de quelques heures de vaines recherches, vous commencez à vous sentir dans la peau de quelque infortuné voyageur égaré sur les chemins de l'enfer. Les stèles brisées et les tombes laissées à l'abandon renforcent l'aspect sinistre du morne décor qui vous entoure. Certaines sépultures ont été violées et profanées, alors qu'ailleurs leurs occupants semblent s'être creusé eux-mêmes un chemin vers l'air libre... Il est maintenant plus de midi et Elindora laisse échapper un soupir de découragement. Allez-vous maintenant fouiller le périmètre nord-ouest (rendez-vous au [185](#)), sud-est (rendez-vous au [374](#)) ou nord-est (rendez-vous au [149](#)) ?

250

Vous continuez de monter vers le sommet du macabre monticule d'ossements tandis que Mortis se rapproche au grand galop. Alors qu'il met pied à terre et se prépare à escalader le barrage à son tour, sa structure entière se met à



250 *Mortis monte vers vous, les yeux luisant
entre les fentes de son heaume.*

vaciller. Vous manquez de perdre l'équilibre et de basculer à la renverse, mais, dans un suprême effort, vous parvenez à franchir en rampant les quelques derniers mètres qui vous séparent du sommet. Les bottes solidement plantées sur les visages de cadavres bien faisandés, vous scrutez la pénombre qui s'étend en contrebas et voyez Mortis monter vers vous telle une géante chauve-souris noire, son ample cape de ténèbres flottant dans la brise de mer et les yeux luisant entre les fentes de son heaume alors que l'ultime lueur écarlate de l'astre du jour se réfléchit dans ses prunelles sombres. Vous n'avez plus d'autre choix que de l'affronter. *Testez votre Détermination.* Si le test est probant, la peur surnaturelle que vous inspire un tel adversaire ne diminue votre HABILITE que d'un seul point lors de ce combat suprême. Mais si votre *Détermination* n'est pas assez forte, non seulement vous tremblez si fort que vous perdez aussi ce point d'HABiLETÉ, mais votre terreur est telle qu'elle vide vos membres de leur force, si bien que vous ne pourrez faire perdre plus de 1 point d'ENDURANCE à votre adversaire par coup porté (ou 3 points si vous faites appel à la CHANCE avec succès). Si vous voulez utiliser un objet ou un charme magique pour affronter le Seigneur des Tombeaux, rendez-vous au [145](#).

SEIGNEUR MORTIS

HABILETE: 10 ENDURANCE: 20

Si vous sortez vainqueur de ce terrible combat, rendez-vous au [400](#).

251

La porte principale a été fracassée et à demi arrachée de ses gonds. Franchissant son seuil, vous vous retrouvez dans un simple vestibule donnant accès à un escalier montant à l'étage avec deux portes de part et d'autre. Allez-vous d'abord fouiller le rez- de-chaussée (rendez-vous au [331](#)) ou l'étage (rendez-vous au [191](#))?

252

Le Pilleur de Tombe s'effondre à vos pieds, définitivement mort, cette fois. Allez-vous utiliser votre anneau de Communication pour faire votre rapport au Général Hubald (rendez-vous au [32](#)) ou quitter les collines pour prendre la route de Port-en-Vase (rendez-vous au [3](#)) ?

253

Le charme de Dislocation ne sera de quelque effet qui si vous venez de l'un des paragraphes suivants :

Si vous venez du 66	Rendez-vous au 69
Si vous venez du 204	Rendez-vous au 98

Si vous venez du 245	Rendez-vous au 69
Si vous venez du 250	Rendez-vous au 338
Si vous venez du 293	Rendez-vous au 84
Si vous venez du 358	Rendez-vous au 338

Si le paragraphe dont vous venez n'est pas inscrit ci-dessus, à peine avez-vous invoqué la formule magique du charme que vous a révélée la mère du Gouverneur que vous vous rendez compte d'avoir commis une erreur : l'occasion d'utiliser ce charme était mal choisie, il ne peut vous être d'aucune utilité et, l'ayant invoqué une fois, vous ne pourrez plus y faire appel à l'avenir. Retournez au paragraphe dont vous avez noté le numéro et poursuivez votre aventure.

254

Ce Pirate sans foi ni loi doit avoir sur la conscience la mort de dizaines d'innocents assassinés sans pitié ni remords. Mais vous n'êtes pas de son espèce, et vous ne pouvez vous résoudre à tuer un adversaire qui demande grâce. D'un geste magnanime, vous abaissez votre épée et faites un pas en arrière. Aussitôt, l'infâme Jhezekhl tire un poignard de sa botte et l'envoie en sifflant se planter dans votre épaule ! Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous survivez

à cette blessure, vous avez le loisir d'entendre le scélérat ricaner de sa voix nasillarde : « Pauvre idiot naïf! C'est moi qui vais te régler ton compte, maintenant ! » Et il repasse à l'attaque.

CAPITAINE

JHEZEKHL HABILETE: 8 ENDURANCE: 2

Si vous parvenez enfin à l'occire, rendez-vous au [194](#).

255

Alors que vous quittez le temple, vous sentez le courroux de la Reine Blanche se déchaîner derrière vous. La divinité vous maudit pour avoir abandonné sa chapelle à la profanation. Vous perdez 1 point de CHANCE. VOUS pouvez maintenant fouiller quelques-unes des grandes maisons du village, si ce n'est déjà fait (rendez-vous au [51](#)). Sinon, vous pouvez inspecter la maison commune (rendez-vous au [131](#)), ou encore sortir du village pour examiner l'anse où les bateaux des pêcheurs devraient être mouillés (rendez-vous au [311](#)).

256

Vous faites un plongeon désespéré, mais une des balles ardentes vous frappe de plein fouet. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. S'il vous reste un souffle de vie, retournez au [216](#) et poursuivez le combat.

D'un furieux coup d'estoc, vous transpercez le cœur du dernier Vampire et voyez qu'Elindora a pu de son côté anéantir les siens par le pouvoir de son épée et de sa magie elfiques. Kandogor reste un instant pétrifié de stupeur, avant de faire volte-face et de détalier sans demander son reste. Si vous êtes armé de la Lance de Seiglihère, rendez-vous au [326](#). Sinon, rendez-vous au [296](#).

Le puissant projectile passe dans un vrombissement strident juste au-dessus de votre tête et va se planter dans le sol avec un bruit mat plusieurs mètres derrière vous. Kandogor tente fébrilement de réarmer le lourd engin, mais vous êtes sur lui bien avant qu'il ait pu parvenir à ses fins. Rendez-vous au [366](#).

Au détour d'un angle du tunnel, vous vous retrouvez sur le seuil d'une gigantesque caverne. Des centaines de fourmis géantes y grouillent en tout sens, bon nombre d'entre elles transportant dans leurs mandibules des cargaisons d'œufs membraneux de la taille d'une belle pastèque. Il ne faut pas plus de quelques secondes aux guerrières de la colonie géante pour humer votre présence et plus d'une cinquantaine d'entre elles

fondent sur vous. Vous tentez de fuir, mais ces insectes géants ridiculiserait A la course le plus fringant pur-sang. Il ne leur faut qu'un instant pour vous rattraper et vous avez tôt fait de succomber sous le nombre. Débité sur place, elles rapportent vos morceaux à la pouponnière de la colonie où ils serviront à nourrir les petits fraîchement éclos. Une bien triste fin pour un héros.

260

Après avoir erré pendant de longues heures, vous apercevez enfin une petite lueur au bout d'un tunnel. Le cœur battant, vous vous précipitez en avant et découvrez bientôt un étroit orifice dissimulé par un buisson qui débouche à l'air libre. Vous émergez au pied d'une colline qui se dresse à la lisière du village. Après avoir loué la Déesse de la Chance de vous avoir souri, bien qu'un peu tardivement, vous estimez qu'il est maintenant grand temps de quitter Noirsuaire. Rendez-vous au [116](#).

261

Poussant un furieux cri de guerre, vous foncez droit sur vos assaillants, bien décidé à les couper en rondelles. Stupéfaits de votre réaction, ils semblent gagnés par la panique et se mettent à tirer flèche sur flèche dans l'espoir de vous abattre avant que votre juste courroux ne

s'abatte sur leurs misérables personnes. Sans cesser de courir, vous bondissez de droite et de gauche en esquivant instinctivement leurs traits. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [341](#). Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [301](#).

262

Vous sentez une bouffée de panique vous envahir mais, au prix d'un rude effort de volonté, vous parvenez à conserver le contrôle de vos nerfs. Ajoutez 1 point à votre total de DETERMINATION. Raisonnant froidement, vous vous rendez compte que vous courez un grand danger dans cet endroit : ces cantonnements doivent servir de base aux gardes Morts Vivants de Mortis, et ce que vous venez de ressentir était sans nul doute un message prémonitoire des dieux vous avertissant de sortir d'ici avant qu'ils ne reviennent et vous trouvent. Les nerfs encore à vif, vous vous hâtez de revenir sur vos pas pour regagner la cour. Là, l'éclat et la chaleur du soleil contribuent à calmer vos esprits encore secoués par le sombre présage qu'ils viennent de ressentir. Mais en voyant sa position, vous vous rendez compte qu'il ne reste plus que deux heures avant la tombée de la nuit. Sans perdre une seconde de plus, vous courez vers le donjon. Rendez-vous au [379](#).

Lorsqu'ils arrivent à votre hauteur, vous attaquez les loups de flanc. Abandonnant la poursuite, toute la meute se retourne contre vous. Le Centaure finit par s'immobiliser lui aussi et se retourne pour les arroser de ses javelines à distance respectueuse. Affrontez la meute de loups comme un adversaire unique.

MEUTE DE LOUPS

HABILETE: 8

ENDURANCE:13

A la fin de chaque Assaut, lancez à nouveau un dé. Si vous tirez 1, le Centaure vous a touché par accident avec une de ses javelines, et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous tirez de 4 à 6, ce sont les loups qui sont touchés et perdent 2 points d'ENDURANCE. Si, enfin, vous tirez 2 ou 3, il rate complètement son tir et ne blesse personne. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [27](#).

A votre grand soulagement, la clef pénètre sans difficulté dans la serrure et vous permet de la déverrouiller. Ouvrant doucement le battant de la lourde porte, vous êtes accueilli par une bouffée d'air vicié et nauséabond. Grimaçant de dégoût, vous pénétrez d'un pas prudent dans la glauque pénombre d'un cachot aveugle. Lorsque

vos yeux se sont accoutumés à l'obscurité, vous parvenez à distinguer une lourde grille de bronze horizontale recouvrant l'ouverture d'un puits au centre de la pièce. Alors que vous vous en approchez, l'écho de vos pas sur la pierre humide réveille son occupant, qui se met à appeler d'une voix faible. Vous vous penchez pardessus la grille de l'oubliette et découvrez qu'il s'agit de Braxis, le jeune Gouverneur. Les parois suintantes de la fosse glaciale qui lui sert de prison sont si exigües qu'il ne peut s'y tenir qu'accroupi, presque cassé en deux, baignant dans ses propres déjections. Les marques de fer rouge qui sillonnent le visage défait du malheureux et les longues traînées de sang séché qui souillent sa tunique en loques vous montrent qu'il a dû subir de féroces tortures. Peinant à maintenir la tête levée vers vous, il remue faiblement ses lèvres tuméfiées pour essayer de parler. Si vous voulez déverrouiller la grille pour le hisser hors de ce trou infect, rendez-vous au [278](#). Si vous préférez lui laisser d'abord le temps de parler, rendez-vous au [336](#).

265

Vous avez à peine le temps de vous glisser dans le puits et de vous y suspendre en laissant votre regard émerger juste au ras de la margelle qu'une hallucinante abomination débouche sur la

place. Son indicible silhouette évoque irrésistiblement un gigantesque crâne humain rampant sur une myriade de squelettiques pattes arachnéennes. Plusieurs longues langues tentaculaires jaillissent de sa gueule béante et tâtent le terrain devant le monstre, prêtes à saisir l'imprudent et à l'offrir à ses crocs impitoyables. Vous reconnaissez avec un frisson de terreur le légendaire Crânassier, une créature qui vit dans les Terres de la Mort et ne peut apparaître sur Titan que lorsque sa présence est invoquée par un nécromancien aussi maléfique et puissant que Mortis. Décidez-vous de demeurer dissimulé pour l'instant (rendez-vous au [10](#)) ou allez-vous jaillir de votre cachette pour attaquer la Bête (rendez-vous au [160](#))?

266

A l'instant où vous pénétrez dans la chapelle, vous êtes frappé par l'atmosphère pure et salubre qui y règne, un air étonnamment vierge des âcres relents de pourriture et de mort qui imprègnent tout le reste de la Citadelle. C'est une petite salle qui ne contient que quelques bancs et, dressé dans le fond, un autel recouvert d'un drap blanc immaculé bordé de rubans d'or sur lequel repose une admirable statuette à l'effigie de la Reine Blanche. Vêtue de riches robes de soie noire, une femme d'âge mûr aux

traits nobles et harmonieux se dresse près de l'autel. Pendant quelques secondes, vous vous dévisagez mutuellement avec effroi, jusqu'à ce que vous réalisiez que vous n'êtes pas plus l'un que l'autre des Morts Vivants. En quelques mots, vous lui dites qui vous êtes et quel est le but de votre mission. « Je suis Dame Iola, la mère du Gouverneur Braxis, déclare-t-elle à son tour. Mon fils a été fait prisonnier et est détenu dans la tour est. Je vous en supplie, délivrez-le, et il pourra vous aider à détruire ce démon de Mortis ! » Comme vous vous inquiétez de sa propre sécurité, elle ajoute: «Aussi longtemps que je resterai dans la chapelle, je ne courrai aucun danger. Elle est protégée par le pouvoir de la Reine Blanche et aucun Mort Vivant, pas même Mortis lui-même, ne peut y pénétrer. Mais ne perdons pas de temps en bavardages inutiles. Écoutez-moi bien : je vais vous enseigner un puissant charme qui pourra vous aider à accomplir votre noble quête. Lorsque vous l'invoquerez, les corps de tous les Morts Vivants qui seront à portée de voix se disloqueront et tomberont en poussière. Prenez garde, toutefois, de ne l'utiliser qu'avec discernement, car vous ne pourrez y faire appel qu'une seule et unique fois. Maintenant, allez ! Je prierai pour vous et pour mon fils. » Et sur

ces mots, elle se retourne et s'agenouille devant l'autel de la Reine Blanche. Quittant la chapelle, vous longez le corridor en direction de la tour est. Rendez-vous au [123](#).

267

Votre dernier coup fait voler en éclat la carapace du Crânassier qui explose dans un torrent d'énergie dévastatrice avant de se volatiliser en un nuage pestilentiel de poussière d'os. Récupérez 1 point de CHANCE. C'est alors que vous remarquez un phénomène pour le moins étrange : s'il ne subsiste plus la petite parcelle du monstre, sa silhouette continue de se découper sur le sol comme une ombre presque palpable ! Allez-vous tenter de la prendre (rendez-vous au [33](#)) ou la laisser où elle est (rendez-vous au [350](#))?

268

« De nombreuses légendes courent à son sujet, déclare Garond. L'une d'elles raconte que le Doigt de Lhyss est un antique objet façonné par la Déesse pour une raison qui s'est perdue dans la nuit des temps. Selon cette légende, il reposerait ici même, sur cette île, et ne serait autre que l'étrange monument que l'on nomme maintenant le Menhir de la Pierre Sifflante, qui se dresse à quelques kilomètres à l'ouest d'ici. Qui pourrait dire si c'est ou non la vérité ? En

tout cas, c'est une belle histoire. » Vous pouvez maintenant lui demander de vous parler du charme de Délivrance (rendez-vous au [340](#)) ou de la Lance de Seiglihère (rendez-vous au [380](#)), à moins que vous n'estimiez avoir perdu assez de temps comme cela, auquel cas vous pouvez reprendre votre route en direction du village de Kelargo (rendez-vous au [165](#))

269

Pénétrant dans le vaste cimetière, vous commencez vos recherches dans le périmètre nord-ouest. Les alignements de stèles, de pierres tombales et de petites cryptes semblent se prolonger à l'infini et, au bout de quelques heures de vaines recherches, vous commencez à vous sentir dans la peau de quelque infortuné voyageur égaré sur les chemins de l'enfer. Les stèles brisées et les tombes laissées à l'abandon renforcent l'aspect sinistre du morne décor qui vous entoure. Certaines sépultures ont été violées et profanées, alors qu'ailleurs leurs occupants semblent s'être creusé eux-mêmes un chemin vers l'air libre... Il est maintenant plus de midi et Elindora laisse échapper un soupir de découragement. Allez-vous fouiller le périmètre sud-est (rendez-vous au [289](#)). sud-ouest (rendez-vous au [359](#)) ou nord-est (rendez-vous au [149](#)) ?

A l'instant précis où vous invoquez son pouvoir, l'anneau des Fées s'évanouit de votre doigt (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*) et vous sentez la présence de hautes silhouettes d'ombre dressées tout autour de vous. Même en plein soleil, les Fées qui avancent devant vous en vous protégeant de leurs vastes boucliers semblent nimbées d'une froide ombre verte. Kandogor, quant à lui, ne semble pas les voir. Il appuie sur la détente de la baliste, et voit avec des yeux stupéfaits son trait mortel interrompre sa course en plein vol et retomber inoffensif à vos pieds. Vous engouffrant sous la voûte du portail, vous vous élancez le long de l'escalier du corps de garde et tombez comme la foudre sur le traître bien avant qu'il n'ait pu recharger son engin. Ce n'est qu'à ce moment que vous vous rendez compte que les Fées se sont évanouies aussi silencieusement qu'elles étaient apparues. Rendez- vous au [366](#).

Il vous dit qu'il est affamé et vous n'avez pas le cœur de lui refuser un peu de vos provisions (rayez 1 Repas de votre *Feuille d'Aventure*- s'il ne vous en reste aucun, vous ne pouvez bien sûr rien pour lui). Après lui avoir dit fermement de ne sortir de la cave sous aucun prétexte, vous lui

promettez de revenir aussi vite que vous pourrez, après avoir infligé à ces Pirates de malheur le châtement qu'ils méritent ! Vous pouvez maintenant fouiller la maison basse (rendez-vous au [71](#)) ou la forge et l'écurie (rendez-vous au [291](#)), si vous ne l'avez déjà fait. Sinon, vous pouvez inspecter le temple (rendez-vous au [171](#)) ou encore la maison commune (rendez-vous au [131](#)), à moins que vous ne préféreriez sortir du village pour aller voir la baie où doit être mouillé le vaisseau Pirate (rendez-vous au [311](#)).

272

Saisissant la lance, vous effectuez quelques brèves passes pour juger de son équilibre. C'est une arme parfaite, qui distille dans vos mains une sensation étrange, comme si elle portait en elle une force prodigieuse. Cette lance n'est autre que la Lance du fameux héros Sciglihère, et elle est particulièrement efficace dans les combats contre les Morts Vivants. Chaque fois que vous toucherez un adversaire Mort Vivant avec elle, vous pourrez multiplier par 2 le nombre de points d'ENDURANCE que lui coûte sa blessure. Inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure* Alors que vous vous apprêtez à quitter le tombeau, votre regard se pose une dernière fois sur le cadavre de l'aventurier,

quand vous sursautez. Vous jureriez l'avoir vu bouger! Horrifié, vous voyez ses paupières se soulever et ses yeux morts se braquer sur vous avec une lueur gourmande tandis que son corps putride se redresse lentement. Levant son épée, il s'avance sur vous d'un pas mécanique.

PILLEUR

DE TOMBE HABILETE : 6 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [252](#).

273

Au dehors, les derniers rayons du couchant achèvent de disparaître à l'horizon et le crépuscule étend son voile sombre sur la lande. Dans la salle de l'auberge, les clients échangent des sourires crispés et s'efforcent d'afficher une feinte jovialité, et le tenancier se met à tripoter nerveusement les chapelets de gousses d'ail. Levant le nez de sa chopine, le soldat vous sourit et vous adresse un clin d'œil confraternel. Mais justement, il y a dans son regard quelque chose qui vous déplaît. Allez-vous maintenant quitter l'auberge et reprendre votre route (rendez-vous au [235](#)) ou monter dans votre chambre pour prendre quelque repos (rendez-vous au [298](#)) ?

274

Sans vous faire voir, vous longez la plage jusqu'à un point où un groupe de rochers vous dissimulent aux yeux des Pirates et vous vous mettez à l'eau. Vous nagez jusqu'au flanc arrière du *Sans Pitié* et commencez à vous hisser le long de sa chaîne d'ancre. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [7](#). Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [394](#).

275

Cet Élixir se révèle être une potion d'Adresse d'un cru acceptable. Ajoutez 1 point à votre total d'HABILETE d'origine, et, par voie de conséquence, à votre total actuel. Retournez ensuite au paragraphe dont vous avez noté le numéro.

276

Le Golem pousse un assourdissant cri de rage et deux crépitantes boules de feu jaillissent de ses yeux, fondant droit sur vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [236](#). Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [256](#).

277

Les deux combattants se jettent l'un contre l'autre avec la violence du marteau s'abattant sur l'enclume. Manchettes, coups de poings, de pieds, de tête, étranglements et prises plus vicieuses les unes que les autres s'échangent et

se succèdent avec sauvagerie dans cet affrontement bestial dont la seule régie tacite semble être l'interdiction de l'usage des armes. Dans les premières minutes, l'Ogre paraît devoir prendre le dessus grâce à sa taille et à son poids supérieurs, mais Bartabas ne tarde pas à prendre sa mesure et son adresse, et sa vivacité lui permettent bientôt de reprendre l'avantage. Soudain, en contrant une attaque de l'Ogre, Bartabas parvient à le déséquilibrer et retombe de tout son poids sur son échine en l'immobilisant d'un magistral étranglement, l'obligeant à demander grâce d'une voix rauque. Déchaînés, les Pirates se mettent à hurler : « Un autre ! Un autre ! » Tandis que l'Ogre est traîné par les pieds hors du cercle, Bartabas se redresse de toute sa hauteur en beuglant : « Allons ! Qui veut être le prochain ? Venez, tas de chiens de mer ! Vingt-cinq Pièces d'Or que je peux mettre en bouillie n'importe lequel de vous tous ! » Un lourd silence ponctué de divers toussotements et raclements de gorge accueille ses paroles tonitruantes. Tous les Pirates s'observent mutuellement à la dérobée, mais pas un ne fait un pas en avant. Allez-vous relever le défi de Bartabas (rendez-vous au [167](#)) ou, considérant que la discrétion est la plus sûre vertu d'un

coureur d'aventure, vous éclipser (rendez-vous au [328](#)) ?

278

Lorsque vous faites basculer la lourde grille, le pauvre Braxis paraît au bord de l'évanouissement, mais alors que vous le soulevez par les épaules pour le hisser hors de la fosse, il laisse échapper un affreux hurlement. Pendant plusieurs secondes, la torture que provoque le brusque retour du flux sanguin dans ses membres engourdis lui fait perdre le contrôle de sa voix. En dépit de tout son courage, il ne peut retenir de nouveaux ens de douleur. Augmentez de 2 points votre Risque d'Alerte. « Vite, suivez-moi, lui dites-vous dès qu'il semble avoir recouvré ses sens. Nous devons à tout prix trouver Mortis avant la nuit ! » Recroquevillé sur le sol, Braxis secoue la tête. « Non, laissez-moi là, gémit-il en grimaçant. Je suis trop faible pour pouvoir vous être d'une aide quelconque, et si vous vous encombriez de moi vous n'arriveriez qu'à mettre en péril votre mission. Occupez-vous de ce maudit Mortis: trouvez-le et tuez-le. Ensuite vous aurez tout le temps de revenir me chercher. » Il vous en coûte d'abandonner cet homme brave dans ce cachot puant, mais vous êtes bien obligé d'admettre

qu'il a raison. « Tenez bon. Gouverneur, et n'ayez crainte, je reviendrai ! » lui promettez-vous en lui serrant doucement l'épaule avant de vous tourner vers la porte. Rendez-vous au [146](#).

279

Vous émergez au sommet de la tour. En son centre se dresse un mât en haut duquel, funeste vision, flotte le noir étendard du Seigneur des Tombeaux. Mais ce que vous fixez avec des yeux écarquillés d'horreur, c'est surtout la créature de cauchemar qui est attachée par une longue chaîne au dit mât : une chose énorme, une sorte de gigantesque chauve-souris contrefaite dont les immenses ailes se découpent sur le soleil couchant comme des suaires noirs, tandis qu'une tête de rat géant au long museau bardé de crocs proéminents darde sur vous deux yeux rouges comme les feux de l'enfer ! Sortant de votre stupeur, vous battez en retraite, mais déjà le monstre attaque et vous vous rendez compte que vous devez l'occire au plus vite si vous ne voulez pas que ses cris abominables et les raclements sonores de sa chaîne ne rameute tout ce que la Citadelle peut compter d'horreurs !

CHIROPTERATUS

HABILETE : 9

ENDURANCE : 15

Si vous sortez victorieux de ce duel, notez le nombre d'Assauts qui vous a été nécessaire pour

venir à bout de cette créature, et ajoutez-le à votre Risque d'Alerte. Ensuite, redescendez jusqu'au premier palier et prenez la porte donnant sur les remparts en vous rendant au [302](#).

280

« Fameuse est la légende de la grande bataille qui opposa les légions de Mortis aux hommes libres de Sable Rouge ! déclame Garond avec un rien d'emphase. Celle où, au plus fort du carnage, l'intrépide Seiglihère retrouva le noir Mortis pour le défier en un duel à mort. Or, si la fameuse lance d'ivoire du héros avait été façonnée à dessein pour abattre les Morts Vivants, son pouvoir était affaibli par le contact de la terre gorgée de sang du champ de bataille où ils étaient si nombreux à être tombés, vivants et morts mêlés. Comprenant cela, Seiglihère sut qu'il ne parviendrait à tuer Mortis que s'il le transperçait en projetant la lance dans les airs, ce qu'il fit en puisant dans ses ultimes forces alors même qu'il tombait mort, foudroyé par un éclair de feu maléfique. Dans son vol, la lance magique retrouva tout son pouvoir et renvoya Mortis au Royaume des Ombres en perçant son maudit cœur noir. » Vous commencez à lui poser une nouvelle question, mais il ne vous laisse pas l'achever. « Eh bien, j'ai pris grand plaisir à évoquer tout ceci avec vous, ami, mais

il est maintenant d'autres sujets qui réclament toute mon attention... », vous dit-il en souriant à une accorte donzelle qui lui fait signe de l'autre bout de la clairière. « Au plaisir, jeune guerrier. » Et il s'en va la rejoindre. Vous décidez qu'il est temps pour vous de reprendre la route de Kelargo. Rendez-vous au [165](#).

281

« Ah ouais ? Et ma tante est l'Impératrice de Khul ! réplique-t-il en s'esclaffant. Allez, du vent ! On a déjà assez d'un idiot au village. » A ce moment, un autre garde qui se tenait un peu à l'écart, vient jeter un coup d'œil sur vous, puis murmure quelque chose à l'oreille de son compagnon. ils vous regardent à nouveau tous deux, en vous détaillant des pieds à la tête, cette fois, puis le premier reprend : « Bon, je crois qu'il vaut quand même mieux qu'on t'amène à Belar, juste au cas où. Suis- nous. » Et ils vous font franchir la porte du village. Rendez-vous au [321](#).

282

Un irrésistible accès de terreur s'empare de votre esprit. D'épouvantables visions de cauchemar jaillissent des recoins les plus sombres de votre imagination. Vous vous mettez à tourner sur vous-même comme une bête prise au piège, croyant voir des choses sans nom bouger et

grouiller dans la pénombre qui vous entoure. Pris d'une panique incontrôlable, vous laissez échapper un hurlement déchirant dont l'écho se répercute longuement dans les salles et les corridors déserts de la Citadelle. Vous finissez par retrouver assez de raison pour tourner les talons et prendre vos jambes à votre cou, mais il est déjà trop tard. Trébuchant sur la hampe d'une pique traîtreusement tendue à ras du sol, vous allez vous écraser le crâne contre une cuirasse garnie de pointes, et des mains grises et décharnées vous saisissent. Votre aventure s'achève ici.

283

Élevant le Bouclier Poli devant votre visage, vous l'utilisez comme un miroir pour regarder par-dessus votre épaule... et votre cœur s'arrête presque de battre ! Une chose d'une hideur indicible se dresse derrière vous, tout en crocs, griffes, écailles gluantes, et, plus que tout, sa face est un indicible masque d'épouvante. Pour votre salut, le bouclier vous en renvoie une image brouillée, car il ne fait pour vous aucun doute que si vous aviez dû voir cette monstruosité en face, vous en auriez perdu la raison. Une monstruosité qui, découvrant elle aussi son reflet dans le bouclier, pousse un mugissement d'horreur, puis s'enfuit en hurlant

sa folie et son désespoir. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Méditant sur cette étrange rencontre, vous quittez la plage. Allez-vous maintenant pénétrer dans Port Corps-Mort (rendez-vous au [30](#)) ou bivouaquer sur place et gagner la Citadelle de Brûlesang le lendemain matin (rendez-vous au [329](#)) ?

284

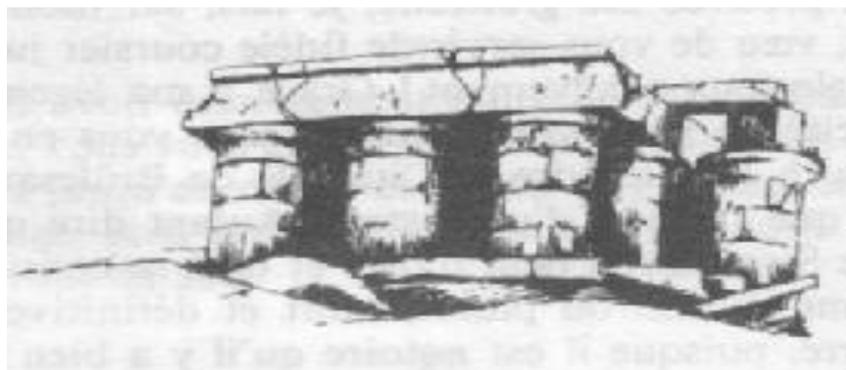
Ce Gargarou de malheur se révèle si coriace que cela en devient exaspérant ! Vous avez l'impression de vous retrouver piégé dans un cauchemar sans fin dans lequel vous lui assénez avec fureur coup sur coup sans qu'il paraisse le moins du monde incommodé. Enfin, il est secoué d'un violent spasme, recule en titubant de quelques pas, et bascule de tout son long en arrière, entraînant dans sa chute une rangée de boucliers accrochés le long du mur. Ils vont rebondir sur le sol dans un grand fracas dont l'écho se répercute longuement à travers la salle. Ajoutez 4 points à votre Risque d'Alerte, car ce vacarme n'aura pas manqué d'alerter les sentinelles de Mortis. Vous pouvez maintenant traverser toute la longueur de la salle en direction d'un passage voûté qui s'ouvre à sa lointaine extrémité (rendez-vous au [219](#)) ou rebrousser chemin vers la cour et vous diriger vers l'entrée du donjon (rendez-vous au [379](#)).

Alors que vous n'êtes plus qu'à trente pas du portail et achevez de vous extirper du borbier



285 Kandogor pointe une lourde baliste dans votre direction.

du fossé, vous vous figez sur place en voyant une silhouette se dresser entre le créneau de la tour du corps de garde. Ricanant de mépris. Kandogor vous fixe de son regard fourbe en commençant à pointer la lourde baliste dans votre direction. « Ah, tu croyais pouvoir prendre mon maître par surprise ! éructe-t-il, plein d'une joie mauvaise. Tu pensais qu'il serait facile de te glisser jusqu'à lui comme un serpent pendant que la force du soleil l'oblige à rester enseveli dans son repaire ? Mais, les démons soient loués, de loyaux serviteurs mortels, comme moi, sont là pour protéger sa grandeur ! » « Qui ose parler de loyauté ? tonnez-vous en crachant sur le sol. Tu ne sais même pas ce que signifie ce mot ! » Si vous possédez le Bouclier Poli, rendez-vous au [177](#). Si vous ne l'avez pas et désirez utiliser un autre objet spécial, rendez-vous au [139](#). Sinon, estimant que l'attaque est encore la meilleure des défenses, vous décidez de foncer en avant (rendez-vous au [317](#)).



Traversant l'entrée du donjon, vous pénétrez dans sa cour intérieure. Devant vous se dresse la grande porte du donjon, flanquée de part et d'autre d'une tour. Soudain, dans un concert de grincements et de claquements sinistres, tous les volets de bois masquant les fenêtres et les meurtrières de la Citadelle s'ouvrent en même temps. Avant que vous n'ayez pu faire un geste, jaillissant de toute part, de mortelles nuées de flèches s'abattent sur vous. Votre aventure s'achève ici.

Élevant votre torche devant vous, vous vous engagez dans le tunnel de droite. C'est un passage sinueux taillé dans le roc à coups de pic et de pioche, apparemment une ancienne galerie de mine. Mais, au bout d'un moment, il s'élargit et, à partir de là, ses parois portent les traces d'instruments différents, comme si la roche avait été creusée par de grandes gouges. Soudain, vous vous immobilisez en entendant du bruit devant vous. Il se rapproche et vous voyez bientôt surgir d'un coude du tunnel une fourmi d'une taille gigantesque ! Agitant ses antennes dans votre direction, l'insecte géant détecte aussitôt votre présence et s'avance vers vous à

une vitesse effrayante en faisant claquer ses énormes mandibules...

FOURMI

GÉANTE HABILETE :7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [299](#).

288

Franchissant l'angle du corridor, vous vous retrouvez nez à nez avec deux Morts Vivants ! A la vue de leurs atroces yeux vides d'un blanc vitreux et de leur chair grise et boursouflée exhalant la puanteur macabre des tombeaux, vous êtes pétrifié d'horreur. Ajoutez 2 points à votre Risque d'Alerte, puis *Testez votre Détermination*. Si vous êtes *Déterminé*, affrontez-les comme d'habitude. Si votre DETERMINATION est trop faible, vous restez paralysé de terreur durant le premier Assaut et, incapable de réagir aux coups de vos adversaires, vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous devez les affronter tous les deux en même temps.

HABILETE ENDURANCE

Premier GARDE	6	7
MORT VIVANT		
Second GARDE	7	6

MORT VIVANT

Si vous n'avez pas encore réussi à abattre un des gardes au bout de 4 Assauts, rendez-vous au [349](#). Si vous y êtes parvenu, et si vous finissez par venir à bout du second, rendez-vous au [306](#).

289

Durant de longues heures, vous explorez la division sud-est du cimetière jusque dans ses moindres recoins... sans plus de succès. L'après-midi touche désormais à sa fin, et Elindora se montre de plus en plus inquiète. « Nous devons à tout prix les trouver tant qu'il fait encore jour, insiste-t-elle d'une voix fébrile. Dès que la nuit tombera, ils sentiront notre présence et se mettront en chasse ! Nous ne pouvons nous permettre de laisser passer un jour de plus ! » Décidez-vous d'explorer le périmètre nord-est du cimetière (rendez-vous au [60](#)) ou le périmètre nord-ouest (rendez-vous au [170](#))?

290

Contemplant à vos pieds la dépouille du pantin macabre qui fut jadis votre ami, vous maudissez l'esprit pervers de Mortis et ses œuvres diaboliques de nécromancien. Essuyant vos larmes de peine et de rage, vous balayez le palier du regard à la recherche d'une issue. Il

donne un peu plus loin sur un autre passage voûté, mais en vous en approchant, vous voyez qu'il donne accès à un long corridor vide. En revenant vers la cage d'escalier, vous remarquez qu'elle est traversée par un mince rayon de soleil filtrant probablement d'une meurtrière percée plus haut dans la muraille. D'après l'angle qu'il décrit, vous estimez qu'il reste tout au plus une heure avant le coucher du soleil. Vers le bas, les marches descendent jusqu'au battant clos d'une épaisse porte d'acajou équipée d'un gros verrou. Dans la pénombre qui règne au bas des marches, sa surface de bois sombre semble avoir la couleur du sang. Si vous décidez de monter vers le haut de la tour, rendez-vous au [163](#). Si vous préférez descendre jusqu'à la porte d'acajou, rendez-vous au [343](#). Si vous jugez plus prudent de ne pas bouger du palier pendant un moment au cas où les patrouilles de Mortis fouilleraient le donjon à votre recherche, rendez-vous au [293](#).

291

Vous ne trouvez rien d'intéressant dans la forge, et guère plus dans l'écurie attenante, hormis 6 Pièces d'Or serrées dans une vieille bourse de cuir dissimulée sous une botte de paille au premier étage de la bâtisse. Alors que vous les empochez, vous entendez du bruit au dehors. Jetant un coup d'œil discret par une fenêtre, vous

apercevez deux Pirates, un Orque et un Ogre énorme, qui remontent la rue en rigolant grassement et en se repassant une grosse gourde de vin. L'Orque a une torche enflammée à la main et, en passant devant l'écurie, il la jette à l'intérieur à la grande joie de son acolyte et à votre profonde consternation. En l'espace de quelques secondes, la paille sèche qui tapisse le local s'embrase sous les applaudissements et les cris de joie des deux pillards. Dévalant l'échelle qui vous avait permis d'accéder à l'étage, vous regagnez le rez-de-chaussée et vous vous ruez vers la porte, mais l'incendie dévore déjà la charpente de bois de l'édifice. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [206](#). Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [111](#).

292

Incapable de résister à la peur panique qui vous envahit, à cette angoisse mortelle issue des tréfonds de votre âme qui menace de vous faire perdre à jamais la raison si vous restez devant ce lieu une seule seconde de plus, vous vous enfuyez en hurlant, courant aveuglément droit devant vous. Au bout d'un temps dont vous avez perdu le compte, vous finissez par recouvrer vos sens, et vous vous rendez compte alors que vous êtes totalement perdu dans le labyrinthe des

collines. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [132](#). Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [72](#).

293

Vous avez certes le droit d'aimer le danger et la difficulté, mais était-il vraiment nécessaire de choisir de vous cacher au beau milieu de l'escalier de la tour qui mène droit aux appartements de Mortis ? Au bout de quelques minutes, vous entendez derrière vous comme un claquement rythmé de baguettes creuses, puis le grincement de deux lames rouillées tirées de leur fourreau. Pivotant sur vos talons, vous voyez deux squelettes, guerriers d'élite du Bataillon Millénaire du Seigneur des Tombeaux, surgir d'un des passages voûtés. Ils marchent droit sur vous en vous fixant de leurs orbites vides, leurs macabres faces figées dans un éternel sourire carnassier.

	HABILETE	ENDURANCE
Premier SQUELETTE	9	8
Second SQUELETTE	9	9

Si vous parvenez à les défaire en six Assauts ou moins, rendez-vous au [355](#). Si le combat se poursuit au-delà de 6 Assauts, rendez-vous au

[104.](#) Si vous voulez prendre la fuite en escaladant l'escalier, rendez-vous au [159.](#)

294

Vous n'avez pas le choix, il vous faut combattre le commandant Pirate.

CAPITAINE

JHEZEK.HL HABILETE: 8 ENDURANCE: 11

Si le total d'ENDURANCE de votre adversaire s'abaisse jusqu'à 5 ou moins, rendez-vous au [54.](#)

295

Non. ce n'est pas votre jour de chance : vous continuez à errer dans le labyrinthe sans fin de la vieille mine jusqu'à ce que vous tombiez d'épuisement. Bientôt, la torche rend l'âme, vous étant tout espoir, sinon celui de l'imiter à plus ou moins brève échéance. Votre aventure s'achève ici.

296

Vous êtes l'un et l'autre trop épuisés par le terrible combat que vous venez de livrer pour avoir la force de poursuivre cet infâme traître. Cependant, dans sa hâte de fuir, Kandogor a laissé tomber une bourse pleine que vous ne manquez pas de ramasser et d'empocher. Ajoutez 10 Pièces d'Or et 1 Pièce de Cuivre

gravée sur ses deux faces à l'effigie de la tête de Mortis. Rendez-vous au [386](#).

297

Vous voilà dans une posture pour le moins délicate : impossible de prendre la fuite et plus de dix Pirates assoiffés de sang se ruent sur vous ! Toutefois, comme vous avez le dos au mur, ils ne peuvent vous encercler et seuls deux d'entre eux peuvent vous combattre à la fois.

	HABILETE	ENDURANCE
Premier PIRATE	6	8
Deuxième PIRATE	7	7
Troisième PIRATE	8	6
Quatrième PIRATE	7	9

Si vous parvenez à expédier tous ces Pirates en enfer, rendez-vous au [197](#).

298

Alors que vous passez devant la table de l'inconnu en noir, il vous saisit brusquement le poignet et se lève d'un bond, comme s'il voulait vous parler... ou vous porter un coup de poignard ! Mais à cet instant, le soldat surgit derrière lui, l'empoigne par les épaules et l'envoie rouler sur le plancher. « Hors de ma vue, saleté ! » crache-t-il à la silhouette noire étalée sur le sol. Sans dire un mot, l'inconnu se lève et s'éclipse, se contentant d'émettre un

léger toussotement. Se tournant vers vous, le soldat vous adresse un large sourire et vous invite à vous asseoir à sa table. «On ne peut faire confiance à personne, dans ces parages. Les serviteurs de Mortis sont partout, commente-t-il d'une voix étonnamment douce et cultivée. Heureux de faire ta connaissance, l'ami. Je me nomme Kandogor et j'appartenais à la garnison de Brûlesang. » Et, se penchant vers vous, il déboutonne son vieux justaucorps de cuir pour vous montrer discrètement l'uniforme qu'il porte au-dessous. Sa tunique porte l'écusson frappé du fier faucon qui est l'emblème du Seigneur Braxis. Gouverneur de la Citadelle de Brûlesang. « Je suis parvenu à m'échapper lorsque ce démon de Mortis a pris la Citadelle, poursuit-il à voix basse. il a capturé Braxis et le garde prisonnier dans je sais quel sombre dessein, mais la plupart de mes camarades ont été tués. Enfin, c'est hélas une façon de parler, car ils ont été tués par l'effet d'un sortilège, puis rappelés du monde des morts par le pouvoir de ce maudit nécromancien. Bref - tu vois ce que je veux dire - il en a fait des Zombies... » Sur ces mots, Kandogor vous regarde au fond des yeux et ajoute : « Je crois savoir juger les gens, et tu n'as pas l'air d'être du côté de Mortis. Qui donc es-tu, l'ami ? » Allez-vous lui dire la vérité sur

vosre mission (rendez-vous au [327](#)), ou prétendre que vous êtes un aventurier qui a commis l'erreur de mettre les pieds à Sable Rouge au mauvais moment et n'a d'autre projet que d'en déguerpir au plus vite (rendez-vous au [367](#)) ?

299

S'effondrant sous vos coups, la fourmi géante bascule sur le côté, continue un instant d'agiter mécaniquement les pattes qui lui restent puis s'immobilise, définitivement morte. Contournant son cadavre, vous continuez de longer le tunnel sur une courte distance avant de vous immobiliser à nouveau, percevant un sourd bourdonnement venant de l'extrémité du boyau. C'est un concert de crissements, de grattements et de stridulations, tel qu'en pourrait produire un milliard de criquets. Ou plutôt, vous reconnaissez le bruit que faisait la fourmi géante, mais multiplié un nombre incalculable de fois... Allez-vous rebrousser chemin vers la salle dont vous êtes parti (rendez-vous au [63](#)) ou continuer d'avancer en direction de ce bruit (rendez-vous au [259](#))?

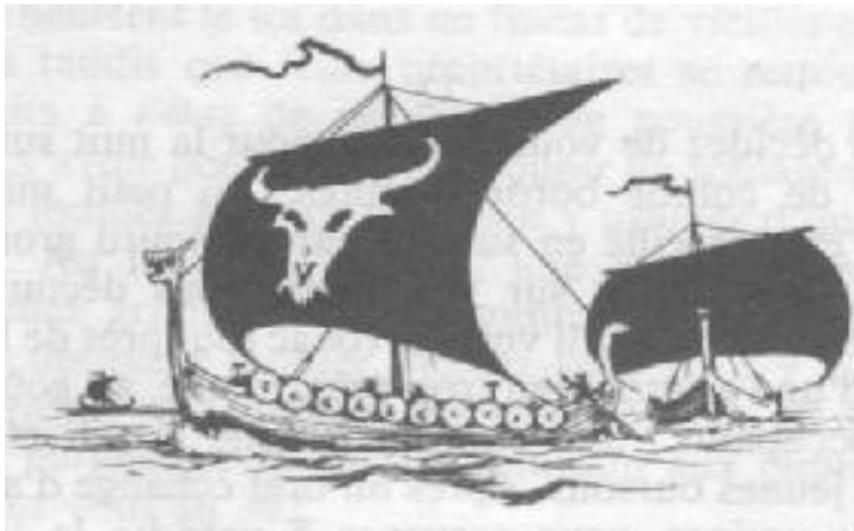
300

Le barde vous explique qu'il existe plusieurs versions différentes de la légende du Doigt de Lhyss. « L'une d'elles est d'intérêt local, précise-

t-il, puisqu'elle affirme que cette antique création divine reposerait désormais sur l'Ile du Sable Rouge et que ce que nous avons maintenant coutume d'appeler le Menhir de la Pierre Sifflante - une pierre levée qu'on peut voir à quelques kilomètres à l'ouest d'ici - serait en réalité le fameux Doigt de Lhyss. Mais je ne vous cacherai pas que c'est pour moi une interprétation trop littérale des chants anciens. A mon avis, par leurs allusions au Doigt de Lhyss, les poètes antiques entendaient représenter l'immanence du Destin qui plane sur nos vies. Quoique, comme toujours, il soit impossible d'affirmer quelle est la vérité... » Avant qu'il ait pu se lancer dans un monologue sur les caractéristiques fondamentales et accessoires de la poésie épique, vous vous hâtez de prendre congé sous quelque fallacieux prétexte. Il ne faudrait pas oublier que vous avez une mission à accomplir et que vous avez déjà assez perdu de temps comme cela, après tout ! Si vous avez rapporté un sifflet du Temple de Lhyss, rendez-vous au [134](#). Si ce n'est pas le cas, vous estimez qu'il est temps de vous hâter vers le village de Kelargo (rendez-vous au [165](#)).

Une flèche vous atteint en pleine poitrine. Pour votre salut, votre armure amortit l'essentiel de

l'impact, mais la pointe du trait parvient néanmoins à s'enfoncer dans votre chair. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous arrachez la flèche avec un cri de rage et foncez sur les Pirates en faisant tournoyer votre épée. Lâchant une bordée de jurons en même temps que leurs arcs, ils dégainent leurs poignards en désespoir de cause. Rendez-vous au [381](#).



302

Franchissant la porte, vous vous retrouvez sur le chemin de ronde au sommet des remparts de la Citadelle. La position du soleil indique qu'il reste encore au moins une heure avant son coucher. Ses rayons obliques baignent d'une lumière ambrée la haute silhouette de la tour est qui se dresse en face de vous, à l'autre extrémité du rempart, et son éclat est encore assez puissant pour empêcher les plus dangereux des Morts

Vivants de sortir à l'air libre. Réduisez votre Risque d'Alerte de 1 point, puis rendez-vous au [124](#).

303

L'autel est un bloc de pierre noire couvert d'un drap de velours rouge moisi et déchiré sur lequel reposent trois objets : un rouleau de parchemin, un sifflet d'or ouvragé et une fiole portant l'inscription « Elixir de Lhyss ». Vous pouvez prendre un de ces objets (rendez-vous au [334](#)) ou les laisser en place et quitter le temple (rendez-vous au [382](#)).

304

La lance d'ivoire fend l'air dans un sifflement vengeur et transperce la gorge du traître. Laissant échapper un bref gargouillement, il vacille un instant sur ses jambes avant de basculer lentement en avant, la main encore crispée sur la détente de la baliste. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [319](#). Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [344](#).

305

Le Chaman s'écroule à vos pieds et rend son dernier souffle dans un râle. Son bâton de pouvoir va rouler sur le sol, mais vous vous rendez compte avec stupeur que cette diabolique saleté

n'en continue pas moins de pomper goulûment votre force vitale ! Allez-vous déguerpir sans perdre une seconde (rendez-vous au [356](#)) ou prendre néanmoins le temps de remettre l'autel de la Reine Blanche dans son état originel (rendez-vous au [78](#)) ?

306

La foudroyante précision de vos coups vous a permis d'anéantir cette patrouille sans bruit intempestif. Rendez-vous au [324](#).

307

Empochant l'amulette avec satisfaction (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*), l'alchimiste vous remercie poliment et vous tend la potion en vous recommandant de la boire tout de suite. Suivant son conseil, vous videz la fiole et vous vous sentez plus déterminé que jamais, capable d'affronter tous les monstres des enfers. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que lors des deux prochaines occasions où il vous sera demandé de *Tester votre Détermination*, le test vous sera automatiquement favorable sans qu'il vous soit besoin de lancer les dés (toutefois. au cours de ces deux occasions, votre total de DETERMINATION ne s'en trouvera pas augmenté pour autant). Après avoir pris congé de l'alchimiste, vous ressortez de sa cave et quittez Noirsuaire. Rendez- vous au [116](#).

L'elixir se révèle être une potion de Vigueur du meilleur cru : vous regagnez 6 points d'ENDURANCE. Retournez au numéro que vous avez noté.

Au prix d'un rude effort, vous parvenez à résister au pouvoir hypnotique du Vampire. Poussant un cri de rage bestiale. Dame Lotmora s'avance sur vous entourée de ses créatures, exhibant de longues paires de canines luisantes et agitant d'horribles griffes noircies avides de déchirer vos chairs. Horrifié, vous voyez soudain Kandogor courir droit vers les Vampires. Vous tentez de lui hurler de prendre garde, mais votre cri s'éteint dans votre gorge lorsque vous voyez que Dame Lotmora le laisse approcher sans esquisser un geste hostile. Il se retourne alors vers vous et crache en ricanant : « Pauvre imbécile ! J'ai juré de servir le Seigneur Mortis. Toi et ta sale petite Elfe, vous êtes déjà morts ! » « C'est bien, mon bon Kandogor, susurre Dame Lotmora avec un sourire diabolique. Tu as bien rempli ton office. » Avec une lenteur calculée, ils se déploient autour de vous. Dégainant une courte épée elfique, Elindora se prépare à affronter deux des Vampires, vous laissant le soin de vous

expliquer avec Dame Lotmora, Kandogor et les deux autres. Ils vous attaquent tous en même temps.

	HABILETE	ENDURANCE
Premier VAMPIRE	7	9
Second VAMPIRE	6	8
DAME LOTMORA	11	18
KANDOGOR	7	7

N'oubliez pas que si vous combattez avec la Lance de Seiglihère, vous devez multiplier par deux les dommages que vous infligez à vos adversaires. Si, par ailleurs, vous êtes touché par Lotmora, lancez à nouveau un dé. Si vous tirez 1 ou 2, ses canines voraces s'enfoncent dans votre chair tendre et vous font perdre 1 point d'HABILRRT (vous pourrez toutefois récupérer tous vos points d'HABiLETÉ perdus à l'issue du combat, si vous en sortez victorieux, bien sûr). Si vous parvenez à ramener le total d'ENDURANCE de Kandogor à 3 points ou moins, il abandonnera le combat pour se tenir en retrait et observer en spectateur prudent la suite des événements, montrant ainsi le vrai visage du vil pleutre qu'il a toujours été. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [257](#).

Vous allumez une bonne flambée dans le foyer et une douce chaleur se répand bientôt entre les murs froids de la petite maison déserte tandis qu'un panache de fumée s'échappe de sa cheminée. Douillettement installé dans un lit moelleux, vous commencez à vous assoupir lorsqu'un sourd craquement vous fait vous dresser sur votre séant. Dans la seconde qui suit, la porte et la moitié du mur volent en éclat et un monstre hideux fait irruption dans la pièce ! Son indicible silhouette évoque irrésistiblement un gigantesque crâne humain rampant sur une myriade de squelettiques pattes arachnéennes. Plusieurs longues langues tentaculaires jaillissent de sa gueule béante et se déploient vers vous en ondulant comme une nuée de serpents, cherchant à vous enlacer pour vous attirer jusqu'à ses crocs impitoyables. Vous reconnaissez avec un frisson de terreur le légendaire Crânassier, une créature qui vit dans les Terres de la Mer et ne peut apparaître sur Titan que lorsque sa présence est invoquée par un nécromancien aussi maléfique et puissant que Mortis. Quoi qu'il en soit, il est grand temps pour vous de sauter hors de ce lit et de songer à défendre votre peau ! Si vous êtes allé à Noir-

suaire et avez parlé avec un certain Morlak, rendez-vous au [50](#) Sinon, rendez-vous au [115](#).

311

Si vous avez déjà inspecté la maison commune, le temple et les plus grandes maisons du village, rendez-vous au [391](#). Si vous n'avez pas encore visité ces trois lieux, rendez-vous au [383](#).

312

Vous parvenez finalement à refouler la peur panique qui menaçait de vous submerger et, prenant une profonde inspiration, vous ouvrez toutes grandes les portes pour laisser pénétrer la lumière du jour dans le tombeau. Franchissant son seuil, vous vous retrouvez dans une simple salle carrée aux murs ornés des symboles des Dieux Bénéfiques. Au centre de la pièce repose un imposant sarcophage de pierre noire dont le couvercle fracassé est répandu en pièces sur le sol. Le cadavre d'un homme, visiblement un aventurier, gît au pied de l'un des flancs du sarcophage. En l'inspectant, vous estimez que sa mort doit remonter à environ trois semaines ; son visage s'est figé en un masque grimaçant d'épouvante et sa main droite est encore crispée sur la garde d'une vieille épée, alors que son autre main tient une lance d'ivoire gravée de runes. Enjambant son corps, vous vous penchez au-dessus du sarcophage dont le corps de Mortis

n'aurait jamais dû sortir. Il ne contient plus que des tronçons de chaîne brisés dont les puissants anneaux semblent avoir été arrachés par une force colossale. Selon toute apparence, l'homme qui est étendu à vos pieds était un pilleur de tombe, et il a trouvé bien autre chose que ce qu'il espérait en violant ce tombeau-là... Allez-vous maintenant fouiller le reste du tombeau (rendez-vous au [372](#)) ou prendre la lance d'ivoire que tient le cadavre (rendez-vous au [272](#))?

313

Revenant sur vos pas, vous vous immobilisez en apercevant un groupe de gardes-squelettes rassemblés dans l'entrée du donjon. Avant qu'ils n'aient pu vous repérer, vous reculez sans bruit dans la pénombre du couloir et observez leurs mouvements en retenant votre souille. Ils restent un moment à trépigner sur place, hésitant à franchir le seuil du donjon comme s'ils répugnaient à s'aventurer en plein air, exposés aux rayons du soleil. Puis, dans le grincement et le cliquetis de leurs armures antiques et de leurs armes rouillées, ils finissent par s'engager en clopinant dans la cour, claquant les lourdes portes du donjon derrière eux. Cette scène vous redonne courage, car elle signifie que c'est dans les corps périphériques de la Citadelle que



313 *Un groupe de gardes Squelettes s'est rassemblé dans l'entrée du donjon.*

l'ennemi concentre le plus grand nombre de ses patrouilles en vue de parer à une éventuelle intrusion, et vous avez d'ores et déjà franchi cette première ligne de défense ! Ajoutez 1 point à vos totaux de CHANCE et de DETERMINATION, et diminuez de 2 points votre Risque d'Alerte. Il ne vous reste plus maintenant qu'à suivre la seule voie que vous n'avez pas encore explorée en empruntant la porte de droite sous le porche du donjon. Rendez-vous au [230](#).

314

Vous atteignez sans incident l'entrepont où sont entassés les prisonniers. Lorsque vous y arrivez, trois Pirates achèvent d'enchaîner les malheureux villageois aux étroits bancs de nage qui bordent les rames. Approchant à pas de loup dans le dos des Pirates, vous les prenez complètement par surprise. Les deux premiers s'écroulent sans un cri dans leur sang avant d'avoir compris ce qui leur arrivait, mais le troisième, plus vif et plus couard, parvient à vous échapper et remonte en hurlant l'échelle menant au pont. Vous vous élancez à sa poursuite mais, lorsque vous débouchez sur le pont, alerté par ses cris de putois, tout l'équipage a déjà pris les armes et converge vers vous. Réalisant que votre seule chance de salut réside dans la fuite, vous bondissez par-dessus bord et

nagez de toutes vos forces vers le rivage. Tout en nageant vers la plage, vous pouvez voir plusieurs Pirates se lancer à votre poursuite par la terre, certains armés d'arcs et de flèches. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [90](#). Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [59](#).

315

Vous vous faufilez à travers la porte entrouverte et débouchez dans une antichambre tendue de tentures noires rongées de moisissure, au bout de laquelle se dresse une porte à deux battants. Vos yeux s'habituant peu à peu à l'obscurité ambiante, vous découvrez qu'un symbole écarlate s'étale sur les portes comme une tache de sang, représentant la menaçante silhouette d'un sinistre crâne cornu. Si vous voulez tourner les talons, dévaler les escaliers et fuir hors de la Citadelle, rendez-vous au [396](#). Si vous avez assez de courage - ou d'inconscience - pour oser ouvrir cette porte, rendez-vous au [378](#).

316

Le Golem vacille un instant sur ses jambes titanesques, puis s'effondre comme une masse en faisant trembler le sol. Reprenant douloureusement votre souffle, vous avez à peine le temps de réaliser que vous l'avez vaincu... que vous êtes de retour sur l'Ile de

Sable Rouge ! Devant vous, le Menhir n'est plus qu'un amas informe de débris. Alors que vous le contemplez, sans le moindre signe avant-coureur, un nuage bleu crépitant d'énergie jaillit de ses restes tracassés et fuse droit sur vous. Avant d'avoir pu esquisser un geste, il vous enveloppe dans un vrombissement terrifiant. Pendant un instant de mortelle angoisse, vous croyez votre dernière heure arrivée... puis, le phénomène prend fin aussi soudainement qu'il était apparu, vous laissant revivifié, plein d'une vigueur nouvelle. Lhyss, Déesse de la Fortune, vous a accordé sa grâce. Ajoutez 3 points à votre total d'origine et actuel de CHANCE, 1 point à votre total d'HABILETÉ et 4 points à votre total d'ENDURANCE. Ainsi ragailardi, vous décidez de vous remettre en route pour Kelargo. Rendez-vous au [165](#)

317

La baliste est une lourde arme de guerre conçue pour être manœuvrée par plusieurs servants, et Kandogor, à lui seul, ne peut la manier qu'avec lenteur et difficulté. Si vous parvenez à esquiver son premier tir, il n'aura pas le temps d'en tirer un second avant que vous ayez rejoint le portail et pénétré dans le corps de garde. Si vous décidez de foncer droit devant vous, rendez-

vous au [155](#). Si vous préférez courir en zigzag, rendez-vous au [180](#).

318

Vous vous accroupissez derrière quelques jarres dans un coin de la pièce et attendez d'être sûr que tout est calme dans les environs avant d'en bouger. Diminuez de 2 points votre Risque d'Alerte. Au bout d'un petit moment, ne percevant aucun bruit suspect, vous retournez dans le corridor. Allez-vous prendre la porte de droite (rendez-vous au [199](#)) ou avancer le long du corridor (rendez-vous au [140](#)) ?

319

Dans un ultime spasme, Kandogor s'effondre sur la baliste sans que son tir se déclenche. Poussant un soupir de soulagement, vous franchissez le portail et montez l'escalier du corps de garde pour récupérer la lance. Vous êtes incapable de dire si c'est la chance ou la magie qui a guidé votre bras, mais vous n'en êtes pas moins heureux d'être encore en vie ! Bien d'autres périls vous attendent à l'intérieur de la Citadelle mais, en attendant, vous gagnez 1 point de CHANCE. Rendez-vous au [246](#).

320

« Si l'on en croit la légende, commence Garond, ce charme fut révélé à quelques sages et

vénérables vieilles femmes par la Déesse dont elles servaient le culte, la Reine Blanche, une divinité du soulagement et du réconfort que les Elfes révèrent sous un autre nom. Ce charme agit sur tout ce qui est mort, comme les os ou la chair des Morts Vivants, en le changeant dans l'instant en poussière. Dans la chanson, comme vous devez vous en souvenir, les servantes de la Reine Blanche y firent appel pour détruire les spadassins squelettiques que Mortis avait envoyé assassiner Seiglihère sous sa tente la nuit qui précéda la bataille. » Vous lui demandez alors s'il connaît lui-même la formule du charme, mais il vous répond qu'il l'ignore. « La seule personne qui pourrait la connaître est Dame Iola, la mère du Gouverneur Braxis, précise-t-il. C'est une fidèle servante de la Déesse et, pour avoir eu l'honneur de faire sa connaissance, je puis attester de la sincérité de sa foi. Hélas, maintenant que ce démon de Mortis s'est emparé de Brûlesang. je crains fort que la gente Dame Iola et son noble fils n'aient été rayés du monde des vivants », conclut-il tristement. Vous commencez à lui poser une nouvelle question, mais il ne vous laisse pas l'achever. « Ami, croyez bien que j'apprécie au plus haut point votre compagnie, mais il me faut maintenant prendre congé. Tous ces chants et

ces discours m'ont positivement desséché le gosier, et il est grand temps que je m'en aille l'humecter auprès d'un bon tonneau de bière ! Adieu, jeune guerrier. J'espère avoir un jour l'occasion de chanter tes propres exploits ! » Le barde parti, vous décidez qu'il est grand temps de vous remettre en route pour le village de Kelargo. Ren- dez-vous au [165](#).

321

Les gardes vous conduisent devant un gros homme du nom de Belar, le chef du village. Sans vous attarder en vaines politesses, vous lui expliquez que vous êtes envoyé par Hubald pour découvrir ce qu'est devenu le Gouverneur Braxis et renvoyer Mortis en enfer. Belar se montre fort impressionné. « Les choses allaient pas si mal par ici, vous explique-t-il, jusqu'au jour où ce satané Mortis et toute sa bande de Morts Vivants sont sortis d'on ne sait où... Ah, vous pouvez m'en croire, mon bon monsieur, ça a été un rude coup pour nous quand on a su que ce pauvre Braxis avait perdu la partie ! Pour sûr, y avait bien les quotas laitiers et tout ça, mais c'était pas l'mauvais bougre, not' Gouverneur et on l'aimait bien, au fond. Et depuis, ça va de mal en pis. On n'a plus grand-chose dans nos caves et nos greniers, et faut pourtant bien qu'on fasse avec, vu que les aut' villages, et surtout ceux qui sont

près de Brûlesang, ont été salement ravagés par les Morts Vivants en maraude et qu'il n'y a pratiquement plus moyen de faire du commerce avec toute cette chienlit ! Alors, forcément, on a mis une palissade autour du village à cause des raids des Morts Vivants, et on envoie promener les réfugiés, que voulez-vous... Et comme si c'était pas encore assez, y faut qu'une nouvelle calamité nous tombe dessus ! Une espèce de monstre malfaisant qu'a installé sa tanière dans les collines et qui s'amuse à descendre sur l'avillage de temps à autre, histoire de démolir les maisons, les greniers, et d'emporter des gens pour les croquer dans son trou. Vous savez, c'est un petit village et on est des paysans, pas des héros. Mais maintenant que vous êtes là, j'imagine qu'un gars de vot' trempe saura bien nous débarrasser de cette saleté ! On vous paiera bien, vous savez : pas moins de 50 Pièces d'Or si vous tuez la bête pour nous. Et croyez-moi, pour des pauv' gens comme nous, c'est une somme ! »
Allez-vous lui dire que vous aimeriez en savoir plus sur la bête en question (rendez-vous au [361](#)) ou lui demander s'il sait où se trouve le Tombeau de Mortis (rendez-vous au [12](#)) ?

322

Vous retrouver nez à nez avec ce Mort Vivant putride vous cause un tel choc que vous en

perdez presque la raison. Vous vous arrachez à l'étreinte de cette abomination pestilentielle avec une force incontrôlée et détalez en hurlant... Lorsque vous recouvrez enfin vos sens et cessez de courir comme un fou furieux, vous vous rendez compte que vous avez mis une bonne distance entre la monstruosité et vous. Et vous jugez que c'est une excellente chose, n'ayant pas la moindre envie de retourner voir ce qu'elle est devenue ! Vous pouvez maintenant continuer votre route vers Port Corps-Mort (rendez-vous au [85](#)) ou vers le village de Noirsuaire (rendez-vous au [223](#)).

323

Levant la torche devant vous, vous vous engagez dans le tunnel central. Taillé dans le roc à coups de pic et de pioche, il a l'apparence d'une ancienne galerie de mine. Il se divise bientôt en plusieurs galeries secondaires qui se coupent et se recoupent, sinueux et ne menant nulle part. Au bout d'un moment, vous décidez de rebrousser chemin, mais vous devez bientôt vous avouer que vous êtes totalement perdu. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [260](#). Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [295](#).

Poursuivant votre route le long du corridor, vous remarquez bientôt sur votre gauche une porte sur laquelle est indiqué: «Chapelle de la Reine Blanche ». La Reine Blanche est une Déesse locale vouée à la vie et à l'amour. Allez-vous pénétrer dans cette chapelle (rendez-vous au [266](#)) ou continuer de longer le corridor (rendez-vous au [31](#)) ?

Laissant l'auberge derrière vous, vous vous engagez sur la route du sud, qui conduit jusqu'au village de Kelargo en traversant les Bois de Shamdabag. Après quelques heures de marche, vous voyez apparaître devant vous la lisière verte de la forêt. La route s'y enfonce en serpentant entre les vastes troncs de chênes centenaires dans une pénombre que seuls traversent les rares rayons de soleil qui parviennent à percer leurs épaisses frondaisons. Alors que l'après-midi touche à sa fin et que vous avancez au coeur de la forêt, des sons venant de votre gauche attirent votre attention. Depuis la route, vous croyez distinguer à travers le rideau des arbres une clairière au centre de laquelle brûle un grand feu. Des échos de voix et de chansons parviennent jusqu'à vous, accompagnés d'une savoureuse odeur de

nourriture rôtie. Allez-vous pousser jusqu'à la clairière (rendez-vous au [168](#)) ou préférez-vous continuer d'avancer vers Kelargo sans vous écarter de la route (rendez-vous au [165](#)) ?

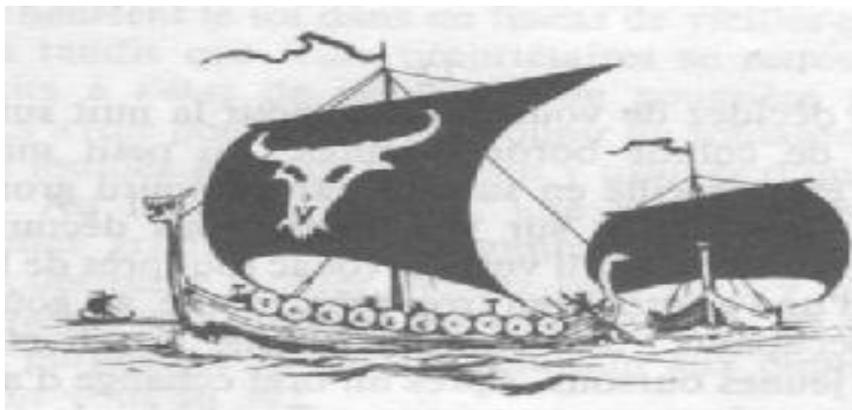
326

D'un geste instinctif, vous projetez la lance dans le dos du fuyard. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total d'HABitCTÉ, vous l'avez manqué: rendez-vous au [296](#). S'il est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, la lance vengeresse transperce le traître entre les deux omoplates, le tuant sur le coup. Elindora laisse échapper un soupir de soulagement. « Je comprends mieux son agressivité à mon égard, maintenant. J'aurais dû m'en douter... », commente-t-elle. En allant récupérer la lance, vous trouvez un trousseau de clefs en fer attaché à la ceinture du scélérat et décidez à tout hasard de l'emporter (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [386](#).

327

Vous lui révélez que vous avez reçu pour mission de tuer Mortis et de secourir Braxis, si du moins il peut l'être encore. Aussitôt, son visage s'illumine. « Enfin une bonne nouvelle ! s'exclame-t-il avec enthousiasme. J'ai servi des années sous les ordres de Braxis, et j'ai hâte de voir mon seigneur vengé ! » Se penchant vers

vous, il vous fixe d'un regard intense. « Laisse-moi venir avec toi, je pourrai t'apporter une aide décisive : je suis un combattant d'expérience et j'en sais plus que quiconque sur l'île et les derniers événements. Par exemple, si les gens ont un comportement si bizarre dans cette auberge, c'est parce qu'une bande de Vampires sème la terreur dans la région ! Mais ce qui importe, c'est que nous atteignions Brûlesang le plus vite possible pour détruire Mortis, et tous les Morts Vivants de l'île disparaîtront avec lui. Allons, prenons une chambre et nous nous mettrons en route dès demain matin. Ensemble, nous réussirons là où un seul courrait à l'échec ! » Songeant que vous ne serez en effet pas trop de deux pour affronter tous les périls qui vous attendent et estimant l'homme digne de confiance, vous scellez votre association d'une ultime pinte de bière avant de partager la même chambre, de sorte que vous puissiez vous relayer pour monter la garde afin de vous prémunir d'une attaque nocturne des Vampires. Rendez-vous au [169](#).



328

L'excitation générale est maintenant complètement retombée. Vous êtes sur le point de vous éclipser discrètement par la porte du fond, lorsque la voix grasseyante du bosco retentit derrière vous : « Hé, là-bas, une minute, moussaillon ! Qui diable es-tu et d'où sors-tu donc, mon lascar ? » Aussitôt, tous les Pirates se tournent vers vous et vous dévisagent. « Mais c'est vrai, ça ! On l'a jamais vu celui-là ! » s'exclame l'un d'eux en se grattant le crâne. « Le laissez pas filer, les gars ! » beugle un autre, et les plus proches se précipitent sur vous sabre au clair. Rendez-vous au [297](#).

329

Vous installez votre bivouac à quelques centaines de mètres à l'extérieur de Corps-Mort et vous vous réchauffez devant un petit feu. Rien ne vient troubler votre nuit et vous vous éveillez frais et dispos aux premières lueurs de l'aube. Rassemblant sans tarder votre

équipement, vous vous enfoncez dans les collines en direction de la Citadelle. Rendez-vous au [2](#).

330

Au bout d'une courte distance, le couloir débouche par un passage voûté sur la cage de



330 Brandissant une pique dans ses mains décharnées, Percapanse avance vers vous.

l'escalier en spirale de la tour est, à mi-chemin de son pied et de son sommet selon toute apparence. Arrivant sur le palier, vous vous rendez compte un peu tard qu'un Zombie y monte la garde. Il tourne vers vous son visage verdâtre en partie décomposé, et vous fixe de ses yeux de poisson mort brillant d'un éclat sinistre dans la lueur dansante des torches. C'est alors que vous reconnaissez avec horreur sous les traits ravagés de la créature votre vieil ami Percepanse, un vétéran de la Légion du Tigre Blanc qui avait rejoint il y a quelques mois le corps des gardes-frontières parce que, disait-il, il en avait soupé de toutes ces aventures et voulait un peu - cruelle ironie ! - se la couler douce ! Brandissant une pique dans ses mains décharnées, il avance vers vous d'un pas mécanique, laissant voir au milieu de sa poitrine l'horrible plaie béante qui lui a sans doute coûté la vie avant que Mortis ne le ranime. Luttant contre l'odeur pestilentielle que dégage son corps pourrissant, vous rappelez par son nom et tentez de lui parler, mais en vain, car il n'est plus qu'un automate à forme humaine, dépourvue de la plus petite étincelle de conscience ou de raison. En revanche, la vôtre éprouve quelque difficulté à supporter le spectacle de ce bon vieux Percepanse réduit à un si macabre état, et

une violente bouffée de terreur et de répulsion menace de vous envahir ! *Testez votre Détermination*. Si vous êtes *Déterminé*, vous parvenez à garder votre sang-froid. Sinon, vous ne pouvez réprimer un hurlement d'horreur et vous devez ajouter 2 points à votre Risque d'Alerte. Mais quoi qu'il en soit, vous devez affronter votre vieil ami Percepanse dans un duel à mort.

PERCEPANSE HABILETE : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [290](#).

331

Vous ne découvrez rien d'intéressant au rez-de-chaussée de la maison, sinon la porte d'une cave qui semble être verrouillée de l'intérieur. Son battant n'est guère épais et vous pourriez l'enfoncer sans effort. Si vous voulez aller jeter un oeil dans cette cave, rendez-vous au [371](#). Si vous préférez fouiller l'étage, rendez-vous au [191](#). Sinon, vous pouvez quitter les lieux pour aller visiter la maison basse (rendez-vous au [71](#)), la forge et l'écurie (rendez-vous au [291](#)). le temple (rendez-vous au [171](#)) ou la maison commune (rendez-vous au [131](#)), si bien sûr ce n'est déjà fait. Vous pouvez également choisir de sortir du village pour aller inspecter la crique où

devraient être mouillés les bateaux des pêcheurs locaux (rendez-vous au [311](#)).

332

Tout bien réfléchi, vous refusez votre aide à Belar en lui déclarant que vous ne pouvez vous permettre de retarder votre mission pour quelque joyeuse partie de chasse dans les collines. Un silence de mort s'abat sur la petite foule qui vous entoure et, tandis que vous regagnez la sortie du village, vous entendez distinctement le mot : « Lâche ! » parcourir l'assistance, tandis que les plus audacieux crachent dans la poussière sur votre passage. Arrivé à la porte, lorsque vous demandez à la ronde dans quelle direction se trouve le tombeau de Mortis, tous se détournent sans un mot, le visage fermé. Comprenant qu'il est inutile d'insister, vous décidez de vous mettre en route. Allez-vous vous diriger vers le sud et reprendre la route de Port-en-Vase (rendez-vous au [3](#)) ou tenter de trouver seul le tombeau de Mortis en vous aventurant dans les collines (rendez-vous au [112](#)) ?

333

Achevant d'accorder son instrument, le ménestrel se présente à l'assistance et se lance dans une interminable introduction ampoulée du répertoire qu'il s'apprête à interpréter. Il

commence enfin à chanter, réchauffant d'abord son public de quelques ballades entraînantes avant de réciter un long poème épique exaltant les héros des temps anciens. Sa voix se révèle aussi mélodieuse que ses textes plaisants, mais tout cela n'est pas d'un grand intérêt pour votre mission. Vous êtes sur le point de vous en aller lorsqu'il commence un nouveau chant qui ravive votre attention. Le reste de l'assistance semble également captivé par ce chant, que Garond intitule *Le Lai de Monis et Seiglihère*. Il conte l'histoire du grand guerrier Seiglihère, surnommé la Lance de Guerre du Soleil », qui défit Mortis lors de sa dernière incarnation. Certaines parties du chant ne laissent pas de vous intriguer, et notamment un passage évoquant un charme, connu de quelques sages vieilles femmes, capable de délivrer les Morts Vivants du pouvoir de la sorcellerie de Mortis. La chanson dit aussi comment Seiglihère utilisa sa lance d'ivoire pour abattre le Nécromancien et, dans un mythique intermède où les dieux observent la bataille depuis les cieux, il est fait mention d'une chose appelée le Doigt de Lhyss, Lhyss étant la Déesse de la Chance qui intervint souvent en faveur de Seiglihère. Achievant les dernières notes de son chant, Garond s'incline à la ronde sous les applaudissements enthousiastes



334 *Le Gardien du Temple brandit une épée dans chacune de ses mains gantées de fer.*

de la foule, visiblement satisfait de sa performance. Vous pouvez maintenant aller lui parler (rendez-vous au [127](#)) ou, si vous estimez avoir perdu assez de temps ici, reprendre la route de Kelargo (rendez-vous au [165](#)).

334

Vous vous apprêtez à saisir un des objets lorsque l'air se met à vibrer de façon étrange au-dessus de l'autel. Retenant votre geste, vous levez la tête pour voir apparaître un tourbillonnant nuage de gaz pourpre qui se matérialise sous vos yeux en une silhouette humaine. Quelques secondes plus tard, un impressionnant guerrier se dresse de toute sa haute taille là où il n'y avait rien un instant auparavant. Il est couvert des pieds à la tête d'une armure de métal écarlate de facture antique mais immaculée et deux minces prunelles rouges scintillent comme des rubis derrière les fentes de son heaume. Jaillissant de sous ce dernier, une voix caverneuse emplie le temple. « Je suis le Gardien du Temple. Les Présents de Lhyss ne se gagnent pas aussi aisément, présomptueux mortel ! Ils ne seront à toi que si tu peux me vaincre ! » tonne-t-il dans un rire d'outre- tombe en brandissant une longue épée dans chacune de ses mains gantées de fer...

GARDIEN DU

TEMPLE

9

10

Chaque fois que vous parviendrez à blesser le gardien, lancez un dé une fois de plus. Si vous obtenez un chiffre allant de 1 à 4, votre coup est légèrement dévié par quelque stupide et malencontreux hasard, et vous devez diminuer de 1 point les dommages que vous lui infligez. Si vous tirez 5 ou 6, une autre péripétie aussi absurde qu'inattendue accroît au contraire l'efficacité de votre coup, et vous pouvez augmenter de 1 point les dommages infligés. Si vous sortez vainqueur de ce combat plein d'imprévu, rendez-vous au [368](#).

335

Longeant les rues du village ravagé, vous ne découvrez que des cendres fumantes, des gravats et des poutres noircies. Cependant, en inspectant les ruines d'une maison, vous remarquez une trappe ménagée dans le sol de l'une des pièces. Allez-vous l'ouvrir pour explorer ce qui se trouve en dessous (rendez-vous au [80](#)) ou décider de quitter le village (rendez-vous au [116](#)) ?

336

« Ne touchez pas à la grille ! hoquette Braxis. Mortis l'a scellée lui-même de sa main gantée de noir, et il ne fait guère de doute qu'un sorcier tel que lui sera averti à l'instant même ou quiconque voudra la forcer. Vous pourrez revenir me chercher une fois votre mission accomplie... Si vous y parvenez. » Bien obligé d'admettre qu'il a raison, vous vous résignez à partir. « Tenez bon encore quelques heures, Gouverneur, murmurez-vous en tournant les talons. Au coucher du soleil, avec l'aide des dieux, le Seigneur des Tombeaux aura pour toujours regagné le royaume des morts...» Rendez-vous au [146](#).

337

Avançant au hasard entre les rues et les ruelles de la cité déserte, vous finissez par pénétrer dans une vaste cour au centre de laquelle se dresse la margelle d'un puits. L'étrange bruit se rapproche de plus en plus et semble maintenant résonner derrière l'angle d'un bâtiment voisin. Allez-vous vous cacher dans le puits (rendez-vous au [265](#)) ou vous avancer en direction du bruit pour en avoir le cœur net (rendez-vous au [389](#)) ?

338

Pendant un instant de panique, vous ne parvenez pas à vous souvenir de la formule du charme... puis, ses paroles jaillissent dans votre esprit et.

saisi d'un calme étrange, vous les prononcez lentement d'une voix forte. Dans l'instant qui suit, de sourds craquements commencent à monter du plus profond de la montagne d'ossements qui se met à vibrer et osciller de la base au sommet. A peine avez-vous eu le temps de bondir jusqu'à un éperon de roc en saillie que le macabre barrage éclate sous la poussée des flots, libérant un torrent furieux qui fond vers la Citadelle dans un assourdissant rugissement liquide. Il happe Mortis dans sa course, roulant et déchiquetant son corps mêlé aux autres débris humains. Retournant vers la Citadelle, vous retrouvez le Gouverneur et sa mère sains et saufs à l'extérieur des douves. « J'ai pu libérer mon fils pendant que toute l'attention de notre ennemi était fixée ailleurs », vous explique-t-elle. Vous contemplez tous trois la Citadelle à nouveau entourée d'un cercle d'eau vive que les soldats Morts Vivants de Mortis ne peuvent franchir. Ils se rassemblent sur les remparts, fouillant désespérément les ombres de leurs yeux morts à la recherche de leur seigneur et maître disparu. Alors, un terrible et sourd gémissement s'élève dans la nuit, montant de mille gorges mortes vivantes et vous voyez des dizaines de torches s'illuminer les unes après les autres. Et soudain, vous voyez des volutes

d'étincelles s'échapper des fenêtres de la grande tour est. « Ils mettent le feu à la Citadelle ! vous exclamez-vous. Mais pourquoi diable font-ils ça ? » « Sans doute préfèrent-ils la destruction et le repos éternel aux tourments sans fin de leur état présent, murmure Braxis. Qui ne ferait le même choix ? » Vous demeurez tous trois silencieux, fascinés par le spectacle du gigantesque incendie qui ravage la Citadelle durant toute la nuit, baignant d'un éclat rouge sang les pentes des collines alentour. Au petit matin, il ne reste de la Citadelle de Brulesang que la carcasse de pierre noircie et fumante des remparts. C'est alors que vous assistez à un spectacle irréel, miraculeux : émergeant des cendres et des décombres, des centaines d'oiseaux blancs, des milliers, peut-être, prennent leur envol et s'élèvent avec grâce dans le ciel argenté de l'aurore. « Voyez ! Ce sont les âmes de tous ceux que Mortis avait changé en Morts Vivants, s'exclame Dame Iola. Louée soit la Déesse, sa destruction les a enfin délivrées ! » Rendez-vous au [400](#).

Vous quittez l'auberge juste à la tombée de la nuit. Ses fenêtres illuminées projettent un éclat spectral sur les allées du cimetière, de l'autre côté de la route grise. Des lambeaux de brume stagnante s'enroulent autour des stèles, un hibou

lance son cri lugubre et le battement des ailes d'une chauve-souris trouble l'obscurité. Vous allez vous engager sur la route lorsque vous vous retrouvez face à une femme d'une grande beauté, immobile et pâle comme une lune d'hiver. Ses yeux rouges luisent d'un éclat cruel et, comme elle vous sourit, vous voyez deux longues canines pointues étinceler dans la pénombre. Vous sentez derrière vous la présence d'autres créatures de la nuit qui s'approchent... C'est là votre dernier souvenir d'heureux mortel. Votre aventure s'achève ici.

340

Il vous explique que, selon la légende, le charme de délivrance est un puissant sortilège qu'utilisaient les prêtresses de la Reine Blanche, la Déesse de la Guérison que les Elfes des Bois vénèrent sous un autre nom. Ce charme agit sur tout ce qui est mort, comme les os ou la chair des Morts Vivants, en le changeant dans l'instant en poussière. « Les servantes de la Reine Blanche y firent jadis appel pour briser l'ensorcellement qui animait les Morts Vivants et leur donner le repos, car la bonne Déesse abhorre l'enfer crépusculaire que vivent ces infortunées créatures. » Vous lui demandez alors s'il connaît lui-même la formule du charme, mais il vous répond qu'il l'ignore. « La seule

personne qui pourrait la connaître est Dame Iola, la mère du Gouverneur Braxis, précise-t-il. C'est une fidèle servante de la Déesse et, pour avoir eu l'honneur de faire sa connaissance, je puis attester de la sincérité de sa foi. Hélas, maintenant que ce démon de Mortis s'est emparé de Brûlesang, je crains fort que la gente Dame Iola et son noble fils n'aient été rayés du monde des vivants », conclut-il tristement. Vous entamez une nouvelle question, mais il ne vous laisse pas achever. «J'ai été ravi de pouvoir discuter avec vous, mais j'ai maintenant une affaire urgente à régler avec quelques joyeux amis, autour d'une outre de vin bien pleine et de quelques dés ! Adieu, jeune guerrier», vous dit-il avec un clin d'œil avant de s'éloigner. Si vous possédez un sifflet provenant du Temple de Lhyss, rendez-vous au [134](#). Sinon, vous vous remettez en route pour Kelargo en vous rendant au [165](#).

341

Passant miraculeusement entre les flèches, vous atteignez les Pirates sans une égratignure. Lâchant des bordées d'obscénités, ils jettent leurs arcs pour brandir leurs poignards. Rendez-vous au [381](#).

342

Vous prenez le Crânassier totalement par surprise : notez que vous remportez d'emblée le premier Assaut au cours du combat. Mais auparavant, si vous êtes passé par le village de Noirsuaire et avez parlé avec Moriak, son chef, rendez-vous au [50](#). Sinon, rendez-vous au [115](#).

343

Faisant jouer la poignée de la porte, vous découvrez qu'elle est solidement verrouillée. Si vous possédez une clef en fer (soit une clef isolée, soit un trousseau complet), rendez-vous au [264](#). Si vous n'avez pas de clef, vous ne pouvez ouvrir cette porte et il ne vous reste qu'à remonter dans la tour en vous rendant au [163](#).

344

Tandis que le traître s'effondre, ses doigts se referment sur la détente dans un spasme d'agonie, libérant le puissant trait qui déchire l'air en sifflant, fondant droit sur vous. Vous plongez sur le côté, mais pas assez vite, et le projectile vous entaille l'épaule jusqu'à l'os avant d'achever sa course dans le sol. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette blessure, vous pénétrez sous le portail de la Citadelle et montez l'escalier du corps de garde pour récupérer votre précieuse lance. Rendez-vous au [246](#)

Prenant la boîte, vous l'ouvrez sans méfiance, et elle vous explose instantanément au visage. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous avez le privilège d'entendre le fourbe Jhezekhl émettre un ricanement triomphant alors qu'il se rue à nouveau sur vous la rapière à la main.

HABILETE ENDURANCE

CAPITAINE

JHEZEKHL 8 4

Si vous lui infligez une nouvelle blessure, rendez- vous au [125](#).

«Ho ! Ho ! Ho ! » s'esclaffe l'immonde Kandogor en vous voyant tirer la Balle Soufflante de votre sac. «Qu'est-ce que tu comptes faire avec ça?

Effrayer les moineaux ? » Mais son rictus narquois s'efface d'un coup lorsque vous jetez la balle sur le sol et qu'elle relâche aussitôt un épais nuage pourpre, formé de millions de spores microscopiques, qui vous dissimule à sa vue tandis que vous foncez à toutes jambes vers le portail et le corps de garde. Rayez la Balle

Souillante de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [366](#).

347

Le poing velu de Bartabas emplît soudain tout votre champ de vision et vous sombrez dans le noir. Lorsque vous revenez à vous, vous êtes enchaîné à une lourde rame dans l'entrepont de la galère Pirate en compagnie de dizaines d'autres esclaves. Si vous ne mourez pas d'épuisement ou sous les coups de fouet des gardes-chiourme, peut-être parviendrez-vous un jour à vous évader. Dans quelques années, peut-être. Mais en attendant, votre mission a échoué et votre aventure s'achève ici.

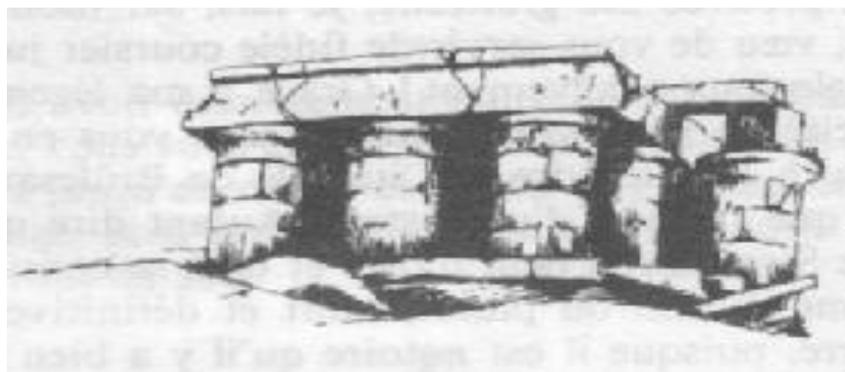
348

Vous demandez aux villageois si le fermier Jervas et sa femme Myrnie sont parmi eux. Un homme et une femme s'avancent, et vous leur annoncez que leur fils est en sécurité dans la cave de leur maison. Ils éclatent en sanglots de joie en apprenant cette nouvelle et vous serrent les mains avec ferveur, ne sachant comment vous remercier. « Je vous en prie, prenez ceci, vous dit le fermier en sortant un petit objet dissimulé sous ses vêtements. C'est un vieux bijou de famille, et c'est la seule chose de valeur que nous pouvons vous donner. » Et il vous tend un rubis serti dans une monture d'or suspendue à

une chaîne. Notez cette Amulette Ancienne sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [398](#).

349

pendant que vous achevez son compagnon, le deuxième garde Zombie parvient à prendre la fuite. Vous pouvez vous douter que ce n'est pas pour aller conter fleurette à quelque séduisante Morte Vivante, mais plutôt pour alerter ses supérieurs de votre présence ! Augmentez de 3 points votre Risque d'Alerte et rendez-vous au [324](#).



350

Le reste de la nuit se déroule sans incident et. dès le lever du soleil, vous vous mettez en route pour Brûlesang. Vous suivez la route qui escalade des collines en serpentant le long de la rivière Scort jusqu'à ce que vous arriviez en vue de la Citadelle. Rendez-vous au [2](#).

351

Dans un râle d'agonie, le dernier Pirate s'écroule à vos pieds. Fouillant prestement les cadavres des trois gibiers de potence, vous récoltez 7 Pièces d'Or en tout. Vous pouvez maintenant inspecter la maison basse (rendez-vous au [71](#)) ou la forge et l'écurie (rendez-vous au [291](#)), si du moins ce n'est pas déjà fait. Si vous estimez en avoir terminé avec les maisons, vous pouvez vous intéresser au temple (rendez-vous au [171](#)), à la maison commune (rendez-vous au [131](#)), ou encore quitter le village pour descendre jusqu'à la petite baie où devraient être amarrés les bateaux de pêche (rendez-vous au [311](#)).

352

Khиро vous guide sans un mot mais d'un pas sûr dans les collines sauvages à travers un dédale de ravins, de pentes escarpées et d'aboulis chaotiques, puis le long d'un tortueux sentier de montagne que vous auriez été bien incapable de découvrir tout seul. Finalement, vous arrivez devant une lourde paire de portes enchâssées dans le pied d'une falaise à pic. Les portes sont d'un noir de jais et sont ornées d'un grand motif d'argent représentant un crâne. Vous vous retournez pour remercier Khиро de vous avoir guidé, mais il a déjà tourné les talons et pris la poudre d'escampette ! Pris d'une soudaine inquiétude, vous vous hâtez de tâter votre

bourse, mais vous constatez avec soulagement qu'elle n'a pas disparu avec lui... Haussant les épaules, vous vous approchez des portes pour les examiner de plus près. Vous découvrez alors qu'une inscription est gravée sur le linteau qui les surmonte :

Ci-gît le corps de Mortis le Nécromancien, tué au combat par la lance étincelante du héros Seiglihère. Que Mortis soit trois fois maudit pour ses innombrables crimes. Puisse-t-il demeurer dans ce tombeau jusqu'à la fin des temps.

Vous remarquez ensuite que l'une des portes est légèrement entrebâillée, et que des traces de pas à peine visibles trahissent le passage d'une ou plusieurs personnes. Retenant votre souffle, vous poussez doucement la porte et pénétrez dans l'obscurité du noir tombeau. Rendez-vous au [212](#).

353

Après avoir traversé les Bois de Shamdabag sans incident, vous coupez à travers champs en évitant l'auberge du cimetière jusqu'à ce que vous retombiez sur la route qui va vers l'est. Rendez-vous au [46](#).

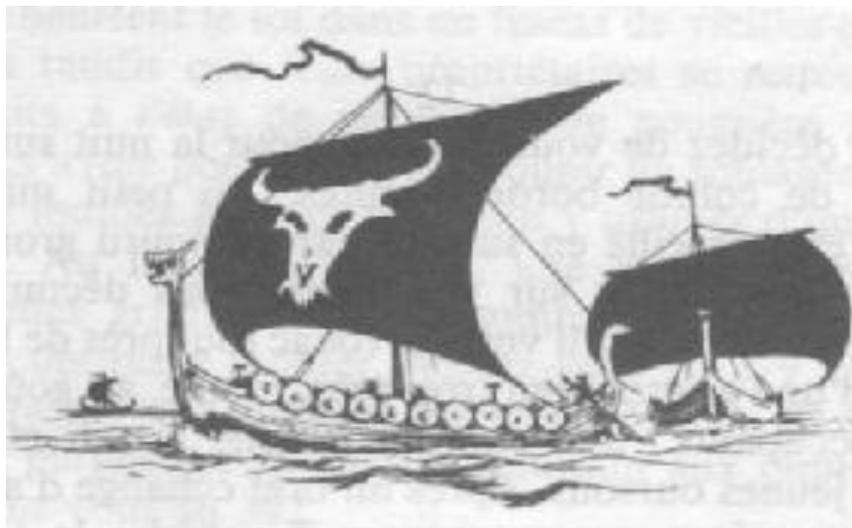
Après avoir enfilé à la hâte quelques-uns des oripeaux de Jhezekhl, vous parvenez à sortir de sa cabine et à traverser le pont sans qu'on cherche à vous arrêter. Lorsque vous arrivez dans l'entrepont, vous n'y trouvez qu'un seul Pirate chargé de surveiller les prisonniers enchaînés à leurs rames. Approchant à pas de loup dans son dos, vous lui tranchez proprement la gorge avant qu'il ait pu pousser un cri. Il va sans dire que les pauvres villageois, qui avaient perdu tout espoir, sont aussi stupéfaits que fous de joie de votre apparition. Cependant, vous vous doutez que vous ne disposez que de très peu de temps pour organiser leur évasion : à tout instant, un ou plusieurs autres Pirates peuvent venir inspecter l'entrepont et tout faire échouer. Allez-vous vous empresser de les libérer tous de leurs chaînes en utilisant les clefs du capitaine (rendez-vous au [114](#)) ou n'en libérer qu'un seul pour l'instant et aller avec lui chercher des armes dans l'armurerie (rendez-vous au [79](#)) ?

Bien que votre combat se soit déroulé dans un silence irréel, sans donner lieu aux échanges habituels de jurons et autres cris de guerre tonitruants, les chocs métalliques de vos épées ont pu se répercuter à travers la cage d'escalier.

Lancez un dé deux fois de suite, puis soustrayez le second chiffre obtenu du premier. Si le résultat est supérieur à zéro, ajoutez-le à votre Risque d'Alerte. Vous pouvez maintenant escalader l'escalier (rendez-vous au [163](#)) ou le descendre pour examiner la porte close que vous avez remarquée précédemment (rendez-vous au [343](#)).

356

Vous vous hâtez de déguerpir du temple avant que ce bâton diabolique ne vous ait vidé de toute votre énergie. Vous pouvez maintenant, si ce n'est déjà fait, inspecter quelques-unes des plus grandes maisons du village (rendez-vous au [51](#)), la maison commune (rendez-vous au [131](#)) ou encore sortir du village pour aller jusqu'à la crique où les pêcheurs locaux doivent mouiller leurs embarcations (rendez-vous au [311](#)).



357

Courant comme si tous les diables des enfers étaient à vos trousses, vous remontez d'une traite le sentier jusqu'à Port Corps-Mort et franchissez comme une flèche les portes de la ville avant de commencer à reprendre vos esprits. Rendez-vous au [30](#).

358

Vous gravissez la pente des collines qui surmontent Brûlesang en suivant le fossé boueux formé par le lit du torrent asséché qui alimentait les douves de la Citadelle. bercé par les chants des criquets et les cris des mouettes qui tournent dans le ciel, vous en arriveriez presque à oublier toutes les horreurs des heures passées. Même les piqûres agaçantes des nuées de moustiques qui profitent de la chaleur des derniers rayons du couchant vous donneraient l'impression de renouer avec le monde des vivants... si vous ne sentiez votre sang se glacer dans vos veines en découvrant le plus abominable des spectacles qu'il vous ait jamais été donné de contempler ! Devant vous, barrant le lit de l'ancien torrent dans toute sa largeur, se dresse un immense monticule entièrement composé d'ossements humains ! Consolidés par des lambeaux de suaires et des pelletées de terre

de cimetièrre, des centaines de crânes, de côtes,
de fémurs et de tibias affreusement imbriqués



358 *Vous apercevez la haute silhouette
d'un cavalier en armure.*

les uns dans les autres s'entassent pour former un amas monstrueux, à travers lequel s'écoule un paresseux filet d'eau noircie et empuantie par son franchissement... Serrant les dents, vous commencez à escalader la pente du barrage sans vous soucier des éclats osseux qui vous meurtrissent les mains. Vous n'avez plus qu'une idée en tête : trouver un moyen de détruire ce barrage pour laisser les eaux vives du torrent se déverser à nouveau dans les douves qui cernent la Citadelle. Mais alors que vous vous retournez vers cette dernière, vous apercevez la haute silhouette d'un cavalier en armure d'argent terne sortant par la grande porte : le Seigneur Mortis en personne. S'il ose ainsi s'aventurer à l'air libre avant le coucher du soleil, c'est que vous représentez une réelle menace pour lui. Une phalange de squelettes-lanciers marchent derrière son cheval, mais au moment de franchir la porte de la Citadelle, vous les voyez fléchir et s'immobiliser, incapables d'aller plus loin. Jetant un coup d'œil en arrière, Mortis leur crache son mépris en lançant un effroyable ricanement guttural dont l'écho se répercute comme un roulement de tonnerre à travers les collines, vous glaçant le cœur. Rendez-vous au [250](#).

Durant de longues heures, vous explorez la division sud-ouest du cimetière jusque dans ses moindres recoins... sans plus de succès. L'après-midi touche désormais à sa fin, et Elindora se montre de plus en plus inquiète, « Nous devons à tout prix les trouver tant qu'il fait encore jour, insiste-t-elle d'une voix fébrile. Dès que la nuit tombera, ils sentiront notre présence et se mettront en chasse ! Nous ne pouvons nous permettre de laisser passer un jour de plus ! » Décidez-vous d'explorer maintenant le périmètre nord-est du cimetière (rendez-vous au [60](#)) ou le périmètre sud-est (rendez-vous au [170](#))?

Le gros homme pâlit. « Question de protection ! » murmure-t-il d'une voix à peine audible avant de filer se réfugier dans sa cuisine, visiblement terrorisé. Vous pouvez maintenant aller parler aux fermiers (rendez-vous au [135](#)). au marchand (rendez-vous au [64](#)). Si vous avez déjà eu toutes les discussions que vous désiriez avoir, rendez-vous au [273](#).

«C'est-à-dire que... personne n'a jamais vraiment eu le temps de la distinguer en détail, bredouille Belar. En gros, elle aurait plutôt l'air d'un gros crapaud, sauf qu'elle est pleine de poils. Mais ce

qui est sûr, c'est qu'elle a une queue terrible qui peut ficher des murs par terre ! C'est pour ça qu'on l'appelle le Broyeur. Alors, mon brave monsieur, vous voulez bien vous en occuper, dites?» Si vous acceptez, rendez-vous au [52](#). Sinon, rendez-vous au [332](#).

362

Vous escaladez l'escalier en colimaçon jusqu'à un palier situé à mi-hauteur de la tour. Au fond du palier, vous pouvez voir une étroite porte qui donne probablement sur le chemin de ronde des remparts. Si vous désirez l'emprunter, rendez-vous au [302](#). Sinon, vous pouvez continuer de gravir l'escalier jusqu'au sommet de la tour (rendez-vous au [83](#)).

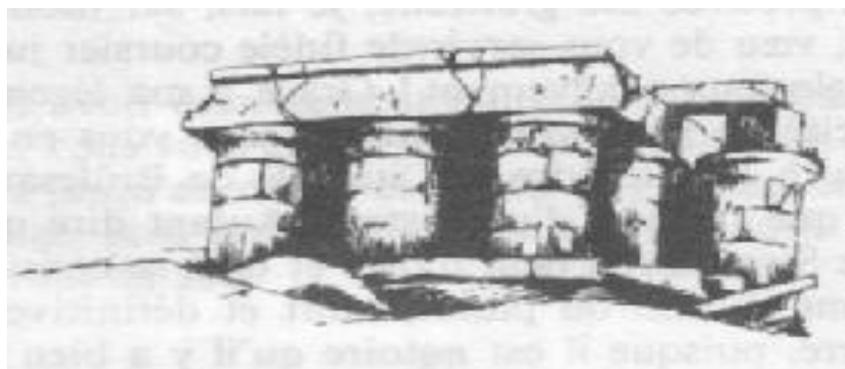
363

Tandis que vous combattez, le dernier rayon du soleil sombre derrière l'horizon et la nuit prend possession du cimetière. Les Vampires survivants poussent des hurlements triomphants tandis qu'ils paraissent soudain grandir en stature et en pouvoir. Même leurs blessures semblent commencer à se refermer. Elindora laisse échapper un cri de malédiction. Vous devez continuer le combat, mais ajoutez maintenant 5 points d'ENDURANCE et 2 points d'HABILETE à chaque Vampire restant.

Retournez au [120](#) et menez cette bataille jusqu'à son terme.

364

Avant que vous ayez pu vous arracher à l'étreinte du Gargarou, les Vampires femelles se sont glissées comme des ombres derrière vous. Vous sentez soudain des doigts fuselés d'une pâleur mortelle se poser sur votre épaule et votre sang se glace dans vos veines. Éloignant le Gargarou furieux d'un seul regard de leurs yeux diaboliques, elles vous font doucement pivoter sur les talons et, l'une après l'autre, plongent sensuellement leurs canines avides dans votre jugulaire offerte. Tel est le baiser qui condamne un mortel à l'enfer sans fin de la mort vivante, et vous n'avez pas la force d'y résister. Vous êtes désormais voué à hanter les catacombes de Mortis comme un ver de cimetière, redoutant la lueur du jour et ne trouvant de misérable soulagement que dans l'accomplissement de la volonté maléfique de votre sinistre maître. Votre aventure s'achève ici.



365

Vous massacrez les trois Zombies avec une efficacité et une rapidité en tous points remarquables. Toutefois, votre discrétion laisse un peu à désirer : ajoutez 1 point à votre Risque d'Alerte. Une rapide inspection de la pièce ne vous révèle rien qui soit digne d'intérêt, mais vous trouvez sur l'un des Zombies une bourse contenant 10 Pièces d'Or ainsi qu'une clef en fer (inscrivez le tout sur votre *Feuille d'Aventure*). Quittant cette salle, vous continuez de vous enfoncer dans les profondeurs du donjon en suivant le corridor. Rendez-vous au [140](#).

366

Kandogor vous attend l'épée à la main au sommet de l'escalier du corps de garde. Il pousse un hurlement de rage lorsque vous parez son premier coup et se met à reculer lentement en suant de peur, lisant dans votre regard que ses instants sont comptés.

KANDOGOR HABILETE : 8 ENDURANCE : 8

Si vous lui réglez son compte, rendez-vous au [246](#).

367

Pendant un instant, vous percevez une lueur de suspicion dans son regard... puis il fait mine d'accepter votre histoire. « Eh bien, bonsoir et bonne chance l'ami », dit-il simplement avant de

vous laisser. Montant à l'étage, vous vous retirez dans votre chambre et vous vous préparez à vous mettre au lit. En vous déshabillant, vous constatez que votre fenêtre est déjà bâclée et entourée d'un collier de fleurs d'ail sauvage, tout comme l'intérieur et l'extérieur de la porte. Passablement intrigué, vous vous allongez. Vous êtes sur le point de glisser dans le sommeil quand un léger bruit venant du couloir vous fait sursauter. Sautant du lit, vous tirez votre épée à l'instant même où votre porte s'ouvre lentement, et livre passage à l'inconnu en robe noire qui se fige de surprise en vous découvrant debout et l'arme au poing. Allez-vous l'attaquer sur-le-champ (rendez-vous au [229](#)) ou attendre quelques secondes pour voir quelle est sa réaction (rendez-vous au [395](#))?

368

Votre dernier coup semble fendre le vide, car le gardien se volatilise dans les airs. Rengainant votre arme, vous commencez par prendre le Sifflet d'Or qui est posé sur l'autel (n'oubliez pas de le noter sur votre *Feuille d'Aventure*). Après quoi, vous déroulez le parchemin et déchiffrez la phrase suivante: « Souffle dans le Sifflet devant le Doigt de Lhyss et tu gagneras un grand pouvoir. » Vous pouvez aussi prendre la fiole d'Elixir de Lhyss. Lorsque vous désirerez

boire cette potion, notez le numéro du paragraphe où vous vous trouvez, puis rendez-vous au [35](#). Vous trouvez également sur l'autel une bourse contenant la coquette somme de 25 Pièces d'Or. Pour quitter le temple, rendez-vous au [382](#). Si vous voulez d'abord utiliser votre anneau de Communication pour demander au Général Hubald ce qu'il sait au sujet du Doigt de Lhyss, rendez-vous au [96](#).

369

En examinant les cadavres de plus près, vous constatez que tous les corps sont ceux de Zombies ou de Squelettes abattus; des soldats de Mortis. Vous présumez que les infortunés habitants de Noirsuaire ont dû finir par se rendre, et sont probablement tous devenus des Zombies au service de Mortis à l'heure qu'il est. Dans un coin du village, vous trouvez une petite chapelle dédiée à quelque divinité locale. Au pied de son autel grossier est étendu un corps qui, cette fois, ne semble pas appartenir à un ancien Mort Vivant. Allez-vous examiner ce cadavre (rendez-vous au [205](#)), quitter Noirsuaire (rendez-vous au [116](#)) ou jeter un coup d'œil aux ruines du village (rendez-vous au [335](#)) ?

370

N'étaient les circonstances, la marche à travers champs qui vous conduit jusqu'au site de

l'antique bataille s'apparenterait presque à une agréable promenade de santé. Au terme d'un trajet sans histoire, vous finissez par atteindre une vaste étendue d'herbe verte près d'une ancienne pierre levée sur laquelle est gravée l'histoire de la bataille. Dans toutes les directions où votre regard se porte, le sol de la prairie semble avoir été creusé et retourné par une armée de bras en quête d'un introuvable trésor. Les quelques rares tombes portant un nom que vous pouvez trouver ont été ouvertes et sont vides. Comme si les morts avaient été tirés de leur sommeil pour livrer une nouvelle bataille. Approchant de la pierre levée, vous déchiffrez l'inscription qui y est gravée :

Ici même, le héros Seiglihère et ses preux chevaliers livrèrent une grande bataille contre le Nécromancien Mortis et ses serviteurs morts vivants. Parmi les serviteurs du noir Mortis étaient les squelettes guerriers du Bataillon des Ossements Millénaires et les ténébreux Chevaliers de Mortejoie, venus d'outre-monde à l'appel du Nécromancien pour constituer sa garde d'honneur. Terribles ils étaient dans le carnage, car rien ne pouvait les abattre. Terribles étaient leur pouvoir et l'indicible peur qu'à tous ils inspiraient. Et pourtant, avec l'aide de la Reine Blanche, le noble héros parvint à les

défaire, eux et leur maître, bien que ce fut au sacrifice de sa vie.

N'ayant rien de plus à découvrir sur l'ancien champ de bataille, allez-vous maintenant vous diriger vers le nord en contournant les collines pour rejoindre Port Corps-Mort (rendez-vous au [85](#)), ou mettre cap au nord-est à travers les collines pour gagner directement la Citadelle de Brûlesang (rendez-vous au [2](#))?

371

D'un seul coup de pied, vous faites éclater la porte en deux morceaux. Allumant une torche, vous descendez une volée de marches et débouchez dans une cave basse de plafond et quelque peu encombrée. Tandis que vous vous faufilez entre des barils de poissons séchés et des tonneaux d'un vin de piètre qualité en baissant la tête pour ne pas vous assommer, vous entendez soudain des sanglots étouffés et découvrez un petit garçon grassouillet de cinq ou six ans recroquevillé dans un angle de la pièce, visiblement terrifié car persuadé que vous êtes un Pirate. Il vous faut un certain temps et une certaine dose de patience pour arriver à le convaincre qu'il n'a rien à craindre et pour qu'il se résolve enfin à vous raconter en pleurnichant sa tragique histoire. D'après ce que vous parvenez à comprendre du récit un peu embrouillé

du pauvre gosse, un navire Pirate aurait surgi de nulle part pour toucher le rivage et une cinquantaine de flibustiers auraient pris d'assaut le village, capturant la plupart de ses habitants avant de les boucler à fond de cale sur leur navire afin de les vendre plus tard comme esclaves. Quant à ceux qui ont tenté de résister, ils auraient été massacrés sans pitié. Le garçon vous dit encore qu'il se nomme Walt, qu'il est le fils du fermier Jervas et de Dame Myrnie, et qu'il croit que ses parents ont été pris par les Pirates. Sur ce, il se met à sangloter de plus belle avant de vous supplier de venir à son aide en s'essuyant les yeux et le nez avec un pan de votre manteau. Allez-vous lui dire de rester caché où il est pendant que vous essayez de trouver ses parents (rendez-vous au [271](#)) ou préférez-vous quitter la maison en l'emmenant avec vous (rendez-vous au [151](#))?

372

Vous ne trouvez rien d'intéressant dans le reste du tombeau. Allez-vous prendre la lance (rendez-vous au [272](#)) ou quitter cet endroit sinistre et reprendre la route de Port-en-Vase (rendez-vous au [232](#)) ?

373

La nuit se déroule sans incident, mais le froid glacial qui règne dans la maison vous empêche

de jouir d'un sommeil profond et réparateur. Dès les premières lueurs de l'aube, vous vous mettez en route, longeant le cours sinueux de la rivière Scort en direction de la Citadelle de Brûlesang. Rendez-vous au [2](#).

374

Vous explorez la division sud-est du cimetière jusque dans ses moindres recoins, mais à nouveau sans résultat. L'après-midi touche désormais à sa fin, et Elindora se montre de plus en plus inquiète. « Nous devons à tout prix les trouver tant qu'il fait encore jour, insiste-t-elle d'une voix fébrile. Dès que la nuit tombera, ils vont sentir notre présence et se mettre en chasse ! Nous ne pouvons attendre un jour de plus. » Décidez-vous de fouiller le périmètre nord-est du cimetière (rendez-vous au [60](#)) ou le périmètre nord-ouest (rendez-vous au [170](#))?

375

Empoignant la masse de fer, vous pivotez sur les talons, prêt à frapper ce qui se trouve derrière vous, quoi que ce soit... Rendez-vous au [109](#).

376

L'arrière de la poignée de porte forme une arête tranchante comme un rasoir, mais vous ne vous en apercevez qu'après avoir tenté de la manœuvrer...

et réussi à vous entailler la main droite jusqu'à l'os ! Laissant échapper une bordée de jurons choisis, vous déchirez un bout de votre tunique pour étancher le flot de sang qui s'écoule de cette douloureuse blessure qui vous contraint à combattre uniquement de l'autre main jusqu'à la fin de votre aventure : vous perdez 1 point d'HABILETE. Prenant cette fois vos précautions, vous parvenez à ouvrir la porte sans vous blesser... pour vous retrouver devant un mur nu. Allez-vous maintenant essayer d'ouvrir la porte ornée d'un serpent (rendez-vous au [172](#)) ou celle dont le symbole est un arbre (rendez-vous au [100](#))?

377

Arrivé en haut de l'escalier, vous vous retrouvez devant la porte donnant accès aux appartements aménagés dans le sommet de la tour. Reconnaisant sur son battant le sceau de Mortis, vous l'ouvrez en retenant votre souffle. La porte pivote sur ses gonds... qui émettent un épouvantable grincement ! Lancez deux dés et ajoutez 4 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à votre Risque d'Alerte, rendez-vous au [76](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [315](#).

Si votre Risque d'Alerte est inférieur ou égal à 8, rendez-vous au [48](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [56](#).

Vous traversez la cour au pas de course sous les rayons revigorants du soleil de l'après-midi. Vous êtes conscient que vous n'avez pas beaucoup de temps devant vous : bientôt, les ombres du crépuscule s'étendront autour de vous, une nuit de terreur tombera sur la Citadelle et les Morts Vivants sortiront sur ses remparts. La haute masse sombre du donjon se dresse au-dessus de vous, colossal édifice de pierre crénelé. Face à vous, les lourdes portes de chêne bardées de fer et ornées de l'emblème du triumvirat de sa première entrée ne sont même pas fermées, tant Mortis semble persuadé de son invulnérabilité. Tout est calme et silencieux. Franchissant le seuil de l'édifice, vous pénétrez dans la pénombre d'une haute entrée voûtée. Devant vous, une herse relevée donne accès à la cour intérieure du donjon. Votre regard s'accoutumant à l'obscurité, vous distinguez une porte dans le mur de droite de l'entrée, et une autre lui faisant face dans le mur opposé. Soudain deux silhouettes émergent de l'ombre. Elles sont revêtues de vieilles armures

bringuebalantes, rongées de rouille, et armées d'étranges épées aux lames en dents de scie, tout aussi rouillées mais non moins capables de dispenser la mort. Leurs yeux vides d'un blanc laiteux vous fixent comme s'ils ne pouvaient vous voir, et leurs visages sont d'abominables masques grimaçants, rongés par la pourriture et les vers... ce sont des Zombies ! L'abominable spectacle de ces êtres morts vivants qui s'avancent vers vous vous emplit d'une terreur sans nom. Pour commencer, ajoutez 1 point à votre Risque d'Alerte. Puis, *Testez votre Détermination*. Si le test est négatif, vos tremblements de peur vous coûtent 1 point d'HABILETE pour la durée du combat. Si le test est positif, combattez-les normalement. Vous devez les affronter l'un après l'autre.

	HABILETE	ENDURANCE
--	----------	-----------

Premier GARDE

ZOMBIE	7	9
--------	---	---

Second GARDE

ZOMBIE	6	10
--------	---	----

Si vous parvenez à les défaire après avoir été vous-même blessé par deux fois ou plus, rendez-vous au [188](#). Si vous sortez vainqueur du combat en n'ayant reçu qu'une seule blessure ou aucune, rendez-vous au [384](#).

« La légende est illustre qui évoque la grande bataille où s'affrontèrent les légions de Mortis et les hommes libres de Sable Rouge ! entonne Garond avec un rien d'emphase. Celle où, au plus fort du carnage, Seiglihère le héros retrouva le noir Mortis pour oser le défier en un duel à mort. Or, si la fameuse lance d'ivoire du héros avait été façonnée à dessein pour abattre les Morts Vivants, son pouvoir était affaibli par le contact de la terre gorgée de sang du champ de bataille où ils étaient si nombreux à être tombés, vivants et morts mêlés. Comprenant cela, Seiglihère sut qu'il ne parviendrait à tuer Mortis que s'il pouvait le transpercer en projetant la lance dans les airs, ce qu'il accomplit en puisant dans ses ultimes forces à l'instant même où il tombait mort, foudroyé par un éclair de feu maléfique. Dans son vol, la lance magique retrouva tout son pouvoir et renvoya Mortis au Royaume des Ombres en perçant son maudit cœur noir. » Vous commencez à lui poser une nouvelle question, mais il ne vous laisse pas l'achever. « Eh bien, j'ai pris grand plaisir à évoquer tout ceci avec vous, ami, mais il est maintenant d'autres sujets qui réclament toute mon attention...», vous dit-il en souriant à une accorte donzelle qui lui fait signe à l'autre bout

de la clairière. « Au plaisir, jeune guerrier », vous dit-il en guise d'adieu avant de vous planter là pour aller rejoindre sa conquête d'un soir. Si vous possédez un sifflet provenant du Temple de Lhyss, rendez-vous au [134](#). Sinon, il est temps que vous repreniez la route de Kelargo. Rendez-vous au [165](#).

381

Vous vous jetez sur les Pirates en hurlant un sauvage cri de guerre.

	HABILETE	ENDURANCE
Premier PIRATE DU CHAOS	6	6
Deuxième PIRATE DU CHAOS	7	5
Troisième PIRATE du CHAOS	8	7

Vous devez affronter les deux premiers en même temps. Le troisième se contente dans un premier temps d'observer en spectateur la tournure que prennent les événements, vous l'affronterez seul à seul si vous êtes parvenu à expédier les deux autres. Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [241](#).

382

A l'instant où vous franchissez les portes du Temple de Lhyss pour retrouver l'éclatante

clarté du jour inondé de soleil, vous sentez une douce chaleur se répandre à l'intérieur de votre corps. Ajoutez 1 point à votre total de CHANCE d'origine et actuel Arborant un sourire radieux, vous vous remettez en route. Rendez-vous au [94](#).

383

Suivant le sentier qui part du village, vous descendez le long d'une pente rocheuse qui plonge vers le rivage. Vous découvrirez en contrebas une petite baie au milieu de laquelle s'avance une jetée en bois. Tandis que le long de la jetée, les carcasses de plusieurs petits bateaux de pêche achèvent de brûler, à son extrémité est amarré un puissant vaisseau de guerre équipé de plusieurs rangs de rames et de vastes voiles noires frappées d'un crâne écarlate, l'emblème des Pirates du Chaos. De part et d'autre de son étrave, on peut lire le nom du navire : *Le Sans Pitié*. Vous voyez une longue colonne de prisonniers enchaînés, sans nul doute les habitants de Kelargo, se diriger vers la passerelle du navire sous les insultes et les coups de fouet de nombreux Pirates d'espèces diverses : hommes. Orques, Gobelins et autres aimables créatures. Postés près de la passerelle, vous remarquez deux personnages de haute stature qui semblent superviser les opérations. Ils sont tous deux

revêtus des pieds à la tête d'armures noires gravées d'inquiétants symboles écarlates, et vous n'avez aucun mal à reconnaître en eux des redoutables Chevaliers du Chaos. Si vous estimez qu'il serait fou de tenter quoi que ce soit dans de telles conditions et que vous n'avez plus qu'à quitter Kelargo. rendez-vous au [186](#). Si vous voulez tenter de monter à bord en passant dès maintenant à l'attaque, rendez-vous au [15](#). Si vous préférez agir par la ruse en vous déguisant en villageois et en vous mêlant à la colonne des prisonniers, rendez-vous au [45](#). Si vous jugez plus judicieux de contourner le navire à la nage en l'approchant du bord opposé, rendez-vous au [274](#). Si, enfin, vous possédez l'anneau des Fées et désirez l'utiliser pour monter à bord, rendez-vous au [224](#).

384

Vous expédiez cette paire de Zombies avec une remarquable promptitude et sans tapage intempestif. Allez-vous maintenant pénétrer dans la cour intérieure du donjon (rendez-vous au [286](#)), prendre la porte de droite dans l'entrée (rendez-vous au [230](#)) ou celle de gauche (rendez-vous au [128](#)) ?

Vous jetez un coup d'œil anxieux dans la salle en contrebas en vous plaquant dans l'ombre de la balustrade de crainte qu'un des Chevaliers n'ait la malencontreuse idée de lever le nez en l'air. Par chance, il semblerait que les bruits de votre combat ne soient pas parvenus jusque dans la grande salle, à moins que les Chevaliers de Mortejoie ne soient plongés dans une complète torpeur dans l'attente de la tombée de la nuit. Quoi qu'il en soit, vous avez pour l'instant échappé à leur attention, mais la disparition des deux Morts Vivants que vous venez de massacrer risque fort de ne pas passer longtemps inaperçue: augmentez de 2 points votre Risque d'Alerte. Si vous voulez maintenant aller voir ce qui se trouve derrière la porte d'où sortaient les deux chevaliers, rendez-vous au [184](#). Si vous préférez rebrousser chemin le long de la galerie et monter l'escalier principal jusqu'au sommet de la tour, rendez-vous au [377](#).

Après avoir brûlé les corps des Vampires pour plus de sûreté, vous quittez le cimetière avec Elindora. La belle Elfe vous annonce alors qu'il est temps de vous séparer, car elle doit retourner auprès de son peuple pour annoncer le succès de sa mission. Ajoutant que jamais elle n'aurait pu

réussir sans votre aide, elle vous remercie d'une voix solennelle. Puis, elle vous tend un anneau d'argent clair gravé d'un étrange symbole. « Voici l'anneau des Fées. Il est chargé d'une puissante magie elfique qui saura vous venir en aide lorsque vous l'invoquerez. Vous ne pourrez y faire appel qu'une seule fois, aussi utilisez-le avec sagesse et discernement. Maintenant, il me faut rejoindre les miens. Adieu, noble guerrier, et que les dieux te protègent ! » Sur ce, elle vous adresse un dernier salut de la main et s'éloigne de son pas léger. Vous aussi avez une mission à accomplir. Allez-vous maintenant vous diriger vers le nord-est en suivant la route de Port Corps-Mort (rendez-vous au [46](#)), vers le sud-est et les Bois de Shamdabag puis le village de Kelargo (rendez-vous au [325](#)). ou estimez-vous qu'il est temps d'utiliser l'anneau de Communication pour consulter le Général Hubald (rendez-vous au [93](#)) ?

387

Les deux combattants se jettent l'un contre l'autre avec la violence du marteau s'abattant sur l'enclume. Manchettes, coups de poings, de pieds, de tête, étranglements et prises plus vicieuses les unes que les autres s'échangent et se succèdent avec sauvagerie dans cet affrontement bestial dont la seule règle tacite

semble être l'interdiction de l'usage des armes. Dans les premières minutes. l'Ogre paraît devoir prendre le dessus grâce à sa taille et à son poids supérieurs, mais Bartabas ne tarde pas à prendre sa mesure, et son adresse et sa vivacité lui permettent bientôt de reprendre l'avantage. Soudain, en contrant une attaque de l'Ogre, Bartabas parvient à le déséquilibrer et retombe de tout son poids sur son échine en l'immobilisant d'un magistral étranglement, l'obligeant à demander grâce d'une voix rauque. Vous avez perdu... L'excitation générale ne tarde pas à retomber et, alors que vous vous esquiviez discrètement vers la porte du fond, la voix grasseyante du bosco retentit derrière vous: « Hé, là-bas, une minute ! Mais qui diable es-tu donc, mon lascar? » Aussitôt, tous les Pirates se tournent vers vous et vous dévisagent. « Mais c'est vrai, ça ! On l'a jamais vu celui-là ! » s'exclame l'un d'eux en se grattant le crâne. « Le laissez pas filer ! » beugle un autre, et les plus proches d'entre eux se précipitent sur vous sabre au clair. Rendez-vous au [297](#).

388

Tandis que vous approchez du corps de garde, la baliste semble vous épier comme un énorme insecte menaçant. Vous vous efforcez de vous convaincre que ce n'est que le fruit de votre

imagination inquiète, cela va de soi. Sans personne pour le manœuvrer, ce mortel engin guerrier n'est plus qu'un mécanisme aussi inerte qu'inoffensif. A moins que... Et si Mortis l'avait ensorcelée pour qu'elle puisse tirer toute seule sur les intrus? Ce n'est qu'après avoir franchi le premier porche de la Citadelle et pénétré dans la première cour sain et sauf que vous parvenez à chasser ces inquiétants doutes de votre esprit ! Rendez-vous au [144](#).

389

Vous vous avancez d'un pas décidé en direction du bruit, quand la source du bruit en question tourne le coin de la rue et... vous vous retrouvez face à la plus effroyable abomination qu'il vous ait jamais été donné de voir ! Son indicible silhouette évoque irrésistiblement un gigantesque crâne humain rampant sur une myriade de squelettiques pattes arachnéennes. Plusieurs longues langues tentaculaires jaillissent de sa gueule béante et cherchent à vous saisir pour vous offrir à ses crocs impitoyables.

Vous reconnaissez avec un frisson de terreur le légendaire Crânassier, une créature qui vit dans les Terres de la Mort et ne peut apparaître sur Titan que lorsque sa présence est invoquée par un nécromancien aussi maléfique et puissant que

Mortis. Maintenant, vous n'avez plus le choix : il vous faut combattre ou mourir ! Si vous êtes allé au village de Noirsuaire et avez parlé avec son chef, Morlak. rendez-vous au [50](#). Sinon, rendez-vous au [115](#).

390

« Quoi ! s'exclame-t-il, parce que ça n'est pas évident, peut-être? Le retour de Mortis a ruiné mon commerce ! Quant à celui de Dame Lotmora et de sa bande diabolique... » Sa voix s'éteint dans un murmure inaudible et il devient tout pâle. «Mais qui donc est cette dame?» insistez-vous, mais pour toute réponse, il émet un glapissement de terreur inarticulé et disparaît au fond de ses cuisines. Allez-vous maintenant essayer de parler aux fermiers (rendez-vous au [135](#)) ou au marchand (rendez-vous au [64](#)) ? Si vous estimez avoir discuté avec tous les interlocuteurs qui vous intéressaient, rendez-vous au [273](#).

391

Suivant le sentier qui sort du village pour se diriger vers la mer, vous dévalez une pente rocheuse qui plonge vers le rivage. En contrebas, vous découvrez une petite baie au milieu de laquelle s'avance une jetée de bois, flanquée des carcasses incendiées de plusieurs petits bateaux de pêche qui y sont encore

amarrés. Le sable a été labouré par le passage d'un grand nombre de pieds bottés, et il est jonché d'objets divers: une sandale cassée, une petite poupée d'enfant, un tonnelet de vin vide, entre autres.

Regardant vers le large, vous apercevez la silhouette d'une voile noire qui s'éloigne à l'horizon. Une voile noire comme celle des navires des Pirates du Chaos... A l'évidence, la population entière du village a été capturée par les Pirates et emmenée en esclavage. Consterné, vous faites demi-tour et quittez Kelargo afin de poursuivre votre mission. Rendez-vous au [186](#).

392

Rayez 2 Repas de votre *Feuille d'Aventure*. Le forgeron se saisit avec un sourire joyeux des Repas et de votre épée. Quelques minutes plus tard, il vous la rapporte et vous constatez avec satisfaction qu'il a fait un excellent travail. Désormais, les adversaires que vous blesserez au combat avec cette épée subiront la perte de 1 point d'ENDURANCE supplémentaire. Rendez-vous au [192](#).

393

Vous êtes la proie d'une panique si folle, si aveugle, que vous allez vous jeter droit dans la mer sans même vous rendre compte de ce que vous êtes en train de faire. Vous faites quelques

mouvements désespérés pour tenter de faire surface, mais les Spectres vous assaillent et la terreur vous fait couler à pic. Vous voilà désormais membre de la joyeuse confrérie des Fantômes des Noyés... Votre aventure s'achève ici.

394

Vous arrivez à mi-hauteur de la chaîne d'ancre lorsqu'un Pirate posté sur le rivage vous repère et donne l'alerte. Dans un effort désespéré, vous vous hissez le long de la chaîne en redoublant de vitesse, mais deux archers surgissent le long du bastingage et vous décochent une volée de flèches. L'une d'entre elles vous atteint et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous tombez à la mer. Essuyant une pluie de projectiles, vous parvenez à vous échapper en nageant sous l'eau aussi vite que vos forces vous le permettent. Les Pirates sont maintenant sur leurs gardes et, ne pouvant plus rien tenter à moins de courir délibérément à l'échec et au suicide, vous êtes contraint d'assister impuissant au départ du *Sans Pitié* et de sa cargaison d'innocents villageois. Maudissant ces chiens de Pirates, vous quittez tristement le village désert. Rendez-vous au [186](#).

395

D'un geste vif, l'inconnu repousse son capuchon, découvrant le charme surnaturel d'un visage elfique, celui d'une Elfe des Bois ! Sa peau a la blancheur du clair de lune, ses yeux sont deux lacs d'émeraude, et la couronne de fleurs blanches qui encercle les soyeuses ondulations de sa chevelure châtain rehausse encore sa beauté surnaturelle. « Je vous en prie, écoutez-moi, vous dit-elle d'une voix chantante et mélodieuse. Je m'appelle Elindora, et je suis l'une des quelques Elfes qui vivent encore dans les Bois de Shamdabag. Nous sommes les fidèles de la Déesse Itra, celle qui soulage et guérit. La déesse exècre ces abominations que sont les Morts Vivants, ces ignobles caricatures de la vie, et elle nous a ordonné d'aider les hommes de nie à vaincre Mortis. J'étais obligée de voyager dissimulée sous un déguisement, car les espions de Mortis sont partout, mais dès que je vous ai vu, j'ai su que votre mission était la nôtre : détruire tous les Morts Vivants. Dites-le moi, est-ce la vérité ? » Vous lui expliquez d'une voix patiente que vous n'êtes en rien un serviteur d'Itra, que vous n'êtes qu'un aventurier, un mercenaire venu pour tuer Mortis, certes, mais pour un bon poids d'or, et sûrement pas pour les beaux yeux des habitants de l'île. « Peu importe, je remercie les dieux qu'une action ait

été enfin entreprise. Et quoi que vous puissiez dire, il y a du bon en vous. Je peux le sentir, insiste-t-elle, vous arrachant un soupir de résignation. Je suis venue vous demander votre aide. Dans le cimetière se trouve la tombe de Dame Lotmora, qui fut jadis l'épouse de Mortis. Lorsque le Seigneur des Morts est revenu, il a fait appel à ses sombres pouvoirs pour la ramener au monde, sous la forme d'un Vampire. Et maintenant, elle terrorise toute la région. Elle a déjà rassemblé une petite bande de ses semblables en vampirisant la population locale, ou du moins ce qu'il en reste... La Grande Prêtresse d'Itra m'a confié la tâche de la détruire, mais, seule, je crains de ne pas en avoir la force. Aidez-moi, je vous en supplie, et, à mon tour, je vous aiderai à tuer Mortis ! » Allez-vous accepter de l'aider (rendez-vous au [23](#)) ou considérer que votre mission essentielle, tuer Mortis, doit passer avant tout, et lui dire que vous ne pouvez rien pour elle (rendez-vous au [107](#))?

396

Vous traversez en courant la cour déserte et franchissez péniblement le borbier glauque qui s'étend à la place des douves de la Citadelle. Au loin, dans les collines, un loup hurle longuement vers le ciel, un ciel qui vire maintenant au rose

et où les nuages sont comme inondés d'or par les rayons du soleil couchant. Le soleil couchant ! Toutes ces heures se sont-elles donc écoulées depuis que vous êtes arrivé ici ? Quelque sortilège maléfique engourdissant les esprits doit imprégner la Citadelle, car vous avez à peine vu passer le temps ! Rendez-vous au [358](#).

397

Une indicible bouffée d'horreur envahit votre esprit comme un nuage de brume opaque, et vous ne pouvez vous retenir de défaillir à la vue des monstruosité purulentes et pestilentielles que sont ces ignobles archers Zombies. Alors que vous commencez à reprendre le contrôle de vos nerfs, le Zombie le plus proche s'accroupit soudain, permettant aux deux autres de vous décocher deux flèches empennées de noir qui vous entaillent douloureusement l'épaule. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Tandis que vous affrontez un des archers Morts Vivants au corps à corps, ses deux camarades lui témoignent leur touchante solidarité en s'efforçant de vous cribler de flèches. Afin de déterminer l'efficacité de leur tir, vous devez, lors de chaque Assaut, lancer deux dés pour chacun des archers qui vous prennent ainsi pour cible. Si le résultat est inférieur ou égal à 7, vous êtes touché et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Mais s'il est

supérieur, c'est le Mort Vivant que vous affrontez qui reçoit la flèche de son maladroit collègue et perd 1 point d'ENDURANCE.

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier ARCHER	7	5
MORT VIVANT		
Deuxième ARCHER	7	4
MORT VIVANT		
Troisième ARCHER	7	4
MORT VIVANT		

Si vous parvenez à les massacrer jusqu'au dernier en huit Assauts (ou moins), rendez-vous au [365](#). S'il vous faut continuer à combattre au-delà de ce délai, rendez-vous au [247](#).

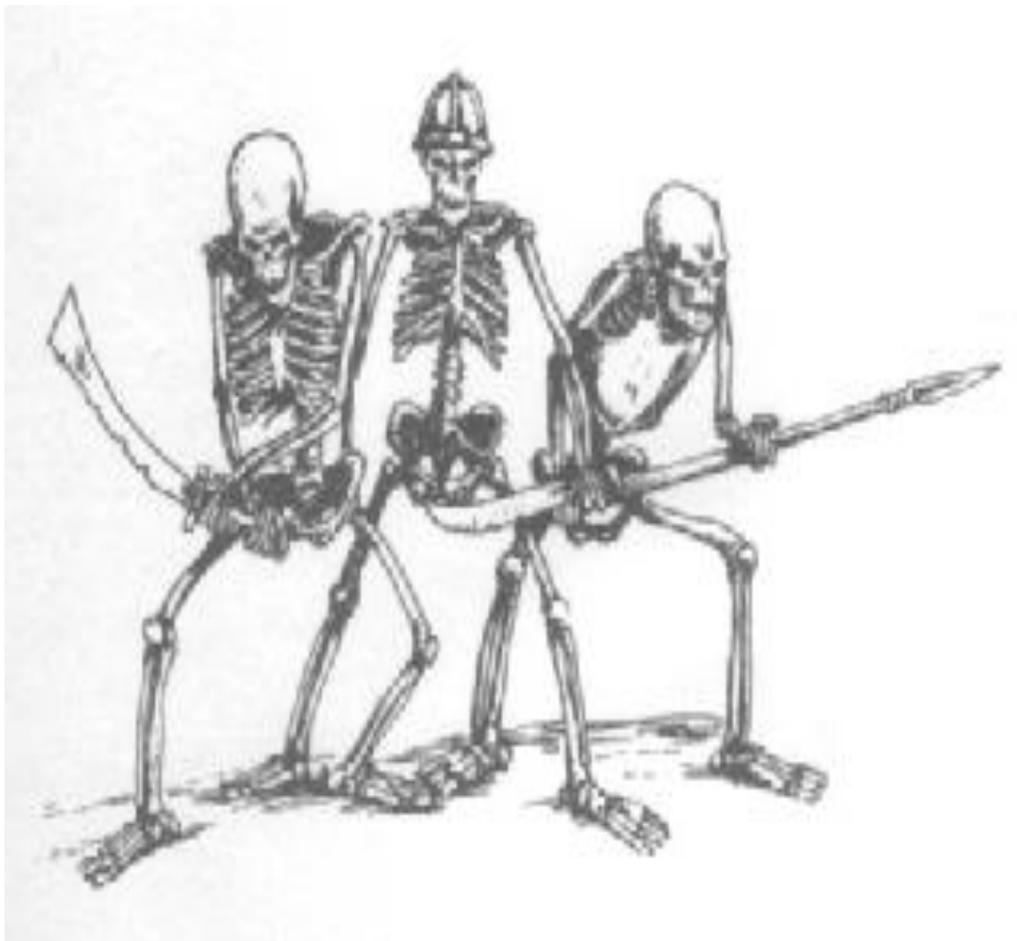
398

Le forgeron vous offre 10 Pièces d'Or et quelques herbes cicatrisantes en vous expliquant tristement que c'est tout ce qui lui reste à vous offrir (notez le tout sur votre *Feuille d'Aventure*), avant d'ajouter que vous serez toujours le bienvenu chez eux. Les herbes cicatrisantes peuvent vous permettre de regagner un maximum de 6 points d'ENDURANCE. Tous vous accompagnent jusqu'à la sortie du village, et vous les voyez longuement agiter les mains derrière vous tandis que vous vous éloignez le long de la route. Rendez-vous au [186](#).

Incapable de résister plus longtemps à l'appel du Vampire, vous tombez à genoux, comme vidé de toute substance. Vous voyez alors avec horreur Kandogor rejoindre en ricanant le groupe des créatures de la nuit et se placer au côté de Dame Lotmora, qui le congratule pour vous avoir si habilement mené jusqu'à elle. Si votre volonté a fléchi, celle d'Elindora demeure intacte et la gracieuse Elfe se lance avec courage dans un combat farouche. Mais la lutte est par trop inégale et elle ne tarde pas à tomber sous vos yeux impuissants, pour être sur-le-champ changée en Vampire. Et maintenant, votre tour va venir... Votre aventure s'achève ici.

A votre grand étonnement, votre anneau de Communication entre en fonction alors que vous pensiez avoir épuisé toute sa réserve d'énergie. La vieille face ridée et barrée de cicatrices du Général Hubald surgit dans votre esprit. « Nous te devons tous de damnés remerciements, soldat ! » tonitrua-t-il dans votre cerveau d'une voix teintée d'un brin d'émotion, vous semble-t-il. « Sans ce diable de Mortis pour les mener, ces requins d'eau douce de Pirates du Chaos vont vite se débander devant vos flottes de guerre. Mais c'est la bataille que tu viens de livrer qui

aura été la plus décisive, mon gars ! » Ses paroles vous emplissent d'une légitime fierté, mais vous vous gardez bien d'en laisser rien transparaître. « Fort bien, répliquez-vous d'une voix égale. Mais que diriez-vous d'envoyer sans délai un bon navire nous chercher sur cette maudite île perdue? » Et vous imaginez déjà l'accueil triomphal qui vous attend à Port Kanthos...



Le Repaire des Morts Vivants

Défis Fantastiques/43



*Traduit de l'anglais
par Nicolas Grenier*

Vous n'êtes pas peu fier d'avoir servi dans les rangs du prestigieux régiment du Tigre Blanc. Mais, à présent que votre engagement touche à sa fin, le Conseil des Trois, qui gouverne l'Alliance Varradienne, vous convoque : la Citadelle de Brûlesang est sur le point de tomber sous les coups d'une armée d'hommes au visage gris et au regard vide, qui arbore les bannières noires de la peste, emblèmes du Seigneur Mortis de Balthor — mort il y a deux cents ans ! L'aide du général Hubald vous suffira-t-elle pour anéantir Mortis et, du même coup, son armée de Morts Vivants ?

Deux dés, un crayon et une gomme sont les seuls accessoires dont vous aurez besoin pour vivre cette aventure. VOUS seul déciderez de la route à suivre, des risques à courir et des créatures à combattre. Bonne chance...

Couverture illustrée par David Gallagher



folio junior



A 56605
catégorie

5



9 782070 566051

ISBN 2-07-056605-6