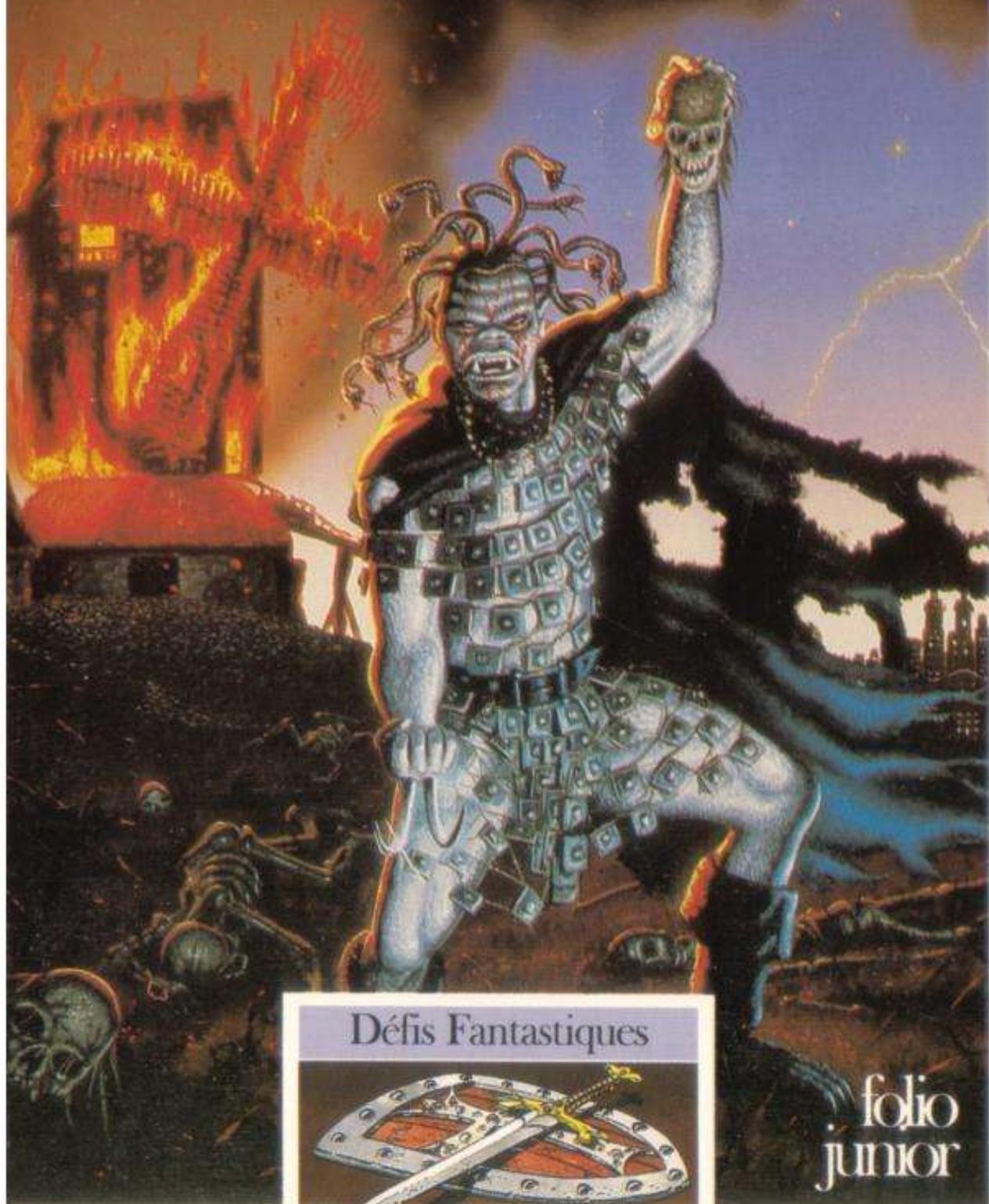


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

L'Arpenteur de la Lune



Défis Fantastiques



folio
junior

Titre original : *Moonrunner*

©Steve Jackson et Ian Livingstone, pour la conception de la série Défis Fantastiques

© Stephen Hand, 1992, pour le texte

©E Martin McKenna, 1992, pour les illustrations.

© Éditions Gallimard, 1992, pour la traduction française

Stephen Hand

L'Arpenteur de la Lune

Défis Fantastiques/46

Traduit de l'anglais par Pierre de Laubier

Illustrations de Martin McKenna



Gallimard

La Feuille d'Aventure

HABILITÉ <i>Total de départ =</i>	ENDURANCE <i>Total de départ =</i>	CHANCE <i>Total de départ =</i>
---	--	---

TALENTS	
Désossé	
Monte-en-l'air	
Combattant	
Je-sais-tout	
Déguisement	
Passé-partout	
Doigts-de-fée	
Pas-de-loup	
Remifleur	

ÉQUIPEMENT

PROVISIONS

NOTES

PIÈCES D'OR

ASPECTS DES RENCONTRES AVEC UN ADVERSAIRE

<i>Habilité =</i>	<i>Habilité =</i>	<i>Habilité =</i>
<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>

<i>Habilité =</i>	<i>Habilité =</i>	<i>Habilité =</i>
<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>

<i>Habilité =</i>	<i>Habilité =</i>	<i>Habilité =</i>
<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>

<i>Habilité =</i>	<i>Habilité =</i>	<i>Habilité =</i>
<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>

Comment combattre les criminels de Port-Noir

Explorer les Grottes de Lacynthe, combattre les cohorte d'Orchelm, découvrir le temple oublié de Daëmos, remporter la victoire sur les seigneurs Vampires de Vannan: la plupart des aventuriers seraient fiers d'avoir accompli un seul de ces hauts faits. Vous, vous les avez tous accomplis, et bien d'autres encore. D'ailleurs tous ces exploits ont simplement été votre apprentissage. Car vous êtes l'un de ceux pour qui le danger fait partie de la vie quotidienne : vous êtes devenu Chasseur de Primes. A force de vivre des récompenses que les cités du Vieux Monde accordent pour la capture des criminels, vous êtes devenu un aventurier plein d'expérience et qui ne connaît pas la peur. Contrairement à la plupart de vos semblables, qui sont des gagne-petit sans scrupules, vous ne perdez pas votre temps à courir après le menu fretin. Votre véritable but, c'est de faire régner la loi et l'ordre à travers le Vieux Monde. Vous cherchez avant tout à neutraliser la poignée de criminels qui a sciemment provoqué les guerres dévastatrices et tous les événements funestes qui, depuis quelque temps, ont semé la terreur à Gallantaria, votre terre natale. Vous ne vous accorderez pas de repos avant d'avoir démasqué chaque membre de cette secte malfaisante. Mais, avant de vous lancer dans cette aventure, il vous faut déterminer vos forces et vos faiblesses.

Habilité, Endurance et Chance

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

Lancez deux dés. Ajoutez 12 au nombre obtenu et inscrivez le total dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total de départ d'ENDURANCE sera donc compris entre 14 et 24. Lancez à nouveau un seul dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le résultat dans la case CHANCE de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total de départ de CHANCE sera donc compris

entre 7 et 12. Les résultats que vous venez d'obtenir représentent vos points de départ d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE. Ces totaux varieront constamment au cours de votre aventure, néanmoins ils ne pourront s'élever qu'en de rares occasions - qui seront explicitement signalées dans le texte - au-dessus du *total de départ*. Vous devrez garder un compte très exact de ces points et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres en très petit dans les cases ou d'avoir une gomme à portée de main. Attention : inscrivez vos différents totaux à mesure de leurs changements, mais n'effacez jamais le total de départ qui doit figurer en haut de la case !

Vos points d'ENDURANCE reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat ; plus votre total d'HABILETÉ est élevé, mieux c'est. Votre total d'ENDURANCE traduit votre force, votre forme physique, votre volonté de survivre et votre capacité à résister aux coups et aux blessures ; plus votre total d'ENDURANCE est élevé, plus vous serez capable de survivre longtemps. Votre total de CHANCE indique si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux, car la CHANCE, tout comme la magie, joue un grand rôle dans ce monde fantastique que vous vous préparez à explorer...

Combats

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Parfois, vous aurez la possibilité de prendre la fuite, sinon - ou si vous décidez de combattre de toute façon - vous devrez mener les combats comme suit :

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

Le combat se déroule ensuite ainsi :

1. Lancez 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'HABILETÉ. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez alors à l'étape n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, chacun a esquivé les coups de l'autre : reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.
4. Vous avez blessé la créature : vous diminuez donc son total d'ENDURANCE de 2 points. Vous pouvez faire appel à votre CHANCE pour tenter d'aggraver sa blessure (voir page 15).
5. La créature vous a blessé : vous devez donc retirer 2 points à votre total d'ENDURANCE. Vous pouvez alors recourir à la CHANCE pour tenter de minimiser les effets de la blessure (voir page 15).
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 15).
7. Procédez au deuxième Assaut, en reprenant les étapes de 1 à 6. Vous poursuivrez ainsi jusqu'à ce que vos points d'ENDURANCE ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

Combat avec plus d'une créature

Lors de certaines rencontres, vous serez parfois confronté à plusieurs créatures. Des instructions vous seront alors données dans le texte, vous indiquant si vous allez les affronter l'une après l'autre ou les combattre toutes à la fois. Dans ce cas, le déroulement des Assauts sera précisé.

Chance

Parfois le succès d'un combat ou d'une tactique que vous mettez en œuvre, ou encore le dénouement de certaines situations, dépendra entièrement de votre CHANCE. Il vous sera alors demandé de *tenter votre chance*. Comme vous allez le comprendre, recourir à la CHANCE peut se révéler risqué... Pour *tenter votre chance*, vous procéderez ainsi :

Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est *inférieur ou égal* à votre total de CHANCE, VOUS êtes Chanceux. Si le résultat est supérieur, vous êtes Malchanceux.

Quel que soit le résultat, vous devez soustraire 1 point de votre total de CHANCE chaque fois que vous *tentez votre chance*. Ainsi, plus vous recourez à cette procédure, plus vous risquez d'être Malchanceux car votre total de CHANCE est de plus en plus bas. S'il tombe à 1 ou à 0, vous serez systématiquement Malchanceux chaque fois que vous *tenterez votre chance!* Réfléchissez donc bien avant de *tenter votre chance*, quand vous n'êtes pas contraint de le faire (à savoir en cours de combat). Vous aurez parfois l'occasion de regagner des points de CHANCE. Toutefois, à moins que des instructions ne vous l'indiquent, votre total de CHANCE ne pourra jamais dépasser son total de départ.

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

Si vous venez de blesser votre adversaire, vous pouvez *tenter votre chance* de la manière décrite plus haut. Si vous êtes Chanceux, vous lui avez infligé une très grave blessure et vous pouvez ôter 2 points de plus à son total d'ENDURANCE. En

revanche, si vous êtes Malchanceux, la blessure que vous avez infligée à votre adversaire n'était 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 d'ENDURANCE, 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 des suites de la blessure, au lieu de 2). Si vous êtes Malchanceux, le coup que vous avez reçu est plus grave que vous ne le pensiez et vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire. N'oubliez pas que vous devez soustraire 1 point à votre total de CHANCE chaque fois que vous *tentez votre chance*.

Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance

Habileté

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

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 reposant et en vous nourrissant, 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 pleins de

risques, aussi devrez-vous redoubler de prudence ! Votre sac à dos contient des provisions pour dix Repas. Vous pouvez vous reposer et manger à n'importe quel moment sauf au cours d'un combat, et vous ne pouvez pas faire plus d'un Repas à la fois. Un Repas vous permet de récupérer 4 points d'ENDURANCE. Quand vous prenez un Repas, ajoutez 4 points à votre total d'ENDURANCE (en veillant toutefois à ce que ce dernier n'excède pas le total de départ), et retirez-en 1 à vos Provisions. Une case réservée à l'état de vos provisions figure sur la *Feuille d'Aventure*.

Chance

Votre total de CHANCE variera lui aussi au cours de votre aventure, notamment quand vous *tenterez votre chance*. Vous pourrez également recevoir des points de CHANCE supplémentaires si vous bénéficiez d'un coup de chance ; inversement, en cas de malchance ou d'erreur grave de votre part, vous devrez peut-être rabaisser votre total de CHANCE. De tels cas vous seront signalés dans le texte, et les instructions vous seront données. N'oubliez pas que votre CHANCE, à l'instar de votre HABILITÉ et de votre ENDURANCE, ne peut s'élever au-dessus de son total de départ, sauf si cela est spécifiquement indiqué.

Talents spéciaux

Au cours des années, vous avez acquis des talents très particuliers. Parmi ceux qui sont énumérés ci-dessous, vous pouvez en choisir quatre, et quatre seulement, que vous inscrirez dans les cases correspondantes de votre *Feuille d'Aventure*.

Désossé

Votre sens exceptionnel de l'équilibre est doublé d'une souplesse qui vous permet de prendre des positions que la plupart des êtres humains sont incapables de prendre.

Monte-en-l'air

Vous pouvez escalader sans grande difficulté même les parois les plus lisses sur lesquelles aucune prise n'est visible.

Combattant

Vous êtes passé maître dans l'art du combat au corps à corps. Même si vous êtes confronté à plusieurs adversaires à la fois, vous êtes capable de blesser en un seul Assaut tous ceux dont la *Force d'Attaque* est inférieure à la vôtre.

Je-sais-tout

Ce talent spécial permet de penser rapidement, de savoir ce qu'il faut faire dans les situations délicates et permet de garder un visage innocent tout en proférant les mensonges les plus effrontés. Tout ce que les mots seuls peuvent obtenir dans une situation donnée, ce talent vous permet de l'obtenir.

Déguisement

Vous êtes capable de transformer votre apparence si complètement que vous pouvez passer partout inaperçu. Parfois, un certain matériel et du temps sont nécessaires. Et n'oubliez pas que ce talent ne modifie que votre apparence.

Passe-partout Aucune serrure ne vous résiste et le seul instrument dont vous avez besoin pour les ouvrir toutes est un mince crochet de fer que vous portez toujours sur vous.

Doigts-de-fée

Vos doigts agiles sont rompus à tous les tours de prestidigitation; vous pouvez ainsi faire apparaître et disparaître de petits objets sous les yeux de quelqu'un. Vous pouvez cacher des objets sur quelqu'un ou lui vider les poches sans qu'il s'en aperçoive. L'un des avantages, et non des moindres, de ce talent spécial, est qu'il vous permet de vous défaire de liens ou de vous échapper par d'étroites ouvertures.

Pas-de-loup

Vous pouvez vous dissimuler ou passer tout près de gens sans qu'on vous aperçoive ni qu'on vous entende. Même quand les cachettes sont rares et peu sûres, vous arrivez à échapper aux regards.

Renifleur

Aussi bien en ville que dans les champs, vous êtes en mesure de suivre à la trace un homme ou une créature sauvage, pour peu que votre proie ait laissé des marques. Dans certains cas, vous êtes arrivé à suivre des pistes de manière infallible.

De temps à autre, certains choix ou l'issue de certains combats dépendront des talents spéciaux que vous posséderez. Lorsque plusieurs talents spéciaux seront mentionnés dans le texte, vous ne pourrez néanmoins vous servir que d'un seul.

Équipement

Au début de votre aventure, vous ne disposez que d'un équipement minimal. Vous portez à la taille votre fidèle épée et vous vous protégez à l'aide d'un bouclier et d'une épaisse tunique de cuir doublée de fourrure. Là où vous allez, les fourrures seront d'un précieux secours pour lutter contre le froid ! Vous avez également un sac à dos dans lequel vous rangez vos provisions ainsi que les divers objets que vous serez susceptible de trouver et de vouloir emporter avec vous, et une épaisse couverture en fourrure dont vous aurez besoin pour vous couvrir la nuit. Enfin, vous êtes nanti d'une lanterne, ce qui vous permettra de vous éclairer dans les lieux obscurs.

Au cours de vos voyages, vous aurez peut-être l'occasion de faire l'acquisition d'une arbalète et de carreaux. En ce cas, vous devrez tenir un compte du nombre de carreaux que vous décochez et de la quantité dont vous disposez ; si vous vous retrouvez sans aucun carreau, l'arbalète devient une arme inutilisable jusqu'à ce que vous vous procuriez d'autres munitions.

Bienvenue au pays de Rien

En réponse à une convocation urgente, il vous a fallu exactement trois jours pour atteindre le delta sur les rives duquel se rencontrent les contrées de Gallantaria, Brice et Mauristatia ; trois jours pour gagner cette région de Gallantaria qu'on appelle communément le Pays de Rien car aucune loi ne s'y applique, nul n'y maintient l'ordre. Au cœur de cette région tristement célèbre, baignée par le cours du Border, est sise la cité de Port-Noir, si mal fréquentée que les soldats du guet doivent patrouiller par escouades de dix. Eh oui, c'est dans cet avant-poste oublié qu'on vous a convoqué ! Nul ne vous voit vous introduire dans l'étroit donjon par une porte secrète, à la faveur de la nuit épaisse. A l'intérieur, vous êtes accueilli par Bennet, le capitaine du Guet, qui vous précède sans hâte le long d'un escalier en spirale jusqu'à une pièce éclairée à la bougie. Là, le vieux capitaine vous informe sans détour des raisons de cette convocation : « La guerre des Quatre Royaumes -Gallantaria, Femphrey, Brice et le Royaume du Nord - a laissé le Vieux Monde exsangue, mais les quatre parties se sont arrêtées au bord du gouffre et ont conclu une paix fragile qui a duré jusqu'à ce jour. Mais cette paix est constamment mise en péril par des agents du Chaos qui travaillent à rallumer les vieilles rivalités. Le Vieux Monde ne connaîtra jamais de paix durable tant qu'il n'aura pas effacé les séquelles de la barbarie passée. » Le capitaine fait une pause, le temps de s'asseoir à son bureau, puis il ajoute : « L'un des hauts dignitaires briciens était Karam Gruul - l'Inquisiteur général. » Vous ne pouvez vous retenir de tressaillir de peur à la simple mention de ce nom. « Gruul, dont les talents de stratège ont valu à Brice plus d'une victoire, continue Bennet, conduisait habilement son pays à repartir en guerre. C'est lui qui a fomenté les incidents sanglants le long de la frontière ; c'est lui qui a enfermé des centaines de prisonniers de guerre dans la Tour de l'Inquisition qui retentit de leurs gémissements lamentables ; c'est lui qui a inventé la « chasse aux traîtres » dont ont été victimes tant de paisibles habitants de Brice ; c'est lui qui a

assassiné ses pairs les généraux lorsqu'ils osaient se prononcer contre ses desseins ; c'est lui enfin qui est resté invisible et inconnu cependant que ses hommes allaient se faire tuer sur une terre étrangère. Ce n'est pas sans raisons qu'on a surnommé Gruul « la Main de la Mort » Lorsque la paix revint enfin, l'une des conditions de l'armistice était que Gruul fût traduit en justice pour ses crimes. Mais la propagande du roi de Brice prétendit qu'il avait trouvé la mort au cours de la dernière bataille et que son cadavre, comme des centaines d'autres, avait été jeté dans une fosse. Et, surtout, le roi nia avoir eu connaissance des atrocités que Gruul avait commises et ordonna d'effacer toute mention du nom de Gruul des chroniques du royaume et du fronton des monuments. Presque tout le monde croyait que Gruul - dont si peu de gens connaissaient le visage - n'était pas mort; et c'est ainsi que commença la grande Chasse à l'Homme. De sa maudite Tour de l'Inquisition, il ne resta pas pierre sur pierre, mais le sinistre personnage lui-même nous échappa. Depuis, on guette constamment les premiers signes de l'inéluctable retour de Gruul. Et maintenant, au prix de maintes précieuses vies, nous avons enfin obtenu des informations sur sa cachette. Gruul se trouve à Port Noir, et sa présence là-bas signifie forcément qu'il nourrit de terribles desseins, un complot assez important pour le pousser à sortir de l'ombre après des années de vie clandestine. Du reste, nous ne savons pas exactement où il se cache, ni sous quel déguisement ; tout ce que nous savons, c'est qu'il y est. Nous n'osons pas lancer à ses trousses les Chevaliers du Guet ni aucune autre troupe armée : Gruul aurait vent de leur arrivée et disparaîtrait de nouveau. Mais si quelqu'un menait seul l'enquête... Quelqu'un qui rivaliserait avec Gruul par la force, l'intelligence et la ténacité, quelqu'un qui serait capable de se déplacer sans peur et sans bruit dans les ruelles de Port-Noir... Alors, nous aurions une chance de l'attraper. Tu es ce quelqu'un. Capture Gruul pour nous afin qu'il soit traduit en Haute Cour de justice à Lendel la Royale, capitale de Gallantaria. Si tu y parviens, la récompense...

»

Vous avez écouté le discours de Bennet avec un intérêt grandissant et, cette fois, vous ne pouvez vous retenir de l'interrompre : « Garde ton or ! J'ai passé des années à pourchasser les sept Archi-démons au service du Chaos. Six moisissent maintenant au fond d'un cachot ; mais Gruul, le septième et le plus démoniaque, m'a toujours échappé. Le voir contraint de rendre compte de tous ses méfaits sera une récompense suffisante. Et... j'ai un compte personnel à régler ! »
Rendez-vous au [1](#).





1 Un cri s'échappe de la bouche du vieil homme et il tombe la face contre le bureau.

Bennet pousse un soupir de soulagement et vous remercie avant de poursuivre : « Des rumeurs affirment que Port-Noir est sous la coupe d'une société secrète appelée la Cabale du Loup-Garou. Tout ce que nous savons de cette organisation est que les membres, dit-on, portent la marque du Loup-Garou, et qu'elle est supposée être à la solde d'un groupement influent de nobles briciens qui désirent à toute force une nouvelle guerre des Quatre Royaumes. Si ces informations sont exactes, il ne fait pas de doute que Karam Gruul est abouché avec la Cabale. J'ai ouï dire qu'une pensionnaire de l'asile de Craven, Matra Ouspenskaya, proclame qu'elle a été membre de la Cabale - et qu'elle en est à présent victime. C'est peut-être la brèche par laquelle nous allons nous introduire. Il faut que tu ailles l'interroger afin de savoir s'il y a quelque chose de vrai dans ses divagations. D'autre part, on dit que les membres de la Cabale se retrouvent dans une taverne des quais, la Grande Pieuvre, qu'il faudrait aussi inspecter. Enfin, il pourrait être utile de rendre visite à SilasEntador, scélérat utile qui est l'un de nos informateurs professionnels ; il habite rue au Malt. Si Gruul a vraiment établi des contacts avec cette Cabale (ou, d'ailleurs, avec qui que ce soit dans les bas-fonds), Entador le saura. » Le capitaine se met debout. « Bien que des écrans magiques protègent nos murs des yeux indiscrets, je crains qu'il puisse y avoir un traître parmi mes propres hommes. C'est pourquoi je suis le seul, avec le Conseil exécutif de Lendel la Royale (à qui Gruul devra être livré), à connaître ta mission. J'ai dans ce tiroir de l'or destiné à couvrir tes dépenses, et une lettre d'introduction auprès de l'asile de Cra... » Un cri étouffé s'échappe de la bouche du vieil homme et il tombe la face contre le bureau. La poignée d'une dague dépasse de son dos ! L'arme n'a pu passer que par la large fenêtre qui est ouverte derrière la chaise de Bennet, mais cette fenêtre est à treize mètres au-dessus du sol. Allez-vous porter secours à Bennet (rendez-vous au [12](#)), faire le tour du bureau pour prendre l'or et la lettre dans le tiroir (rendez-vous au [33](#)) ou vous précipiter à la fenêtre (rendez-vous au [80](#)) ?

2

La mendiante au cerveau brouillé s'empare de la pièce que vous aviez dans la main (rayez 1 Pièce d'Or de votre *Feuille d'Aventure*) et la reconnaissance la rend soudain bavarde : « Sûr que je l'ai vu. Un bateau avec plein de gens. Des Orques et des bestioles aux oreilles pointues, qui déchargeaient des marchandises. Ils étaient aux ordres d'un grand type encagoulé. Il a dit quelque chose comme quoi la rivière était sa grand-route, et comme quoi les gens bien avaient engagé un Chasseur de Primes. Il a ri. Il a dit qu'on prendrait soin des chasseurs. Alors il a laissé tomber une bouteille, ce qui l'a agacé. Ils ont eu beau fouiller, pas de danger qu'ils la trouvent, parce qu'elle était tombée pas loin de moi et que je l'ai fauchée. Ils faisaient pas attention à moi. Stupide, peut-être, mais j'ai eu leur bouteille, pas vrai ? Vous pouvez l'avoir pour cinq jaunets. » Si vous désirez acheter la bouteille, rayez 5 Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [205](#). Si vous ne voulez pas ou ne pouvez pas payer la mendiante, rendez-vous au [44](#).

3

Si vous avez le talent spécial de Déguisement, rendez-vous au [291](#). Sinon, rendez-vous au [339](#).

4

Votre veille attentive est de courte durée. Au moment où le tête de Conrad apparaît au-dessus du plancher, vous lui lancez votre arme à la face. Mais, avec une vivacité stupéfiante, sa main jaillit, saisit le manche et le brise comme une brindille. Son autre main empoigne la lame.

CONRAD HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 12

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

5

Les efforts que vous faites vous permettent de talonner le fuyard... Mais comment celui-ci va-t-il réagir? Si vous avez le talent spécial de Combat, rendez-vous au [155](#). Sinon, rendez-vous au [236](#).

6

Vous regardez le niveau de l'eau monter, centimètre après centimètre. Soudain, vous recevez un coup dans le dos. C'est l'un des corps qui flotte ! Vous êtes vous-même dans l'eau bourbeuse jusqu'au thorax, mais le débit ne montre aucun signe de faiblissement. Voulez-vous continuer à attendre (rendez-vous au [170](#)), grimper le long des barreaux (rendez-vous au [140](#)) ou chercher à saisir la poutre (rendez-vous au [391](#)) ?

7

Effrayés par le combat, les autres pensionnaires se regroupent à l'autre bout de la salle voûtée - tous, à l'exception d'un homme qui s'avance et vous tend un Médaillon. Le bijou contient deux miniatures dont l'une représente un homme de belle apparence, l'autre une femme ravissante. L'homme parle avec une clarté surprenante : « S'il vous plaît, retrouvez ma femme et donnez-lui ce Médaillon. Il faut qu'elle sache. » Vous lui promettez d'agir selon son désir, puis vous vous hâtez de sortir de la salle (notez le Médaillon du Pensionnaire sur votre *Feuille d'Aventure*). Si vous laissez cette porte ouverte, il est évident que vous libéreriez du même coup les pensionnaires de l'asile. Si vous le faites, notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous libérez les pensionnaires, puis retournez dans la grand-salle et choisissez une nouvelle porte. Si vous franchissez la porte :

Nosh	Rendez-vous au 275
Gros Gnon	Rendez-vous au 287
Gras Ver	Rendez-vous au 117

8

On vous avait pourtant conseillé de mener cette quête avec toute la diligence voulue. En négligeant cet avis, vous avez encouru le courroux de votre puissant adversaire. Au moment où vous atteignez la Grande Pieuvre, vous tombez nez à nez avec les Jaï-Huluds, assassins sorciers à la solde de Karam Gruul. Ils vous attendaient. Peu après, il ne reste plus trace d'eux sur le quai... ni de vous non plus.

9

Il ne vous reste plus que quelques marches avant le dernier étage. Si vous avez le talent spécial de Pas-de-loup, rendez-vous au [398](#). Sinon, *tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [398](#) ; si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [46](#).

10

Le quartier de Port-Noir qu'on appelle les Clefs Croisées est aussi connu sous le nom de Carré des Délices, car il est occupé par des lieux de mauvaise vie. Aucun des ces endroits peu recommandables n'a aussi mauvaise réputation que la Chambre des Horreurs de Gustave Holmann, célèbre musée de cire consacré aux figures les plus immondes. Si l'on en croit Van Heldenghast, presque tous les personnages exposés sont de simples figures de cire ; mais l'un d'eux, le Linceul d'Angevin, est le Garde que vous recherchez. Pour l'instant, l'entrée de la Chambre des Horreurs est encombrée de vigoureux visiteurs bien décidés à passer tous en même temps par la porte à double battant. Si vous voulez profiter de cette cohue pour vous introduire subrepticement et gratis dans le musée de cire, rendez-vous au [341](#). Si vous préférez prendre votre place dans la queue, rayez 3 Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [130](#). Si finalement vous renoncez à visiter ce lieu sinistre, cochez 1 heure et retournez au [200](#).

11

La bière de Steadman est le breuvage le plus délicat que vous ayez jamais goûté mais, à peine avez-vous avalé cette gorgée, que vous tombez sans connaissance ! A votre réveil sur le sol de la taverne, quelque temps plus tard, les deux lascars ont bien entendu décampé. Et vos affaires ont pris le même chemin qu'eux ! Les autres ivrognes prennent le temps de railler votre piteuse situation avant de vous jeter dehors. Si vous avez le talent spécial de Renifleur, rendez-vous au [85](#). Sinon, rayez tout ce que vous aviez sur votre *Feuille d'Aventure*, cochez 1 heure et retournez au [200](#).

12

Bennet est déjà perdu : non seulement la plaie est profonde, mais la lame du couteau était empoisonnée ! Cependant l'examen du couteau vous apporte la preuve qu'il vient de la forge d'AlchamLugosh, fourbisseur local connu pour son habileté à fabriquer des armes spéciales. Lugosh a fait fortune grâce à sa profession. Si, à l'avenir, vous avez l'occasion de rencontre Lugosh à sa forge de la Porte Sacrée, vous pourrez le faire en vous rendant au [64](#) (notez ce numéro de paragraphe sur votre *Feuille d'Aventure*). Allez-vous à présent fouiller le tiroir de Bennet (rendez-vous au [149](#)) ou vous approcher de la fenêtre (rendez-vous au [80](#)) ?

13

« Les Horreurs ? » Eviron pousse un grognement. « Qu'est-ce à dire ? Personne ne sait qui ils sont ni ce qu'ils sont, mais huit personnes en ont été victimes au cours des quinze derniers jours. La dernière il y a tout juste quelques heures - glacée de peur comme les autres. Le pire, c'est que ça fait du tort à mon commerce. » Son commerce ! C'est donc tout ce qui le préoccupe ? Si vous voulez prolonger cette conversation, rendez-vous au [387](#) et choisissez un nouveau sujet. Mais si vous en avez assez de ce grippe-sous vous pouvez vous joindre aux parieurs, si vous

n'avez pas encore fait la moindre mise (rendez-vous au [70](#)), ou rester de votre côté (rendez-vous au [361](#)).

14

Vous interpellez les Sergents: «Eh, toi, ôte tes pattes de ce pauvre diable et va jouer ailleurs ! » Les Orques Humains vous jettent un regard torve, tandis que celui du mendiant exprime de la gratitude au moment où il détaille par une ruelle. « Tu t'ennuies, l'ami ? » laisse tomber l'un de ces individus peu amènes. De but en blanc, vous offrez aux Sergents de l'or s'ils acceptent de fermer les yeux quelques instants sur ce qui pourrait se passer autour du gibet. Notez le nombre total de Pièces d'Or que vous êtes disposé à donner aux Orques Humains et rendez-vous au [37](#).

15

Vous rendant compte que vous ne faites pas le poids, vous tournez les talons. Mais le Prédateur Obisien est plus rapide et les lames dentées qu'il porte aux poignets vous cisailent les chairs. Lancez un dé et retirez le résultat de votre total d'ENDURANCE. En dépit de la douleur, vous n'interrompez pas votre course, mais c'est pour voir la créature retomber souplement... devant vous : elle a sauté par-dessus votre tête ! Sûr d'accomplir sa froide besogne, le tueur s'approche de vous. *Tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [138](#) ; si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [182](#).

16

Un coup de tonnerre éclate au moment où Conrad bascule par-dessus le garde-fou du grenier vers les engrenages cliquetants du moulin. Alors, un premier, un second, puis un troisième éclair passent en crépitant à travers le toit du moulin et s'abattent sur le corps sans vie de Zaar, qui s'illumine... et se relève. Dans un silence de mort, Conrad se remet sur ses pieds, abaisse sur son visage un masque de fer et se saisit d'un glaive. Dans ce même silence, il se met à grimper les barreaux de l'échelle à votre suite !

Ses mouvements lents et précis font naître en vous la terreur. Ce n'est plus seulement à Conrad Zaar que vous avez affaire, mais à Conrad le Garde Dément ! Vous tentez de repousser l'échelle, mais elle est solidement fixée. Qu'allez-vous faire ?

Faire face à Conrad

Rendez-vous au [350](#)

Prendre la fuite

Rendez-vous au [165](#)

Chercher à l'avoir par la ruse

Rendez-vous au [308](#)



17

Au moment où vous touchez le bouton de la porte, le couinement s'interrompt. Loin de vous décourager, vous ouvrez la porte et vous entrez dans une petite pièce sombre. Quelque chose crisse sous vos pas ; en effet, le sol est jonché de squelettes de rats ! Tout à coup, le couinement reprend. Vous ne voyez rien, mais il vous semble que le bruit vient d'au-dessus de votre tête. *Tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [45](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [368](#).

18

Vous traînez le Troll dans une ruelle afin d'endosser son uniforme puant après avoir fourré vos propres vêtements dans votre sac à dos. Cela fait, vous vous présentez à la porte de l'asile et un autre Troll vous fait entrer. « Faudrait peut-être pas traîner, l'ami ! grommelle-t-il. Tu es en retard. » Sans un mot, vous vous engagez dans les tunnels obscurs. Vous parvenez bientôt à une grand-salle d'où partent cinq portes. Sur chacune de ces portes, on a inscrit un nom en écriture orque. Quelle porte allez-vous ouvrir ?

Ouaf-ouaf	Rendez-vous au 220
Nosh	Rendez-vous au 275
Gros Gnon	Rendez-vous au 287
Gras Ver	Rendez-vous au 117
Essuie-toi les Pieds	Rendez-vous au 58

19

Ce n'est pas une surprise pour vous d'apprendre que Gruul est reparti pour Mort d'Espoir, car ces murs croulants sont tout ce qui reste de la Tour de l'Inquisition. Ce scélérat a regagné le théâtre de ses pires méfaits ! Ce qu'il va faire là-bas, c'est une autre histoire. Mort d'Espoir n'est rien de plus qu'un désert rocailleux où bouillonnent des mares de boue brunâtre, et que des patrouilles gallanterianes sillonnent régulièrement. L'aube point, et vous n'êtes plus qu'à un kilomètre des ruines, quand vous parvient le grondement des sabots d'une bonne centaine de chevaux qui dévalent une colline derrière vous. Allez-vous plonger dans une mare de boue (rendez-vous au [164](#)), escalader le talus afin de vous dissimuler derrière des rochers (rendez-vous au [215](#)) ou attendre sur le bas-côté (rendez-vous au [280](#)) ?

20

Déterminé à attraper votre proie, vous pénétrez dans la nappe de brouillard... et vous poussez un cri ! Ce gaz luminescent est un acide alchimique qui, au moment où vous lisez ces lignes, fait une bouillie de votre chair et de vos os. Seule la mort peut arrêter vos souffrances.

21

Les Visiteurs des Brumes pénètrent les uns après les autres sur la place et s'avancent vers vous. Vous empoignez prestement une torche que vous agitez dans la direction de ces créatures sans âme, mais leur peau grêlée par la peste bubonique est insensible aux flammes ! Vous devez vous échapper avant d'être encerclé. Lancez un dé pour savoir combien de Visiteurs des Brumes se trouvent sur votre passage. Comme ils avancent sans ordre, vous les combattez l'un après l'autre.

VISITEURDES BRUMES HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Après chaque victoire sur un Visiteur des Brumes, lancez un dé. Si vous faites 6, vous attrapez la peste bubonique et vous périssez dans d'atroces souffrances. Si vous avez raison de tous vos adversaires, vous pouvez vous diriger vers la Tour de l'Horloge (rendez-vous au [397](#)) ou vous diriger vers la porte :

Marquée d'une croix rouge	Rendez-vous au 48
Au bouton en forme de rose	Rendez-vous au 158
Surmontée d'un emblème en bois	Rendez-vous au 286

22

Sans trop savoir si ce que vous faites est vraiment malin, vous tirez à petits coups secs sur la chaîne et, à votre grand étonnement, elle se détache sans difficulté du Démothrax. A peine délivré, Argolis se lève de son siège de souffrance et hurle : « Enfin libre ! Maintenant, tout Port-Noir va connaître ma vengeance... à commencer par toi ! » Pas de doute, le Démothrax a bel et bien l'intention de vous priver de la vie. Si vous avez le talent spécial de Désossé, rendez-vous au [322](#). Sinon, vous avez le choix entre faire front (rendez-vous au [66](#)), essayer d'enchaîner de nouveau Argolis (rendez-vous au [254](#)) et prendre la fuite (rendez-vous au [81](#)).

23

La Grande Pieuvre se trouve sur les quais de Port-Noir, au milieu d'un dédale d'entrepôts et de magasins infestés de trafiquants, de gens de mer, de mendiants, d'ivrognes et de voleurs! Des bateaux de toutes formes sont amarrés le long du quai du Border, qui est aussi impressionnant pour les yeux que repoussant pour les narines ! Vous avez entendu dire qu'un démon inconnu, surnommé l'Horreur, répand la terreur, par périodes, le long des quais. Il frappe ses victimes d'une telle terreur qu'elles en meurent, puis il disparaît dans la nuit. Et vous voici seul... sur le territoire de l'Horreur... en pleine nuit. Il n'est pas étonnant, dans ces conditions, que votre réaction soit un peu vive lorsque quelqu'un vous frappe sur l'épaule. Mais votre fameux démon n'est qu'une pitoyable mendiante. « Un jaunet, chevrote-t-elle, et je vous dirai ce que j'ai vu l'autre nuit. » Si vous acceptez de donner 1 Pièce d'Or à la mendiante, rendez-vous au [2](#). Si vous refusez, rendez-vous au [44](#).

24

Le Vampire, qui n'est toujours pas mort, tend vers vous ses doigts crochus - c'est une soif qui le tourmente depuis des siècles qu'il veut apaiser ! Mais vous êtes trop rapide pour lui. Saisissant d'un geste vif votre Crucifix d'Argent, vous vous en servez pour le repousser. Milescu recule avec un sourire féroce. « Votre breloque annihile peut-être mes pouvoirs magiques, mais je ne suis pas un Vampire de conte de fées pour me laisser impressionner par ce colifichet ! » Et il passe à l'attaque, tenaillé par sa soif de sang frais, qui est plus forte que la peur du crucifix.

BARON MILESCU HABILITÉ : 9 ENDURANCE: 15

Si vous êtes vainqueur et si vous avez un Pieu, rendez-vous au [352](#) ; si vous êtes vainqueur mais si vous n'en avez pas, rendez-vous au [312](#).



25

Au moment même où le globe de l'épée est sur le point de se remettre à luire, vous le faites éclater en mille morceaux. Puis, si ce n'est déjà fait, vous en faites autant du verrou de cristal. La porte du temple abandonné s'ouvre ; toute présence maléfique a disparu. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Si vous voulez fouiller le temple à présent qu'il n'y a plus de danger, rendez-vous au [125](#). Sinon, le mieux est de retourner à la Grande Pieuvre : si vous avez inscrit le mot « Cainam » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [251](#) ; si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [277](#).

26

Les Sergents ne sont nullement impressionnés. La manière dont ils détachent la matraque de leur ceinture et s'apprêtent à vous briser les os un par un ne laisse aucun doute là-dessus. Vous devez les combattre en même temps.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier SERGENT	8	7
Second SERGENT	7	6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [110](#).

27

De lourdes pièces de maçonnerie s'abattent sur votre crâne et vous laissent sans connaissance. Vous ne vous réveillerez jamais plus.

28

Désireux qu'il ne subsiste aucune ambiguïté dans l'esprit de Hogg, vous lui expliquez à haute et intelligible voix que vous ne lui accordez aucune confiance ! Il aura l'argent après que le travail aura été fait, et pas un centime avant. « Ça me fait de la peine, si peu de confiance en maître Kilmarney, répond Hogg, mais chose promise, chose due. On va faire le nécessaire et on se retrouve devant le cimetière dans une heure. » Vous acquiescez puis vous vous hâtez de gagner les Trois Doigts Cassés, tout étonné d'être encore en bonne santé. Vous atteignez le haut portail du cimetière de Meinster quelques minutes en avance. Si vous le désirez, mais seulement si vous avez le costume et le talent spécial appropriés, vous pouvez mettre ce temps à profit pour vous déguiser en Vampire (rendez-vous au [364](#)). Sinon, rendez-vous au [38](#).

29

Quand vous atteignez enfin Mort d'Espoir, vous ne voyez pas trace de la Cabale, mais vous voyez quelque chose d'autre, quelque chose de plus horrible encore : il y a partout des esclaves zombies, attelés à un dur labeur pour reconstruire la Tour de l'Inquisition ! Et certains de ces Zombies portent des uniformes de Gallantaria... Avant d'atteindre ce sinistre édifice, il faut franchir cinq cents mètres de terrain découvert qui grouille non seulement de Zombies mais aussi d'Orques gardes-chiourme qui font claquer leurs fouets sans relâche. Cela dit, cet espace est sillonné de tranchées et semé de cabanons qui pourraient vous offrir quelque abri. Si vous le désirez, mais seulement si vous avez le costume et le talent spécial appropriés, vous pouvez vous

déguiser en Orque garde-chiourme (rendez-vous au [349](#)). Dans tous les autres cas, si vous avez le talent spécial de :

Déguisement	Rendez-vous au 298
Pas-de-loup	Rendez-vous au 59
Aucun des deux	Rendez-vous au 153

30

Épuisé, Gruul tente de vous tuer à l'aide d'un Rayon Cosmique, mais vous le poussez de côté, si bien que les membres de la Cabale reçoivent le rayon. La plupart de vos ennemis périssent sous le rayon mortel, mais certains prennent la fuite, ce qui vous permet d'entraîner Gruul à l'extérieur, dans une petite cour. Là, vous le ligotez sur le dos d'un cheval, que vous enfourchez pour partir au grand galop à travers le désert. Il y a des esclaves zombies et des suppôts de la Cabale partout, mais leur désarroi est tel qu'ils ne peuvent rien faire pour vous arrêter. Au cours de votre chevauchée, vous apprenez à Gruul qui vous êtes : « Je suis arrivé ici en tant que prisonnier de guerre. Comme j'étais officier de l'armée de Gallantaria, vous m'avez transformé en une sorte de créature nocturne douée d'étranges pouvoirs. Mais j'étais dépourvu de toute volonté propre et vous m'avez forcé à trahir mes frères d'armes. J'ai pu guérir mon corps de ses maux depuis la fin de la guerre, mais je n'ai pas encore réussi à débarrasser mon esprit de ses cauchemars. » « Je vois. Un Arpenteur de Lune, hein ? » laisse tomber Gruul. Il ferme les yeux et vous commencez à vous sentir un peu mal à l'aise. Si le mot « Rennur » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [147](#). Sinon, lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [169](#). S'il est supérieur à ce total, rendez-vous au [147](#).

31

A l'instant où vous vous saisissez du Masque, il prend aussitôt exactement les traits de votre visage ! Ses yeux s'ouvrent et se mettent à vous fixer, tandis que sa bouche articule ces paroles : « Le Don de Belthégor est une seconde vie, la Malédiction de Belthégor est une seconde mort. » Puis tout devient noir. Lorsque vous vous réveillez, non loin du marché de Newham, vous vous sentez faible (vous avez perdu 2 points d'ENDURANCE). Votre regard incertain croise celui d'un pauvre hère décharné qui ressemble plus à un cadavre qu'à une personne vivante. Vous vous rendez alors compte que c'est votre propre reflet sur une vitre que vous êtes en train de contempler ! C'est la Malédiction de Belthégor. Non seulement vous avez pris l'apparence de la mort, mais celle-ci exerce sur vous une étrange attirance. Chaque fois que vous aurez l'occasion de livrer un combat, vous devrez *tenter votre chance*. Si vous êtes Chanceux, vous pourrez exercer normalement votre liberté de choix. Mais si vous êtes Malchanceux, vous devrez impérativement combattre. Cochez 3 heures et retournez au [200](#).

32

Le Maître des Cadavres brandit sa lame dentelée d'un air triomphant. « Qui t'envoie, maudit fureteur ? » Il faut que vous fassiez preuve de présence d'esprit si vous voulez survivre à cette dangereuse rencontre. Allez-vous répondre que c'est :

Le Guet	Rendez-vous au 225
La Cabale du Loup-Garou	Rendez-vous au 133
Personne	Rendez-vous au 271

33

Pour atteindre le tiroir, vous devez au préalable déplacer le corps sans vie de Bennet. Mais cette tâche peu ragoûtante est le moindre de vos ennuis car, pour ouvrir le tiroir, il faut trouver l'endroit précis sur lequel on doit exercer une pression. Or, la surface de bois est parfaitement lisse et unie. Si vous avez le talent spécial de Passe-partout, rendez-vous au [189](#). Sinon, rendez-vous au [55](#).

34

Découragé, vous haussez les épaules et vous finissez par admettre qu'en effet vous en avez assez de passer votre temps à vous battre contre des ennemis supérieurs en nombre et que vous êtes prêt pour une somme aussi coquette que celle qu'on vous offre. Pendant que vous parlez, l'homme reste sans réaction, la main toujours tendue ; une fois votre discours terminé, il reprend : « Bien. Scellons donc notre contrat par une poignée de main fraternelle. » Allez-vous saisir la main de l'homme masqué (rendez-vous au [185](#)) ou trouver un prétexte pour ne pas le faire (rendez-vous au [250](#)) ?

35

Un brouillard magique qui se lève soudain vous fait sombrer dans un profond sommeil. Quand vous vous réveillez, vous êtes étendu dans une sorte de caisse qui ressemble à un cercueil. Deux panneaux amovibles, l'un au-dessus de vos genoux, l'autre sous votre cou, divisent cette caisse en trois compartiments. « Ah, enfin réveillé ! C'est Radu, mon mage, qui vous a amené ici. » Vous êtes nez à nez avec Karam Gruul ! Celui-ci désigne du menton un personnage encagoulé et poursuit : « Un compartiment qui contient six rats affamés communique avec le pied de la caisse. Si j'ouvre le pied de la caisse, les rats vont se précipiter dans l'espoir de se repaître de ta chair. Si j'ôte les deux panneaux intérieurs, ils pourront commencer leur festin en dévorant tes entrailles, avec le bout de ton nez comme dessert.

Alors je te conseille de parler ! » Si vous cédez aux terribles menaces de Gruul, rendez-vous au [234](#). Si vous lui dites que vous préférez mourir, rendez-vous au [118](#).



36

Crabb agite une clochette et attend, dans un silence béat, qu'un maître d'hôtel apporte deux portions d'épais ragoût. Vous mangez avec appétit... jusqu'au moment où vous remarquez que Crabb, lui, n'en fait rien. « Eh oui ! confirme-t-il, c'est du ragoût empoisonné. » Un sourire cruel tord ses lèvres minces. « Je ne fais qu'obéir aux ordres, comprenez-vous... les ordres du docteur! Hé, hé, hé ! » Le ricanement sardonique de Crabb vous accompagne jusque dans l'au-delà.

37

Vous montrez à ces scélérats la couleur de votre argent, mais êtes-vous sûr que votre offre soit suffisante ? Si vous avez au moins 14 Pièces d'Or dans la main, rendez-vous au [329](#). S'il y en a moins, rendez-vous au [26](#).

38

Les fossoyeurs tiennent parole : ils apparaissent un peu plus tard, une pelle sur l'épaule. Hogg vous salue et vous conduit à travers le cimetière obscur jusqu'à une tombe dépourvue d'inscription. « Ton crâne est caché dans une tombe creusée, à ce que disent les légendes, par un antique guerrier qui revient tous les cent ans. La porte du tombeau se trouve sous cette pierre

tombale - mais autant t'avertir tout de suite, ne compte pas sur nous pour descendre avec toi. On a entendu de drôle de bruits sortir de là. » Ils se mettent au travail et ne tardent pas à ménager un trou d'une largeur respectable. « Ouf ! souffle Hogg. Je ne peux pas aller plus loin. J'ai les muscles tout ankylosés. Faut qu'on se repose, mais si tu nous donnes un coup de main on ne prendra pas de retard. » Si vous empoignez une pelle, rendez-vous au 98. Si vous vous contentez de leur accorder le temps de reprendre des forces, rendez-vous au [202](#).

39

A côté des rouages du moulin, du foin et des outils (parmi lesquels il y a une hache que vous pouvez prendre si vous êtes sans arme), vous trouvez un Repas et une curieuse affichette que vous pouvez lire en regard de ce paragraphe dès maintenant ou à tout moment. Tout le monde, à Port-Noir, a eu l'occasion de voir de telles affiches, que la Fraternité Éternelle du Rose-Calice placarde à travers toute la ville. Mais personne n'a jamais fait connaissance de la Fraternité elle-même, ce qui a conduit certains à penser que toute cette affaire est une mystification. Ce qui vous intrigue, cependant, est que l'affiche mentionne la Grande Pieuvre. La Fraternité serait-elle liée d'une manière ou d'une autre à la Cabale du Loup-Garou ? La herse obstrue toujours le passage. Allez-vous donc descendre à la cave (rendez-vous au [389](#)) ou monter au grenier (rendez-vous au [201](#)) ?

40

Il semble que chaque fois que l'épée émet une lueur orangée, vous subissiez une douloureuse attaque magique, si bien que vous décidez de mettre cette chose hors d'état de nuire une fois pour toutes. Mais au moment où vous allez frapper l'épée, le bouclier cristallin émet une lueur plus vive et dévie votre coup, qui ne peut pénétrer le globe transparent. L'épée émet une lueur orangée et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Quel globe allez-vous frapper ensuite : la serrure (rendez-vous au [306](#)) ou le bouclier (rendez-vous au [366](#)) ?



A TOUS LES HABITANTS
DE
PORT NOIR

QUAND TOUJOURS VIENT CLAIR À LA LUEUR DES LAMPES,
QUI POUVENT LEUR CLARTÉ AU VOYAGEUR VENU DE LOUJANES
CONTRÉES, IL NE RESTE PLUS QUE CEUX DE L'ARGENT, ILLI
COMMÈCE AT DIS STANCES QUI, SEULS N'ONT L'ÉDENCE.
D'AUTRES, COMME LE PHÉNIX, MÉPRISENT LE SÉPENT COI
SE. MORD LA QUEUE, DONNENT NOUS CROQUER, NOUS QUI
SAVONS. AFIN QUE CE MONDE SOIT GOUVERNÉ PAR LE CŒUR
L'ESPOIR, ET LA FRATERNITÉ. LES SAGES ET LES MAGNA
NIMES, NE TIENT PAS LA GRANDE PÉDRE, MAIS ILS Y VOIENT
LA DÉPLITE DE LA TRANSCENDANCE. ILS S'APPRÉHENT À DIS
CERNER LA GRANDEUR, ET LE BONHEUR DE LA FRATE
RITÉ ÉTERNELLE DU ROSE CALICE.

39 Vous trouverez une curieuse affichette que vous pouvez lire ci-dessus dès maintenant ou à tout moment.

41

Votre proie est visiblement douée pour la dissimulation, mais vous l'êtes plus encore, ce qui vous permet de ne pas quitter ce scélérat des yeux. Allez-vous interpellé cet assassin (rendez-vous au [5](#)) ou rester à distance dans l'espoir de le suivre jusqu'à sa destination (rendez-vous au [195](#)) ?

42

Les serres fendent l'air à quelques centimètres seulement de votre visage. Avec un soupir de soulagement, vous essuyez la sueur qui vous ruisselle sur le front. Mais l'épreuve n'est pas terminée. Avec ses propres griffes, Baphet se laboure le torse, qui se couvre de plaies par lesquelles s'écoule un liquide fétide. La Grande Maîtresse fait un pas en avant, un calice d'or entre les mains. Elle se sert du récipient pour recueillir les filets répugnants qui gouttent en gargouillant, puis elle vous offre ce breuvage : « Bois ! » Allez-vous obtempérer (rendez-vous au [63](#)) ou refuser de boire comme tout votre être vous presse de le faire (rendez-vous au [333](#))?

43

Le Chasseur d'Hommes ne prend pas de gants. Il vous envoie une rude bourrade dans le dos et dirige sa double lame vers votre gorge. La mort ne semble plus qu'à quelques centimètres de votre cou quand un éclair s'abat du haut du ciel et réduit le Prédateur Obisien à l'état de boule d'étincelles. Cette bête haute sur pattes et couverte d'une peau métallique est le paratonnerre idéal ! La fortune vous sourit, aujourd'hui : vous gagnez 1 point de CHANCE. A présent, si ce n'est pas encore fait, vous pouvez aller au Temple de Belthégor (rendez-vous au [248](#)). Sinon, cochez 3 heures et retournez au [200](#).

44

« Peuh ! » crache la femme, dont l'humeur semble se dégrader soudain. « Tu me prends pour de la crotte? » siffle-t-elle avant de s'éloigner d'un air digne et d'une démarche chancelante. Vous vous mettez en quête de la Grande Pieuvre qui ne doit pas être loin, comme tout semble l'indiquer. Et c'est le cas: -Mais à une heure pareille l'établissement est fermé. (Si l'occasion de le faire vous est donnée de nouveau, vous pourrez retourner à la Grande Pieuvre, bien qu'en principe il soit interdit de visiter deux fois un même lieu.) Soudain, un cri à fendre l'âme déchire le silence de la nuit. La mendiante ! Rebroussant chemin le long du quai, vous découvrez qu'elle est la dernière victime de l'Horreur ! Ses cheveux sont devenus gris et son corps est contracté dans une contorsion de terreur. Vous avez juste le temps de voir quelque chose prendre la fuite le long d'une ruelle. Si vous voulez vous élancer à sa poursuite, rendez-vous au [357](#). Si la perspective de vous retrouver nez à nez avec l'Horreur ne vous dit rien, vous pouvez continuer votre enquête à l'asile de Craven (rendez-vous au [393](#)), rue au Malt (rendez-vous au [207](#)) ou, si vous avez une raison particulière de le faire, à la Porte Sacrée ou bien au Moulin de la Pluie et du Beau Temps.

45

Une grande Chauve-Souris vole droit vers vous ! Elle pousse un cri et laisse échapper un long filet de sang qui vous dégouline sur le visage. Tout en vous essuyant, vous voyez que la Chauve-Souris se dirige vers la porte ouverte. Allez-vous essayer de l'intercepter avant qu'elle l'atteigne (rendez-vous au [347](#)) ou la laisser partir (rendez-vous au [255](#)) ?

46

La dernière marche craque sous votre pas et déclenche un piège diabolique : une fléchette jaillit d'un orifice et se plante dans votre cou, vous injectant un poison qui congèle l'esprit. Vous arrachez aussitôt la fléchette, mais le poison se répand déjà, glacé, dans vos veines. Ce produit d'une alchimie terriblement habile a la propriété de réduire une portion de votre cerveau à l'état de glaçon. Rayez l'un de vos talents spéciaux de votre *Feuille d'Aventure* : vous ne pourrez plus vous en servir. Tenaillé par la douleur, vous gravissez la dernière marche, avançant à l'aveuglette vers la mansarde d'Entador dont vous poussez la porte d'un coup d'épaule. Rendez-vous au [87](#).

47

Quelques minutes plus tard, deux gardes trolls, en patrouille le long du corridor, butent sur votre cadavre. Ce n'est que lorsqu'ils ont surmonté leur fou rire qu'ils le ramassent et l'apportent au laboratoire de l'asile, où... votre quête prend fin.

48

Afin d'éviter aux gens de pénétrer dans les maisons où la peste a frappé, on peint une croix rouge sur la porte des maisons contaminées. A peine êtes-vous entré que vous suffoquez. Votre peau se couvre de bubons et vos yeux roulent sauvagement, en proie aux affres de l'agonie.

49

Après la fin du combat, vous vous accordez un moment de... Hé ! quel est donc ce sifflement ? Regardant à vos pieds, vous remarquez avec effroi que le sol est jonché de débris de verre. La fiole dans laquelle le Baron Mulescu était enfermé s'est brisée accidentellement pendant l'affrontement. Et, ce qui est pire, votre sang et celui de votre adversaire se sont mêlés aux cendres et les ont ramenées à la vie ! Une brume qui prend forme humaine s'épaissit et bientôt vous avez l'honneur de faire

connaissance avec le Baron Milesco, Seigneur Vampire de Vannan ! Si vous avez un Crucifix d'Argent, rendez-vous au [24](#). Sinon, rendez-vous au [136](#).

50

Courir après le Crâne ! Vous laissez cette vieillerie dans votre sac et vous escaladez l'échafaud qui supporte la guillotine. Mais à peine votre pied a-t-il quitté le sol que le Crâne se met à brailler : « LeLinceul ! Le Linceul ! » Alerté, le portier accourt aussitôt. Allez-vous tenter de rejoindre les autres visiteurs, ce qui vous donnera l'occasion d'offrir à Hollmann de lui acheter le Linceul (rendez-vous au [78](#)) ou prendre la fuite avant que Hollmann vous aperçoive ? Si vous voulez décamper et que vous ayez noté le mot « Cainam » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [295](#) ; sinon, cochez 1 heure et retournez au [200](#).

51

Le fantôme arpente la scène en méditant vos paroles. « Gruul a aussi le sang chaud. Les mensonges font naître la vanité en lui. Gruul doit devenir tout rouge à la pleine lune. Parole du Maître des Cadavres. » Vous ne pouvez croire à pareille chance : le Maître des Cadavres a fait le serment de détruire Karam Gruul ! Vous regagnez 1 point de CHANCE. Notez le mot « Esproc » sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous jetez encore un regard au fantôme mais, à l'endroit où il se trouvait, il y a maintenant un grand feu qui brûle ! Vous hâtant de sortir de la salle, vous traversez un bureau dans lequel vous remarquez un solide coffre en bois. Si vous vous arrêtez pour y jeter un coup d'oeil en dépit du feu qui fait rage, rendez-vous au [84](#). Si vous continuez à courir vers la sortie, rendez-vous au [383](#).

52

Conrad est rudement sonné - mais pour combien de temps? Prévoyant, vous le chargez de lourdes chaînes que vous trouvez dans la hutte en ruine, puis vous le poussez dans les flots du Border. Le Garde Dément soulève une épaisse gerbe d'eau et

s'enfonce dans les profondeurs vaseuses. Aucune bulle ne remonte à la surface. Conrad Zaar aurait-il enfin rejoint sa dernière demeure ? Vous reprenez votre surveillance de la Grande Pieuvre tandis que la nuit tombe. Au loin, une cloche sonne onze heures, mais vous n'avez encore rien... «A l'assassin ! A l'assassin ! Au secours ! L'Horreur ! A l'assassin ! » Les cris viennent d'hommes qui doivent être dans une rue voisine. Si vous voulez voir ce qui s'est passé, rendez-vous au [86](#). Si vous préférez continuer votre surveillance, rendez-vous au [253](#).

53

Au moment précis où vous commencez à vous dire que vous perdez votre temps, la porte qui bouge s'ouvre d'elle-même. Vous faites prudemment un pas en avant... et vous vous retrouvez au milieu de la rue Dexter, à deux kilomètres de l'endroit où vous étiez ! MawnPretoragus vous a refusé l'entrée dans son sanctuaire. Cochez 3 heures et retournez au [200](#).

54

Le sorcier assassin pousse un cri perçant en s'écrasant au sol. Avidé d'indices, vous fouillez sa tunique, dans laquelle vous trouvez un petit Joyau Trephen et une carte. Vous pouvez vous servir du joyau magique autant de fois que vous le désirez. Il faudra *tenter votre chance*. Si vous êtes Chanceux, vous récupérez 2 points d'ENDURANCE ; si vous êtes Malchanceux, le joyau disparaît et vous devez le rayer de votre *Feuille d'Aventure*. Il est impossible de faire usage du Joyau Trephen au cours d'un combat. La carte représente la région de Port-Noir. Vous remarquez que la Marque du Loup-Garou a été inscrite sur le village de Penkhull. C'est donc là-bas qu'il faut aller. Rendez-vous au [369](#).

55

Vous avez beau vous escrimer, le tiroir refuse obstinément de s'ouvrir. Si vous voulez vous servir de votre épée pour le forcer, rendez-vous au [319](#). Si vous préférez renoncer, vous pouvez aller

au secours de Bennet (rendez-vous au [12](#)) ou bien vous approcher de la fenêtre ouverte (rendez-vous au [80](#)).



56

La porte s'ouvre sur une petite pièce pleine de corps en décomposition : certains sont réduits à l'état de squelettes qui ont l'air d'avoir passé des siècles ici. Heureusement, la puanteur s'échappe en partie par un orifice ménagé dans le plafond. Soudain, la porte claque derrière vous. Vous tentez de la rouvrir, mais elle est verrouillée. Certain d'en avoir assez vu, vous forcez de nouveau la serrure et vous ressortez. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez essayer la porte à l'est (rendez-vous au [141](#)) ou la porte à l'ouest (rendez-vous au [17](#)).

57

Au moment où vous atteignez les quais de Port-Noir, le soleil apparaît à l'horizon et l'on voit vaquer des marchands, des gens de mer et des propres à rien. Dire que, la nuit, ces mêmes quais sont déserts, tant les passants redoutent de rencontrer la tristement célèbre Horreur - un démon inconnu qui fait mourir ses victimes d'effroi avant de disparaître dans les ténèbres ! La nuit a été longue, mais peut-être allez-vous pouvoir prendre un repos bien mérité à la Grande Pieuvre. Combien, parmi les mots « Darnoc », « Kehsil », « Retsam » ou « Rotkod » sont inscrits sur votre *Feuille d'Aventure* ?

Aucun

Rendez-vous au [399](#)

Un ou deux

Rendez-vous au [343](#)

Trois ou quatre

Rendez-vous au [8](#)

58

Franchissant la porte nommée Essuie-toi les Pieds, vous vous engagez dans un long corridor qui se termine sur deux portes. Le corridor est désert, si bien que vous vous dirigez vers la première porte, sur laquelle les mots « Vice-Président » sont inscrits en lettres d'or. Ouvrant la porte, vous pénétrez dans un bureau luxueux ! Le bellâtre qui est assis derrière un bureau lève les yeux vers vous. Si vous êtes déguisé en gardien, rendez-vous au [318](#). Sinon, rendez-vous au [348](#).

59

Malgré les abris providentiels derrière lesquels vous pouvez vous mettre à couvert, atteindre la tour sans vous faire remarquer ne va pas être une mince affaire. Ce n'est pas une raison pour renoncer. *Tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [103](#) ; si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [153](#).

60

Brume étrange ? Vous avez dit brume étrange ? Ce n'est tout de même pas une raison pour laisser échapper le Garde Noir ! L'épée haute, vous vous enfoncez dans ces vapeurs. *Tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [143](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [20](#).



61

Quiconque entre aux Trois Doigts Cassés a intérêt à regarder ce qui se passe dans son dos mais, à cause de Van Heldenghast, vous devez entrer : « Le Garde le plus puissant est le Crâne de



61 *Vous avisez un petit homme replet accoudé
au comptoir.*

Mora Tao. Tout ce que je sais de ce Crâne, c'est qu'il est enterré au cimetière de Meinster. Va aux Trois Doigts Cassés chercher Kilmarney et Hogg. Ces deux fossoyeurs sont les personnes les moins dignes de confiance que tu rencontreras jamais, mais ils sont les seuls à savoir où trouver le crâne. » Une fois dans cette gargote fétide, vous avisez un petit homme replet accoudé au comptoir et vous lui demandez de vous indiquer les deux pilleurs de tombe. « Dieu me damne, s'exclame-t-il, si je ne suis pas maître Hogg en personne ! Et celui-ci, ajoute-t-il en désignant le grand escogriffe qui se tient à son côté, est mon associé, maître Kilmarney. » Vous expliquez à Hogg pourquoi vous avez besoin de ses services. « C'est bien de l'honneur que vous nous faites de recourir à nos petits talents mais, vu les risques que ce damné boulot-là va faire courir à nos abatis, ça sera 3 jaunets par tête. Mais ne voyez rien là de personnel contre vous, allez. Tenez, je vous offre une lampée de ma bière Remède-de-Cheval. » Il agite sous votre nez un flacon plein d'une bière brunâtre. Allez-vous boire ce breuvage (rendez-vous au [11](#)) ou refuser poliment ce cadeau (rendez-vous au [390](#)) ?

62

Vous sortez la Sphère de votre sac et vous la lancez vers le torse de métal du Prédateur Obisien. Le verre se brise, libérant ses vapeurs mortelles... mais la créature continue d'avancer ! Toussant, crachant, hoquetant, le Chasseur d'Hommes tente de vous agripper afin de vous entraîner au milieu du nuage acide ; mais ses tentatives demeurent vaines, et bientôt son râle d'agonie résonne alentour du haut du phare de Sanger. Vous récupérez 1 point de CHANCE. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez maintenant aller au Temple de Belthégor (rendez-vous au [248](#)). Sinon, cochez 3 heures et retournez au [200](#).

63

L'odeur de la liqueur de Bephet vous retourne l'estomac, mais vous élevez le calice jusqu'à vos lèvres et vous buvez. Vous passez plusieurs secondes en proie à d'affreux tourments avant de vous rendre compte que le calice était vide ! Baphet disparaît et le Grand Maître vous reprend le calice des mains. « Le courage dont tu as fait preuve face à cette illusion prouve que tu as la force et la sagesse nécessaires pour être admis parmi les adeptes de l'Ordre Mineur du Rose-Calice. Bientôt on t'attribuera une robe et un nom confraternel. Mais maintenant, je te le demande, veux-tu franchir le voile de l'Ordre Majeur du Rose-Calice? Oseras-tu te présenter aux Chefs Inconnus dont la volonté commande la réalité? » A la seule mention du nom des Chefs Inconnus, un frisson de terreur parcourt l'assemblée, et un éclair ambigu brille dans l'œil du Grand Maître. Si vous acceptez de rejoindre l'Ordre Majeur, rendez-vous au [142](#). Si vous préférez dire que vous voudriez d'abord en savoir plus sur l'Ordre Mineur, rendez-vous au [276](#).

64

AlchamLugosh, inventeur d'une centaine de supplices mortels, vit sous la protection d'une porte magique, au bout d'une rue impossible à décrire dans le quartier de la Porte Sacrée. Vous frappez à cette porte... et vous tombez par une trappe ! Vous atterrissez huit mètres plus bas sur les froides dalles d'un puits circulaire (vous perdez 3 points d'ENDURANCE). Des échelons de fer sont fixés dans la paroi. Une poutre barre le puits à un mètre au-dessus de vous. Les restes de douze corps sont entassés sur le sol ; à chacun d'eux, il manque trois doigts à la main droite ! Soudain, la trappe se referme et un orifice s'ouvre à vos pieds, par lequel arrive de l'eau prise du Border. L'eau glaciale vous atteint déjà les chevilles. Il y a fort à parier que celui qui vous a pris au piège cherche à vous noyer ! Ce qui ne saurait manquer si vous ne trouvez pas un moyen de vous échapper. Allez-vous essayer d'atteindre la poutre (rendez-vous au [391](#)), grimper aux

échelons (rendez-vous au [140](#)) ou bien vous contenter d'attendre (rendez-vous au [6](#)) ?

65

La serrure cliquette et la porte s'ouvre. Si, pour arriver à ce résultat, vous vous êtes servi d'une Clef Rouge *et* si le mot « Rednel » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [272](#). Sinon, *tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [272](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [101](#).

66

Sans vous laisser le temps de réagir, Argolis bondit sur vous. Mais ce n'est pas seulement votre mort qui est l'objet de son désir: il y a aussi la porte ouverte de la cellule. Si vous manquez deux Assauts consécutifs, elle s'échappera. Argolis a une telle rage de vaincre qu'elle vous fera perdre 4 points d'ENDURANCE à chaque Assaut qu'elle remportera. En garde, maintenant !

ARGOLIS HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 13

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [222](#). Si Argolis s'échappe, rendez-vous au [81](#).

67

Les yeux de Gruul... ils pénètrent jusqu'au tréfonds de votre âme. Vous chancelez sur vos jambes à mesure que des mots bizarres s'insinuent dans votre esprit (retirez 5 points de la Notura de Gruul). Si vous n'avez pas la Main de Gloire, notez le mot « Rennur » sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous avez la Main de Gloire mais que le mot « Q'yann » ne figure pas sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [217](#). Si vous avez à la fois la Main de Gloire et le mot « Q'yann » sur votre *Feuille d'Aventure*, vous êtes protégé contre la magie de Gruul. Votre esprit a retrouvé toute sa clarté. Si le mot « Esproc » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [188](#). Sinon, rendez-vous au [300](#).



68

En pleine course, vous relevez la tête pour crier : « Arrêtez cette voiture immédiatement ! » Et, à votre profonde stupéfaction, le véhicule s'arrête en effet aussitôt. Le cocher semble n'avoir rien fait pour ralentir l'équipage ; parfaitement calme, il regarde droit devant lui, tandis que les chevaux piaffent d'impatience. Allez-vous vous jeter sur le cocher (rendez-vous au [115](#)), ouvrir la portière de la carriole (rendez-vous au [137](#)) ou vous éloigner de cette scène qui ne semble guère naturelle pour vous lancer à la poursuite de l'Orque Humain (rendez-vous au [41](#)) ?

69

Jetant des regards hébétés autour de vous, vous reculez devant l'Orque. « Hé ! aboie celui-ci, les Zombies font tout ce que je leur dis. » Puis il donne à une escouade de Zombies l'ordre de s'emparer de vous. Mais vous êtes trop rapide pour ces créatures moisies. Vous parvenez à vous frayer un passage vers la tour... pour vous trouver nez à nez avec encore plus de Zombies. A votre droite, cependant, s'étend un enclos dans lequel des provisions sont rassemblées. A l'autre bout, un portail s'ouvre au pied de la tour. Il n'y a personne dans l'enclos, mais quatre Zombies en gardent l'entrée. Si vous êtes en possession du Hexalpha, rendez-vous au [90](#). Sinon, vous devez affronter les quatre Zombies en même temps.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ZOMBIE	6	6
Deuxième ZOMBIE	5	7
Troisième ZOMBIE	6	5
Quatrième ZOMBIE	7	8

Si vous êtes vainqueur de ces quatre créatures, rendez-vous au [90](#).

70

Une grappe humaine se presse autour d'une table ronde à laquelle est assis un escamoteur contrefait. « C'est un jeu d'enfant, dit-il en riant. Moi, Jubar De Monto, je place cette Pièce d'Or sous l'une de mes trois timbales, je les mélange un peu, et vous n'avez plus qu'à deviner sous laquelle se trouve la Pièce d'Or. Mais je ne vais pas vous faire perdre du temps pour de la ferraille. Non, honorables coquins, posez sur la table 2 jaunets pour jouer. Si vous gagnez, vous récupérez vos 2 Pièces d'Or et 10 de plus. C'est un cadeau que je vous fais ! » Si vous voulez prouver que votre œil est plus vif que la main de Juba, notez le montant de votre mise sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [330](#). Sinon, le mieux à faire est de regagner le comptoir, où vous pouvez vous accouder seul (rendez-vous au [361](#)) ou tenter de lier conversation avec Eviron (rendez-vous au [387](#)).

71

Un coup d'oeil suffit pour voir que la gouttière est trop fragile pour supporter votre poids. Vous grimpez donc jusqu'à la fenêtre en prenant appui sur les anfractuosités du mur. Bondissant par la fenêtre, vous déboulez dans une pièce encombrée de tout un fatras d'accessoires de théâtre. Les lunes de papier crépon et les masques de cire ne vous intéressent pas, mais vous vous emparez d'un Couteau de Scène dont la lame se rétracte à l'intérieur du

manche au lieu de s'enfoncer dans la chair, déchirant une petite poche de faux sang. Sait-on jamais, jouer ce bon tour peut se révéler utile. Vous êtes encore en train de fouiller dans ce bric-à-brac quand un cri et le son discordant d'un orgue s'échappent de l'intérieur du théâtre même. Allez-vous vous diriger vers la source de cette musique (rendez-vous au [260](#)) ou repasser par la fenêtre et quitter le Rohmer pendant qu'il en est encore temps (rendez-vous au [383](#)) ?

72

Vous acceptez la chope mais vous n'y buvez pas. Au contraire, vous l'échangez discrètement contre celle de Kilmarney. Le gremlin, sans méfiance, en avale une lampée - et s'effondre d'un coup ! C'est bien ce que vous pensiez : la bière était droguée. Vous regagnez 1 [joint de CHANCE. «Oh, excuse-moi ! balbutie Hogg au moment où vous l'empoignez par le collet. C'était une idée de Kilmarney. C'est un sacré farceur. J'avais rien à voir là-dedans, parole. Tiens, je baisse nos gages jusqu'à 2 Pièces d'Or chacun. » Vous acceptez ses excuses mais vous avertissez Hogg qu'à l'avenir, au moindre écart, il aura affaire à vous. « Merci beaucoup, bafouille-t-il. Mais il nous faut tout d'abord prendre quelques dispositions, verser des pots de vin et tout ça. Alors donne-nous nos gages, et on se retrouve au cimetière dans une demi-heure ». Si vous payez Hogg, rayez 4 Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [374](#). Si vous ne voulez pas ou ne pouvez pas le payer d'avance, rendez-vous au [28](#).

73

Rue du Charretier, quai des Pêcheurs, allée du Chien, cours Wayland... vous avez beau arpenter ces voies, vous ne trouvez rien. «J'en ai assez, souffle un aubergiste. Ça fait presque une heure qu'on tourne en rond. Faut se rendre à l'évidence, l'Horreur a disparu. » Les autres se montrent tout aussi découragés et se séparent. La chasse à l'Horreur est fermée. Un type au crâne dégarni vous serre la main et vous souhaite bonne

nuit. Sa bague attire votre regard : elle est gravée du signe du Loup-Garou ! L'homme émet une toux nerveuse et s'éloigne à la hâte. Allez-vous le suivre et tenter de lui soutirer des renseignements à propos de la Cabale (rendez-vous au [131](#)) ou reprendre votre faction devant la Grande Pieuvre (rendez-vous au [362](#))?

74

En entrant dans le temple abandonné, vous trouvez le sinistre personnage qui vous attend. Mais son capuchon rabattu en arrière laisse voir un visage qui n'est pas tout à fait humain. «Tu n'as que trop importuné la Cabale ! lance la créature. Mais à présent, moi, Radu, je vais te faire rencontrer ton destin ! » Tout en parlant, Radu fait tourner trois petites boules de cristal entre ses doigts. Les boules continuent de tourner les unes autour des autres dans les airs, flottant dans votre direction ! L'une des sphères émet une lueur orangée et une étrange vague de chaleur vous envahit (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Radu éclate de rire, puis disparaît dans un nuage de fumée. Allez-vous fouiller le temple (rendez-vous au [178](#)), examiner les sphères de cristal (rendez-vous au [231](#)) ou prendre la fuite (rendez-vous au [95](#)) ?

75

Ce n'est qu'à onze heures du soir que vous regagnez l'avenue du Port. Le professeur Van Heldenghast vous félicite avec chaleur et vous sert un plantureux dîner (vous récupérez 4 points d'ENDURANCE). Pendant que vous vous restaurez, il déclare : « A minuit, ce soir, la Fraternité Éternelle du Rose-Calice, société secrète mystique, se réunit à la taverne de la Grande Pieuvre. Mais cette Fraternité n'est qu'une couverture de la Cabale. Il faut que tu surveilles la taverne et que tu voies ce que tu peux faire. Moi-même, je quitte Port-Noir, car j'ai fait pour toi tout ce qui était en mon pouvoir. Peut-être nous reverrons-nous un jour... » Vous remerciez Van Heldenghast de son aide puis vous partez pour la taverne mais, au moment où vous arrivez... « A l'assassin ! A l'aide ! L'Horreur ! A l'assassin ! » Les cris viennent d'une

ruelle voisine. Si vous vous précipitez pour voir ce qui se passe, rendez-vous au [86](#). Si vous prenez tout de suite votre faction devant la taverne, rendez-vous au [253](#).

76

Vous soulevez les rideaux juste à temps pour voir Radu tirer un levier fixé au mur. Une porte s'ouvre devant lui et le plafond de la pièce s'effondre ! Vous regardez Gruul se faire réduire en bouillie par un bloc de pierre. Mais son sang... il est vert ! Il ne s'agit pas de Karam Gruul, c'est un sosie végétal, une Mandragore ! Comme vous avez choisi de suivre le Mage, vous gagnez 1 point de CHANCE. Le Mage ! Vous vous retournez vers la porte, mais il n'est plus là. Vous vous élancez à sa suite, et vous le voyez s'échapper sur le Border à bord d'un bateau dont les rameurs sont des esclaves Zombies ! Radu se dirige vers l'endroit dont le faux Gruul avait parlé : Mort d'Espoir, lieu désolé qui s'étend à six kilomètres de là. Rendez-vous au [19](#).

77

Avec prudence, vous ôtez le verrou et vous ouvrez la porte. Quelque chose sort de la pièce en roulant et vient buter contre votre soulier. C'est une fiole de Potion Reconstituante. Vous pouvez boire cette potion à tout moment, sauf en plein combat. Quand vous la buvez, rayez-la de votre *Feuille d'Aventure* et ajouter 1 point à votre total de départ et à votre total actuel d'HABILETÉ. Vous refermez la porte derrière vous pour éviter qu'on ne remarque votre intrusion. Mais il fait absolument noir dans la pièce. Plus inquiétant encore, vous entendez quelqu'un (ou quelque chose) s'approcher de vous en traînant les pieds ! Rendez-vous au [172](#).

78

La visite se poursuit, monotone : toujours plus de monstres, plus de légendes, plus d'objets d'artisanat « authentique », le tout accompagné des exclamations de touristes qui ont tout vu, qui ont tout fait et qui ont vaincu tous les monstres. Néanmoins, tout

cela finit par prendre fin et Hollmann fait une sortie théâtrale, après une courbette cérémonieuse, pour se porter à la rencontre du groupe suivant de curieux avides d'admirer ses figures de cire. Vous le suivez pour lui dire que vous êtes désireux d'acquérir le Linceul d'Angevin. « Quoi, vous voulez dire que vous voulez acheter cette défroque ? Eh bien, mon ami, c'est comme si elle était à vous ! » Pour savoir combien de Pièces d'Or Hollmann exige en échange du Linceul, lancez un dé et ajoutez 1 au résultat. Si ce prix vous convient, rayez le nombre de Pièces d'Or correspondant de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [198](#). Si vous ne voulez pas ou ne pouvez pas payer, il ne vous reste qu'à partir. Si le mot « Cainam » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [295](#) ; sinon, cochez 1 heure et retournez au [200](#).

79

Le Crâne à la main, le guerrier d'autrefois se glisse derrière vous et se rue hors de la pièce. « Crétin ! vous lance-t-il par-dessus son épaule. Sinistre crétin ! » Vous vous élancez à sa suite mais, une fois dans le corridor, vous vous rendez compte qu'il a disparu ! C'est alors que des fissures apparaissent au plafond et que les murs commencent à trembler. Le tombeau est en train de s'effondrer ! Vous grimpez les marches quatre à quatre en direction de la sortie. Parvenu à l'air libre, un regard en arrière vous permet de constater que le tumulus est devenu une crevasse. Si le mot « Daednu » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [315](#). Sinon, cochez 3 heures et retournez au [200](#).

80

Une cordelette fixée par un grappin à l'appui de la fenêtre descend jusqu'au sol. Au bout de cette corde est suspendu un Orque Humain, assassin entièrement vêtu de noir. Il tombe souplement sur le sol et décampe. Vous vous apprêtez à suivre le même chemin que lui, mais la corde s'autodétruit sous vos yeux ! Le seul moyen de ne pas perdre la créature des yeux est de sauter

comme lui. Si tel est votre choix et si vous disposez du talent spécial de Désossé, rendez-vous au [377](#). Si vous n'avez pas ce talent spécial, *tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [377](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [252](#). Si cependant l'idée de faire un saut de douze mètres ne vous sourit guère, rendez-vous au [149](#).

81

«Celui qui touche la chaîne tant qu'elle entrave quelqu'un d'autre doit détruire ce captif après l'avoir libéré, faute de quoi il sera enchaîné à sa place. » Telle est la loi non écrite à laquelle la chaîne est soumise. A une vitesse incroyable, la chaîne vous enlace et vous assoit de force sur le fauteuil, sans écouter vos protestations. Argolis ulule, en proie à l'extase : « Je suis libre ! Libre ! A toi de connaître ce supplice ! » Vous vous tortillez en vain tandis que le siège s'enfonce dans le sol. Au contraire d'Argolis, vous ne survivrez pas longtemps dans cette atmosphère confinée.

82

L'escamoteur est habile, mais pas si habile que ça. Vous faites votre choix dès qu'il a lâché ses timbales. « Tu es sûr ? » demande Jubar, qui a cessé de sourire. Pour toute réponse, vous soulevez la timbale sous laquelle se trouve la Pièce d'Or. « Par les contorsions de Kakhabad ! hurle-t-il. Je ne peux pas le croire ! » Mais cela n'a pas d'importance qu'il le croie ou non. Un murmure d'admiration parcourt l'assistance et le vieil homme est bien obligé de vous verser vos gains. Puis il annonce d'un ton morose que la partie est terminée et il quitte la taverne en coup de vent. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* les Pièces d'Or que vous avez gagnées. Allez-vous à présent engager la conversation avec Eviron (rendez-vous au [387](#)) ou aller vous accouder seul au comptoir (rendez-vous au [361](#)) ?

83

Pendant que Radu expose les grandes lignes de son plan pour la domination du monde, vous vous approchez des deux colonnes ornementées qui supportent le balcon, à quelque trente mètres au-dessus du sol. « Regardez ! crie une femme. Le Chasseur de Primes ! » C'est Eviron qui vient de la Grande Pieuvre, et qui vous a reconnu sous votre déguisement. Des cris de haine emplissent la salle et quatre cents personnes dégainent leurs armes dans un mouvement de colère. Si vous avez le talent spécial de :

Passe-partout

Rendez-vous au [208](#)

Monte-en-l'air

Rendez-vous au [249](#)

Aucun des deux

Rendez-vous au [122](#)

84

Sans vous soucier de l'orage qui se déchaîne, vous vous approchez du coffre qui, à votre stupéfaction, n'est pas fermé. Vous l'ouvrez et la vue d'une centaine de Pièces d'Or vous charme l'œil. Malheureusement, vous serez dans l'impossibilité d'en dépenser une seule car, en traînant le coffre le long du couloir, vous vous rendez compte que les flammes vous ont cerné ! A côté de ces pièces d'un beau jaune, votre corps se ratatine et se carbonise !

85

Vous devez déployer tout votre savoir-faire pour ne pas perdre la trace des deux fossoyeurs, mais elle finit par vous conduire à une masure de la rue de la Reine. Vous enfoncez la porte d'un coup de pied. « Sacrebleu ! s'écrie Hogg en sursautant, nous sommes refaits ! » Ce n'est que trop vrai. Vous récupérez tout ce qu'ils vous avaient volé, plus 5 Pièces d'Or prélevées sur leurs petites économies. « Ne nous fais pas de mal, gémit Hogg. C'était pour rire. On peut encore t'aider à retrouver le crâne. Juste le temps

de faire quelques préparatifs. » Vous avertissez Hogg que, s'il ne se trouve pas au cimetière dans une demi-heure, sa peau ne vaudra pas cher. Vous atteignez vous-même le haut portail du cimetière de Meinster quelques minutes en avance. Si vous le désirez, mais seulement si vous avez le costume et le talent spécial appropriés, vous pouvez mettre ce temps à profit pour vous déguiser en Vampire. Rendez-vous alors au [364](#). Sinon, rendez-vous au [38](#).

86

Vous ne ralentissez pas votre course avant d'avoir atteint la rue au Crochet, où vous tombez sur un attroupement. Des commerçants, des pêcheurs et de simples badauds se précipitent pour prendre connaissance du dernier crime de l'Horreur. Un tonnelier du nom de Channing prend la situation en main. « J'ai envoyé chercher le Guet mais il faut que nous nous mettions à la recherche de l'Horreur sans attendre, avant qu'elle n'ait disparu. Nous allons nous diviser en deux groupes et ratisser tout les entrepôts. Nous avons vécu trop longtemps dans la crainte de ce démon ! » Au milieu des cris d'approbation, Channing répartit les gens en deux équipes. Vous vous agenouillez auprès de la dernière victime de l'Horreur: c'est un jeune homme à qui la terreur a donné une bizarre contorsion et qui porte au doigt une bague gravée de la marque du Loup-Garou. « N'y touchez pas avant l'arrivée du Guet ! » ordonne Channing. Puis il donne le départ aux deux équipes. Allez-vous offrir vos services pour cette recherche (rendez-vous au [345](#)), attendre que Channing soit occupé pour fouiller le corps (rendez-vous au [173](#)) ou reprendre votre veille devant la Grande Pieuvre (rendez-vous au [253](#)) ?

87

Une fois de plus, vos ennemis vous ont devancé : le corps sans vie de SilasEntador gît sur le plancher nu de sa chambre mansardée ! Vous précipitant pour examiner le corps, vous découvrez deux fines écorchures dans son cou, où perlent deux gouttelettes de poison. Vous remarquez aussi que sa main est crispée sur une



87 Le corps sans vie de Silas Entador gît sur le plancher nu de sa chambre mansardée.

feuille de papier. Quant à la chambre elle-même, les rares meubles et effets que possédait Silas ont été brisés ou dispersés. Au milieu du désordre brillent 4 Pièces d'Or que vous pouvez prendre. Et, sur la cheminée, une enveloppe scellée qui vous est adressé a été posée ! Allez-vous vous intéresser au papier que tient la main d'Entador (rendez-vous au [167](#)), à l'enveloppe à votre nom (rendez-vous au [379](#)) ou bien redescendre immédiatement l'escalier (rendez-vous au [268](#))?

88

Vous vous tournez vers Gruul... qui est en train de se transformer en quelque chose de vert et de répugnant ! Ses doigts s'allongent pour former des racines, des nervures strient sa peau et il prend la forme d'une Mandragore, créatures végétales capables de prendre l'apparence de n'importe quel être humain ! Leur seule faiblesse est qu'elles souffrent d'une peur panique du feu. La torche au poing, vous engagez le combat.

MANDRAGORE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, vous vous lancez à la poursuite de Radu, que vous voyez s'échapper sur le Border à bord d'un bateau dont les rameurs sont des esclaves Zombies ! Radu se dirige vers l'endroit dont le faux Gruul avait parlé : Mort d'Espoir, lieu désolé qui s'étend à six kilomètres de là. Rendez-vous au [19](#).

89

Tandis que l'eau emplit la carriole, vous tambourinez sur les vitres et vous labourez les portières de coups de pied, mais en vain. Quel triste spectacle que de voir monter inexorablement cette eau dans laquelle vous allez vous noyer...

90

Écartant encore un Zombie de votre passage, vous vous engouffrez dans l'enclos en claquant le portail derrière vous. Mais les gardiens ne s'avouent pas encore vaincus. A coups de fouet, ils mettent les hordes de morts vivants en ligne et les lancent à votre poursuite. Si vous avez le talent spécial de Passepartout, rendez-vous au [325](#). Sinon, rendez-vous au [153](#).

91

Glissant entre les doigts de vos adversaires, vous escaladez l'obélisque avec agilité en prenant appui sur les prises usées. Vous espérez vous débarrasser du Prédateur, mais celui-ci bondit à votre suite. Sa peau métallique est presque impénétrable, si bien que vos Assauts victorieux ne servent qu'à vous protéger de ses coups (c'est pourquoi la créature n'a pas de total d'ENDURANCE). En revanche, si vous perdez un Assaut, les lames qu'il porte aux poignets vous font perdre 3 points d'ENDURANCE. Si vous avez le talent spécial de Combattant, vous pouvez profiter au mieux des avantages du terrain : vous gagnez 2 points d'HABILETÉ pour la durée du combat.

PRÉDATEUR OBISIEN HABILETÉ : 11

Au bout de deux Assauts, rendez-vous au [43](#).

92

A l'extérieur, une femme à la tenue excentrique vous rejoint et vous saisit la manche. Elle vous scrute à travers un monocle. « Est-ce que tu te rends compte de ce que tu as fait en venant ici ? gronde-t-elle. Nous sommes tous deux en danger maintenant. Mais à deux, nous avons plus de chances d'échapper aux griffes de Gruul. Suis-moi ! » Elle lève sa canne en direction de l'avenue du Port. Si vous acceptez de suivre cette folle, rendez-vous au [200](#). Si, craignant que ce ne soit encore un agent de Gruul, vous préférez passer à l'attaque, rendez-vous au [392](#).

93

Vous arrivez à temps au Moulin de la Pluie et du Beau Temps, tour massive qui se dresse au sommet d'un mamelon. Elle domine une misérable bourgade qui s'étend au sud de la ville. A part les ailes qui grincent au vent nocturne, il règne un grand calme. Vous grimpez jusqu'à la porte et vous tournez le bouton. La porte s'ouvre et vous entrez. Il n'y a qu'une seule pièce, encombrée de bottes de paille, d'instruments agricoles et des engrenages du moulin. Une échelle, dressée le long d'un mur, conduit au grenier, juste sous le toit et, à proximité, une trappe fermée donne accès à la cave. La pièce est chichement éclairée par une lanterne suspendue au plafond, mais vous ne voyez pas trace de Conrad Zaar. Clang ! Pivotant sur les talons, vous constatez qu'une herse s'est abaissée de manière à obstruer la porte : vous êtes pris au piège ! Cela ne diminue pas votre détermination à savoir si Zaar est un traître et, si oui, au profit de qui il trahit. Vous pouvez commencer vos recherches par :

Le rez-de-chaussée

Rendez-vous au [39](#)

Le grenier

Rendez-vous au [201](#)

La cave

Rendez-vous au [389](#)

94

Décidé à faire la lumière sur la mort de Bennet, vous fouillez la tunique crasseuse de l'assassin. Vous mettez la main sur 3 Pièces d'Or et une Sphère Alchimique. Quand on la lance, cette boule de verre se brise, libérant un nuage de gaz mortel qui, s'il se répandait dans un espace confiné, causerait aussi votre propre mort. Vous pouvez prendre les Pièces d'Or et la Sphère Alchimique (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). Si vous voulez explorer le reste du théâtre, rendez-vous au [3](#). Si vous préférez partir, rendez-vous au [383](#).

95

Lorsque vous êtes entré dans le temple, la porte s'est ouverte sans difficulté. Maintenant, elle reste obstinément fermée, bien qu'il n'y ait pas trace de verrou. Vous envoyez quelques coups de pied dans le panneau mais le bois n'émet pas le moindre craquement. Aucun doute, vous êtes pris au piège. Vous vous grattez la tête, perplexe, quand une étrange vague de chaleur vous envahit le corps (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Si vous voulez fouiller le temple, rendez-vous au [178](#). Si vous préférez étudier les sphères qui flottent dans les airs, rendez-vous au [231](#).

96

Vous vous faufilez jusqu'à la taverne et vous ouvrez subrepticement la porte. Personne ! Soudain, vous apercevez du coin de l'œil un panneau secret qui se referme. En même temps, la lanterne murale la plus proche se relève avec un bruit sec. Vous vous approchez de la lanterne et, quand vous l'abaissez, les panneaux se rouvrent sur un long couloir sombre. Vous Marquez un temps d'arrêt avant d'avancer. Les panneaux se referment derrière vous. Si vous avez le talent spécial de Pas-de-loup, rendez-vous au [230](#). Sinon, *tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [230](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [35](#).

97

Heureux d'être encore en vie, vous vous extirpez de ce satané puits et vous enfoncez le porte de Lugosh. Malheureusement, il semble que l'oiseau se soit envolé : la maison est entièrement vide. Tout cela était un attrape-nigaud d'un bout à l'autre. Après une pareille déconfiture, il faut changer de méthode. Vous pouvez aller à :

L'asile Craven

Rendez-vous au [393](#)

La Grande Pieuvre

Rendez-vous au [57](#)

La rue au Malt

Rendez-vous au [207](#)

98

Vous quittez les deux scélérats des yeux un instant et... boing ! Hogg vous assomme d'un coup de pelle bien placé sur la nuque. Vous dégringolez au fond de la fosse. Lancez un dé et déduisez le résultat de votre total d'ENDURANCE. Puis lancez trois dés. Si le total est alors inférieur ou égal à ce total d'ENDURANCE, rendez-vous au [123](#) ; sinon, rendez-vous au [338](#).

99

Trois jours s'écourent. Trois jours de voyage sans répit, trois jours d'hostilité de Gruul, trois jours tourmenté par la faim et la soif... Mais vous finissez par atteindre la porte orientale de Lendel la Royale, capitale de Gallantaria. A bout de forces, vous tombez dans les bras des gardes de la ville sortis à votre rencontre. Le mois suivant, Karam Gruul doit passer en jugement devant le Conseil Exécutif et les notables de Femphrey, de Brice et des Royaumes du Nord. La liste des crimes de Gruul est interminable et le verdict est unanime : il est coupable ! Gruul finira ses jours en prison. Il ne faut pas que les gens pensent que de tels crimes peuvent rester impunis, même s'ils ont été commis il y a fort longtemps. En quittant la Chambre du Conseil, Gruul vous lance un dernier regard torve. Vous haussez les épaules. Certes, vous avez commis de regrettables excès en tant qu'Arpenteur de Lune, mais l'essentiel est que vous l'avez empêché de causer la ruine de milliers d'autres vies. Le roi de Gallantaria se tourne vers vous et vous demande si vous aimeriez commander l'armée qui va retourner à Mort d'Espoir. Vous refusez : la Cabale a déjà été défaite, la tour n'est plus qu'un bâtiment vide, et vous avez vu assez de sang versé pour toute votre vie. Cette nuit-là, vous quittez la ville pour rejoindre votre famille à Narbury. Pour vous, la guerre est enfin finie.

100

Faisant demi-tour par le corridor, vous suivez la Chauve-Souris qui vole à tire-d'aile vers la porte nord. On croirait qu'elle va s'écraser contre la porte, mais non : le battant s'ouvre d'un coup. Vous la suivez... dans une pièce jonchée de squelettes ! La porte se referme derrière vous, et la Chauve-Souris s'échappe par un orifice d'aération ménagé dans le plafond. Vous essayez bien d'ouvrir la lourde porte, mais elle est verrouillée. Cette satanée Chauve-Souris et votre maudite curiosité vous ont fait tomber dans un piège grossier ! Vous entendez tout à coup des pas dans le corridor. Quelqu'un ouvre la porte est ! Si vous avez le talent spécial de Passe-partout, vous pouvez ouvrir la porte et vous lancer à la poursuite de cette personne (rendez-vous au [238](#)). Si vous avez le talent spécial de Monte-en-l'air, rendez-vous au [226](#). Si vous n'avez aucun de ces talents spéciaux, vous êtes condamné à mourir d'inanition parmi des compagnons de misère bien peu bavards...

101

Sans crier gare, le sol se dérobe sous vos pieds et vous êtes précipité dans un bassin de liquide chimique. La trappe se referme au-dessus de votre tête et vous êtes plongé dans une obscurité absolue. Qu'est-ce que c'est que ce liquide ? Qu'est-ce qui vous arrive? Vos doigts enflent, vos membres gonflent, votre corps se dilate, votre tête aussi, et vous finissez par exploser !



102

Les timbales se déplacent à vive allure. Vous tentez en vain de suivre les mains de Jubar qui cessent enfin leur ballet effréné. L'escamoteur se cale dans son siège et vous lance : « Alors, laquelle est-ce ? » Vous désignez une timbale. Il la retourne, mais il n'y a rien dessous. Rayez de votre *Feuille d'Aventure* les Pièces d'Or que vous perdez. « Ne t'en fais pas, dit Jubar d'un air indulgent. Essaie encore un coup. La chance peut tourner. » Si vous voulez suivre ce conseil, retournez au [330](#). Sinon, le mieux à faire est de vous accouder au comptoir où vous pouvez rester seul (rendez-vous au [361](#)) ou engager la conversation avec Eviron (rendez-vous au [387](#)).

103

Sous le couvert des tranchées et des parapets, vous progressez discrètement, mais vous finissez par arriver à l'orée d'un espace découvert. A votre droite, cependant, s'étend un enclos dans lequel sont rassemblés des outils. A l'autre bout, un portail s'ouvre au pied de la tour. Il n'y a personne dans l'enclos, mais un esclave Zombie en garde l'entrée. Si vous êtes en possession du Hexalpha, rendez-vous au [90](#). Sinon, vous devez vous défendre.

ZOMBIE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si vous avez raison de votre adversaire en trois Assauts ou moins, rendez-vous au [90](#). Si vous n'êtes pas vainqueur dans ce délai, rendez-vous au [153](#).

104

Brandissant sa dague d'os, le Maître des Cadavres ordonne à ses serviteurs de se jeter sur vous, et bientôt vous succombez sous une avalanche de bestioles tièdes. A cause de cette gêne répugnante, vous perdez 1 point d'HABILITÉ pour la durée du combat. De plus, les rats ne manquent pas une occasion de planter leurs dents dans votre chair ; au début de chaque Assaut, vous perdez ainsi 1 point d'ENDURANCE. Enfin, la seule vue du

107

Vous tendez une main suppliante et vous conjurez Furneaux d'écouter votre récit. Mais les Chevaliers du Guet continuent de marcher vers vous. A leurs yeux, la situation est lumineuse. Et les paroles de Bennet vous ont appris qu'aucun des Chevaliers du Guet ne connaissait votre identité ni votre présence. Pour eux, vous n'êtes qu'un intrus. Si vous avez le talent spécial de Je-sais-tout, rendez-vous au [360](#). Sinon, rendez-vous au [223](#).

108

Indifférent à la rumeur du quai en pleine activité, vous sombrez dans un profond sommeil (vous récupérez 4 points d'ENDURANCE). Vous vous réveillez au début de l'après-midi - juste à temps pour voir une silhouette louche s'éclipser en hâte de la Grande Pieuvre. L'individu est enveloppé dans un large manteau gris qui porte, brodé sur l'épaule, la marque du Loup-Garou ! Si vous voulez suivre cette ombre mystérieuse, rendez-vous au [139](#). Dans le cas contraire, si le mot « Cainam » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [251](#) ; sinon, rendez-vous au [277](#).

109

Kiennar se montre intraitable : « Paie, ou fiche le camp ». Si vous avez le talent spécial de Doigts-de-fée et le Crâne de Mora Tao, rendez-vous au [288](#). Si vous avez le talent spécial de Doigts-de-fée mais pas le Crâne, rendez-vous au [235](#). Si vous n'avez pas ce talent spécial, vous avez le choix entre tenter de vous emparer du sang par la force (rendez-vous au [367](#)) ou quitter la boutique (cochez 1 heure et retournez au [200](#)).

110

Désireux d'en finir avec cette besogne sordide, vous n'êtes pas long à trouver la Main de Bois : elle est solidement ligaturée au poignet d'un des morts. Vous dénouez les lanières de cuir et vous fourrez la Main dans votre sac. Selon les dires de Van Heldenghast, vous devez maintenant la porter à MawnPrétoragus qui lui fera subir un traitement magique. Mais le temps est compté. Peut-être la Main suffira-t-elle à conjurer les pouvoirs magiques de Gruul. Si vous voulez aller à la maison duNécromancien, rendez-vous au [344](#). Si vous préférez partir à la recherche des autres objets, cochez 1 heure et retournez au [200](#).

111

Dans un effort qui vous arrache un grondement, vous expédiez une pesante botte de foin par-dessus le sommet de l'échelle. Dans sa chute, elle rebondit en plein sur le crâne de Conrad, ce qui ne ralentit pas son ascension. Il faut que vous agissiez avant que la panique ne vous paralyse. Qu'allez-vous faire ?

Le frapper sur la têteavec la lanterne Rendez-vous au [214](#)

Le frapper avec la fourche Rendez-vous au [4](#)

L'attendre de pied ferme Rendez-vous au [350](#)

Tenter de fuir Rendez-vous au [265](#)

112

Vous vous ruez à l'assaut, mais le Prédateur Obi-sien fait un bond de côté et lance ses mains puissantes vers vous. *Tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [138](#). si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [182](#).

113

Maître Hogg brandit son épée d'une façon menaçante, secoue la tête et gronde : « Je ne pense pas que c'était ça que vous vouliez dire. » Il fait un pas en avant tandis que Maître Kilmarney dégaine à son tour et cherche à vous prendre à revers. Vous devez les combattre tous les deux à la fois.

HABILETÉ ENDURANCE

HOGG	6	9
KILMARNEY	7	10

A l'issue de deux Assauts, rendez-vous au [285](#).

114

La porte s'ouvre sur une vaste salle dans laquelle se tient Radu, qui s'adresse à la Cabale au grand complet ! Le Mage les harangue du haut d'une chaire dressée à l'autre bout de la pièce, si bien que personne ne s'aperçoit que vous assistez à la séance. « Vous êtes ici pour assister à l'accomplissement du Grand Dessen. Grâce à la science mystique de la Notura, notre maître a inventé le Projecteur Aérien. » Il désigne un bidule posé à côté de lui. « Grâce à ceci, nous sommes en mesure de faire pleuvoir la mort sur la contrée de notre choix. Et nous allons commencer par détruire toute trace de vie à Lendel la Royale. » Un tonnerre d'applaudissements éclate. Vous devez trouver un moyen d'empêcher Radu de se servir du Projecteur Aérien ! Si vous êtes déguisé en Orque ou en Zombie, rendez-vous au [83](#). Si vous êtes en possession d'une Sphère Alchimique, rendez-vous au [304](#). Dans les autres cas, rendez-vous au [237](#).



115

L'épée haute, vous vous jetez sur le cocher de l'attelage, qui n'offre aucune résistance, et c'est seulement lorsque sa carcasse tombe sur le sol que vous commencez à comprendre. Car, sous la cape et le chapeau, tout ce que vous trouvez, c'est un mannequin pantelant fait de boudins de tissu bourrés de paille ! Vous êtes encore tout désarmé quand la carriole se remet en route. Allez-vous monter sur le siège du cocher et saisir les rênes (rendez-vous au [211](#)), vous hisser prestement à l'intérieur (rendez-vous au [137](#)) ou laisser partir cette carriole énigmatique afin de reprendre la poursuite de l'assassin (rendez-vous au [328](#)) ?

116

Vous criez d'un air de défi : « Tu ne m'auras pas vivant ! » Puis vous vous plongez le Couteau de Scène dans le cœur et vous vous effondrez sur le sol dans un torrent de sang factice. Votre ruse réussit parfaitement ! La Grande Maîtresse ordonne à deux hommes de vous ramener dans la taverne. En chemin, l'un d'eux murmure : « La Grande Maîtresse va parler de cette pantalonnade aux Chefs Secrets. » « Laisse-la faire ! souffle l'autre. Tu ne voudrais pas me faire aller à Penkhull, vu ce qui se passe là-bas. Ils disent que tout ce qu'il y a à faire, c'est de sonner la cloche. Eh bien, qu'ils la fassent sonner eux-mêmes ! Merci bien, je reste à Port-Noir. » Sûrs qu'il n'y a personne dans les parages, les hommes vous traînent hors de la taverne et abandonnent votre corps dans une ruelle. Une fois qu'ils sont repartis, vous vous relevez. Grâce au bavardage de ces membres du Rose-Calice, vous savez que vous devez aller au village de Penkhull. Rendez-vous au [369](#).

De l'autre côté du portail s'étend le paisible cimetière dans lequel la plupart des pensionnaires de l'asile reposent pour l'éternité. Comme tout ce que vous avez vu ici, le cimetière est en piteux état. Pire encore, un fantôme voltige au-dessus d'une tombe ! Vous rendant compte qu'il ne vous veut aucun mal, vous l'écoutez proférer d'une voix qui vous glace jusqu'à la moelle: «Venge le mooort... Libère les fooous. » Puis il s'évanouit. Cet avis vous fait regagner 1 point de CHANCE. Si vous savez déjà où sont les pensionnaires, vous pouvez aller les délivrer sans plus tarder (notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous les avez libérés). Puis, que vous les ayez libérés ou non, retournez à la Grand-Salle et choisissez une porte que vous n'avez pas encore essayé d'ouvrir :

Ouaf-ouaf	Rendez-vous au 220
Nosh	Rendez-vous au 275
Gros Gnon	Rendez-vous au 287
Essuie-toi les Pieds	Rendez-vous au 58

« Tes désirs sont des ordres », ricane Gruul. Il ôte alors le premier des deux panneaux. Vous criez en sentant les rats vous grimper sur le torse. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Gruul se tourne vers son aide : « Radu, note que ce pauvre insensé refuse obstinément de voir la réalité en face. » Puis il se retourne vers vous, une lueur de cruauté dans le regard : « Veux-tu prouver à Radu que je me suis trompé dans mes conclusions (rendez-vous au [275](#)), ou faut-il que je retire le premier panneau (rendez-vous au [129](#))? »

119

Vous êtes presque sur la silhouette quand celle-ci se couvre d'étincelles crépitantes. La robe de soie et le masque brûlent, laissant apparaître un automate de métal ! Si vous vous êtes servi du talent spécial de Combattant, vous interrompez brutalement votre course. Si vous vous êtes servi du talent spécial de Désossé, vous prenez conscience trop tard de la nature de ce personnage ; votre seule chance est de vous jeter sur le côté, hors d'atteinte de cette créature redoutable. *Tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, vous faites un roulé-boulé qui vous laisse tout étourdi (lancez un dé et déduisez le résultat de votre total d'ENDURANCE). Si vous êtes Malchanceux, lancez deux dés et déduisez le résultat de votre total d'ENDURANCE. La voix démoniaque de Karam Gruul résonne à travers les lèvres closes de l'automate : « Meurs, misérable, meuuurs ! » Encore tout étourdi, vous faites demi-tour à toutes jambes dans la ruelle. Rendez-vous au [399](#).

120

Dès qu'ils voient que vous n'avez nullement l'intention de bouger, les brutes resserrent le cercle autour de vous. Puis ils vous rossent d'importance (vous perdez 2 points d'ENDURANCE), vous volent votre or (rayez toutes les Pièces d'Or que vous aviez sur votre *Feuille d'Aventure*) et vous expédient hors de la taverne. Une femme bizarrement accoutrée se précipite à votre secours et vous aide à vous remettre sur pied. Elle vous examine à travers son monocle. « Bon, rien de cassé. Allons, suivez-moi, jeune écervelé. Toute la Cabale doit déjà être à vos trousses. Nous allons leur échapper ensemble. » Elle lève sa canne dans la direction de l'avenue du Port. Allez-vous la suivre (rendez-vous au [200](#)) ou vous jeter sur elle avant qu'elle vous ait attiré dans un piège (rendez-vous au [392](#)) ?

121

Au moment où vous faites demi-tour, le Maître des Cadavres hurle : « En avant, mes petits ! Voici de la viande fraîche pour vous ! » Les rats descendent de la scène et se précipitent en rangs serrés sur vos talons. Lancez un dé pour savoir combien de rats réussissent à vous mordre avant que vous soyez en sûreté hors du théâtre ; vous perdez 2 points d'ENDURANCE par morsure. D'autre part, inscrivez le mot « Retsam » sur votre *Feuille d'Aventure*. Une fois hors du Rohmer, vous courez à perdre haleine en jurant de ne plus jamais y remettre les pieds. Il est temps à présent de vous mettre en chasse. Allez-vous commencer vos recherches par l'asile de Craven (rendez-vous au [393](#)), la Grande Pieuvre (rendez-vous au [57](#)), la rue au Malt (rendez-vous au [207](#)) ou bien, si vous avez une raison particulière de le faire, par la Porte Sacrée ou le Moulin de la Pluie et du Beau Temps ?

122

Trop tard ! Vos ennemis sont sur vous ! Les membres de la Cabale s'emparent de vous et vous conduisent au balcon, où vous goûtez le privilège unique d'être la première victime du Projecteur Aérien.

123

Les fossoyeurs se rendent compte que vous êtes toujours en état de les étriller, aussi prennent-ils le parti de fuir. Vous êtes sur le point de leur donner la chasse quand vous apercevez une dalle de pierre au fond de la fosse. Ces sacripants avaient fini le travail ! Soulevant la dalle, vous descendez un escalier et une odeur nauséabonde monte à votre rencontre. Sans en tenir compte, vous vous engagez dans un couloir qui, comme vous le voyez à la faible lumière qui descend par la fosse, se termine par trois portes. Un courant d'air passe sous la porte nord, tandis qu'un petit couinement se fait entendre derrière la porte ouest. Laquelle allez-vous franchir ?

La porte nord	Rendez-vous au 386
La porte est	Rendez-vous au 141
La porte ouest	Rendez-vous au 17

124

Ayant dispersé Furneaux et ses hommes, décision regrettable, vous redescendez quatre à quatre les marches du petit escalier en spirale pour ressortir de la tour. Maintenant, avec le Guet à vos trousses, vous êtes vraiment livré à vous-même. Ne voyant personne au pied de la tour, vous décidez de vous mettre en chasse sans tarder. En raison de l'heure tardive, un calme inquiétant règne dans les rues. Allez-vous commencer vos recherches par l'asile de Craven (rendez-vous au [393](#)), la Grande Pieuvre (rendez-vous au [23](#)), la rue au Malt (rendez-vous au [207](#)) ou bien, si vous avez une raison particulière de le faire, par la Porte Sacrée ou le Moulin de la Pluie et du Beau Temps ?

125

Il n'y a rien d'intéressant dans le temple lui-même, mais vous découvrez une porte secrète près de l'endroit où Radu a disparu dans un nuage de fumée. Voilà qui éclaire les pouvoirs du Mage d'un jour nouveau ! Cette porte s'ouvre sur un sentier boueux à l'arrière du temple. Des traces de pas dans la boue vous conduisent à la rue Berman, où les pavés rendent la piste difficile à suivre. Si vous avez le talent spécial de Renifleur et si vous voulez suivre cette piste, rendez-vous au [35](#). Si vous n'avez pas ce talent spécial, il ne vous reste qu'à retourner à la Grande Pieuvre. Si le mot « Cainam » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [251](#) ; sinon, rendez-vous au [277](#).

126

Se reculant hors de portée des coups qui pleuvent sur elle, la femme lève vers vous ses mains implorantes : « Sois raisonnable ! hurle-t-elle. Je comprends que tu aies peur, mais je t'assure que je n'ai rien à voir avec la Cabale. Et même, ils ont plus peur de moi que de toi. Alors mettons un terme à cette situation ridicule avant que tout ne soit fichu. Si vous voulez vous rendre à ses raisons et la suivre vers l'avenue du Port, rendez-vous au [200](#). Si vous préférez donner le coup de grâce, rendez-vous au [282](#).

127

En prenant garde aux vers affamés qui grouillent sur le corps d'Argolis, vous traînez son cadavre putréfié au bord du précipice et vous le poussez dans le vide. Presque aussitôt, des nuages de fumée entrent en tournoyant dans la pièce et le sol se met à trembler quand les parois du puits se referment. Le Démothrax n'est plus. Notez la Chaîne d'Argolis sur votre *Feuille d'Aventure*. Au début de tout combat, vous pourrez vous en servir pour frapper n'importe quel autre adversaire que Gruul. Rayez-la alors de votre *Feuille d'Aventure* et faites comme si vous aviez remporté la victoire. Pour le moment, cochez 2 heures et retournez au [200](#).

128

Vous bafouillez lamentablement : « Euh... Eh bien... Je me demandais si vous n'aviez besoin de rien, monsieur?» Crabb bondit sur ses pieds et aboie : « Gardes ! » Avant que vous n'ayez pu faire un geste, quatre gardes Trolls font irruption et s'emparent de vous. Ils vous entraînent jusqu'à une pièce où règne une obscurité totale et vous y enferment. Vous vous croyez d'abord seul, mais vous entendez un bruit de pas mal assurés se rapprocher de vous. Rendez-vous au [172](#).

129

Grinçant des dents, vous grondez : « Démon ! Pourquoi n'es-tu pas là-dedans, à nourrir tes semblables ? » Gruul se raidit d'un coup. « Radu ! appelle-t-il. Le Chasseur de Primes est pressé de connaître la mort. Je te charge de faire les présentations, car les Chefs Secrets sont attendus au village. » Le Mage ôte le dernier panneau, puis il quitte la pièce sur les pas de son maître. Vous avez une vue en gros plan sur une mâchoire de rat grande ouverte ! Si vous avez le talent spécial de Doigts-de-fée, rendez-vous au [181](#). Sinon... il n'y a pas d'autre issue au piège diabolique de Gruul et votre aventure prend fin.

130

Vous vous joignez à une visite de l'exposition dont le guide est Gustave Hollmann en personne. Malheureusement, il semble avoir connu des jours meilleurs : son boniment n'est guère convaincant. Les pièces de son musée ne sont plus, elles non plus, de toute première jeunesse, malgré les couleurs dont on les a peinturlurées. Mais tous les visiteurs semblent contents. L'un d'eux en particulier a à cœur d'épater sa femme : « Tu vois ce vampire ? Peuh ! Je te lui limerais les crocs comme un rien ! » Enfin vous arrivez au Linceul d'Angevin, dont l'étoffe blanche pend du haut d'une guillotine de six mètres de haut. Hollmann lui-même semble ne pas croire à l'histoire qu'il raconte : « Ce Linceul fut un linceul ordinaire, qui servit à envelopper le corps décapité d'un Nécrophage de la cité disparue d'Angevin. Il est à présent doué de pouvoirs miraculeux... La visite continue. » Allez-vous suivre Hollmann et lui offrir de lui acheter le Linceul à la fin de la visite (rendez-vous au [78](#)) ou rester en arrière et tenter de le voler (rendez-vous au [154](#)) ?

131

Vous suivez l'homme dans une rue déserte, où vous l'empoignez. Vous le plaquez contre le mur et lui enjoignez de dire tout ce qu'il sait de la Cabale. « Ne me faites pas de mal, sanglote-t-il. Le chef est attendu à une réunion à la Grande Pieuvre dans trois heures. Si vous y allez avant, ils le sauront, et ils préviendront le chef de ne pas venir. Le... » D'un coup d'œil par-dessus votre épaule, il a aperçu deux Chevaliers du Guet qui déambulent dans votre direction. « Belle soirée, messieurs, n'est-ce pas ? » lance-t-il en échappant à votre étreinte pour aller à leur rencontre. Zut ! Et ce membre de la Cabale vous nargue. Il est évident qu'il vous faut retourner à la Grande Pieuvre. Mais allez-vous le faire tout de suite (rendez-vous au [362](#)) ou dans trois heures (rendez-vous au [8](#)) ?

132

Vous ne pouvez pas ne pas remarquer toutes les empreintes fraîches qui sont concentrées devant le portail de gauche. C'est par là que la Cabale a dû passer. Allez-vous suivre ces empreintes (rendez-vous au [114](#)) ou opter pour le portail de droite (rendez-vous au [199](#)) ?

133

Un plan audacieux germe dans votre esprit. L'expérience vous a enseigné qu'il faut retourner la ruse de l'ennemi contre lui-même. Vous déclarez donc que c'est la Cabale qui vous envoie pour veiller sur lui, le Maître des Cadavres. Vous ajoutez que le capitaine du Guet, Bennet, est toujours en vie, et que vous et le défunt Orque Humain travailliez pour Karam Gruul seul. Vous continuez : « Gruul a si peur de toi qu'il charge ses hommes d'endormir ta méfiance pendant qu'il cherche un moyen de te détruire. » « Détruire le Maître des Cadavres ? » grommelle le démon. Comme tous les serviteurs du Chaos, il est enclin à voir la trahison partout. Ce qui ne veut pas dire qu'il est

complètement idiot. Si vous avez le talent spécial de Je-sais-tout, rendez-vous au [51](#). Sinon, rendez-vous au [225](#).

134

Est-ce parce que vous vous défiez de MawnPétroragus que vous le suivez par la Porte de l'Au-Delà ? Si c'est le cas, votre défiance est déplacée, car ses avertissements étaient fondés. Il avait l'intention de protéger votre esprit mortel des abominations de l'autre monde auxquelles on s'expose en franchissant cette porte, là où il va pour accomplir ses ténébreux rituels. A l'instant où vous pénétrez dans la Folie Nécrologique de Q'yann, votre esprit chavire et vous perdez définitivement la raison.

135

Quelqu'un vous donne une tape sur l'épaule. Vous vous retournez, pour apercevoir un Elfe Noir : cette cité vous réservera donc toujours des surprises ? Ces êtres ne se rencontrent généralement que dans des villes souterraines et reculées. Ils haïssent les habitants de la surface. En tout cas il y en a un (celui qui se tient devant vous) qui fréquente les bars. Ce personnage émacié, aux cheveux longs et à la peau noir de jais, est sanglé dans une armure guillochée de motifs elfiques et une longue dague pend à sa ceinture. « Laisse-moi t'offrir un verre, dit-il sans crainte d'être entendu. Il faut qu'on cause de Karam Gruul ». Qu'allez-vous faire ?

Lui répondre Rendez-vous au [157](#)

L'éconduire Rendez-vous au [192](#)

Lui sauter à la gorge Rendez-vous au [212](#)

136

Le tout-puissant Seigneur Vampire a soif de sang et il n'a pas de temps à perdre en combats ridicules. Il fixe sur vous ses yeux rouges et tente de vous hypnotiser. *Tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [187](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [209](#).

137

Vous n'êtes pas plus tôt dans l'étroit réceptacle que la portière claque et qu'une voix désincarnée résonne. « J'espère que tu apprécies la petite promenade que j'avais préparée à ton intention. Je m'attendais à un choix plus judicieux de la part de Bennet. Dommage qu'il faille arrêter le jeu si vite. Adieu, jeune imprudent ! » Votre trajet cahoteux et effréné prend fin au milieu d'une belle gerbe d'eau : la carriole vient de plonger dans un profond cours d'eau ! Vous allez d'une portière à l'autre, mais elles sont solidement closes, et les vitres opaques sont incassables. Vous parvenez à en abaisser une, mais tout ce que vous y gagnez est de laisser entrer un torrent d'eau saumâtre. Celle dans laquelle vous allez vous noyer si vous ne trouvez pas le moyen de vous extirper d'ici ! Si vous avez le talent spécial de Doigts-de-fée, rendez-vous au [180](#). Sinon, rendez-vous au [89](#).

138

Le saut que vous faites pour échapper au Prédateur Obisien ressemble à une chute. Comme la créature a roulé en même temps que vous, vous ne pouvez éviter le combat. Les lames dentées qu'elle porte aux poignets provoquent de redoutables blessures : chaque fois que vous perdez un Assaut, cela vous coûte 3 points d'ENDURANCE. Maintenant, défendez-vous !

PRÉDATEUROBISIEN HABILITÉ : 1 1 ENDURANCE : 1 1

Si vous remportez un Assaut, rendez-vous au [299](#).

139

Le personnage encapuchonné vous guide à travers la foule compacte du marché aux poissons de Muddslamp jusqu'à un temple abandonné, à un jet de pierre du pont d'Angmellyn. Les fenêtres du petit bâtiment sont murées, mais la seule entrée, une porte de bois vermoulue, semble ouverte. Votre mystérieux guide la pousse et vous vous apprêtez à le suivre quand un fourmillement vous parcourt l'échiné. Si vous êtes décidé à entrer dans le temple, rendez-vous au [74](#). Sinon, vous devez retourner à la Grande Pieuvre. Si le mot « Cainam » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [251](#). Sinon, rendez-vous au [277](#).

140

A peine touchés, les échelons se détachent du mur et tombent dans l'eau. Vous éprouvez les autres, et vous vous apercevez que tous les échelons inférieurs ont été sabotés. Mais ceux qui sont au-dessus de la poutre semblent intacts. Si vous avez le talent spécial de Monte-en-l'air, rendez-vous au [256](#). Si vous n'avez pas ce talent spécial, vous avez le choix entre vous hisser sur la poutre (rendez-vous au [391](#)) ou attendre sans rien faire tandis que le niveau de l'eau monte (rendez-vous au [170](#)).

141

Vous pénétrez dans un vaste caveau au milieu duquel le Crâne de Mora Tao trône sur un piédestal de marbre. Vous frissonnez. Le crâne a les dents aiguës, la mâchoire du bas manque et les orbites sont terriblement ténébreuses. Il est effrayant d'imaginer à quel genre de créature ce crâne a appartenu ! Lancez quatre dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [171](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [196](#).

142

Votre outrecuidance stupéfie l'assemblée, mais la Grande Maîtresse se contente de sourire. « Sache, courageux fidèle, que les Chefs Secrets se trouvent au village de Penkhull. Fais sonner la cloche et donne ce souvenir à Kriswell le Publicain. » Elle vous tend une figurine : une statuette en améthyste de Baphet-Loup-Garou (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*) ! « Ne tarde pas, conclut-elle. Les Chefs Secrets t'attendent. » Vous remerciez la Grande Maîtresse et vous retournez en toute hâte à la taverne. Vous gagnez 1 point de CHANCE pour avoir embobiné les membres du Rose-Calice. La lune vous éclaire le chemin vers le nord de la ville. Rendez-vous au [369](#).

143

Obéissant à votre instinct, vous vous arrêtez au bord de cette brume rampante qui dissout la route devant vos pieds ! Vous reculez devant cette vapeur qui attaque et ronge tout ce qu'elle enveloppe. Seul le cerveau malade de Karam Gruul aurait pu imaginer pareille perversion ! Lorsque la brume se dissipe, l'assassin a disparu. Si vous avez le talent spécial de Renifleur, rendez-vous au [301](#). Sinon, vous êtes contraint de renoncer à la poursuite et, en dépit de l'heure avancée, de commencer votre chasse à l'homme. Allez-vous d'abord à l'asile de Craven (rendez-vous au [393](#)), la Grande Pieuvre (rendez-vous au [23](#)), la rue au Malt (rendez-vous au [207](#)) ou, si vous avez une raison particulière de le faire, à la Porte Sacrée ou au Moulin de la Pluie et du Beau Temps ?

144

Vous réprimez la panique qui monte en vous et vous avancez sur la droite du tunnel avec les derniers qui restent. Vous frissonnez car la peur surnaturelle croît de seconde en seconde. « Regardez ! » crie une femme. A la lueur de sa torche qui crépite, vous voyez que l'Horreur a investi les ténèbres qui vous enveloppent. C'est une créature qui échappe aux conceptions de votre esprit, un

cauchemar contre lequel il faut lutter. Mais cet œil... cet œil ! Lancez un dé et ajoutez 1 au résultat. Le total représente le nombre de vos compagnons que la frayeur fait mourir. Les chiffres en excédent, si tous vos compagnons meurent, vous font perdre chacun 1 point de CHANCE et 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, il vous reste à combattre. Pour la durée du combat, vous gagnez 1 point d'HABILETÉ par compagnon encore en vie.

HORREUR HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 13

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [156](#).

145

Vous essayez de formuler votre réponse avec plus de diplomatie, mais la patronne vous coupe la parole : « Je vois ce que c'est. Vous et les petits curieux dans votre genre, fichez-moi le camp ! » Le raclement des chaises vous apprend que tous les autres clients se sont levés, l'arme à la main. Allez-vous insister auprès d'Eviron (rendez-vous au [120](#)) ou obtempérer et vous éclipser de la taverne (rendez-vous au [92](#)) ?

146

Au moment où vous vous y attendez le moins, la Vipère Xen rétracte ses crochets et vous susurre : « Ssois clément, sss'il te plaît, homme au sssang chaud. Car moi aussssi je peux te sssauver. » Vous la sommez de s'expliquer, mais elle refuse obstinément. « Ssseulementsssi tu me promets la liberté », répète-t-elle. Allez-vous lui promettre de ne pas lui faire de mal en échange de cette information (rendez-vous au [297](#)) ou profiter de la faiblesse de son gardien pour en finir avec elle (rendez-vous au [239](#)) ?

147

« Merci, dit Gruul en souriant. Maintenant que je sais que tu es un Arpenteur de Lune, je vais réveil-1er un implant hypnotique qui a été caché dans un repli de ton esprit. Je vais te rendre à ta forme bestiale. » Non, ce n'est pas possible ! Vous ne voulez... Mais votre volonté ne vous obéit plus, vos pensées viennent d'ailleurs. C'est sous la forme repoussante d'un Arpenteur de Lune que vous accompagnez Karam Gruul jusqu'à la Tour de l'Inquisition. Obéissant scrupuleusement à ses ordres, vous braquez vous-même le Projecteur Aérien sur Lendel la Royale. Votre échec est complet, et Gruul savoure son triomphe sans vergogne.

148

Vous abordez les deux Orques Humains, et le pauvre hère profite de cette diversion pour s'éclipser par une ruelle. « Eh, pour qui il se prend, celui-là ? » glapit l'un des Sergents. Votre interruption a soudain mis leur appétit en éveil. Si vous avez le talent spécial de Je-sais-Tout, rendez-vous au [359](#). Sinon, rendez-vous au [26](#).

149

Trois Chevaliers du Guet font irruption dans la pièce, l'épée haute. «L'avertissement de Zaar est arrivé trop tard, s'écrie le capitaine Furneaux. Le meurtrier nous a précédés ! » Avertissement ? Meurtrier ? Ici ? Vous vous rendez à l'évidence : vous êtes pris au piège ! Les Chevaliers du Guet barrent la porte, mais la fenêtre ouverte se trouve derrière votre épaule. Qu'allez-vous faire ?

Passer à l'attaque

Rendez-vous au [223](#)

Essayer de donner des explications à Furneaux

Rendez-vous au [107](#)

Vous échapper par la fenêtre

Rendez-vous au [278](#)

150

Vous tendez les bras vers une pale en mouvement... et vos mains se referment sur le vide ! Vous rebondissez une fois, deux fois sur les voiles avant de vous écraser sur le sol dans un bruit d'os brisés. Lancez un dé, ajoutez 6 et déduisez le résultat de votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous récupérez 1 point de CHANCE. Notez le mot « Cainam » sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous quittez le moulin en clopinant quelques secondes avant qu'il ne s'effondre. Vous laissez derrière vous les ruines fumantes et vous poursuivez votre quête. Parmi les lieux que vous n'avez pas encore visités, allez-vous choisir :

L'asile de Craven Rendez-vous au [393](#)

La Grande Pieuvre Rendez-vous au [57](#)

La rue au Malt Rendez-vous au [207](#)

151

Vous vous démenez comme un beau diable, mais vous succombez sous le nombre. Quatre gaillards vous maintiennent les membres pendant qu'un cinquième arrache votre tunique. Un autre s'avance, un pieu à la main ! Vous protestez de votre innocence, mais en pure perte. Maître Hogg, qui observe la scène, conseille : « Vous ne devriez pas regarder ça, Maître Kilmarney. Ça n'est pas un spectacle joli, joli, j'en ai peur. Ooouh, là, là, non ! » Ce sont les derniers mots que vous entendrez jamais...

152

Vous expliquez brièvement à Crabb que vous préféreriez voir Ouspenskaya sur-le-champ. « Mais bien entendu, répond-il d'un ton obséquieux. Cependant, avant de la rencontrer, vous devez savoir qu'elle n'a plus tous ses esprits. Elle a la tête pleine de fantasmes et de délires paranoïaques. Par malheur, je suis trop occupé pour vous accompagner mais, en suivant les pancartes

Nosh, vous la trouverez sans difficulté. » Soulagé à l'idée de voir Ouspenskaya seul à seul, vous remerciez l'adjoint et vous quittez son bureau. Vous vous retrouvez dans une Grand-Salle sur laquelle donnent cinq portes. Sur chacune de ces portes, on a inscrit un nom en écriture orque. Celle dont vous venez porte la mention : Essuie-toi les Pieds. Quelle porte allez-vous ouvrir ?

Ouaf-ouaf	Rendez-vous au 220
Nosh	Rendez-vous au 275
Gros Gnon	Rendez-vous au 287
Gras Ver	Rendez-vous au 117
Essuie-toi les Pieds	Rendez-vous au 58

153

Vous ne faites pas un pas de plus, car une douzaine de Zombies vous agrippent pendant que leur maître vous assomme d'un coup sec. Lorsque vous vous réveillez, vous êtes suspendu par les pieds au-dessus d'un puits dont le fond est hérissé de pointes d'acier. Vos mains et vos pieds sont ligotés ensemble. Et... voyons un peu... cette odeur de brûlé ? Cette fumée ? La corde au bout de laquelle vous vous balancez se consume ! Si vous n'avez pas le talent spécial de Doigts-de-fée, *tentez votre chance* deux fois de suite. Si vous êtes Malchanceux même une seule fois, la corde se rompt et... la suite se devine. Si vous êtes Chanceux dans les deux cas, ou si vous avez le talent spécial de Doigts-de-fée, rendez-vous au [114](#).

154

Quand Hollmann conduit les visiteurs au tableau suivant, vous restez discrètement en arrière, dans l'ombre. Comme la petite troupe s'éloigne, vous envisagez une escalade malaisée de la guillotine. Si vous êtes en possession du Crâne de Mora Tao, rendez-vous au [106](#). Si vous ne l'avez pas, mais si vous avez le

talent spécial de Monte-en-l'air, rendez-vous au [198](#). Si vous n'avez pas ce talent spécial, *tentez votre chance* en ajoutant 2 au résultat des dés. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [198](#) ; si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [314](#).

155

L'assassin cherche quelque chose dans sa tunique, certainement une arme diabolique, mais vous bondissez et, d'un coup bien ajusté, vous l'envoyez rouler sur le sol. Vous devez pousser votre avantage tant que votre adversaire est sans arme.

ORQUE HUMAIN HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur de ce vieux routier du crime, rendez-vous au [281](#).

156

Tout abasourdi, vous reculez devant l'Horreur et vous tentez de reprendre vos esprits vacillants. Mais l'œil monstrueux exerce encore une irrésistible fascination. Vous en contemplez avec envie les profondeurs humides et vous y voyez surnager des processions d'images floues : des souvenirs ! Le souvenir d'une abominable cérémonie - un rituel de Notura de Karam Gruul qui a mal tourné ; le souvenir d'une évasion vers Port-Noir ; le souvenir d'un séjour infernal parmi les vapeurs méphitiques ; et, par-dessus tout, le souvenir du quartier général de Gruul ! La Main de Mort se trouve à cet endroit qu'on appelle Mort d'Espoir ! C'est là l'indice que vous recherchez. Encore tout retourné, vous sortez des égouts et vous prenez d'un pas vif la route du nord. Vous regagnez 1 point de CHANCE. Rendez-vous au [19](#).



157

L'Elfe Noir se place soudain derrière vous et vous passe une corde autour du cou. Il tente de vous étrangler ! Vous passez les doigts entre votre cou et la corde pour l'empêcher de se resserrer. Ce réflexe vous sauve la vie, mais la corde vous entaille les mains (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Votre premier souci, au cours de ce combat, est d'éviter cette corde. *Tentez votre chance.* Si vous êtes

Chanceux, rendez-vous au [274](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [177](#).

158

Au moment précis où vous commencez à croire que vous aviez semé les Visiteurs des Brumes, l'un d'eux émerge du brouillard face à vous.

VISITEURDES BRUMES HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, lancez un dé. Si vous faites 6, vous attrapez la peste bubonique et vous périssez dans d'atroces souffrances. Si vous échappez à la maladie, vous vous apercevez que la porte est verrouillée. Si vous êtes en possession d'une Clef Rouge ou si vous avez le talent spécial de Passe-partout, rendez-vous au [65](#). Sinon, allez-vous courir :

Au bûcher	Rendez-vous au 21
A la Tour de l'Horloge	Rendez-vous au 397
A la porte à croix rouge	Rendez-vous au 48
A la porte surmontée d'unemblème en bois	Rendez-vous au 286



159 Vous vous mettez à l'étude du rocher plat sur lequel repose le masque de Belthégor.

159

Content d'être seul, vous suivez le conseil du professeur Van Heldenghast et vous vous mettez à l'étude du rocher plat sur lequel repose le masque de Béthelgor. La pierre est gravée de runes mystérieuses, mais il faut les déchiffrer si vous voulez mériter le cadeau de Belthégor. Si vous parvenez à déchiffrer ces antiques hiéroglyphes, vous saurez vous rendre. Mais si, comme tant d'autres avant vous, vous vous révélez incapable de mener cette tâche à bien, vous avez le choix entre tenter d'arracher le masque (rendez-vous au [31](#)), aller à la rencontre de votre contact inconnu au phare de Sanger (rendez-vous au [380](#)) ou renoncer (cochez 1 heure et retournez au [200](#)).

160

Vexé mais vicieux, le crâne vous laisse l'esprit en paix... mais pas les oreilles. Il pousse un cri si perçant que la petite place tranquille semble vibrer ! Heureusement, ce hurlement ne dure pas longtemps... Juste assez pour attirer sur vous l'attention des Sergents. Ce qui ne tarde pas. « Eh, c'est bientôt fini, tout ce tapage? » Il ne vous reste plus la moindre chance d'atteindre la potence sans vous faire remarquer. Qu'allez-vous faire avec les Sergents :

Les attaquer	Rendez-vous au 26
Tenter de les corrompre	Rendez-vous au 14
Chercher à les berner	Rendez-vous au 148

161

« Eurk ! s'écrie Hogg en remettant Kilmarney sur ses pieds. Le patron est possédé du démon ! » Vous ordonnez aux deux misérables terrorisés de vous conduire au crâne. Ils vous mènent à une tombe dépourvue d'inscription qu'ils se mettent à creuser. Ils butent enfin sur une dalle de pierre au fond de la fosse. Profitant de votre distraction pendant que vous soulevez la dalle,

les fossoyeurs détaient sans demander leur reste (notez le mot « Daednu » sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous vous débarrassez de votre costume de Vampire et vous descendez un escalier. Une odeur nauséabonde monte à votre rencontre. Sans en tenir compte, vous vous engagez dans un couloir qui, comme vous le voyez à la faible lumière qui arrive par la fosse, se termine par trois portes. Un courant d'air passe sous la porte nord, tandis qu'un petit couinement se fait entendre derrière la porte ouest. Laquelle allez-vous franchir ?

La porte nord	Rendez-vous au 386
La porte est	Rendez-vous au 141
La porte ouest	Rendez-vous au 17

162

Une fléchette empoisonnée jaillit du bouton de porte et se plante dans votre pouce. Si vous êtes en possession d'une bouteille d'Antidote, rendez-vous au [193](#). Sinon, rendez-vous au [47](#).

163

Le cocher ne fait pas un geste et ne profère pas une parole pendant que la carriole roule dans le quartier mal famé des entrepôts de Port-Noir. Il n'a sans doute même pas remarqué que vous étiez monté en route. Bientôt le cours du Border est en vue. D'ailleurs, si la vitesse terrifiante du véhicule se maintient, le fleuve pourrait bien être votre destination ! Vous pouvez rester sans bouger (rendez-vous au [346](#)), bondir sur le cocher (rendez-vous au [266](#)) ou descendre à l'intérieur de la carriole (rendez-vous au [137](#)). Mais si vous voulez sauter à terre et vous diriger vers le Poste de Garde, dans le vague espoir de retrouver l'assassin, rendez-vous au [328](#).

164

Karam Gruul est versé dans les expériences alchimiques les plus noires ; c'est une partie de l'art maléfique de la Notura. L'une de ces expériences a donné naissance à l'Ashvaal, boue empoisonnée capable de stériliser toute végétation sur des kilomètres de rayon. Vous plongez dans cette mare de boue, qui vous absorbe, vous dissout et vous réduit à l'état de petite flaque surnageant à la surface.

165

Si le moulin tout entier est la proie des flammes, rendez-vous au [370](#). Sinon, rendez-vous au [350](#).

166

Vous vous rendez vite compte que le meilleur moyen de vous dégager du filet n'est pas de vous débattre comme un beau diable mais de vous déplacer lentement et, comme il se resserre, de mettre à profit la raideur croissante des mailles pour grimper jusqu'à l'ouverture. Mais vous n'avez guère le temps de vous féliciter de votre astuce. Un cri déchirant jaillit des profondeurs du bâtiment. Au moment où le hurlement s'éteint, le son discordant d'un orgue lui succède. Si vous vous dirigez vers la source de cet hymne lugubre, rendez-vous au [260](#). Si vous quittez le théâtre au plus vite, rendez-vous au [383](#).

167

Avec précaution, vous retirez le morceau de papier de la main d'Entador. C'est un billet sur lequel il a griffonné quelques mots en sentant la fin venir, avec un doigt trempé dans son propre sang ! Vous lisez : « Rose-Calice Grande Pieuvre ». Vous avez mis la main sur un nouveau maillon de la chaîne qui pourrait vous mener à Karam Gruul. Allez-vous maintenant ouvrir l'enveloppe à votre nom (rendez-vous au [379](#)) ou bien redescendre immédiatement l'escalier (rendez-vous au [268](#)) ?

168

Vous n'avez aucune peine à convaincre la patronne que vous êtes un Noble Bricien de vieille souche, et que vous cherchez à entrer en contact avec la confrérie du Rose-Calice afin de poser votre candidature à cette association prestigieuse et secrète. Mais vous ne lui dites pas que vous soupçonnez la Fraternité de n'être qu'un paravent de la Cabale du Loup-Garou. Elle vous glisse dans la main une petite broche qui représente un calice reposant sur une rose d'émail rouge. « Garde ça comme signe de reconnaissance, murmure-t-elle. Ici. Ce soir. Minuit. Pars, maintenant. » Notez la Broche du Rose-Calice sur votre *Feuille d'Aventure*. Fier du succès de votre petite mise en scène, vous présentez tous vos remerciements avant de partir. Rendez-vous au [92](#).

169

Gruul essaie de vous hypnotiser ! Mais vous avez trop de volonté. Vous le frappez en l'avertissant de ne plus recommencer. Il n'aura peut-être pas à le faire, car son poids mort vous ralentit et les derniers membres de la Cabale se sont regroupés et sont sur vos talons. Mais, ouf, une patrouille gallantarienne apparaît au sommet de la colline. Le capitaine chevauche dans votre direction. « Je suis chargé de t'escorter jusqu'à Lendel la Royale, mais il vaudrait peut-être mieux combattre la Cabale sur-le-champ. Ils sont plus de trente et nous ne sommes que dix. Cela te fait-il peur ? » « Hé, hé, hé ! ironise Gruul. Est-ce que tu veux perdre ton temps à jouer au soldat avec tes petits amis (rendez-vous au [388](#)) ou est-ce que tu es assez pressé de me conduire à Lendel la Royale pour abandonner les tiens (rendez-vous au [99](#)) ? »

170

Le niveau des eaux s'élève régulièrement mais vous ne vous en inquiétez pas. Vous faites la planche, mettant même la tête sous l'eau avant de revenir inspirer un bon bol d'air. Tout se passe bien jusqu'au moment où deux des cadavres vous agrippent les

jambes afin de vous faire couler. Il est vital que vous vous libériez de leur étreinte avant que vos poumons ne s'emplissent d'eau. Lancez quatre dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'ENDURANCE, vous devenez le treizième cadavre qui pourrira au fond du puits ! Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, vous réussissez à vous dégager sans dommage et vous vous laissez flotter jusqu'au moment où vous atteignez la trappe. Elle n'est pas verrouillée, vous l'ouvrez et vous vous hissez à l'air libre. Rendez-vous au [97](#).

171

Vous vous approchez et vous saisissez le Crâne mais, au moment où vous allez prendre la fuite, vous trouvez la route barrée par un guerrier blanchi sous le harnois. « Donne-moi le Crâne ! crie le nouveau venu d'une voix chevrotante. Il me le faut. J'ai construit ce tombeau afin de le protéger et je suis revenu le nourrir tous les cent ans, en échange de la vie ! Si je veux continuer à vivre, il me le faut, et tout de suite ! » Si vous rendez le Crâne au vieillard, rendez-vous au [79](#). Si vous refusez de le faire, rendez-vous au [216](#).

172

Le pas traînant est maintenant tout proche quand un homme muni d'une lanterne arrive d'une pièce voisine. « Bienvenue dans mon laboratoire, lance-t-il. J'espère que tu t'es essuyé les pieds. » Vous vous trouvez en effet au milieu d'un vaste laboratoire. « Je suis le directeur de l'asile de Craven, et ceci... (levant sa lanterne, il éclaire le personnage que vous entendiez dans le noir) c'est ma mère ! » En fait de mère, il s'agit d'une créature monstrueuse faite à partir d'organes d'êtres vivants disparates. Le docteur lui jette des regards de fierté. « Ma mère, le docteur Kauderwelsch, a recréé la vie, et c'est pourquoi des méchants l'ont détruite. Mais j'ai conservé son cerveau et je l'ai apporté ici. J'ai employé sa fortune à la construction de ce laboratoire, et les notes qu'elle avait prises au cours de ses travaux à reconstituer pour elle un nouveau corps à l'aide de morceaux prélevés sur les

pensionnaires de l'asile. Bien qu'on me connaisse sous le nom de docteur Welsch, je suis le fils de Kauderwelsch ! Et je vais à présent transférer le cerveau de maman dans ton corps frais et neuf. » Le monstre s'avance vers vous d'un pas mécanique. Si vous avez libéré les pensionnaires de l'asile, rendez-vous au [183](#). Sinon, rendez-vous au [302](#).

173

Vous jugez sage d'obéir à l'injonction du tonnelier. Mais une certaine confusion apparaît entre les deux groupes de recherches : chacun d'eux croit que c'est lui qui a été désigné pour fouiller l'avenue du Port. Un aubergiste appelle Channing pour qu'il arbitre le différend, ce qui vous donne l'occasion de faire une fouille rapide du corps sans vous faire remarquer. Si vous avez le talent spécial de Doigts-de-fée, rendez-vous au [307](#). Si vous n'avez pas ce talent spécial, *tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [307](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [331](#).

174

Vous avez beau y mettre les formes pour éviter de vexer les pilleurs de tombes, Hogg prend votre refus de trinquer comme un affront. « Comme tu voudras, dit-il d'un air pincé. Mais j'ai peur qu'on ait du mal à s'entendre. Pour commencer, je dois te facturer 2 jaunets supplémentaires, pour compenser l'épreuve qui sera imposée à Maître Kilmarney, qui a les nerfs sensibles. Maintenant, il y a des préparatifs à faire, des pattes à graisser et tout ça. Alors allonge l'argent, et on se donne rendez-vous au cimetière dans une demi-heure. Si vous payez d'avance, rayez 8 Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [374](#). Si vous n'avez pas l'intention ou la possibilité de payer Hogg tout de suite, rendez-vous au [28](#).

175

Le Maître des Cadavres est impuissant face au tourbillon dans lequel son règne est emporté. Sa robe noire tombe en chiffon sur le sol quand son corps se réduit en poussière. L'orgue interrompt sa musique discordante et les rats détalent afin de regagner leur tanière souterraine. Votre victoire contre le Maître des Cadavres vous rapporte 1 point de CHANCE. Allez-vous à présent fouiller le cadavre de l'Orque Humain (rendez-vous au [94](#)), inspecter les autres pièces du Rohmer (rendez-vous au [3](#)) ou quitter le théâtre sur-le-champ (rendez-vous au [383](#)) ?

176

Vous attendant au pire, vous faites tourner la Main sculptée et il ne se passe rien. La porte est fermée à clef. Si vous avez le talent spécial de Passe-partout et si vous voulez y recourir, rendez-vous au [284](#). Si vous n'avez pas ce talent spécial mais que vous vouliez tout de même forcer la serrure, *tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [284](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [53](#). Si vous jugez plus sage de quitter cette étrange maison de la rue du Diable, cochez 2 heures et retournez au [200](#).

177

L'Elfe Noir parvient à vous repasser la corde autour du cou. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. *Tentez votre chance*. Vous devez continuer à tenter votre CHANCE jusqu'au moment où vous serez Chanceux (rendez-vous alors au [274](#)) ou vous mourrez en proférant un râle à peine audible.

178

Peut-être y a-t-il une autre issue à ce temple, à moins qu'il ne soit pas aussi désert qu'il en a l'air. En tout cas, vous entreprenez de fouiller la pièce. Mais, à peine avez-vous commencé, qu'une étrange vague de chaleur vous envahit (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). La sensation de brûlure vous empêche de

poursuivre vos recherches. Allez-vous quitter le temple à toutes jambes (rendez-vous au [95](#)) ou examiner les sphères de cristal (rendez-vous au [231](#))?

179

Seul un combattant émérite pourrait avoir raison d'adversaires aussi nombreux. Si vous n'avez pas le talent spécial de Combattant, vous tombez percé de coups par leurs longs couteaux et votre aventure prend fin ici. Si vous avez le talent spécial de Combattant, vous esquivez agilement les coups qui pleuvent sur vous et vous parvenez à échapper à l'encerclement. A la fin, cinq Rose-Caliciens vous barrent encore la sortie du temple. Vous devez les combattre tous à la fois, mais cela ne vous fait pas reculer.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ROSE-CALICIEN	7	7
Deuxième ROSE-CALICIEN	6	8
Troisième ROSE-CALICIEN	8	4
Quatrième ROSE-CALICIEN	7	9
Cinquième ROSE-CALICIEN	5	11

Au bout de deux Assauts, rendez-vous au [35](#).

180

Dominant la peur panique qui menace de s'emparer de vous, vous avancez à contre-courant de l'eau qui se déverse à grand flot et vous passez l'épaule par l'étroite ouverture du haut de la vitre. Puis vous mettez à profit votre souplesse extraordinaire pour faire suivre le reste de votre corps. Après bien des efforts, vous êtes entraîné par le courant, qui vous extirpe de la carriole comme un bouchon d'une bouteille. *Tentez votre chance.* Si vous

êtes Chanceux, rendez-vous au [363](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [309](#).

181

Les rats ne cessent pas de vous mordre pendant que vous rampez vers le simple crochet qui ferme la cage (vous perdez 3 points d'ENDURANCE). D'un coup sec du plat de la main, vous remettez en place votre épaule déboîtée, qui émet un « cric » douloureux. Puis vous vous redressez sur vos pieds et vous sortez de la hutte de pierre dans laquelle vous étiez prisonnier. Dehors, il fait nuit. A courte distance, vous apercevez un village qui vous est familier: Penkhull. Rien ne laisse deviner la présence de Gruul ni de son Mage, mais vous vous rappelez les paroles de Gruul : « Les Chefs Secrets sont attendus au village. » Il ne peut s'agir que de Penkhull. Rendez-vous au [369](#).

182

Le Chasseur d'Hommes se saisit de vous et vous brandit d'une seule main au-dessus de sa tête en signe de triomphe. Il s'arrête pendant que vous lancez d'ultimes ruades impuissantes, puis il vous jette négligemment sur le passage d'un éclair! Votre corps carbonisé sera une pièce sans valeur dans la collection de trophées du Prédateur Obisien.

183

Vous menez une lutte à mort dont l'enjeu est le contenu de votre boîte crânienne, quand la porte qui se trouve derrière vous est arrachée de ses gonds. Des douzaines de pensionnaires font irruption dans le laboratoire. Ils vous arrachent à l'étreinte du monstre et s'acharnent à mettre en pièces l'œuvre du docteur fou ! Welsch ramasse un assortiment disparate de membres et d'organes en pleurant : « Maman, je t'aime ! » Vous en avez assez vu. Vous vous frayez un passage à travers l'asile dévasté et vous ne ralentissez votre course que lorsque vous êtes de nouveau à l'air libre. Notez le mot « Rotkod » sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous êtes déguisé en garde, vous remettez vos propres

vêtements. Parmi les lieux que vous n'avez pas encore visités, allez-vous à présent choisir la Grande Pieuvre (rendez-vous au [57](#)) la rue au Malt (rendez-vous au [207](#)) ou, si vous avez une raison particulière de le faire, la Porte Sacrée ou le Moulin de la Pluie et du Beau Temps ?

184

Ce n'était pas une vieille dame. Votre œil inquisiteur reconnaît la forme onduleuse d'une Vipère Xen sous la robe et le châle de la pauvre. Cette race de serpent humain a la particularité, rare parmi les lézards démoniaques, de survivre au froid des régions les plus septentrionales de Titan. C'est pourquoi on les envoie, par petits groupes, afin qu'elles s'infiltrent dans les villes de ces régions et mènent le combat de l'intérieur. Si vous voulez passer à l'attaque, rendez-vous au [353](#). Si vous préférez vous dépêcher d'aller chez Entador, rendez-vous au [9](#).

185

A l'instant même où vous touchez la silhouette, celle-ci se couvre d'étincelles crépitantes. La robe de soie et le masque brûlent, laissant apparaître un automate de métal ! Et vous vous embrasez à votre tour. Une force irrésistible vous empêche de vous détacher. La voix démoniaque de Karam Gruul résonne à travers les lèvres closes de l'automate : « Profite bien de ton or, pauvre insensé ! » Votre corps reste collé au mannequin, mais votre esprit s'échappe vers un monde meilleur.

186

Le cimetière de Meinster est vaste, et riche en recoins où se cacher. Vous n'avez pas de peine à semer vos poursuivants dans l'amas chaotique de pierres tombales, de caveaux et de sarcophages. Puis vous revenez sur vos pas en décrivant un large arc de cercle. Pendant que les intrépides chasseurs de Vampires vous cherchent à l'autre bout du cimetière, vous vous éclipsez à pas de loup par le portail. Cochez 3 heures et retournez au [200](#).

187

Vous vous croyez d'abord sur le point de succomber à l'influence du Baron, mais vous parvenez à puiser dans des réserves d'énergie que vous ne soupçonniez même pas. Vous reculez, un peu étourdi mais dégagé du pouvoir de Milescu. Avec une exclamation de dépit, celui-ci se rue avec l'intention de vous mettre en pièces avec ses mains nues.

BARON MILESCU HABILITÉ : 9 ENDURANCE: 15

Si vous êtes vainqueur et que vous avez un Pieu, rendez-vous au [352](#). Si vous n'avez pas de Pieu, rendez-vous au [312](#).

188

... Cette voix ! Ce ne peut être que celle... du Maître des Cadavres, qui se matérialise, surgit du néant, et plante sa dague d'os dans le dos de Gruul. Persuadé que Gruul l'a trahi, le démon osseux est revenu accomplir son implacable vengeance. Mais Gruul n'a pas dit son dernier mot. Ses pouvoirs magiques lui permettent de refermer la plaie, puis il engage un furieux corps à corps avec son ancien lieutenant. C'est un combat titanesque et il finit par une victoire : celle de Gruul. Le Maître des Cadavres se désagrège et se réduit en poussière. Mais, loin de triompher bruyamment, Gruul semble terrorisé et il ne lance aucun sortilège. Il a épuisé toutes ses ressources dans ce combat contre la Maître des Cadavres ! Rayez ce qui lui restait de Notura sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [30](#).

189

Dans le tiroir piégé, vous trouvez 25 Pièces d'Or et une lettre d'introduction adressée au docteur Welsch, directeur de l'asile de Craven (notez les Pièces d'Or et la lettre sur votre *Feuille d'Aventure*). La lettre affirme que vous êtes un parent d'Ouspenskaya et qu'il faut vous laisser la rencontrer. Vous mettez la... Tiens, tiens, qu'est ceci ? Au fond du tiroir, vous apercevez une page arrachée à l'agenda de Bennet. Vous lisez : *Je*

sais maintenant comment les bandits de Port-Noir nous échappent. Entador affirme que l'un de mes hommes, Conrad Zaar, du Moulin de la Pluie et du Beau Temps, est un espion stipendié par la Cabale. Mais il me faut au préalable réunir des preuves. Si, dans la suite, vous avez l'occasion de rendre visite à Conrad Zaar au Moulin de la Pluie et du Beau Temps, vous pouvez le faire en vous rendant au [93](#) (notez ce numéro de paragraphe sur votre *Feuille d'Aventuré*). Si vous décidez maintenant de vous occuper de Bennet, rendez-vous au [149](#). Si vous vous précipitez à la fenêtre, rendez-vous au [80](#).

190

Chaque parcelle de votre âme vous supplie de ne pas franchir la Porte de l'Au-delà. Vous reculez donc et vous vous résignez à passer les heures les plus cruelles de toute votre existence, dans cette chambre où les ténèbres régneront sans partage. Au moment où vous commencez à craindre pour votre santé mentale, MawnPrétoragus est de retour. Il semble vieilli et épuisé. « Prends tes cliques et tes claques et fiche le camp », dit-il. Les grandes portes s'ouvrent... et vous n'êtes que trop heureux de les franchir ! Vous quittez la rue du Diable sans demander votre reste, priant de n'avoir jamais à y remettre les pieds. Notez le mot « Q'yann » et la Main de Gloire sur votre *Feuille d'Aventure*. Cependant, bien qu'il soit très utile contre Gruul, cet objet magique émet en permanence un halo de sommeil. Si vous portez cette Main pendant un combat, votre adversaire perd 1 point d'HABILETÉ pour la durée du combat, mais vous perdez vous-même 1 point d'ENDURANCE. Si vous combattez plus d'un adversaire, vous seul perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous pouvez vous débarrasser de la Main de Gloire à tout moment : rayez-la alors de votre *Feuille d'Aventure*. A présent, cochez 3 heures et retournez au [200](#).

191

Après une pause, le crâne se met à glapir: «Au voleur ! A l'assassin ! Arrêtez-le ! » Cette fois, ce n'est pas dans votre tête que la voix retentit. Elle résonne formidablement entre les solides murs de pierre du souterrain. Rendez-vous au [35](#).

192

D'un mouvement vif, l'Elfe Noir se place derrière vous et vous passe une corde autour du cou. Il tente de vous étrangler ! Vous glissez les doigts entre votre cou et la corde pour l'empêcher de se resserrer. Ce réflexe vous sauve la vie, mais la corde vous entaille les mains (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Votre premier souci, au cours de ce combat, est d'éviter cette corde. *Tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [274](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [177](#).

193

Les doigts fébriles, vous débouchez la bouteille d'Antidote et vous avalez le liquide salvateur (rayez l'Antidote de votre *Feuille d'Aventure*). La porte est fermée. Si, dans la suite, vous découvrez une Clef de Bronze, vous aurez la possibilité, même en l'absence de toute instruction, de revenir à ce paragraphe. Retournez maintenant à la Grand-Salle et choisissez une porte que vous n'avez pas encore essayé d'ouvrir. Allez-vous choisir :

Ouaf-ouaf	Rendez-vous au 220
Nosh	Rendez-vous au 275
Gras Ver	Rendez-vous au 117
Essuie-toi les Pieds	Rendez-vous au 58

194

Fort heureusement, vous êtes à la hauteur de la situation. Vous vous campez face à Channing et vous lui lancez : « Je cherchais des indices. Il pourrait y avoir quelque chose sur le cadavre qui puisse nous aider à retrouver l'Horreur. » Channing semble d'abord perplexe, puis il ordonne à ses hommes de vous relâcher. « Les Chevaliers du Guet s'en chargeront, déclare-t-il. Il faut laisser les choses en l'état. » Allez-vous offrir vos services pour cette recherche (rendez-vous au [345](#)), attendre ici pour voir ce qui va se passer (rendez-vous au [290](#)) ou reprendre votre veille devant la Grande Pieuvre (rendez-vous au [253](#)) ?

195

Suivre ce maître des arts interdits sans vous faire remarquer ne va pas être une mince affaire. Un seul bruit, et tout est perdu. Si vous avez le talent spécial de Pas-de-loup, rendez-vous au [301](#). Sinon, rendez-vous au [236](#).

196

Une voix désincarnée résonne à l'intérieur de votre esprit. « A mangeer... A mangeer... » Vous êtes abasourdi. Prenant le Crâne, vous relevez votre manche. Les dents du Crâne vous mordillent les bras et, bien qu'elles n'infligent aucune blessure, elles aspirent un peu de votre énergie mentale (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Et soudain, la conscience de l'abomination que vous venez de commettre vous apparaît de manière éblouissante. Rendez-vous au [171](#).

197

La réunion de la Fraternité n'est pas prévue avant minuit mais, comme vous n'avez rien de plus urgent à faire, vous décidez de passer la journée à épier la Grande Pieuvre. Vous vous blottissez pour cela au fond d'une vieille barque abandonnée sur le quai en face de la taverne. En vous y allongeant vous prenez conscience de l'état de fatigue dans lequel vous êtes. Comme il est encore tôt,

une petite sieste serait peut-être tout indiquée... Si vous faites la sieste, rendez-vous au [108](#). Si vous remettez le repos à plus tard, rendez-vous au [384](#).

198

Le Linceul d'Angevin est à vous ! Et maintenant que vous avez ce linge mortuaire à la main, vous sentez qu'il émet une vibration. C'est dû au fait que le Linceul a absorbé une partie des pouvoirs du Nécrophage qui y a été autrefois enveloppé. En fait, il ne lui reste qu'une bouffée de pouvoir ; le Linceul ne pourra servir qu'une fois. Vous pouvez vous draper dans le Linceul à tout moment, excepté au cours d'un combat (rayez à ce moment-là le Linceul de votre *Feuille d'Aventure* et rétablissez votre total de départ d'ENDURANCE). Satisfait de votre prise, vous vous dirigez vers la sortie du musée de Cire. Si le mot « Cainam » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [295](#). Sinon, cochez 1 heure et retournez au [200](#).

199

Le portes s'ouvrent et vous vous engagez dans une petite cour. Celle-ci semble sans issue. Un cercle magique est gravé sur les dalles du sol. Soudain, quelque chose vous empoigne et vous précipite sans ménagement au milieu du cercle magique (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Si vous êtes en possession d'un Hexalpha, rendez-vous au [400](#). Sinon, une force inconnue vous écrase et vous broie sans pitié.

200

La femme vous conduit en sûreté dans son appartement de l'avenue du Port, où elle insiste pour que vous preniez un repos bien mérité. Vous lui faites confiance et vous sombrez dans le sommeil (vous regagnez 4 points d'ENDURANCE). Au réveil, elle vous donne des provisions (deux Repas), 30 Pièces d'Or et, si nécessaire, une épée. Puis elle répond à vos questions. « Je suis le professeur Van Heldenghast. J'ai moi aussi passé des années à lutter contre Karam Gruul - cet être de nature indéterminée dont



200 La femme vous conduit en sûreté dans son appartement de l'avenue du Port.

la force vitale est entretenue depuis trois siècles par un art magique de son invention : la Notura. S'il parvient à mettre au point ce terrifiant pouvoir, mélange d'ésotérisme, d'alchimie et de physiologie, il pourra conquérir le monde. A la fin de la guerre, on a retrouvé de nombreuses substances dans la Tour de l'Inquisition. J'ai pu en retrouver six - les seuls Flacons de Notura - à Port-Noir. Retrouve ces six Flacons, et tu auras une protection contre les terribles pouvoirs de Gruul. » Elle vous indique l'emplacement exact de ces six Flacons, mais elle vous apprend aussi que vous ne disposez que de 9 heures pour les retrouver. «Je te dirai pourquoi plus tard, il y a des choses plus urgentes à régler ce soir. » Quand vous quitterez chaque endroit où se trouve un Flacon, on vous dira combien de temps vous y avez passé. Notez ce nombre d'heures ; dès qu'il atteint ou dépasse 9, rendez-vous au **75**. Après chaque visite, vous reviendrez ici pour choisir une autre destination ; vous ne pouvez visiter deux fois le même lieu. Le temps vous est compté. Vous remerciez le professeur Van Heldenghast, vous lui promettez d'être de retour avenue du Port à l'heure dite, et vous repartez à travers les rues de Port-Noir. Par quel lieu allez-vous commencer ?

Le magasin pittoresquede Kiennar	Rendez-vous au 340
La taverne desTrois Doigts Cassés	Rendez-vous au 61
Le temple de Belthégor	Rendez-vous au 334
Le musée des Horreursde Gustave Hollmann	Rendez-vous au 10
La Vieille Geôle	Rendez-vous au 385
La place du Gibet	Rendez-vous au 245

201

Vous escaladez l'échelle jusqu'au grenier. Il est en majeure partie occupé par la machinerie du moulin, et les maigres effets de Zaar prennent la place qui reste. Vous apercevez une échappatoire possible : une petite porte ménagée sous les engrenages en mouvement. Vous l'empruntez et vous débouchez sur une étroite galerie que frôlent les ailes du moulin, en surplomb à vingt mètres du sol. Et vous avez de la compagnie : Conrad Zaar se trouve sur cette galerie ! Ce traître est un solide gaillard bien découplé dont les traits grossiers suggèrent qu'il a des Orques parmi ses ancêtres. « Je savais que tu viendrais tôt ou tard, articule-t-il en brandissant son épée. C'est l'heure de mourir, à présent ». Désarçonné par cette attaque surprise, vous retombez en arrière dans le grenier.

CONRAD ZAAR HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [16](#).

202

Hogg fronce les sourcils. « Bon, bon, bon ! Étant donné que tu ne te montres pas coopératif dans cette petite affaire, faut que je te rappelle qu'on a seulement accepté de t'aider à trouver où est le crâne. Mettre la main dessus, après, c'est ton affaire. Voilà pourquoi, vu que Maître Kilmarney est de constitution délicate, il t'en coûtera 2 jaunets de plus. Payables d'avance, ça va sans dire ! » Allez-vous accepter les conditions des pilleurs de tombe (rendez-vous au [98](#)) ou ordonner à Hogg de se remettre au travail (rendez-vous au [113](#)) ?

203

A la vue de votre uniforme, tous les pensionnaires reculent d'un air terrorisé - tous, à l'exception d'un homme qui s'avance et vous tend un Médaillon. Le bijou contient deux miniatures dont l'une représente un homme de belle apparence, l'autre une femme ravissante. L'homme parle avec une clarté surprenante : « S'il

vous plaît, retrouvez ma femme et donnez-lui ce Médaillon. Il faut qu'elle sache. » Vous lui promettez d'agir selon son désir, puis vous vous hâtez de sortir de la salle (notez le Médaillon du Pensionnaire sur votre *Feuille d'Aventure*). Si vous laissez cette porte ouverte, il est évident que vous libéreriez du même coup les pensionnaires de l'asile. Si vous le faites, notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous libérez les pensionnaires, puis retournez dans la Grand-Salle et choisissez une nouvelle porte. Vous avez le choix entre :

Nckh	Rendez-vous au 275
Gros Gnpn	Rendez-vous au 287
Gras Ver	Rendez-vous au 117
Essuie-toi les Pieds	Rendez-vous au 58

204

Un œil sur le Sergent, l'autre sur l'échafaud, vous faites un pas en avant. Ouille ! les Orques Humains vous ont aperçu et se demandent maintenant ce que vous fricotez, à traverser ainsi les pavés à pas de loup. Qu'allez-vous faire avec les Sergents ?

Les attaquer	Rendez-vous au 26
Tenter de les corrompre	Rendez-vous au 14
Chercher à les berner	Rendez-vous au 148

205

La mendiante fait disparaître les Pièces d'Or dans les replis de sa défroque, puis elle vous tend une petite bouteille. « Masky disait que c'est de l'Antidote de poison. Il disait qu'il y n'avait que ça pour neutraliser son poison mortel. J'en ai bu, mais ça n'a rien fait contre mes morpions. » En effet, l'étiquette du flacon indique «Antidote». Il est bien dommage que la mendiante n'en ai laissé

qu'une dose. « Masky n'arrêtait pas de parler de la Grosse Pieuvre, continue la mendicante pendant que vous empochez le flacon. Paraîttrait que c'est là qu'il se cache. Ça ne m'étonne pas qu'il ait besoin d'un antidote s'il passe son temps dans les tavernes. » Vous ne pouvez vous empêcher de rire avec la vieille femme. Rendez-vous au [44](#).

206

Vous rapprochant de deux pas, vous êtes en mesure d'entendre ce qui se dit. Vous écoutez attentivement. «A mangeeer... A mangeeer!» Mais... c'est de l'intérieur même de votre esprit que vient cette voix ! C'est le Crâne de Mora Tao qui veut se nourrir de votre énergie mentale. Pour le rassasier, vous devez le tirer de votre sac et le laisser l'absorber contre votre bras. Si vous refusez cette abomination, rendez-vous au [191](#). Si vous l'acceptez, diminuez votre total d'ENDURANCE de 4 points et rendez-vous au [296](#).

207

SilasEntador vit dans la lépreuse rue au Malt, où des familles entières et des personnages sans foi ni loi s'entassaient dans des logements sordides. Le crime et la maladie régnaient dans ce quartier, aussi est-ce avec précaution que vous allez vers cette bâtisse décrépite qu'Entador appelle sa maison. Un homme qui empestait l'alcool gît recroquevillé en travers de la porte ouverte. Vous enjambez cet ivrogne et vous vous dirigez vers l'escalier. La mansarde d'Entador est au dernier étage. Au moment où vous l'atteignez, une vieille dame qui redescend vous frôle. Si vous avez le talent spécial de Déguisement, rendez-vous au [184](#). Sinon, rendez-vous au [9](#).

208

Surmontant la peur panique qui vous menace, vous attendez que le mur plein qui unit les deux colonnes pivote sur lui-même. Poussant cette porte secrète, vous vous retrouvez au pied d'un escalier en spirale qui mène au balcon. Malheureusement, il n'y a

aucun moyen de refermer le passage. Le pan de mur continue de pivoter sur lui-même quand les membres de la Cabale s'y engouffrent sur vos talons. Le moindre faux pas vous serait fatal. *Tentez votre chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [300](#) ; si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [122](#).

209

Vous vous noyez dans le regard rouge du Baron jusqu'à ce que toute volonté vous abandonne. Cela, hélas, ne vous empêche pas de vous rendre compte que le Vampire boit votre sang ! Une fois rassasié, Milescu se transforme en Chauve-Souris de belle taille et s'envole, heureux de retourner répandre la terreur de par le vaste monde après des siècles dans les ténèbres de la mort. C'est un triste jour pour Titan. Recroquevillé sur le sol, vous reprenez peu à peu vos esprits. Lancez deux dés et déduisez le résultat de votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, retournez au paragraphe d'où vous venez.

210

A un œil non exercé, le temple de Belthégor n'est guère plus qu'un entassement de briques ornées de quelques sculptures grotesques. Mais à vous, il rappelle une époque lointaine, où des créatures sauvages mutantes offraient des sacrifices au dieu de la seconde vie. Conformément aux dires de Van Heldenghast, le Masque de Belthégor est serti dans un rocher plat facile à trouver. Si vous avez le talent spécial de Renifleur, rendez-vous au [358](#). Sinon, rendez-vous au [159](#).

211

Prenant garde de ne pas tomber du véhicule en marche, vous vous asseyez sur le siège vide, vous saisissez les rênes et... Aouille ! Les lanières de cuir sont couvertes d'un enduit qui vous brûle les mains (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Pendant que vous soufflez sur vos paumes endolories, les chevaux allongent le pas. Les vigoureux animaux vous emmènent à un train d'enfer à travers le quartier mal famé des entrepôts. Puis ils s'élancent sur

la rive du Border et, enfin, foncent droit vers le fleuve ! Allez-vous tenter de freiner le véhicule (rendez-vous au [346](#)), descendre à l'intérieur de la carriole (rendez-vous au [137](#)) ou bien sauter à terre et vous diriger vers le Poste de Garde, dans le vague espoir de retrouver l'assassin (rendez-vous au [328](#)) ?

212

Votre réflexe vous a sauvé la vie, car l'Elfe Noir est un tueur à gages envoyé pour vous supprimer.

Si vous aviez relâché votre attention un seul instant, il vous aurait étranglé avec une corde ! Les autres consommateurs s'attroupent pour regarder le combat à mort qui s'engage.

ELFE NOIR HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [243](#).

213

En faisant le tour complet du Rohmer, vous ne découvrez qu'un autre point d'accès : une fenêtre du premier étage qui n'est pas fermée. Il doit être possible de l'atteindre en grimpant le long d'une gouttière qui passe le long de cette fenêtre. Si c'est ce que vous voulez faire et si vous avez le talent spécial de Monte-en-l'air, rendez-vous au [71](#) ; si vous n'avez pas ce talent spécial mais que vous vouliez tenter l'escalade, rendez-vous au [247](#). Si vous renoncez à passer par cette fenêtre, vous pouvez retourner à la porte latérale (rendez-vous au [394](#)) ou continuer vos recherches ailleurs qu'au Rohmer (rendez-vous au [383](#)).

214

La lanterne se brise et l'huile enflammée se répand sur le crâne dégarni de Conrad. Mais celui-ci, imperturbable, continue de monter. La lanterne poursuit sa chute jusqu'au sol et met le feu à des bottes de paille. Peu après, le moulin tout entier est la proie des flammes (notez sur votre *Feuille d'Aventure* que le moulin a

pris feu). Et Conrad ? Allez-vous l'attendre de pied ferme (rendez-vous au [350](#)) ou tenter d'échapper à son glaive (rendez-vous au [165](#))?

215

Vous avez à peine le temps de vous aplatir derrière les rochers avant que le grondement ne devienne un roulement de tonnerre : quatre cents cavaliers au galop apparaissent ! Des Orques, des Trolls, des créatures mi-humaines, mi-animales, des nobles Briciens - toute une armée de brigands déferle sous vos yeux. Leurs rangs sont hérissés de bannières et d'enseignes à l'emblème de la Cabale du Loup-Garou ! L'organisation au grand complet se rend à la convocation de son chef à Mort d'Espoir. Vous attendez que la poussière retombe pour reprendre la route. Rendez-vous au [29](#).

216

Le guerrier tombe à genoux, les mains jointes : « Par pitié... le Crâne ! » Mais vous maintenez l'objet d'une main ferme et vous faites un détour. Lorsqu'il lève de nouveau les yeux vers vous, il a la peau crevassée, l'œil vitreux, la mâchoire tremblante. Il tombe en avant et sa chair part en lambeaux jusqu'à ce qu'il ne reste plus que de la poussière. Le Crâne est à vous. Vous savez, d'une certaine manière, que le Crâne vous donnera la vie éternelle mais qu'en échange vous devrez le nourrir de votre propre énergie mentale. Si, dans la suite, le Crâne réclame de votre énergie mentale, suivez les instructions. Mais notez bien que vous n'êtes pas autorisé à prendre un Repas avant d'avoir nourri le Crâne. Vous pouvez vous débarrasser du Crâne à tout moment (rayez-le simplement de votre *Feuille d'Aventure*). Il est temps maintenant de regagner le cimetière. Si le mot « Daednu » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [315](#). Sinon, cochez 3 heures et retournez au [200](#).



216 *Le guerrier tombe en avant et sa chair part en lambeaux...*

217

Vous auriez dû suivre les instructions du professeur Van Heldenghast à la lettre car, faute de l'intervention du Nécromancien, tout ce que vous avez dans votre sac est une main de bois. Cette prothèse inutile ne peut rien contre les pouvoirs magiques de Gruul. Notez le mot « Rennur » sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous sortez soudain de votre hébétude. Si le mot « Esproc » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [315](#). Sinon, retournez au [300](#).

218

C'est seulement maintenant, dans la froide lumière du jour, que la situation vous apparaît telle qu'elle est : désespérée. Jusqu'ici, vos investigations n'ont rien donné du tout ! En même temps, vous vous sentez tout près de percer ce mur de secret que Gruul a édifié autour de lui... Une partie de ce secret doit se trouver à la Grande Pieuvre. Vous décidez de passer la journée à épier la taverne. Vous vous blottissez pour cela au fond d'une vieille barque abandonnée sur le quai en face de la taverne. Mais, en vous couchant, vous prenez conscience de l'état de fatigue dans lequel vous êtes. Comme il est encore tôt, une petite sieste serait peut-être tout indiquée... Si vous faites la sieste, rendez-vous au [108](#). Si vous remettez le repos à plus tard, rendez-vous au [384](#).

219

Vous vous rendez compte avec stupeur que c'est le portrait de cette femme-là qui se trouve à l'intérieur du Médaillon que l'homme vous a donné à l'asile de Craven ! Vous vous rappelez les paroles du pensionnaire : « Retrouvez ma femme et donnez-lui ce Médaillon. Il faut qu'elle sache. » Sans vous soucier des risques, vous bondissez auprès de la femme et vous exhibez le médaillon. Vous lui expliquez dans quelles circonstances il est entré en votre possession. A mesure que vous parlez, les manières hautaines de la femme laissent place à la tristesse. « Karl affirmait que la Cabale était dévoyée, mais je ne l'ai pas cru,

murmure-t-elle. Ils m'avaient dit qu'il était mort. Nous avons tous été trahis. C'est à Mort d'Espoir que vous trouverez Gruul. Il rôde parmi les ruines de sa Tour de l'Inquisition. Quant à moi, il faut que j'aie libéré mon mari. » Vous remerciez la dame de ses précieuses informations, puis vous vous mettez en route vers le nord. Vous regagnez 1 point de CHANCE. Rendez-vous au [19](#).

220

La porte s'ouvre sur un vestibule lui-même fermé par une porte. Vous en ôtez le verrou et vous pénétrez dans une cave humide qui sert de logement aux deux cents pensionnaires de l'asile. Rien n'est fait pour prendre soin de ces créatures abandonnées, dont certaines profèrent des cris inarticulés en vous entendant entrer. Si vous êtes déguisé en gardien, rendez-vous au [203](#). Sinon, rendez-vous au [264](#).

221

Sans prêter attention à cette relique importune, vous demandez à Kiennar de vous en dire plus sur les autres curiosités de sa boutique. Le gros homme prend cette tâche si à cœur qu'il en oublie bientôt la fiole de sang de Vampire, qu'il laisse traîner sur le comptoir. Vous n'êtes plus qu'à deux doigts du récipient de verre lorsque le Crâne se met à glapir: « Au voleur ! Il veut voler le sang ! Au voleur ! » Kiennar s'empare de la fiole d'un geste vif et appelle à l'aide. Vous doutant que le Guet n'est pas loin, vous détalez de la boutique... sans la fiole de sang. Le Crâne retombe dans le silence. Cochez 1 heure et retournez au [200](#).

222

Vous vous souviendrez toute votre vie de ce combat contre le Démothrax : jamais vous n'aviez vu faire preuve d'une telle férocité ! Et le combat ne paraît pas devoir prendre encore fin, car vos coups semblent avoir à peine étourdi la créature. Elle tente déjà de se remettre sur pieds. Il faut vite prendre une décision : allez-vous prendre la fuite (rendez-vous au [81](#)), continuer de frapper Argolis à coups de chaîne (rendez-vous au

[294](#)) ou l'empoigner pour la précipiter dans le puits d'où elle n'aurait jamais dû sortir (rendez-vous au [127](#)) ?

223

Sans crier gare, les Gardes bondissent sur vous. Vous devez les combattre tous trois en même temps.

HABILETÉ ENDURANCE

FURNEAUX	7	8
Premier GARDE	6	6
Second GARDE	7	5

Si vous avez raison de vos trois adversaires, rendez-vous au [124](#).

224

« Ah, ça, je n'en sais rien ! » marmonne l'Orque d'un air perplexe. Il tire de sa poche une tranche de rat fumé et se met à la mâchonner pour s'aider à se concentrer. Puis il vous offre un peu de cette friandise digne d'un Orque. Malgré son goût écoeurant, cet aliment est nourrissant (vous regagnez 2 points d'ENDURANCE). A la fin, l'Orque déclare : « Bon, allez-y ! » Vous ne vous le faites pas dire deux fois et vous vous approchez de la tour qui, même inachevée, atteint la hauteur d'un mamelon. Il y a de nombreuses entrées, mais deux semblent plus attirantes. Si vous avez le talent spécial de Renifleur, rendez-vous au [132](#). Si vous n'avez pas ce talent spécial, vous pouvez entrer par la porte de gauche (rendez-vous au [114](#)) ou bien par celle de droite (rendez-vous au [199](#)).

225

Gardant le contrôle de vos nerfs devant une créature si atroce, vous donnez calmement votre réponse. Mais le Maître des Cadavres fait une moue de dédain. « Tu dis n'importe quoi. Cesse de me casser les os. Je ne peux pas sentir les Gallantarians. » Il lève son hideux couteau denté et siffle : « A nous deux, petit morveux ! » Rendez-vous au [104](#).

226

Renonçant à enfoncer cette lourde porte, vous vous introduisez dans la cheminée et vous commencez la pénible ascension. Suant et soufflant, vous émergez dans un sarcophage, à dix mètres de l'entrée de la crypte. Vous vous extrayez du réceptacle de pierre et vous prenez le large car le caveau (et toute la terre qu'il y a au-dessus) est en train de s'effondrer ! Que vous sachiez ou non ce qui se passe, en tout cas il est sûr que le Crâne de Mora Tao est hors d'atteinte. Si le mot « Daednu » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [315](#). Sinon, cochez 3 heures et retournez au [200](#).

227

Prenant un recul prudent, vous sortez la Sphère de votre sac et vous la lancez vers la silhouette. Le verre se brise, libérant ses vapeurs mortelles ; la robe de soie tombe en lambeaux... et une créature de métal apparaît ! Un rire sardonique s'échappe de ses lèvres immobiles. « Tu as peut-être gagné cette bataille, Chasseur de Primes, mais à partir de cet instant l'ombre de Karam Gruul plane sur toi. Et quand je te tiendrai enfin, tu me supplieras de t'accorder la mort ! » En quelques secondes, la créature de métal et l'or qui est à ses pieds se liquéfient. Vous récupérez 1 point de CHANCE. Vous feriez bien de décamper avant que les vapeurs acides ne vous intoxiquent à votre tour. Rendez-vous au [399](#).

228

Malgré l'obscurité totale, la porte émet une sorte de lueur mentale que votre esprit perçoit. Sans tenir compte de l'ombre qui rampe, vous foncez tête baissée. *Tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [190](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [134](#).

229

En dépit des moellons qui s'abattent autour de vous, vous parvenez à sortir de ce mauvais pas sans dommage. Mais la cave est en feu : il ne faudra pas longtemps avant que le moulin tout entier ne s'embrase ! (Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que le moulin est en feu ; si le mot Darnoc est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rayez-le.) Vous sortez de la cave, mais vous vous heurtez à la herse. Au fait... où est passé Zaar ? Vous pouvez le chercher au rez-de-chaussée, si ce n'est déjà fait (rendez-vous au [39](#)) ou au grenier (rendez-vous au [201](#)).

230

Vous suivez le couloir poussiéreux jusqu'à un escalier qui descend vers une porte ouverte au-delà de laquelle on devine une pièce brillamment éclairée. Du haut des marches, des voix arrivent jusqu'à vous. Vous descendez quelques degrés : les voix se font plus fortes. Si vous êtes en possession du Crâne de Mora Tao, rendez-vous au [206](#). Sinon, rendez-vous au [296](#).

231

Les boules tournent les unes autour des autres dans les airs, à hauteur d'épaule. Chaque sphère fait une dizaine de centimètres de diamètre et contient un objet miniature. Une sphère contient une serrure, la seconde un bouclier et la dernière une épée. La clef et le bouclier émettent une douce lumière bleue, mais l'épée reste terne... au début du moins, car lorsqu'elle émet une lueur orangée, une étrange vague de chaleur vous envahit (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Vous devez détruire ces sphères si vous

voulez sortir d'ici vivant. Quelle sphère allez-vous frapper en premier ?

La serrure

Rendez-vous au [306](#)

Le bouclier

Rendez-vous au [366](#)

L'épée

Rendez-vous au [40](#)

232

Vous êtes accueilli à l'entrée par un gardien en uniforme gris - un Troll ! « C'est à quel sujet ? » aboie-t-il. Vous lui présentez la lettre d'introduction de Bennet, qu'il fait semblant de lire avant de lâcher : « Bon, ben, entrez. » Vous entrez dans un vestibule sinistre tandis que le Troll referme bruyamment la porte derrière vous. Puis il vous introduit dans le bureau de Maxilion Crabb, vice-directeur de l'asile de Craven. Crabb vous offre en souriant un confortable fauteuil et lit votre lettre. « Mon supérieur, le docteur Welsh, vous aurait volontiers reçu lui-même, mais il est pris toute la journée à Cumbleside. » Vous lui répondez que ce qui vous importe est surtout de voir votre sœur. « Certes, approuve-t-il, mais peut-être accepterez-vous d'abord quelques rafraîchissements ? » Si vous acceptez l'hospitalité de Crabb, rendez-vous au [36](#). Sinon, rendez-vous au [152](#).



233

« La Main de la Mort ? s'écrie la patronne. Qu'est-ce qu'un nom pareil peut avoir à faire avec mon établissement ? Ecoutez, les gens, par ici, sont obsédés par l'idée que quelqu'un {jouirait venir de Lendel la Royale et par la rage de réveiller les démons du passé. Mais moi, voyez-vous, j'ai autre chose à faire. » Vous tentez de vous expliquer, mais Eviron fait la sourde oreille. D'un coup de menton, elle fait signe à quelqu'un derrière vous et vous tourne le dos. Vous vous retournez... face à un Elfe Noir! La présence de cet être démoniaque dans une taverne de Gallantaria est pour le moins inattendue. Il est sanglé dans une armure guillochée de motifs elfiques. « Laisse-moi t'offrir un verre, dit-il sans crainte d'être entendu. Il faut qu'on cause de Karam Gruul. » Qu'allez-vous faire ?

Lui répondre

Rendez-vous au [157](#)

L'éconduire

Rendez-vous au [192](#)

Lui sauter à la gorge

Rendez-vous au [212](#)

234

« Je vais parler ! » gémissiez-vous. Et vous racontez tout à Gruul : votre mission, vos investigations à Port-Noir, ce que vous savez de la Cabale, enfin tout ! Lorsque vous avez fini votre récit, Gruul se dirige vers la sortie. « Radu, dit-il, ôte le dernier panneau. Les Chefs Secrets sont attendus au village ». Le Mage obéit avec empressement puis sort à la suite de son maître. Vous perdez 1 point de CHANCE. Bientôt, le pelage dru des rats vous caresse les joues. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous avez le talent spécial de Doigts-de-fée, rendez-vous au [181](#). Si vous n'avez pas ce talent spécial, votre aventure prend fin ici.

235

Détournant habilement la conversation, vous demandez à Kiennar de vous en dire plus sur les autres curiosités de sa boutique. Le gros homme prend cette tâche si à cœur qu'il en oublie bientôt la fiole de sang de Vampire, qu'il laisse traîner sur le comptoir. Vous vous emparez de la fiole d'un geste vif et discret puis vous prenez le chemin de la sortie d'un air dégagé. Notez le Sang du Baron Milescu sur votre *Feuille d'Aventure*. Notez aussi que vous devez tenter votre CHANCE à l'issue de chaque combat victorieux. Si vous êtes Chanceux, poursuivez normalement votre aventure. Mais si vous êtes Malchanceux, prenez note du paragraphe d'où vous venez et rendez-vous au [49](#) (ces lancers de dés spéciaux ne vous font perdre aucun point de CHANCE). Pour l'heure, cochez 1 heure et retournez au [200](#).

236

En entendant votre voix, l'assassin se retourne et jette une sphère de verre devant vos pas. En se brisant, la sphère laisse échapper un nuage de brume luminescente qui forme un écran entre l'Orque Humain, qui n'a pas interrompu sa course, et vous. Si vous voulez franchir ce rideau de brume pour continuer la poursuite, rendez-vous au [60](#). Si vous préférez le laisser s'échapper, rendez-vous au [143](#).

237

La dernière chose à laquelle la Cabale pourrait s'attendre, c'est de voir son pire ennemi solliciter une place dans ses rangs - voilà pourquoi c'est précisément ce que vous faites ! Votre propre audace vous surprend, mais quand Radu s'exclame : « Pas possible ! Le Chasseur de Primes ! », tous les assistants restent bouche bée devant votre audace. Vous profitez de ce moment de flottement pour détalier. Lancez un dé pour savoir combien de membres de la Cabale vous barrent le route. Vous devez les combattre l'un après l'autre dans l'ordre indiqué.

HABILETÉ ENDURANCE

EVIRON	7	7
HOMME-RAT	5	6
SEIGNEUR DELA GUERRE BRICIEN	6	5
ORQUE ÉTRANGLEUR	8	6
ELFE NOIR	7	6
HOMME-LÉZARD	8	8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [105](#).

238

Vous pénétrez dans un vaste caveau au milieu duquel le Crâne de Mora Tao trône sur un piédestal de marbre. Vous frissonnez. Le Crâne a les dents aiguës, la mâchoire du bas manque et les orbites sont terriblement ténébreuses. Il est effrayant d'imaginer à quel genre de créature ce Crâne a appartenu ! Vous êtes tout content de l'avoir trouvé, mais il semble que quelqu'un vous ait devancé. « Trop tard, le Crâne est à moi ! » s'écrie un guerrier d'âge mûr, sans doute celui dont vous avez entendu les pas un peu plus tôt. Il se saisit du Crâne et se l'applique sur le bras. « Enfin ! » soupire-t-il. Et, sous vos yeux, le guerrier rajeunit ! « Je reviens ici chaque siècle, explique-t-il. Je donne au Crâne un peu de mon énergie mentale en échange de l'immortalité. Et je ne laisserai personne me le prendre ! » A présent dans la fleur de l'âge, le guerrier vous pousse sans ménagement vers la porte. Si vous avez le talent spécial de Désossé, rendez-vous au [270](#). Sinon, rendez-vous au [79](#).

239

Pas de quartier ! Abandonnant la dépouille visqueuse de la Vipère dans l'escalier, vous gagnez le dernier étage. Si vous avez le talent spécial de Pas-de-loup ou l'Avertissement de Lishek, rendez-vous au [398](#). Sinon, *tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [398](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [46](#).

240

Vous apercevez Gruul qui redescend la colline à pas de loup ! Mais vous le poursuivez et vous le faites trébucher en lui lançant un filet dans les jambes. « Tu as perdu, ricane-t-il. Mes serviteurs sont déjà à l'œuvre à l'intérieur de la tour. » Vous lui demandez ce qu'il veut dire par là, mais il ne desserre plus les dents. Plusieurs chevaux se mettent à hennir, et certains soldats montrent des signes d'inquiétude. « Je n'aime pas ça, grommelle le capitaine. Il y a quelque chose dans l'air, je le sens. » Vous lui dites de faire avancer ses hommes, mais ceux-ci se jettent à terre, en proie à une peur panique. Allez-vous empoigner Gruul et aller de l'avant (rendez-vous au [99](#)) ou attendre ici, auprès des soldats terrorisés (rendez-vous au [372](#)) ?

241

Vous tournez le dos à la gargouille et vous remontez l'escalier. La voix rauque vous interpelle : « Je sens ta présence, Zaar ! Est-ce toi ? » Vous ne savez plus que faire. Vaut-il mieux annoncer que tout va bien ou rester silencieux ? Notez le mot « Darnoc » sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous changez d'avis et si vous voulez parler, rendez-vous au [262](#). Sinon, il vous reste à quitter la cave et à explorer le rez-de-chaussée, si ce n'est déjà fait (rendez-vous au [39](#)) ou bien le grenier (rendez-vous au [201](#)).

242

Vous tentez d'échapper aux pouvoirs magiques de Gruul, mais il vous enveloppe dans un puissant Écheveau de Langueur (déduisez 4 points de la Notura de Gruul). Si vous n'avez pas le Sang du Baron Milescu, vous perdez l'usage de tous vos talents spéciaux (rayez-les tous de votre *Feuille d'Aventure*). Si vous n'avez pas le Sang du Baron Milescu mais si le mot « Ranneik » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [321](#). Si vous avez seulement le Sang, l'Écheveau de Langueur se dissipe sans vous faire de mal. Si le mot « Esproc » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [188](#). Sinon, retournez au [300](#).

243

Vous passez un moment à panser vos plaies, puis vous fouillez le corps de l'assassin. Il porte au poignet un tatouage qui représente une tête de Loup-Garou ! Il avait aussi 11 Pièces d'Or et un flacon de Potion de Soins. Vous pouvez boire cette potion à tout moment, sauf au combat (rayez-la alors de votre *Feuille d'Aventure* et rajoutez-vous 3 points d'ENDURANCE et 1 point de CHANCE). Relevant la tête, vous vous rendez compte que tous les autres clients se sont attroupés, l'arme à la main. «Tu as causé assez de dégâts comme ça, avertit Eviron. Je crois qu'il vaut mieux que tu décampes». Allez-vous essayer de parlementer avec la patronne (rendez-vous au [120](#)) ou quitter la Grande Pieuvre comme elle vous l'ordonne (rendez-vous au [92](#)) ?

244

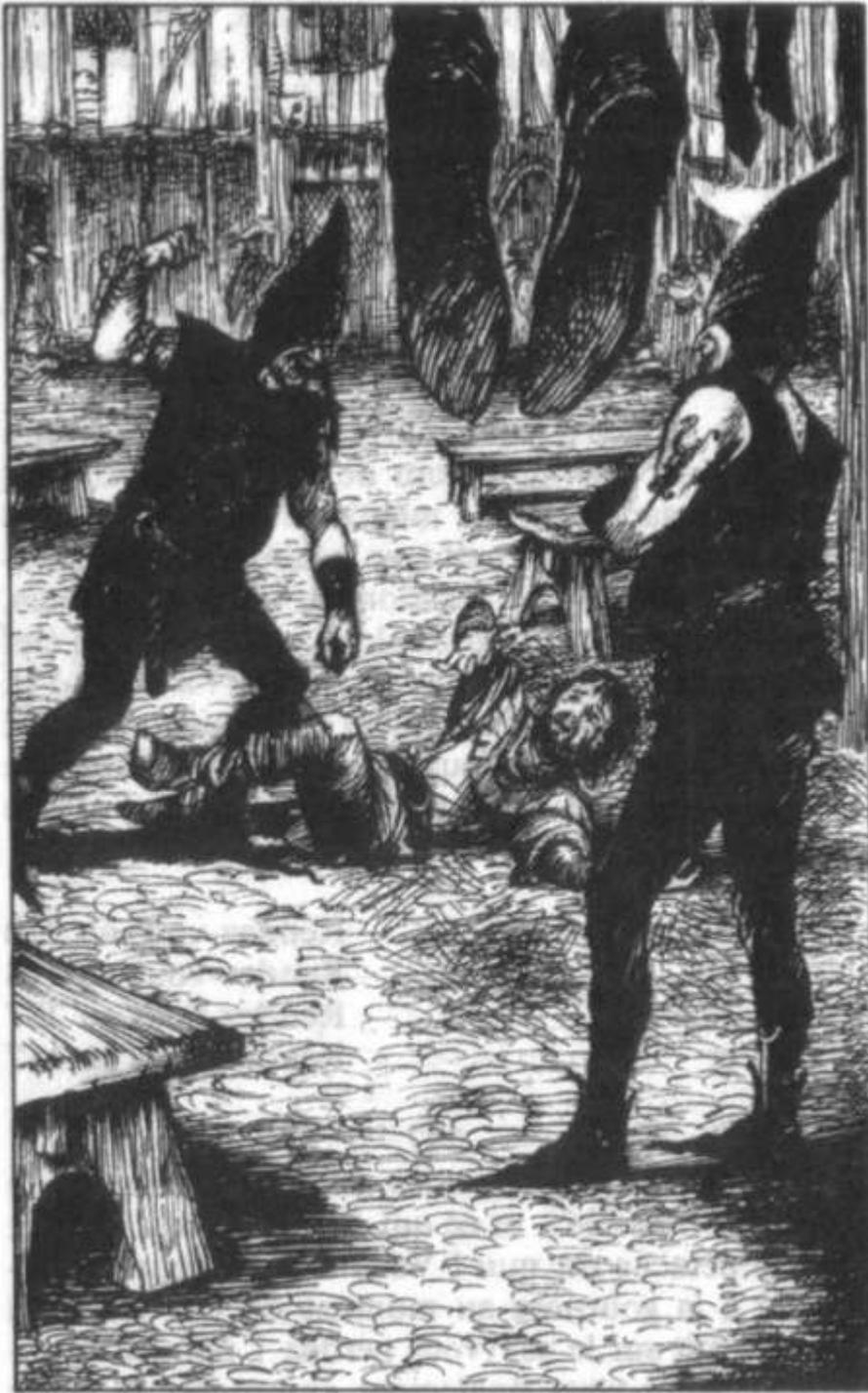
Vous n'en avez jamais eu qu'après Karam Gruul, et non après l'un de ses laquais. Vous l'empoignez donc par le collet et vous le forcez à vous guider vers la sortie. Gruul rechigne mais il obéit. Comparé à tous les monstres que vous avez croisés, Gruul lui-même est un compagnon charmant. Dehors, le brouillard s'est fait si épais qu'on n'y voit pas à deux pas. Vous entraînez donc Gruul vers le bûcher funéraire et vous y prélevez une torche. «

Non ! s'étrangle Gruul. Jette ça ! » Il semble réellement terrorisé et se débat de toutes ses forces pour s'éloigner du feu. Si, obéissant aux supplications de Gruul, vous vous aventurez sans lumière dans le brouillard, rendez-vous au [342](#). Si vous ne tenez pas compte de ses avertissements, rendez-vous au [88](#).

245

Les rares criminels qui finissent par avoir affaire à la justice à Port-Noir voient leur destin s'accomplir place du Gibet où, les jours de marché, la foule se presse pour assister aux pendaisons. Entre deux exécutions, le corps des condamnés reste suspendu, comme un avertissement à ceux qui se sentiraient tentés de sortir du droit chemin. En débouchant sur la place, vous vous rappelez les mots du professeur : « Va place du Gibet. L'un des voleurs qui se balance au bout d'une corde a une main de bois en remplacement de celle qu'on lui a coupée la première fois qu'il s'est fait prendre. Personne ne sait que cette main est en fait l'un des quatre Ingrédients de la Notura. Pour l'instant, cet Ingrédient est inerte, mais si tu le portes à Mawn Pretoragus le Nécromancien, il en fera une Main de Gloire ». Des rangées de sièges vides bordent la place et trois corps sont suspendus à la potence. Deux Orques Humains coiffés de cagoules déambulent à proximité. Ce sont des Sergents du bourreau de la ville chargés de veiller sur les corps. Mais, pour l'heure, ils sont occupés à rouer de coups un mendiant. Qu'allez-vous faire aux Sergents ?

Les attaquer	Rendez-vous au 26
Tenter de les corrompre	Rendez-vous au 14
Chercher à les berner	Rendez-vous au 148
Voler la Main	Rendez-vous au 395



245 *Deux Orques Humains sont occupés à rouer de coups un mendiant.*

246

Baissant les yeux, vous murmurez : « Je suis venu voir si vous n'aviez besoin de rien. » Crabb vous jette un regard plein de mépris. « Eh bien, tu n'as qu'à commencer par nettoyer le laboratoire du docteur. » Il attend une réaction de votre part mais, comme vous restez impassible, il vous tend une clef de bronze : « Qu'est-ce que tu attends ? » aboie-t-il. Vous émettez un grognement et vous retournez dans la Grand-Salle. Vous pouvez ouvrir n'importe quelle porte que vous n'avez pas encore essayé d'ouvrir :

Ouaf-ouaf	Rendez-vous au 220
Nosh	Rendez-vous au 275
Gros Gnon	Rendez-vous au 287
Gras Ver	Rendez-vous au 117

247

A la force du poignet, vous grimpez le long de la gouttière bosselée - et ce qui devait arriver arrive : elle se détache du mur ! Vous êtes toujours cramponné à la gouttière au moment où elle tombe à grand bruit sur le sol (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). Allez-vous finalement emprunter la porte latérale (rendez-vous au [394](#)) ou quitter le théâtre et vous remettre en chasse (rendez-vous au [383](#)) ?

248

En pénétrant dans le temple de Belthégor, vous vous rendez compte que le Masque a disparu ! Une trace dans la pierre est tout ce qu'il en reste. Soudain, une voix retentit derrière vous : « Pendant que vous vous laissiez prendre à ma petite diversion, j'ai exercé mes étonnantes capacités intellectuelles à déchiffrer les runes. Le Masque de Belthégor est à moi ! » Vous vous retournez... mais il n'y a personne. La voix se transforme en rire

moqueur. Karam Gruul vous a battu une fois de plus. Cochez 3 heures et retournez au [200](#).

249

Il n'y a qu'une solution : vous prenez une colonne entre vos bras et vous grimpez en prenant appui sur la cannelure. Vos ennemis ont un moment de déception, mais Radu leur indique un escalier dérobé qui mène au balcon. Rendez-vous au [300](#).

250

Vous affirmez que votre parole suffit, mais l'homme garde la main tendue. Si vous serrez simplement cette main, rendez-vous au [185](#). Si vous décidez de passer à l'attaque, rendez-vous au [375](#). Si vous avez une Sphère Alchimique, vous pouvez la lui lancer. Rendez-vous au [227](#) dans ce cas. Enfin, si vous retirez votre offre, rendez-vous au [399](#).

251

Les heures s'écoulent lentement et vous êtes toujours de faction devant la Grande Pieuvre. Il ne se passe rien. La nuit tombe, transformant les quais si actifs en lieu désert et inquiétant. Vous entendez alors un bruit de bois qu'on brise. Et ça recommence, là, sur votre gauche. Crac, crac, crac ! Une mesure de bois s'effondre sous les coups de Conrad, le Garde dément, qui brandit son glaive, pressé d'en découdre.

CONRAD HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [52](#).

252

Vous tombez cul par-dessus tête et vous heurtez brutalement les pavés inégaux de la rue (vous perdez 5 points d'ENDURANCE). Vous bondissez sur vos pieds et scrutez l'obscurité à la recherche de l'assassin. Le voici ! Curieusement, il glisse tranquillement quelques mots à quelqu'un à travers la vitre d'une carriole, puis il disparaît au coin de la rue. Si vous le suivez, rendez-vous au [41](#). Si vous vous approchez de la carriole, rendez-vous au [292](#). Vous pouvez aussi vous mettre en chasse sans attendre. Allez-vous commencer vos recherches par l'asile de Craven (rendez-vous au [393](#)), la Grande Pieuvre (rendez-vous au [23](#)), la rue au Malt (rendez-vous au [207](#)) ou, si vous avez une raison particulière de le faire, par la Porte Sacrée ou le Moulin de la Pluie et du Beau Temps ?

253

Tous les chemins mènent à la Grande Pieuvre, semble-t-il - et pas seulement pour vous. D'une cachette sûre, vous voyez de nombreuses voitures à cheval s'arrêter devant la porte. Elles déposent leurs passagers et s'éloignent. Une femme à l'allure altière descend d'un carrosse. Si vous avez le Médaillon du Pensionnaire, rendez-vous au [219](#). Sinon, rendez-vous au [376](#).

254

Vous empoignez la chaîne, mais il faut garder son calme face au Démothrax. *Tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [294](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [66](#).

255

La Chauve-Souris s'envole et vous laisse seul dans la pièce. Vous vous attendez à la voir partir vers le ciel par la cage d'escalier, mais elle va quelque part ailleurs dans le tombeau. Allez-vous la suivre (rendez-vous au [100](#)), rester où vous êtes afin de fouiller la pièce (rendez-vous au [326](#)) ou bien essayer la porte nord (rendez-vous au [386](#)) ou la porte sud (rendez-vous au [141](#)) ?

256

Plein de ressources, vous retirez les tronçons maintenant inutiles des barreaux, et vous vous aidez des trous ainsi libérés pour grimper jusqu'aux barreaux intacts. Un regard vers le bas vous permet de constater que la poutre est agrémentée d'une lame tranchante comme un rasoir. Si vous aviez empoigné la poutre, vous auriez perdu une bonne partie de vos doigts - mais peut-être l'avez-vous fait ? Sans trop penser à ce piège diabolique, vous gagnez la trappe. Celle-ci n'étant pas fermée, vous l'ouvrez et vous vous hissez à l'air libre. Rendez-vous au [97](#).

257

Dédaignant de se servir d'une arme, Gruul cherche à vous mettre hors de combat à l'aide d'une décharge d'énergie paralysante (déduisez 3 points de la Notura de Gruul). Si vous avez le Linceul d'Angevin, l'éclair se détourne de vous. Si vous n'avez pas le Linceul d'Angevin, vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si le mot « Esproc » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [188](#). Sinon, retournez au [300](#).

258

En prenant votre argent, Kiennar semble partagé entre la terreur et le soulagement. « Avant de partir, suggère-t-il timidement, peut-être voudriez-vous acquérir un talisman ? Je peux vous proposer un Crucifix d'Argent pour 3 Pièces d'Or, un Pieu de Bois pour 8 Pièces d'Or ou les deux pour 10 Pièces d'Or. C'est donné. » Si vous voulez faire l'un de ces achats, notez les objets en question sur votre *Feuille d'Aventure* après le Sang du Baron Milescu sans oublier de rayer les Pièces d'Or correspondantes. Notez aussi que vous devez tenter votre CHANCE à l'issue de chaque combat victorieux. Si vous êtes Chanceux, poursuivez normalement votre aventure mais, si vous êtes Malchanceux, prenez note du paragraphe d'où vous venez et rendez-vous au [49](#) (ces lancers de dés spéciaux ne vous font perdre aucun point de CHANCE). Maintenant, cochez 1 heure et retournez au [200](#).

Dans le bureau du publicain, vous trouvez 10 Pièces d'Or et un Hexalpha. Il s'agit d'une sorte d'étoile faite de triangles d'argent solidement entrelacés en boule. C'est un emblème du Rose-Calice fort puissant. Tant que vous le portez, aucun Zombie ne peut vous attaquer. Ils peuvent entraver vos mouvements, mais pas vous blesser. Cependant, cette propriété ne s'applique pas aux morts vivants comme les Visiteurs des Brumes. Vous trouvez enfin des provisions pour un Repas dans la cuisinede Kriswellet un Visiteur des Brumes en embuscade !

VISITEUR DES BRUMES HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, lancez un dé. Si vous obtenez 6, vous attrapez la peste bubonique et vous périssez dans d'atroces souffrances. Si vous survivez, vous pouvez vous diriger vers :

Le bûcher	Rendez-vous au 21
La Tour de l'Horloge	Rendez-vous au 397
La porte à la croix rouge	Rendez-vous au 48
La porte au bouton enforme de rose	Rendez-vous au 158



Les accords discordants de l'orgue vous guident jusqu'à la salle principale, où un spectacle cauchemardesque s'offre à vous. Enveloppé de langues de fumée, l'assassin gît sur la scène. Au-dessus de lui le fantôme, Squelette drapé dans un manteau, vous jette un regard par-dessous son chapeau à large bord. Le Squelette retire sa dague d'os du dos de l'assassin, tandis que l'orgue joue tout seul une marche funèbre ! Des centaines de rats d'égout se bousculent sur la scène, formant un tapis noir et

mouvant. Ils se pressent autour des pieds du Squelette et grouillent sur le cadavre de l'Orque Humain. Ce fantôme est une créature maléfique qui revient d'au-delà de la tombe. C'est un Maître des Cadavres dont les rats sont les assistants au service de la mort ! Qu'allez-vous faire ?

Quitter ce lieu maudit

Rendez-vous au [121](#)

Attaquer le Maître des Cadavres

Rendez-vous au [104](#)

Ne pas bouger

Rendez-vous au [32](#)

261

Une fois l'assassin sur votre dos, vous le projetez sur le sol par-dessus votre tête. La cordelette lui échappe des mains, si bien qu'il tire un poignard à lame dentée. A cause de la tentative de strangulation que vous avez subie, vous perdez 1 point d'HABILETÉ pour la durée du combat, sauf si vous avez le talent spécial de Combattant.

ELFE NOIR HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [243](#).

262

Vous prenez une profonde inspiration avant de déclarer : « Zaar au rapport, maître. Le Maréchal et le Chasseur de Primes sont morts. D'autres instructions? » Vous n'obtenez d'abord aucune réponse, puis la voix se met à grincer : « Oui, le Chasseur de Primes est bien mort... » Et la Gargouille explose ! *Tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [229](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [27](#).

263

Avant que vous ayez pu esquisser un geste, une voix familière résonne à l'intérieur de votre esprit : « A mangeer... A manger... » Vous commencez à en avoir assez du Crâne de Mora Tao ! Pour assouvir son redoutable appétit, vous devez le tirer de votre sac et le laisser aspirer encore un peu de votre énergie mentale. Si vous n'accédez pas à son désir, rendez-vous au [160](#). Si vous acceptez, diminuez votre total d'ENDURANCE de 2 points. Puis, si vous avez le talent spécial de Pas-de-loup, rendez-vous au [371](#). Sinon, rendez-vous au [204](#).

264

Vous vous apprêtez à quitter le caveau quand quatre pensionnaires se jettent sur vous, en proie à la fureur. Vous devez les combattre tous à la fois.

	HABILETÉ ENDURANCE	
Premier PENSIONNAIRE	6	9
Deuxième PENSIONNAIRE	5	8
Troisième PENSIONNAIRE	7	5
Quatrième PENSIONNAIRE	6	4

Si vous parvenez à les vaincre tous, rendez-vous au [7](#).

265

Toujours dans un silence de mort, vous soulevez la pierre et vous en donnez de grands coups autour de vous en vous dirigeant vers la tour. Il est connu que les Zombies sont insensibles à la douleur. Mais ce n'est pas le cas des gens déguisés en Zombies ! Vos jambes, vos bras, tout votre corps est endolori (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). En atteignant la tour, vous laissez tomber la pierre sur un tas de cailloux et vous reprenez votre souffle. Vos

forces revenant, vous levez les yeux vers le bâtiment. Il y a de nombreuses entrées, mais deux semblent plus attirantes. Si vous avez le talent spécial de Renifleur, rendez-vous au [132](#). Si vous n'avez pas ce talent spécial, vous pouvez entrer par la porte de gauche (rendez-vous au [114](#)) ou bien par celle de droite (rendez-vous au [199](#)).

266

Vous rampez vers le cocher, vous placez le pied entre ses omoplates et vous exercez une poussée vigoureuse ! La silhouette encapuchonnée dégringole de son perchoir sans un cri et s'abat mollement sur le pavé. Allez-vous maintenant vous asseoir sur le siège du cocher et saisir les rênes (rendez-vous au [211](#)), vous hisser prestement à l'intérieur (rendez-vous au [137](#)) ou sauter à terre et laisser partir cette carriole énigmatique afin de reprendre la poursuite de l'assassin (rendez-vous au [328](#)) ?

267

Seriez-vous allé si loin seulement pour assister à votre échec? Gruul rallie les survivants de la bataille et marche vers la Tour de l'Inquisition. Vous lui donnez la chasse avec vos soldats, mais vous arrivez trop tard : Gruul actionne le Projecteur Aérien ! Sa première cible aurait dû être Lendel la Royale, mais... Il est impossible de décrire la joie qu'il prend à vous faire disparaître, vos hommes et vous, de la surface de la terre.

268

Ce que vous avez vu ici s'ajoute à tous les méfaits que Karam Gruul avait déjà commis. Vous jurez qu'un jour ou l'autre il devra répondre de ses crimes ! Parmi les lieux que vous n'avez pas encore visités, allez-vous maintenant choisir l'asile de Craven (rendez-vous au [393](#)), la Grande Pieuvre (rendez-vous au [57](#)) ou bien, si vous avez une raison particulière de le faire, la Porte Sacrée ou le Moulin de la Pluie et du Beau Temps ?

269

Une douzaine de badauds font irruption dans la pièce. Certains rendent hommage à votre habileté, d'autres appellent le Guet, et un fanfaron que vous avez déjà rencontré plastronne : « Dommage ! Je l'aurais bien fait moi-même ! » Mais, en achevant cette phrase, il prend un air de surprise douloureuse et tombe en avant, un glaive planté dans le dos. Conrad est vivant ! La foule en furie se retourne contre lui et Conrad est vite submergé sous le nombre. Conscient que le plus sage est d'éviter Conrad, qu'on ne peut vaincre, vous quittez ce lieu au plus vite. Cochez 1 heure et retournez au [200](#).

270

Le Guerrier a presque franchi la porte quand vous bondissez, le renversant sur le sol. Vous n'êtes pas certain d'avoir raison de l'empêcher de conserver son immortalité, mais il vous faut le Crâne. La hache à double tranchant fend l'air à vos oreilles. Le Guerrier récemment rajeuni est encore faible mais, si le Crâne se nourrit encore de son énergie mentale, il va reprendre des forces. A chaque Assaut que vous perdez, le Guerrier gagne donc 1 point d'HABILETÉ.

GUERRIER HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [216](#).

271

Crânement, vous faites un pas en avant en déclarant que vous n'êtes au service de personne. Le Maître des Cadavres écarquille les yeux. « Que la chair devienne poussière ! Que le ver retourne à la terre ! » Bien que peu familiarisé avec la manière de s'exprimer du Maître des Cadavres, vous devinez qu'il ne vous croit pas. Allez-vous alors lui dire que vous êtes envoyé par le Guet (rendez-vous au [225](#)) ou par la Cabale du Loup-Garou (rendez-vous au [133](#)) ? Si vous pensez qu'il n'est plus temps de parlementer, vous pouvez passer à l'attaque (rendez-vous au [104](#)) ou prendre la fuite (rendez-vous au [121](#)).

272

Si vous aviez franchi le seuil, vous seriez tombé dans une trappe placée en travers de la porte ! Au contraire, vous attendez que le piège se remette en place. A ce moment, un panneau secret s'ouvre dans le mur opposé. Vous vous engouffrez par cette ouverture dans une chambre luxueuse ornée de symboles étranges. L'un des murs est orné d'un grand drapeau - le drapeau de la Cabale - et sur une table, au milieu de la pièce, des cartes et des documents sont étalés. Karam Gruul et son Mage, Radu, sont plongés dans l'étude de ces documents ! « Il ne me reste plus qu'à retourner à Mort d'Espoir, dit Gruul, pour que le grand dessein... » Soudain, Radu pousse un cri : il vous a vu ! Vous bondissez, mais Radu propulse Gruul en travers de votre chemin et va se cacher derrière le drapeau. Allez-vous empoigner Gruul (rendez-vous au [244](#)) ou courir après le Mage (rendez-vous au [76](#)) ?



272 *L'un des murs est orné du drapeau de la Cabale et sur une table des cartes et des documents sont étalés.*

273

Au moment où vous croyez pouvoir mettre la main sur Karam Gruul, celui-ci ferme les yeux et invoque un Mur de Force. En pénétrant cette barrière, vos mains se mettent à brûler (déduisez 1 point de la Notura de Gruul). Si vous êtes en possession du Masque de Belthégor, vous retirez vos mains sans subir de dommage. Si vous n'avez pas le Masque de Belthégor, vous avez les mains douloureusement brûlées (vous perdez 1 point d'HABILETÉ). Si le mot «Esproc» est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [188](#). Sinon, retournez au [300](#).

274

De votre main libre, vous attrapez le cou de votre adversaire, le forçant à relâcher son étreinte. Vous en profitez pour dégager votre cou de la cordelette et vous vous penchez en avant en essayant de faire basculer l'Elfe Noir par-dessus votre épaule. Si vous avez le talent spécial de Combattant, rendez-vous au 261. Sinon, *tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au 261. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [177](#).

275

Derrière la porte, un escalier en spirale éclairé par des torches descend jusqu'à une porte close. Vous l'ouvrez et vous entrez dans une cellule au fond de laquelle... Non, ce n'est pas possible ! La forme avachie de Matra Ouspenskaya gît à vos pieds. Elle est encore en vie. Tout en essayant de panser ses plaies, vous lui expliquez qui vous êtes. Elle articule dans un souffle : « La Cabale... tous des criminels... les Briciens... Gruul le chef... la Fraternité... façade de la Cabale... dans la taverne... » Puis Matra Ouspenskaya rend le dernier souffle. « Je savais bien que vos intentions étaient louches ! » Vous vous retournez pour voir MaxillonCrabb, vice-directeur de l'asile, accompagné de sept gardiens armés. Les Trolls se saisissent de vous, vous font remonter l'escalier, ils vous entraînent jusqu'à une pièce où règne une obscurité totale et vous y enferment. Vous vous croyez

d'abord seul, mais vous entendez un bruit de pas mal assurés se rapprocher de vous. Rendez-vous au [172](#).

276

« Et il y a en effet beaucoup à apprendre, approuve la Grande Maîtresse en souriant. Maintenant, vous devez partir. Ce qui va suivre ne doit pas tomber dans les oreilles d'un simple adepte. » Quatre membres du Rose-Calice vous escortent jusqu'au quai, puis retournent dans la taverne. Vous allez partir quand un sorcier assassin, un Jaï-Hulud, se laisse tomber sur le sol devant vous ! Le Jaï-Hulud fait preuve d'une merveilleuse souplesse et de pouvoirs magiques étonnants. Si vous avez le talent spécial de Désossé, vous combattez normalement. Si vous n'avez pas ce talent spécial, lancez trois dés pour votre adversaire à chaque Assaut et retenez les deux chiffres les plus élevés pour évaluer sa Force d'Attaque. Avec un rire sardonique, le Jaï-Hulud tire ses deux épées.

JAÏ-HULUD HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [54](#).

277

Vous continuez votre surveillance de la Grande Pieuvre tandis que la nuit tombe. Au loin, une cloche sonne onze heures, mais vous n'avez encore rien... « A l'assassin ! A l'assassin ! Au secours ! L'Horreur ! A l'assassin ! » Les cris viennent d'hommes qui doivent être dans une rue voisine. Si vous voulez aller voir ce qui s'est passé, rendez-vous au [86](#). Si vous préférez continuer votre surveillance, rendez-vous au [253](#).

278

Vous n'avez pas plus tôt tourné le dos aux Gardes que Furneaux prononce un mot magique. Presque aussitôt, un écran d'énergie invisible se tend entre les carreaux de la fenêtre. Une face monstrueuse et grimaçante apparaît. Si vous persistez à vous

diriger vers la fenêtre, rendez-vous au [336](#). Si le nouveau venu ne vous dit rien qui vaille, vous pouvez attaquer les Gardes (rendez-vous au [223](#)) ou essayer de parlementer pour vous tirer d'affaire (rendez-vous au [107](#)).

279

Sa silhouette se découpant devant le ciel zébré d'éclairs, le Prédateur s'avance. Si vous êtes en possession d'une Sphère Alchimique, rendez-vous au 62. Si vous avez le talent spécial de Monte-en-l'air, rendez-vous au 91. Sinon, vous devez combattre. Sa peau métallique est presque impénétrable, si bien que vos Assauts victorieux ne servent qu'à vous protéger de ses coups (c'est pourquoi la créature n'a pas de total d'ENDURANCE). En revanche, si vous perdez un Assaut, les lames qu'il porte aux poignets vous font perdre 3 points d'ENDURANCE. A la fin de chaque Assaut, *tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [43](#). Si vous êtes Malchanceux, vous continuez le combat.

PRÉDATEUR OBISIEN HABILITÉ : 11

280

Immobile, la main en visière, vous voyez apparaître quatre cents cavaliers au galop dans un roulement de tonnerre ! Des Orques, des Trolls, des créatures mi-humaines, mi-animales, des nobles Briciens -toute une armée de brigands dévale la colline. Leurs rangs sont hérissés de bannières et d'enseignes à l'emblème de la Cabale du Loup-Garou ! La troupe quitte la route et chevauche droit sur vous ! Si vous n'avez pas le talent spécial de Désossé, *tentez votre chance*. Si vous êtes Malchanceux, les chevaux vous piétinent et laissent derrière eux votre corps sans vie. Si vous êtes Chanceux ou si vous avez le talent spécial de Désossé, vous vous jetez de côté et vous pouvez voir la Cabale au grand complet se rendre à la convocation de son chef, à Mort d'Espoir. Vous attendez que la poussière retombe pour reprendre la route à sa suite. Rendez-vous au [29](#).

281

Malgré sa rage de vaincre, l'assassin succombe sous vos coups (vous regagnez 1 point de CHANCE). Une fouille rapide vous permet de mettre la main sur 3 Pièces d'Or et une Sphère Alchimique. Quand on la lance, cette boule de verre se brise, libérant un nuage de gaz mortel qui, si vous la brisiez dans un espace confiné, causerait aussi votre propre mort. Vous pouvez prendre les Pièces d'Or et la Sphère Alchimique (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). Il est temps à présent de vous mettre en chasse, en dépit de l'heure tardive. Allez-vous partir pour l'asile de Craven (rendez-vous au [393](#)), la Grande Pieuvre (rendez-vous au [23](#)), la rue au Malt (rendez-vous au [207](#)) ou bien, si vous avez une raison particulière de le faire, la Porte Sacrée ou le Moulin de la Pluie et du Beau Temps ?

282

Vous bondissez vers la femme, mais elle anticipe votre mouvement et fait un pas de côté. Elle porte alors la main à son monocle et murmure des paroles cabalistiques. Presque aussitôt, une force magique vous enveloppe et vous avez la tête qui tourne (vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 1 point de CHANCE). La femme profite de votre hébétude pour s'éclipser. Quand vous reprenez vos esprits, elle est hors de vue. Si vous avez une Broche du Rose-Calice, rendez-vous au [197](#). Sinon, rendez-vous au [218](#).

283

Vous brisez la sphère de cristal. L'image de la clef disparaît elle aussi et la porte du temple s'ouvre. Cependant, l'épée vous brûle encore une fois et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous voulez maintenant briser la sphère à l'épée, rendez-vous au [25](#). Vous pouvez aussi passer par la porte qui vient de s'ouvrir pour regagner la Grande Pieuvre. Si le mot « Cainam » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [251](#). Sinon, rendez-vous au [277](#).

284

La porte qui bouge est plus facile à ouvrir que vous ne le pensiez. Vous pénétrez dans l'ancre du Nécromancien... qui est plongé dans une obscurité absolue. « J'accepte ta déclaration d'intention et je t'accepte dans le sanctuaire », prononce une voix sépulcrale. La porte se referme derrière vous et une pâle lueur éclaire le visage de MawnPretoragus. Vous ne voyez presque rien de la pièce, mais vous sentez qu'il y a des choses qu'il vaut mieux ne pas voir. « Van Heldenghast a parlé en ta faveur, continue Pretoragus. Donne-moi la Main et ne me suis pas par la Porte de l'Au-Delà. » Vous regardez dans votre sac... mais ! Le Nécromancien tient déjà la Main de Bois ! Il plante une bougie au bout de chaque doigt, puis franchit la Porte de l'Au-Delà, vous laissant de nouveau dans l'obscurité. Allez-vous suivre Pretoragus par la Porte de l'Au-Delà (rendez-vous au [228](#)) ou l'attendre dans l'obscurité absolue de la pièce (rendez-vous au [190](#)) ?

285

Verser une drogue dans la boisson de quelqu'un ou le frapper dans le dos, voilà bien des traîtrises dignes des pilleurs de tombe. Mais un combat loyal, non ! Au moindre signe de résistance, les fossoyeurs battent en retraite. « Qui aurait cru que notre sympathique association finirait comme ça ? dit Hogg. On ne peut faire confiance à personne, par les temps qui courent. Mais soyez grand seigneur ! Maître Kilmarney n'est pas dans son état normal. » Allez-vous cesser toute relation avec ces scélérats (rendez-vous au [98](#)) ou tenter une dernière fois de faire affaire avec eux (rendez-vous au [123](#)) ?

286

En atteignant la maison à l'enseigne de bois, vous lisez une plaque sur laquelle est gravé : « Kriswell -Prêteur sur gages. » Et, à côté de cette plaque, un Visiteur des Brumes vous attend !

VISITEURDES BRUMES HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, lancez un dé. Si vous obtenez 6, vous attrapez la peste bubonique et vous périssez dans d'atroces souffrances. Si vous survivez, vous entrez dans la boutique du prêteur, qui est dans un désordre indescriptible : les dossiers et les livres sont répandus partout, et un homme, accoudé à son bureau, sanglote. Si vous avez un portrait de Baphet en Loup-Garou, rendez-vous au [317](#). Sinon, rendez-vous au [327](#).

287

« Qui va recevoir des gros gnons ? » vous demandez-vous en tournant le bouton de la porte. Si vous avez le talent spécial de Passe-partout ou une Clef de Bronze, rendez-vous au [77](#). Si vous n'avez ni ce talent spécial ni cet objet, *tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [365](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [162](#).

288

Vous vous demandez encore quel est le meilleur moyen de mettre la main sur la fiole, quand une voix résonne dans votre esprit : « A mangeer... A manger ! » C'est le Crâne de Mora Tao qui réclame sa pitance. Le seul moyen de nourrir le Crâne sans attirer l'attention de Kiennar est de glisser la main dans votre sac : le Crâne absorbera votre énergie mentale par vos doigts ! Si vous accédez à la demande du Crâne, rendez-vous au [235](#). Si vous refusez de vous livrer à cette abomination, rendez-vous au [221](#).

289

Élégamment vêtu à la manière bricienne, vous n'avez pas longtemps à attendre avant que la logeuse ne vienne à vous avec un air mielleux. « Bienvenue, Messire. Il est rare que mon modeste établissement reçoive de tels hôtes de marque. Tout ici est à vous. » En remerciant la logeuse, vous reculez pour éviter son haleine fétide. Mais elle se rapproche encore. « Et peut-être seriez-vous intéressé par des sujets... eh ! comment dire ?... politiques et mystiques ? » Qu'allez-vous bien pouvoir répondre à cette question énigmatique? Si c'est « oui », rendez-vous au [168](#). Si c'est « non », rendez-vous au [145](#).

290

Quelques minutes plus tard, le Guet arrive et le capitaine Thurtell prend les choses en main. Channing informe le capitaine que les recherches sont restées infructueuses. « Infructueuses ? profère le capitaine d'une voix rauque. Pas tant que ça ! Vous avez mis la main sur le meurtrier du capitaine du Guet Bennet. » Et il ordonne à ses hommes de s'emparer de vous ! Vous clamez que vous êtes chargé d'une mission secrète, mais les gardes qui vous emmènent n'en ont cure. Votre quête prend fin dans le ridicule et la honte.

291

Ramassant une lanterne, vous faites demi-tour et vous parvenez à une série de portes. La première mène à une cuisine dans laquelle vous trouvez des provisions pour deux Repas. La porte suivante est celle d'un magasin de costumes de théâtre ; trois de ces costumes - le Noble Bricien, l'Orque ou le Vampire - pourraient faire d'excellents déguisements. Mais il n'y a de place dans votre sac que pour un costume. La pièce suivante est un bureau dans lequel se trouve un coffre-fort. Vous vous en approchez, mais une odeur de fumée vous chatouille les narines. Le couloir d'en face est en flammes et le feu progresse dans votre direction ! Si vous avez toujours envie d'examiner le coffre,

rendez-vous au [84](#). Si vous préférez prendre la poudre d'escampette, rendez-vous au [383](#).

292

Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de la voiture quand elle se met en mouvement. La personne qui se trouve à l'intérieur est invisible, mais le cocher est assis sur le siège, à l'avant. Bien que vos pas résonnent sur le pavé, ce personnage drapé dans une cape et coiffé d'un chapeau noir ne prête aucune attention à vous. Arrivé à la hauteur de l'attelage, vous constatez que les vitres sont de verre opaque. Allez-vous crier au cocher d'arrêter (rendez-vous au [68](#)) ou vous agripper à l'arrière (rendez-vous au [396](#))?

293

Le Garde Dément dégringole une nouvelle fois du grenier. Son corps heurte le sol avec un bruit sourd, mais il ne pousse aucun cri. Craignant le pire, vous jetez un coup d'œil, et c'est pour voir Conrad se redresser, tirer son glaive et se diriger vers l'échelle ! C'est un combat dont vous n'avez aucune chance de sortir vainqueur. Vous pouvez prendre la fuite (rendez-vous au [165](#)) ou chercher un autre moyen de le combattre (rendez-vous au [308](#))?

294

Vous lancez la chaîne de toutes vos forces, mais elle revient vers vous, elle s'enroule d'elle-même autour de vous et vous assoit de force sur le fauteuil, sans écouter vos protestations ! « Celui qui touche la chaîne tant qu'elle entrave quelqu'un d'autre doit détruire ce captif après l'avoir libéré, faute de quoi il sera enchaîné à sa place. » Telle est la loi non écrite à laquelle la chaîne est soumise. Argolis ulule, en proie à l'extase : « Je suis libre ! Libre ! A toi de connaître ce supplice ! » Vous vous tortillez en vain tandis que votre siège s'enfonce dans le sol. Au contraire d'Argolis, vous ne survivrez pas longtemps dans cette atmosphère confinée.

Quelque chose ne va pas ! En marchant dans les corridors du musée de cire, vous entendez des cris déchirants ; pire, une odeur de chair fraîche vous chatouille les narines ! Inquiet de savoir si cela a quelque chose à voir avec vous et le Linceul, vous regagnez l'entrée... qui a été transformée en charnier ! Partout gisent les corps des visiteurs, dans des poses grotesques et, au milieu, se dresse Conrad le Garde Dément qui hurle : « Vengeance ! »

CONRAD HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [269](#).

296

Vous ne descendez pas complètement l'escalier, de crainte d'être aperçu par ceux qui sont en bas, mais vous allez assez loin pour entendre ce qui se dit. Il s'agit d'une sorte de rituel. La plupart des interventions relèvent du charabia ésotérique, mais l'un des discours est clair : « La Fraternité du Rose-Calice se met au service de la Cabale du Loup-Garou. Je vais me rendre à Penkhull pour faire part de cette décision aux Chefs Secrets. » Penkhull est un village au nord de la ville. Vous en avez assez entendu. Vous remontez sans bruit. Si vous avez le talent spécial de Pas-de-loup, rendez-vous au [369](#). Si vous n'avez pas ce talent spécial, *tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [369](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [35](#).

Sans desserrer votre étreinte autour du cou de la Vipère, vous lui promettez la liberté. Elle se met à rire, et sa langue fourchue sort en ondulant de sa bouche. « Tu es sssage, pour un être à sssang chaud. Le dernier pas sssera fatal. Le ssson cause la sssouffrance. Entador est mort. Tu devrais t'éclipsser. Voilà ce que dit Lishek. » Prenez note sur votre *Feuille d'Aventure* de l'Avertissement de Lishek. Maintenant que vous savez qu'il y a un piège, allez-vous vous parjurer et achever la Vipère Xen (rendez-vous au [239](#)) ou tenir parole et la laisser s'échapper (rendez-vous au [324](#)) ?



La meilleure idée qui vous vient à l'esprit est de vous déguiser en esclave Zombie. Vous déchirez vos vêtements, vous vous barbouillez le visage de terre blanchâtre et vous vous aventurez sur le terrain découvert en laissant pendre lamentablement votre mâchoire. Clac ! Un long coup de fouet s'abat sur votre dos (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). « Paresseux ! aboie un garde-chiourme. Tu n'es pas à ta place ! Ramasse cette pierre et portela à la tour. » Il vous désigne un quartier de roc brut qui semble peser une tonne ! Néanmoins, l'Orque attend... Si vous lui obéissez rendez-vous au [265](#). Si vous faites mine de ne pas comprendre, rendez-vous au [69](#).

299

Au moment où vous pensez porter le coup fatal à la créature, votre arme rebondit dans une gerbe d'étincelles ! Le Prédateur Obisien éclate de rire et reprend sa marche. Il est tout près... Vous pouvez tenter d'esquiver son attaque (rendez-vous au [182](#)) ou chercher un autre moyen de l'abattre (rendez-vous au [279](#)).

300

La Cabale n'est qu'à mi-hauteur de l'escalier quand vous sonnez Radu de vous dire où vous pourrez trouver son maître. « Tu veux voir Karam Gruul ? » ricane-t-il. Et, à votre profonde stupéfaction, il grandit, grandit jusqu'à ce que son corps éclate. Sa peau se déchire de la tête aux pieds et Karam Gruul apparaît sous cette défroque humaine ! « Radu le Mage n'a jamais existé ! dit-il en éclatant de rire. Et toi, tu n'existeras bientôt plus. » Vous serez exposé aux pouvoirs magiques de Gruul jusqu'au moment où il sera trop fatigué pour en faire usage. Vous ne pourrez vous restaurer ni vous soigner tant que Gruul sera en vie. Lancez un dé et ajoutez 6 au résultat : vous obtenez ainsi le total de Notura de Gruul (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Puis lancez un dé pour savoir quel sortilège Gruul utilise en premier. Rendez-vous alors au paragraphe correspondant, après quoi vous reviendrez à celui-ci pour lancer de nouveau les dés pour le sortilège suivant. Et cela jusqu'à épuisement des points de Notura de Gruul...ou jusqu'à votre mort. Si le dernier sortilège de Gruul exige plus de points de Notura qu'il ne lui en reste, il fonctionne malgré tout. Si vous obtenez :



300 Sa peau se déchire de la tête aux pieds et Karam
Gruul apparaît sous cette défroque humaine !

1 Rendez-vous au [335](#)

2 Rendez-vous au [67](#)

3 Rendez-vous au [242](#)

4 Rendez-vous au [257](#)

5 Rendez-vous au [356](#)

6 Rendez-vous au [273](#)

Si vous survivez à tous les assauts magiques de Gruul, rendez-vous au [30](#).

301

Sans le vouloir, l'Orque Humain en fuite vous conduit dans le quartier des Clefs Croisées, quartier connu sous le nom de Carré des Délices, car les tavernes, les tripots, les cabarets et les maisons de passe y prolifèrent. A cette heure, cependant, le quartier est désert, les établissements sont fermés. Aussi est-ce en toute quiétude que l'assassin s'introduit à l'arrière du théâtre Rohmer. « Zut ! » faites-vous. On dit que cet endroit est hanté par un fantôme qui monte sur la scène après minuit et dont les mélodies à l'orgue sont capables de rendre fou celui qui les écoute ! Allez-vous suivre l'assassin (rendez-vous au [394](#)), chercher une autre entrée (rendez-vous au [213](#)) ou bien laisser le fantôme à ses mélodies et suivre une autre piste (rendez-vous au [383](#))?

302

Encouragé par son fils, le monstre de Kauderwelsch n'aura de cesse de vous avoir couché sur la table du docteur. Si, à un moment du combat, vous tirez un double en évaluant la Force d'Attaque du monstre, celui-ci brise votre arme ; si vous aviez une arme, vous perdez alors 1 point d'HABILETÉ.

KAUDERWELSCH HABILITÉ: 11 ENDURANCE: 14

Si vous réduisez le total d'ENDURANCE du monstre à 4 ou moins, rendez-vous au [183](#).

303

Sortant le costume de Vampire de votre sac, vous le brandissez en criant : « Le voici, votre Vampire ! Un simple déguisement. » Mais les gens sont loin d'être convaincus. Ils s'emparent de vous et vous attachent au portail du cimetière. « On va voir si tu es un Vampire ! brailleHogg. Par exemple, on dit que si on plante un couteau dans un Vampire il pousse un cri ! » A la fin de la journée, néanmoins, vous êtes parvenu à prouver que vous n'étiez ni un Vampire, ni le roi de Gallantaria : ainsi, vous mangez de l'ail, vous sautez par-dessus une flaque d'eau, vous caressez un cheval, etc. La foule vous libère enfin, non sans que Hogg vous ait soulagé de tout votre argent pour ses faux frais (rayez toutes vos Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*). Cochez 4 heures et retournez au [200](#).

304

Bien qu'il soit dangereux de le faire dans un lieu clos, vous tirez la Sphère Alchimique de votre sac et vous la lancez au milieu de l'assemblée. Aussitôt, c'est le chaos ! Plusieurs membres de la Cabale suffoquent dans la fumée, les autres s'enfuient dans toutes les directions. Vous profitez de la confusion pour gagner les deux piliers ornements qui supportent le balcon, à quelque trente mètres au-dessus du sol. Radu vous aperçoit et crie : « Le Chasseur de Primes ! » Un bon nombre de vos ennemis a encore assez de présence d'esprit pour se lancer à votre poursuite. Si vous avez le talent spécial de :

Passe-partout	Rendez-vous au 208
Monte-en-l'air	Rendez-vous au 249
Aucun des deux	Rendez-vous au 122

305

Vos coups les plus rudes ne parviennent pas à pénétrer l'écran de force magique que la chaîne élève autour du Démothrax. « Maintenant que tu as touché la chaîne, vous dit Argolis, tu ne peux plus revenir en arrière ! » Elle parle encore lorsque d'énormes vers de terre s'abattent sur vous (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Si vous délivrez Argolis de la chaîne, rendez-vous au 22. Si vous préférez prendre la fuite plutôt que de délivrer ce démon, rendez-vous au [81](#).

306

Dès que la clef flotte à votre portée, vous frappez un grand coup. Mais, alors que votre bras est encore levé, le bouclier émet une lueur plus vive et votre coup est dévié. La sphère au bouclier redevient terne, mais celle à l'épée émet une lueur orangée. Vous poussez un cri de douleur et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Quelle sphère allez-vous frapper maintenant : celle à l'épée (rendez-vous au [40](#)) ou celle au bouclier (rendez-vous au [366](#))?

307

Profitant de ce que le tonnelier est occupé, vous retournez les poches de la tunique du mort, dans lesquelles vous trouvez un casse-croûte (qui compte pour un Repas), une Broche en forme de calice d'or reposant sur une rose d'émail rouge, et un billet sur lequel il est écrit : « Fraternité Éternelle du Rose-Calice - minuit - la Grande Pieuvre. » Vous gagnez 1 point de CHANCE. Si vous prenez le Repas et la Broche, notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. Comme Channing revient, vous vous remettez prestement sur vos pieds. Allez-vous maintenant offrir vos services pour la poursuite de l'Horreur (rendez-vous au [345](#)), attendre ici la suite des événements (rendez-vous au [290](#)) ou retourner à la Grande Pieuvre (rendez-vous au [253](#)) ?

308

Vous concluez que le mieux serait de frapper Conrad tant qu'il est encore sur l'échelle. Vous promenez votre regard à travers le grenier, à la recherche d'une arme. Vous pouvez lui faire tomber une grosse botte de paille sur la tête (rendez-vous au [111](#)), lui lancer la lanterne à huile (rendez-vous au [214](#)) ou bien tenter de l'empaler à l'aide d'une fourche quand il apparaîtra au haut de l'échelle (rendez-vous au [4](#)).

309

En reprenant pied sur la rive, vous vous rendez compte que vous avez peut-être perdu certains de vos effets. Pour chaque objet qui figure sur votre *Feuille d'Aventure* (vos provisions et votre or comptent chacun pour un objet), lancez un dé. Si vous faites 5 ou 6, vous avez perdu l'objet en question (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*). Ce faisant, ce qu'on dit de cet endroit vous revient en mémoire : on raconte qu'il est hanté par l'Horreur - démon non répertorié qui terrorise ses victimes au point de les faire mourir, puis disparaît dans la nuit. Mais ce n'est pas la voix de l'Horreur qui s'élève : « Hé ! 1 jaunet, et je te raconte ce qui s'est passé ici la nuit dernière. » Cette voix est celle d'une pauvre couverte de haillons. Si vous acceptez de donner 1 Pièce d'Or à la mendicante, rendez-vous au [2](#). Sinon, rendez-vous au [44](#).

310

Presque tous les membres de la Cabale gisent sans vie sur le carrelage ; les survivants ont pris la fuite. Les soldats et leur capitaine poussent un puissant cri de joie ; l'officier vous remercie de votre aide. Quant à vous, vous n'avez que peu de raisons de vous réjouir, car Gruul en a profité pour prendre la clef des champs ! Si vous avez le talent spécial de Renifleur, rendez-vous au [240](#). Sinon, rendez-vous au [267](#).

311

Les trois timbales de Jubar s'immobilisent. Vous les regardez avec une perplexité feinte, puis vous en désignez une qui ne recouvre pas de Pièce d'Or. De Monto la soulève avec une satisfaction visible. « Allez, encore un essai, implorez-vous. J'ai besoin de cet argent. Je n'ai plus de Pièces d'Or, mais si je perds, je te donnerai tout ce que je possède. » Les yeux du^r vieil homme brillent de cupidité et détaillent votre équipement, y compris la chemise que vous avez sur le dos. « Pour sûr, l'ami. Et pour être équitable, si tu gagnes, je te donne tes 2 jaunets et 20 Pièces d'Or en plus. Ça marche?» Oui, ça marche ! Prenez note des enjeux sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [82](#).

312

Vous avez vaincu le Baron Mulescu dans un combat à mort, mais il vous manque le moyen de mettre fin à son existence au-delà de la mort. Sous vos yeux, le corps du Vampire se réduit en fumée que la brise emporte. Vous êtes impuissant mais c'est vous qui serez responsable de ses prochaines victimes. Rayez la Bouteille de Sang de votre *Feuille d'Aventure* et retournez au paragraphe d'où vous venez.

313

Minuit. Voici venue l'heure de la réunion de la Fraternité du Rose-Calice. En entrant dans la taverne, vous exhibez votre Broche sous les yeux d'un homme qui vous introduit (par une porte secrète et un escalier dérobé) dans un temple. Là, trente membres du Rose-Calice revêtus de robes de soie violette sont rassemblés. La Grande Maîtresse (qui n'est autre que la femme arrogante que vous connaissez déjà) lève les bras et annonce : « La réunion va commencer par l'initiation d'un nouvel adepte. » Elle vous désigne du doigt. « Candidat, si tu échoues au rituel de Baphet, tu mourras. » Voilà qui n'est pas pour vous plaire... Mais que faire ? La femme prononce une incantation : « Baphet, Baphet, viens à nous ! » Une boue verdâtre filtre entre les dalles



313 *Une boue verdâtre prend forme jusqu'à devenir
une créature qui tend ses serres vers vous.*

du sol, s'épaissit, gonfle, enfle et prend forme jusqu'à devenir une créature qui tend ses serres vers vous. Allez-vous attaquer ce monstre (rendez-vous au [333](#)) ou attendre l'inévitable (rendez-vous au [42](#)) ?

314

Vous mettez le pied un peu lourdement sur la lunette de la guillotine et la corde usée qui retient le couteau se rompt. La lame glisse vers vous ! *Tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, vous réussissez à l'éviter ; si vous êtes Malchanceux, elle vous atteint (vous perdez 4 points d'ENDURANCE). Vous vous remettez debout et vous voyez que le portier se dirige vers vous. Si vous voulez rejoindre les autres visiteurs, dans l'espoir d'acheter le Linceul à Hollmann, rendez-vous au [78](#). Sinon, vous feriez bien de quitter le musée des Horreurs pendant qu'il en est encore temps. Si le mot « Cainam » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [295](#). Sinon, cochez 1 heure et retournez au [200](#).



315

Lorsque vous arrivez au portail du cimetière, Kilmarney et Hogg vous y attendent. Mais ils ne sont pas seuls. Deux douzaines d'hommes portant des torches, des crucifix et des pieux aiguisés les escortent. « Le voici ! glapit Hogg. C'est comme je vous le disais : un sale Vampire buveur de sang ! Il a tenté de nous entraîner, mon associé et moi, dans un tombeau vide ! » Une rumeur menaçante parcourt la petite troupe, qui s'élance dans le cimetière. Si vous avez le talent spécial de Pas-de-loup, rendez-vous au [186](#). Si vous n'avez pas ce talent spécial, allez-vous fuir entre les tombes (rendez-vous au [151](#)) ou prendre le risque de comparaître devant ce jury populaire (rendez-vous au [303](#)) ?

316

Vous suivez à tâtons un couloir, puis un autre et encore un autre et, tout à coup, un cri et le son discordant d'un orgue s'échappent de l'intérieur du théâtre même. Allez-vous vous diriger vers la source de cette musique (rendez-vous au [260](#)) ou repasser par la porte latérale et quitter le Rohmer pendant qu'il en est encore temps (rendez-vous au [383](#))?

317

Kxiswell s'assoit, le visage ruisselant de larmes. Prenant la parole le premier, vous lui montrez le Médaillon en lui expliquant que vous êtes désireux d'être admis dans l'Ordre Majeur du Rose-Calice. Un sourire amer se dessine sur le visage de Kriswell. « Eh bien, cher adepte, tu ne feras pas carrière dans le véritable Ordre Majeur si tu es partisan de Gallantaria comme ton accent le prouve. Mais les Chefs Secrets, c'est ton affaire. Moi, je ne m'en occupe plus. » Il vous tend une Clef Rouge. « Ouvre la porte dont la poignée est en forme de rose, mais compte jusqu'à dix avant d'entrer», ajoute-t-il. Notez la Clef Rouge sur votre *Feuille d'Aventure* et inscrivez-y le mot «Rednel». Vous demandez à Kxiswell la raison de son chagrin, mais il ne répond pas. Rendez-vous au [327](#).

318

« Eh bien ? aboieMaxillonCrabb, vice-directeur de l'asile. Qu'est-ce que tu cherches, espèce de crachoir pour Orque asthmatique ? » Si vous avez le talent spécial de Je-sais-tout, rendez-vous au [246](#). Sinon, *tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [246](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [128](#).

319

Le tiroir est en chêne solide, si bien que pour l'ouvrir il faudra faire preuve d'astuce plutôt que de force brutale. Lancez deux dés et ajoutez 1, car cette entreprise est particulièrement délicate. Si

le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [189](#). S'il est supérieur à ce total, rendez-vous au [149](#).

320

Vous tendez les deux bras, vous agrippez l'une des ailes du moulin, et vous vous y cramponnez tandis qu'elle redescend en tournant lentement. Arrivé au point le plus bas, à sept mètres du sol, vous vous laissez tomber et vous vous recevez sur vos pieds avec la souplesse d'un chat. Vous gagnez 1 point de CHANCE pour avoir échappé sans dommage au Garde Dément. Notez le mot « Cainam » sur votre *Feuille d'Aventure*. Une fois que vous avez gagné le refuge du village de huttes, vous faites une halte pour regarder l'effondrement du Moulin de la Pluie et du Beau Temps. Il n'en reste bientôt plus que des ruines fumantes. Vous devez continuer votre enquête ailleurs. Parmi les lieux que vous n'avez pas encore visités, vous pouvez choisir :

L'asile de Craven	Rendez-vous au 393
La Grande Pieuvre	Rendez-vous au 57
La rue au Malt	Rendez-vous au 207

321

Le boutiquier, Kiennar, n'est pas le poltron naïf que vous aviez cru. Quand vous l'avez volé, il a subrepticement remplacé la fiole de sang par une fiole de peinture rouge ! Ce liquide n'offre évidemment aucune protection contre l'Écheveau de Langueur (rayez tous les objets qui figurent sur votre *Feuille d'Aventure*). Espérons que cette leçon vous incitera à agir avec plus d'honnêteté à l'avenir - si avenir il y a ! Si le mot « Esproc » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [188](#). Sinon, retournez au [300](#).

322

Une phrase de la comptine de Van Heldenghast vous revient en mémoire : « Qu'il retourne à sa place. » Vous lancez la chaîne de manière à la faire passer par-dessus un lustre suspendu au milieu du plafond. Vous agrippez alors les deux bouts de la chaîne et vous imprimez un balancement à votre corps. Et, quand le Démothrax est presque sur vous, vos pieds lui heurtent la poitrine, le précipitant dans le puits d'où il n'aurait jamais dû sortir. Presque aussitôt, des nuages de fumée entrent en tournoyant dans la pièce et le sol se met à trembler quand les parois du puits se referment. Argolis n'est plus. Notez la Chaîne d'Argolis sur votre *Feuille d'Aventure*. Au début de tout combat, vous pourrez vous en servir pour frapper n'importe quel autre adversaire que Gruul. Rayez-la alors de votre *Feuille d'Aventure* et faites comme si vous aviez remporté la victoire. Cochez 2 heures et retournez au [200](#).

323

Hourra ! Au moment où vous finissez de décrypter les runes, le Masque de Belthégor vous tombe entre les mains. Vous pouvez mettre le Masque et jouir ainsi du Don de Belthégor à tout moment, excepté au cours d'un combat. Si vous décidez de le faire, vous aurez un talent spécial supplémentaire de votre choix (cochez alors la case appropriée sur votre *Feuille d'Aventure*). Une fois que vous avez acquis le Don de Belthégor, concrétisé par ce nouveau talent spécial, le Masque disparaît (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*). Cochez 2 heures et retournez au [200](#).

324

Avec un sifflement de mépris, Lishek se dégage de votre étreinte et s'éloigne dans la nuit : « Le Maître sssaura prendre ssoin de toi. Sssouviens-toi du Maître. » Vous commencez à vous demander si vous avez eu raison de laisser la Vipère Xen s'échapper. Notez le mot « Kehsil » sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous pouvez maintenant monter jusqu'à la mansarde

d'Entador(rendez-vous au [398](#)) ou, vous ravisant, quitter la rue au Malt et poursuivre vos investigations ailleurs. Dans ce cas, parmi les lieux que vous n'avez pas encore visités, allez-vous choisir :

L'asile de Craven	Rendez-vous au 393
La Grande Pieuvre	Rendez-vous au 57
La rue au Malt	Rendez-vous au 207

325

Juste comme les choses commencent à tourner mal, vous remarquez qu'il y a une serrure dans la porte, ce qui vous permet de fermer le portail au nez de la horde de morts vivants. Puis, laissant les Zombies se heurter aux barrières, vous vous précipitez vers l'autre bout de l'enclos, où vous trouvez deux entrées qui donnent accès à la tour. Si vous avez le talent spécial de Renifleur, rendez-vous au [132](#). Si vous n'avez pas ce talent spécial, vous pouvez entrer par la porte de gauche (rendez-vous au [114](#)) ou bien par celle de droite (rendez-vous au [199](#)).

326

Vos recherches ne donnent rien, à moins que vous ne vouliez commencer une collection d'os. Soudain, des pas se rapprochent. Quelqu'un arrive par le petit couloir extérieur. Serait-ce Kilmarney et Hogg, revenus vous jouer un tour de leur façon ? Vous sortez en trombe de la pièce et vous ne voyez... personne. Le couloir est désert. Vous pouvez jeter un coup d'oeil par la porte nord (rendez-vous au [386](#)) ou par la porte est (rendez-vous au [238](#)).

327

L'homme est soudain saisi d'une quinte de toux. « Ils ont dit que c'était important, éructe-t-il. Ils disaient que, sans moi, le plan de la Cabale échouerait. Mais pourquoi moi ? » Il relève la tête. Il a

le visage couvert de bubons ! « Aide-moi, supplie-t-il. Aide-Moiii!
» Vous cherchez à échapper à Kriswell qui se rapproche de vous dans l'espoir que vous allez l'aider. Mais si le prêteur sur gages vous effleure seulement, vous allez contracter la peste bubonique, maladie mortelle ! Si vous n'avez pas le talent spécial de Désossé, *tentez votre chance* deux fois de suite. Si vous êtes Malchanceux ne serait-ce qu'une seule fois, Kriswell vous rattrape et vous transmet la peste bubonique : votre aventure prend fin dans la misère et la douleur. Si vous êtes Chanceux deux fois (ou si vous avez le talent spécial de Désossé), vous arrivez à échapper à Kriswell, qui finit par tomber d'épuisement et par mourir misérablement sur le sol. Vous trouvez une Clef Rouge par terre. Si vous n'en avez pas déjà une, notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*. Allez-vous maintenant fouiller la maison de Kriswell (rendez-vous au [259](#))? Mais vous pouvez aussi vous diriger vers :

Le bûcher	Rendez-vous au 21
La Tour de l'Horloge	Rendez-vous au 397
La porte à la croix rouge	Rendez-vous au 48
La porte au bouton en forme de rose	Rendez-vous au 158

328

Au moment où vous arrivez à proximité du Poste de Garde, l'assassin Orque Humain a filé depuis longtemps. Si vous avez le talent spécial de Renifleur, rendez-vous au [41](#). Sinon, vous devez, en dépit de l'heure avancée, commencer votre chasse à l'homme. Allez-vous commencer vos recherches par l'asile de Craven (rendez-vous au [393](#)), la Grande Pieuvre (rendez-vous au [23](#)), la rue au Malt (rendez-vous au [207](#)) ou, si vous avez une raison particulière de le faire, par la Porte Sacrée ou le Moulin de la Pluie et du Beau Temps ?

329

« Un grand merci, chef », grogne l'un des Sergents en soupesant le prix de son silence dans sa main calleuse (rayez les Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*). Mais la suite est faite pour vous surprendre : le coquin refuse de partager avec son camarade ! Il importe peu désormais de savoir dans quelle direction les Sergents regardent : ils sont trop occupés à se chamailler pour se soucier de vous. Rendez-vous au [110](#).

330

Jubar empoche votre or avec un sourire qui laisse voir ses dents gâtées par le tabac. Il place une pièce sous une timbale et se met à la déplacer à vive allure tout en débitant un boniment destiné à vous distraire : « Ouvre l'œil et le bon, ou tu seras marron ! Si tu perds la timbale, ton fric se fait la malle ! » Si vous avez le talent spécial de Doigts-de-fée et que vous vouliez gagner la partie, rendez-vous au [82](#). Si vous avez ce talent spécial mais si vous souhaitez perdre afin de pousser De Monto à miser une plus forte somme, rendez-vous au [311](#). Si vous n'avez pas ce talent spécial, *tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [82](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [102](#).

331

« Je ne sais pas comment tu appelles ça mais, chez moi ça s'appelle détrousser les cadavres. » Channing pointe son épée sur votre gorge. « Debout ! » Ce serait folie de ne pas obtempérer aux ordres du tonnelier, aussi vous mettez-vous prudemment debout. Deux hommes s'empressent de vous délester de vos armes. « Le Guet ne va pas tarder, prononce Channing d'une voix sombre. Ils sauront que faire de toi. » Le Guet ! Voilà qui va vous mettre dans de sales draps ! Si vous avez le talent spécial de Je-sais-tout, rendez-vous au [194](#). Sinon, rendez-vous au [290](#).

332

Tout le monde sait qu'on n'entre ni ne sort de l'asile de Craven sans le consentement de ceux qui le tiennent, aussi allez-vous simplement frapper à la porte. Elle s'ouvre et un gardien apparaît - un Troll hideux... et armé ! « Du vent ! aboie-t-il. Pas de chambre libre, interdit aux colporteurs ! » Et il referme la porte. Vous frappez de nouveau, mais en vain. Le cœur gros, vous vous résolvez à avouer que vous devez renoncer à délivrer Matra Ouspenskaya et à ce moyen de mettre la main sur Karam Gruul. Parmi les lieux que vous n'avez pas encore visités, allez-vous choisir la Grande Pieuvre (rendez-vous au [57](#)), la rue au Malt (rendez-vous au [207](#)) ou, si vous avez une raison particulière de le faire, la Porte Sacrée ou le Moulin de la Pluie et du Beau Temps ?

333

Vous reculez devant cette chose qu'on appelle Baphet... et elle n'est plus là ! La Grande Maîtresse exécute plusieurs gestes magiques, puis déclare : « Cette créature n'était qu'une illusion. Néanmoins, votre attitude prouve que vous manquez de la force d'âme nécessaire. Vous ne serez jamais adepte de la Fraternité. Et vous n'en divulguez jamais les secrets. » Comme un seul homme, les membres du Rose-Calice tirent de longs poignards de leur robe. Gloup ! Si vous avez un Couteau de Scène, rendez-vous au [116](#). Sinon, allez-vous vous soumettre à la Grande Maîtresse (rendez-vous au [35](#)) ou tenter de vous échapper (rendez-vous au [179](#)) ?

334

Vous lisez une dernière fois les conseils du professeur : « La porte latérale du temple de Belthégor... Une ancienne divinité qui a le pouvoir de donner une seconde vie... Tu trouveras un Masque en marbre scellé dans l'un des murs. On dit que celui qui le prend et le porte jouit du Don de Belthégor, mais c'est là que les ennuis commencent. Toutes les tentatives de s'emparer du

Masque se sont soldées par des désastres. Je crois que les runes qui ornent le temple donnent la solution. Déchiffre ces symboles oubliés, et le Masque sera à toi. » En atteignant le pont du Sud noir de monde, quelqu'un -dans cette masse grouillante, il vous est impossible de savoir qui - vous glisse un billet dans la main. Vous lisez : « Gruul. La Cabale. Le phare de Sanger. Vite. Assure-toi que personne ne te suis. » Allez-vous poursuivre votre chemin vers le temple de Belthégor (rendez-vous au [210](#)) ou aller à ce mystérieux rendez-vous au phare de Sanger (rendez-vous au [380](#))?

335

Gruul en a assez de vous voir mettre votre nez dans ses affaires. Il fait apparaître dans les airs une gelée noire qui forme une nappe qui ondule dans votre direction (déduisez 6 points de la Notura de Gruul). Si vous n'avez pas le Crâne de Mora Tao, cette sorte de plancton vous enveloppe dans ses replis... et votre aventure prend fin. Si en revanche vous avez le Crâne, la substance se dissout dans l'atmosphère au dernier moment. Si le mot « Esproc » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au 188. Sinon, retournez au [300](#).

336

Quand votre épaule heurte la face grimaçante, celle-ci pousse enfin un rugissement. Une douleur insoutenable vous traverse et vous fait brutalement rentrer dans la pièce. Vous vous êtes imprudemment mesuré à un sortilège de magie mineure (vous perdez 2 points d'ENDURANCE, 1 point d'HABILETÉ et 1 point de CHANCE). Un cruel sourire de victoire se dessine sur la face monstrueuse. Les Gardes vous cernent, à présent. Allez-vous tenter d'expliquer à Furneaux les véritables circonstances de la mort de Bennet (rendez-vous au [107](#)) ou attaquer le capitaine et ses hommes (rendez-vous au [223](#))?

337

Que... quoi ? Vous vous surprenez à sommeiller et vous bondissez hors du canot. De l'autre côté de la rue, les portes de la taverne s'ouvrent et livrent passage à une silhouette inquiétante, drapée dans un large manteau gris. A peine dans la rue, cette silhouette s'éloigne à grands pas. L'individu est enveloppé dans un large manteau gris qui porte, brodé sur l'épaule, la marque du Loup-Garou ! Si vous voulez suivre cette ombre mystérieuse, rendez-vous au [139](#). Dans le cas contraire, si le mot « Cainam » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [251](#). Sinon, rendez-vous au [277](#).

338

Vous gisez sur le sol quand vous reprenez connaissance. « Tss, tss, fait Hogg, déçu. J'aurais cru avoir affaire à plus forte partie ! C'est toi, oui ou non, le héros de cette histoire? Tant pis. Au moins, on pourra tirer un bon prix de ce corps tout frais ; pas vrai, Maître Kilmarney?» Le soir même, Mervyn Tillinghast, docteur en anatomie expérimentale, confirme que vous êtes bien mort et paie le prix habituel sans poser de questions gênantes...

339

Ramassent une lanterne, vous faites demi-tour et vous parvenez à une série de cinq portes. La première mène à une cuisine dans laquelle vous trouvez des provisions pour deux Repas. La porte suivante est celle d'un magasin de costumes de théâtre ; trois de ces costumes - le Noble Bricien, l'Orque ou le Vampire - pourraient faire d'excellents déguisements. Mais vous avez la place dans votre sac pour un seul costume. La pièce suivante est un bureau dans lequel se trouve un coffre-fort. Vous vous en approchez, mais une odeur de fumée vous chatouille les narines. Le couloir d'en face est en flammes, et le feu progresse dans votre direction ! Si vous avez toujours envie d'examiner le coffre, rendez-vous au [84](#). Si vous préférez prendre la poudre d'escampette, rendez-vous au [383](#).



340 *Les doigts tremblants, il va chercher une fiole
pleine d'une poudre rouge sombre.*

340

Le magasin pittoresque de Kiennar donne sur une rue tranquille proche du marché de Newham. En franchissant la porte entrouverte, vous vous rappelez les mots du professeur : « Va voir Kiennar et dis-lui que c'est moi qui t'envoie. Il fera le reste. » Un carillon tinte au-dessus de la porte. Un grand calme règne dans la boutique. « Que puis-je pour vous? » demande Kiennar de derrière son comptoir. Vous lui expliquez en quelques mots ce qui vous amène. Mais tandis que vous parlez, son front se couvre de gouttes de sueur. « Est-ce que Van Heldenghast vous a dit ce que vous êtes supposé acheter? » demande-t-il à la fin. Les doigts tremblants, il va chercher sous le comptoir une fiole pleine d'une poudre rouge sombre. « Est-ce de ce sang desséché qu'elle vous a parlé ? Ce n'est pas n'importe quel sang, figurez-vous. Il s'agit du sang du Baron Miliescu, Seigneur Vampire de Vannan ! » Une exclamation de surprise vous échappe. « Toujours décidé? s'enquiert Kiennar. Alors, ça fera 40 Pièces d'Or. » Si vous voulez payer, rayez 40 Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [258](#). Si vous voulez le sang mais que vous ne vouliez ou ne pouviez pas le payer, rendez-vous au [109](#). Si vous laissez le sang à Kiennar, cochez 1 heure et retournez au [200](#).

341

Vous vous mêlez à la cohue et, quand vous voyez que le portier est trop occupé pour faire attention à vous, vous vous introduisez. Si vous avez le talent spécial de Pas-de-loup, personne ne vous remarque (rendez-vous au [130](#)). Si vous n'avez pas ce talent spécial, le portier vous attrape par l'oreille. « Alors, petit polisson ? gronde-t-il. C'est 3 jaunets l'entrée. » Si vous payez votre billet, rayez 3 Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [130](#). Si vous refusez de le faire, cochez 1 heure et retournez au [200](#).

342

Gruul semble en proie à la terreur lorsque vous laissez tomber la torche, puis il se calme. Il vous conduit hors du village - le brouillard et le Visiteur des Brumes ne lui font pas obstacle. Vous prenez ensemble la route de Lendel la Royale. Gruul est résigné, ce qui vous permet d'aller bon train. Vous avez déjà parcouru dix kilomètres... quand les choses se gâtent ! Des éclairs de feu strient le ciel, et votre prisonnier s'écrie : « Gruul a encore vaincu ! Il a conquis le pouvoir de la Notura ! » Il ne s'agit pas de Karam Gruul, c'est un sosie végétal, une Mandragore ! Sous vos yeux, elle reprend sa forme de plante ! Le goût amer de la défaite vous emplit la gorge jusqu'au moment où une boule de feu vous réduit en poussière.

343

Quelqu'un vous interpelle d'une ruelle latérale sur le chemin de la Grande Pieuvre. Dans la demi-pénombre, vous apercevez seulement un grand type maigre, drapé dans une robe de soie et le visage dissimulé sous un capuchon. « A force de contrecarrer mes plans, tu as prouvé ta valeur. Regarde mes pieds. » L'homme est debout sur un monticule de Pièces d'Or. « Joins-toi à mon organisation, et tout cet or... c'est plus que ce que le Conseil Exécutif te donnera jamais. » Qu'allez-vous faire ?

Faire mine d'accepter

Rendez-vous au [34](#)

Passer à l'attaque

Rendez-vous au [375](#)

Lancer une Sphère Alchimique

Rendez-vous au [227](#)

Passer votre chemin

Rendez-vous au [399](#)

344

MawnPretoragus habite rue du Diable. Sur cette voie déserte flotte en permanence une nappe de brouillard. Un frisson vous parcourt au moment où vous vous y engagez. Puis c'est une sensation de nausée qui vous gagne, car la maison biscornue du Nécromancien semble en perpétuel mouvement ! Vous frappez néanmoins à cette porte qui bouge. Toc, toc ! Une fois... une autre fois... Aucun signe de vie. Si vous voulez tourner le bouton de la porte, rendez-vous au [176](#). Si vous vous en abstenez, cochez 2 heures et retournez au [200](#).

345

Vous allez dire à Channing que vous aimeriez prendre la tête d'une des équipes de recherches. Il vous confie ainsi une troupe de solides gaillards. Ils ont hâte de se mettre en chasse, vous ne tardez donc pas à vous engager dans la rue du Charretier. Si vous avez une idée de l'endroit où se trouve l'Horreur, rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon, rendez-vous au [73](#).

346

Mais qu'est-ce que c'est que cette plaisanterie ? Les chevaux lancés au grand galop se jettent dans les eaux du fleuve, entraînant la carriole. Attelés au lourd véhicule, les chevaux luttent en vain contre les remous. Quant à vous, vous parvenez à regagner la rive. *Tenez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [363](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [309](#).

347

Vous attrapez la Chauve-Souris par l'une de ses ailes membraneuses. Vous l'attirez à l'intérieur de la pièce, mais elle cherche à vous mordre et ses crocs sont pointus comme des aiguilles.

CHAUVE-SOURIS HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez fouiller la pièce (rendez-vous au [326](#)), ou bien la quitter et essayer la porte nord (rendez-vous au [386](#)) ou la porte est (rendez-vous au [141](#)).

348

On dirait d'abord que le vice-directeur va éclater de rage mais, quand il vous reconnaît, il se lève et s'incline. « Décidément, vous accepterez quelques rafraîchissements? » demande-t-il. Si vous acceptez, rendez-vous au [36](#). Sinon, vous expliquez à Crabb que vous vous êtes trompé de chemin, vous lui présentez vos excuses et vous retournez dans la Grand-Salle. Là, parmi les portes que vous n'avez pas essayées, vous pouvez choisir :

Ouaf-ouaf	Rendez-vous au 220
Nosh	Rendez-vous au 275
Gros Gnon	Rendez-vous au 287
Gras Ver	Rendez-vous au 117

349

Tunique d'une couleur indéfinissable, crocs postiches, perruque hirsute, vous avez tout du parfait petit Orque. Il ne vous reste plus qu'à prendre une démarche voûtée et à crachoter à tout moment. Vous vous livrez à ce manège depuis un certain temps quand vous sentez la pointe d'une dague contre votre gorge. « Où te crois-tu, l'ami ? » grogne un garde-chiourme. Vous expliquez que vous avez un message urgent à délivrer à l'un des gros bonnets. Si vous avez le talent spécial de Je-sais-tout, rendez-vous au [224](#). Si vous n'avez pas ce talent spécial, *tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [224](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [253](#).

350

En un clin d'œil, Conrad est sur vous, son glaive étincelant à la main.

CONRADHABILETÉ: 10 ENDURANCE: 12

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

351

Voilà une question qui met la puce à l'oreille de la logeuse. Elle vous jette un coup d'œil inquisiteur. « La Fraternité ? murmure-t-elle en exhalant sa mauvaise haleine. Qu'est-ce que tu lui veux ? » Si vous êtes déguisé en Noble Bricien ou si vous avez le talent spécial de Je-sais-tout, rendez-vous au [168](#). Sinon, rendez-vous au [145](#).

352

Submergé par vos attaques furieuses, le Baron assoiffé de sang s'effondre sur le sol. Sans attendre, vous appuyez votre Pieu aiguisé sur son torse et vous l'enfoncez d'un coup sec, lui transperçant le cœur. Le dernier cri du Baron est interrompu car il se décompose à vue d'œil. Bientôt, le vent indifférent disperse ses cendres. Rayez le Sang du Baron Milescu et le Pieu de votre *Feuille d'Aventure*. Cette victoire vous rapporte 1 point de CHANCE. Retournez ensuite au paragraphe d'où vous venez.

353

Au moment où vous croisez la Vipère, elle se débarrasse de son déguisement et se jette sur vous. Ses crochets dépassent de sa gueule, mais il semble, heureusement pour vous, qu'elle vient d'en décharger tout le venin. Néanmoins, la Vipère Xen est un adversaire redoutable et agile. Au début de chaque Assaut, *tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, menez l'Assaut normalement ; si vous êtes Malchanceux, la Vipère Xen vous

glisse entre les doigts. (Ne déduisez aucun point de CHANCE à l'occasion de ces coups de dés.)

VIPÈRE XEN HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si la Vipère vous échappe, rendez-vous au [9](#). Si vous réduisez son total d'ENDURANCE à 3 ou moins, rendez-vous au [146](#).

354

Hogg pousse un soupir de soulagement. « Ah, c'est toi ! Tu nous as fait peur, sacré farceur. Si tu n'avais pas touché le crucifix, j'aurais juré que tu étais un vrai Vampire ! » Il éclate de rire. Plutôt dépité, vous l'aidez à faire revenir Kilmarney à lui, puis les fossoyeurs vous conduisent à travers le cimetière obscur jusqu'à une tombe dépourvue d'inscriptions. « Ton Crâne est caché dans un tombeau dont la porte se trouve sous cette pierre tombale », annoncent-ils. Ils se mettent au travail et ne tardent pas à ménager un trou d'une largeur respectable. « Ouf ! souffle Hogg. Je ne peux pas aller plus loin. J'ai les muscles tout ankylosés. Faut qu'on se repose, mais si tu nous donnes un coup de main on ne prendra pas de retard. » Si vous empoignez une pelle, rendez-vous au [98](#). Si vous vous contentez de leur accorder le temps de reprendre des forces, rendez-vous au [202](#).

355

Au moment où vos pieds touchent terre, un filet se referme sur vous et vous emporte dans les airs. Ce n'est pas un filet ordinaire : il se met à se contracter ! Vous n'avez que quelques minutes pour vous libérer, avant que le filet ne vous réduise en bouillie ! Si vous avez le talent spécial de Doigts-de-fée, rendez-vous au [166](#). Si vous n'avez pas ce talent spécial, *tentez votre chance* et ajoutez 2 au chiffre que donnent les dés. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [166](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [373](#).

356

« Bonne chance, Chasseur de Primes ! » ironise Gruul en vous lançant un mauvais sort du bout des doigts (déduisez 2 points de la Notura de Gruul). Si vous êtes en possession de la Chaîne d'Argolis, les passes magiques de Gruul restent sans effet. Si vous ne l'avez pas, vous perdez 1 point de CHANCE. Si le mot « Esproc » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [188](#). Sinon, retournez au [300](#).

357

Une fois dans la ruelle, vous vous rendez compte qu'il s'agit d'une impasse. Vous ne voyez aucune trace de l'Horreur - elle a disparu, comme toujours ! Apparemment du moins car, en rebroussant chemin, vous posez le pied sur une plaque disjointe. La créature a dû disparaître par les égouts ! Elle a trop avancé pour l'instant, mais vous pourrez profiter de votre découverte quand l'occasion s'en présentera : rendez-vous alors au [378](#) (notez le numéro de ce paragraphe sur votre *Feuille d'Aventure*). Cette découverte vous rapporte 1 point de CHANCE. Vous devez maintenant quitter les entrepôts et vous remettre en chasse. Allez-vous vous diriger vers l'asile de Craven (rendez-vous au [393](#)), la rue au Malt (rendez-vous au [207](#)) ou, si vous avez une raison particulière de le faire, la Porte Sacrée ou le Moulin de la Pluie et du Beau Temps ?

358

Un coup d'œil vers le bas vous permet d'apercevoir cinq lignes de traces de pas qui se dirigent vers le Masque. Elles semblent dater de moins d'une heure. Vous remarquez aussi des éclats récents dans la pierre autour du Masque et... Oh, oh ! Aucune trace de pas ne s'éloigne du Masque ! Rendez-vous au [159](#).

359

« Je suis, déclarez-vous en bombant le torse, le Physicien Municipal, et je suis venu prélever un échantillon anatomique du plus haut intérêt. Une main de l'un des deux hommes que vous avez pendus est atteinte d'une maladie dégénérative atypique accélérative protéiforme... » « Ça va, ça va ! coupe le Sergent. Mettez votre nez là-dedans si ça vous chante. Moi, je n'ai aucune envie d'attraper votre maladie des généraux des tropiques qui accélère les prothèses... Prenez les morceaux qu'il vous faut et qu'on n'en parle plus. » Vous ne vous le faites pas dire deux fois. Rendez-vous au [110](#).



360

Les mots se bousculent sur vos lèvres mais, cette fois encore, vous n'osez pas révéler l'objet de votre mission : « Je suis à la poursuite d'un Vampire. Il a tué le capitaine du Guet et il se promène en liberté dans la tour. Euh... attendez une minute ! Êtes-vous arrivés ici tous les trois ensemble ? » Votre ruse est couronnée de succès. Chaque Garde lance aux deux autres des regards suspicieux comme s'il pouvait être le Vampire en question. Vous en profitez pour passer et aller vers la porte. Vous descendez un escalier en colimaçon et vous ne tardez pas à retrouver le pavé des rues de Port-Noir. Il n'y a pas trace de l'assassin, aussi, en dépit de l'heure avancée, est-il temps de reprendre votre enquête. Allez-vous vous diriger vers l'asile de Craven (rendez-vous au [393](#)), la Grande Pieuvre (rendez-vous au [57](#)), la rue au Malt (rendez-vous au [207](#)) ou, si vous avez une raison particulière de le faire, la Porte Sacrée ou bien le Moulin de la Pluie et du Beau Temps ?

361

Dans la taverne, vous vous assurez que tout le monde vous voit bien, puis vous vous accoudez au bout du comptoir, seul dans votre coin. Sur le mur, une affiche vante les vertus d'une certaine Fraternité Éternelle du Rose-Calice. Vous pouvez la lire (mais cette fois-ci seulement, et sans lire le paragraphe lui-même) en vous rendant au [39](#) ; puis revenez ici. Si vous êtes déguisé en Noble Bricien, rendez-vous au [289](#). Sinon, rendez-vous au [135](#).

362

Le fleuve est tranquille, ce soir. Mais la Grande Pieuvre ? Vous ne pouvez vous retenir d'appréhender ce qui peut se passer dans ce lieu mal famé. Tiens, un oiseau ! Bizarre, cet oiseau... En effet, un sorcier assassin, un Jaï-Hulud, se laisse tomber sur le sol devant vous ! Le Jaï-Hulud fait preuve d'une merveilleuse souplesse et de pouvoirs magiques étonnants. Si vous avez le talent spécial de Désossé, vous combattez normalement. Si vous n'avez pas ce talent spécial, lancez trois dés pour votre adversaire à chaque Assaut et retenez les deux chiffres les plus élevés pour évaluer sa Force d'Attaque. Avec un rire sardonique, le Jaï-Hulud tire ses deux épées.

JAÏ-HULUD HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [54](#).

363

Il ne vous faut pas longtemps pour regagner la rive et, peu après, vous reprenez votre souffle en grelottant à l'abri d'un porche. Seul et frigorifié, vous vous souvenez en outre que ce quartier devient, la nuit, le domaine de l'Horreur ! Ce démon inconnu frappe ses victimes d'une telle terreur qu'elles en meurent, puis il disparaît dans la nuit. Et vous voici seul... sur le territoire de l'Horreur... en pleine nuit. Il n'est pas étonnant, dans ces conditions, que votre réaction soit un peu vive lorsque quelqu'un vous frappe sur l'épaule. Mais votre fameux démon n'est qu'une

pitoyable mendiante. « Un jaunet, chevrote-t-elle, et je vous dirai ce que j'ai vu l'autre nuit. » Si vous acceptez de donner 1 Pièce d'Or à la mendiante, rendez-vous au [2](#). Si vous refusez, rendez-vous au [44](#).

364

La cape et les crocs postiches vous vont à ravir. Il vous suffit de vous mettre des cernes noirs autour des yeux et du rouge sur les lèvres pour que l'illusion soit complète. Peu après, Hogg et Kilmarney vous rejoignent, chacun équipé d'une pelle. Quand vous émergez de l'ombre, tous deux laissent tomber leurs outils de saisissement, Hogg pousse un cri et Kilmarney perd connaissance. « Silence ! glapissez-vous. Ne savez-vous pas que ce cimetière est mon domaine ? Alors, obéissez-moi si vous tenez à la vie ! » Mais Hogg s'est ressaisi. Il tire un crucifix de sa poche et s'écrie : « Arrière, créature infâme ! » Vous vous précipitez vers lui et, inconsidérément, vous lui arrachez le crucifix des mains. *Tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [161](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [354](#).

365

En tournant, la poignée libère un dard empoisonné qui, heureusement, ne fait que vous frôler le pouce. Mais la porte est fermée à clef. Si, dans la suite, vous découvrez une Clef de Bronze, vous aurez la possibilité, même en l'absence de toute instruction, de revenir à ce paragraphe. Retournez maintenant à la Grand-Salle et choisissez une porte que vous n'avez pas encore essayé d'ouvrir :

Ouaf-ouaf	Rendez-vous au 220
Nosh	Rendez-vous au 275
Gras Ver	Rendez-vous au 117
Essuie-toi les Pieds	Rendez-vous au 58

366

Le pouvoir protecteur de la sphère au bouclier agit au bénéfice des autres sphères, mais non pour elle-même. Elle éclate en petits morceaux et l'image du bouclier s'efface. L'atmosphère du temple se fait déjà moins inquiétante et vous gagnez 1 point de CHANCE. La sphère à l'épée émet une lueur orangée. La brûlure vous traverse le corps une fois encore. Allez-vous maintenant frapper la sphère à l'épée (rendez-vous au [25](#)) ou celle à la serrure (rendez-vous au [283](#))?

367

Bien que vous vous sentiez coupable de commettre un vol, vous avertissez Kiennar qu'il serait plus sage pour lui, s'il tient à la vie, de vous faire cadeau du Sang. « Bon, bon, bon, dit-il. Prenez-le, et que Dieu ait pitié de vous. » Vous prenez la fiole de ses mains tremblantes et vous déguerpissez de la boutique. Notez le mot « Ranneik » sur votre *Feuille d'Aventure*. Cochez 1 heure et retournez au [200](#).

368

Vous regardez en l'air, et un jet de sang bouillant se déverse dans vos yeux (vous perdez 2 points d'ENDURANCE) ! Vous sautez à travers la pièce, aveuglé et endolori, oubliant la Chauve-Souris qui vous a joué ce mauvais tour. Quand vous rouvrez les yeux, vous la voyez voler en direction de la porte ouverte. Allez-vous essayer de la retenir (rendez-vous au [347](#)) ou la laisser partir (rendez-vous au [255](#))?

369

Vous avez parcouru les quatre kilomètres qui vous séparaient de Penkhull avant la tombée de la nuit. Une fragile Tour de l'Horloge se dresse au milieu de la Grand-Place. Là, un homme est occupé à jeter des cadavres dans un bûcher. « Ne savez-vous pas que la peste bubonique fait rage à Penkhull ? s'exclame l'individu. Ce sont les Visiteurs des Brumes qui l'ont apportée.



369 *Des dizaines de créatures mortes vivantes émergent du brouillard.*

Regardez ! » En effet, une nappe de brouillard se répand aux portes de la ville. Les yeux de l'homme s'écarquillent de terreur : « Ils arrivent ! » Des dizaines de créatures mortes vivantes émergent du brouillard. L'homme prend la fuite, mais il est vite rattrapé. Des trois bâtiments les plus proches, l'un a la porte marquée d'une croix rouge, le deuxième a une poignée en forme de rose et au-dessus de la porte du troisième est suspendu un emblème en bois représentant une balance. Qu'allez-vous faire ? Vous pouvez rester à côté du bûcher (rendez-vous au [21](#)) ou monter dans la Tour de l'Horloge (rendez-vous au [397](#)). Mais vous pouvez aussi choisir de franchir la porte :

Marquée d'une croix rouge	Rendez-vous au 48
Au bouton en forme de rose	Rendez-vous au 158
Surmontée d'un emblème en bois	Rendez-vous au 286

370

Conrad s'apprête à croiser votre chemin pour la dernière fois, une dernière fois qui vous sera probablement fatale. C'est alors qu'un tourbillon d'air brûlant s'élève de la cave, l'enveloppe et l'arrache de l'échelle pour le précipiter dans le brasier. Vous vous avancez pour voir si, cette fois, il est bien mort, mais il a disparu au milieu des flammes. Craignant de tomber à votre tour dans le brasier, vous courez à l'étroit balcon. Là, une seule voie sûre s'offre à vous : agripper une aile du moulin au moment où elle redescend. Si vous avez le talent spécial de Désossé, rendez-vous au [320](#). Si vous n'avez pas ce talent spécial, *tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [320](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [150](#).

371

Bien que le soleil brille haut dans le ciel et que rien ne puisse dissimuler vos mouvements, vous avancez d'une démarche si furtive que les Sergents ne vous remarquent même pas ! Leurs

rires gras résonnent tandis qu'ils font rouler le mendiant sur le sol pour la dixième fois. Rendez-vous au [110](#).

372

Vous auriez dû n'avoir qu'une hâte : emmener Karam Gruul à Lendel la Royale. Au lieu de cela, que faites-vous ? Vous regardez vos hommes mourir l'un après l'autre, victimes d'une peur panique surnaturelle. Gruul pousse un cri de triomphe. Il faut le tuer avant que... mais les battements de votre cœur s'accélèrent ! Boum-boum, boum-boum ! La peur vous étreint... Boum-boum, boum-boum ! Vous vacillez... Boum-boum, boum-boum ! Gruul éclate de rire... Boum-b...

373

Vous avez appris à vos dépens - et au prix d'atroces douleurs - qu'on n'échappe pas à la tunique de Karam Gruul. Votre quête prend fin dans la souffrance.

374

Vous déposez la dernière Pièce d'Or entre les doigts crochus de Hogg, et vous lui dites que vous l'attendrez devant le cimetière dans une demi-heure. « Eh bien, on y sera ! Pas vrai, maître Kilmarney ? » L'autre fait une grimace affirmative et se dirige d'un pas nonchalant vers la porte de la taverne. Vous éprouvez du soulagement à quitter les Trois Doigts Cassés en espérant que les fossoyeurs ne vont pas être trop longs dans leurs préparatifs. Dix minutes plus tard, vous vous postez devant les grilles du cimetière et vous attendez. Vous attendez... vous attendez... Rendez-vous à l'évidence : vous vous êtes fait rouler ! Quand on a de l'or, pourquoi travailler ? Si vous avez le talent spécial de Renifleur, rendez-vous au [85](#). Sinon, cochez 2 heures et retournez au [200](#).

375

Vous voulez prendre votre adversaire par surprise : vous vous élancez et vous lui allongez un formidable coup de botte en pleine poitrine. Si vous avez le talent spécial de Désossé ou de Combattant, rendez-vous au [119](#). Sinon, *tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [119](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [185](#).

376

Comme tous ceux qui l'ont précédée, la femme ferme la porte derrière elle après être entrée dans la taverne. Ce n'est qu'à ce moment que les lanternes s'éteignent, plongeant l'établissement dans l'obscurité. Et alors, cette réunion de la Fraternité ? Une cloche lointaine sonne minuit. Si vous êtes en possession d'une Broche à l'emblème du Rose-Calice, rendez-vous au [313](#). Sinon, allez-vous entrer dans la taverne par effraction (rendez-vous au [96](#)) ou continuer la surveillance depuis votre cachette sur le quai (rendez-vous au [362](#)) ?

377

Sans l'ombre d'une hésitation, vous enjambez l'appui de la fenêtre et vous vous laissez tomber dans la rue. Si vous disposiez du talent spécial de Désossé, vous atterrissez sans dommage. Mais si vous êtes arrivé ici après avoir *tenté votre chance* avec succès, vous avez quelques contusions (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Bondissant sur vos pieds, vous apercevez l'assassin en conversation avec le passager d'une carriole d'allure suspecte. Puis il s'éloigne et disparaît dans une ruelle. Si vous voulez vous lancer à sa poursuite, rendez-vous au [41](#). Si vous voulez vous approcher de la carriole, rendez-vous au [292](#). Mais vous pouvez préférer commencer votre quête pour de bon, en dépit de l'heure avancée ; dans ce cas, allez-vous aller d'abord à l'asile de Craven (rendez-vous au [393](#)), à la Grande Pieuvre (rendez-vous au [23](#)), rue au Malt (rendez-vous au [207](#)) ou, si

vous avez une raison particulière de le faire, à la Porte Sacrée ou au Moulin de la Pluie et du Beau Temps ?

378

Fort de l'expérience de vos rencontres précédentes avec l'Horreur, vous faites descendre votre petite troupe par une bouche d'égout dans un étroit boyau. Vers la droite, vous percevez l'odeur inimitable de la peur. « Je ne ferai pas un pas de plus, balbutie un aubergiste en claquant des dents. Je suis sûr que l'Horreur n'est jamais venue par ici. » Bon nombre de vos compagnons s'empressent d'approuver et déguerpissent en se bousculant. Lancez quatre dés. Si la somme obtenue est supérieure à votre total d'ENDURANCE, vous approuvez vous aussi l'aubergiste et vous suivez le mouvement (rendez-vous au [73](#)). Si elle est inférieure ou égale à votre total d'ENDURANCE, vous surmontez votre peur et vous suivez le tunnel vers la droite. Lancez un dé pour savoir combien de braves vous emboîtent le pas. Notez ce nombre sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [144](#).

379

Intrigué, vous ouvrez la lettre, qui exhale un parfum délicat, et vous lisez :

Cher Chasseur de Primes,

Permetts-moi de te présenter tous mes vœux. J'avais espéré que nous nous rencontrerions plus tôt, mais tu t'es décidément montré trop maladroit, ce dont je te remercie. Quant à cette lettre empoisonnée, c'est moi que tu dois en remercier. Moi seul, Karam Gruul, suis capable de sortir vivant de cette aventure. Bien le bonjour dans l'au-delà !

K. Gruul

Vous avez été bien stupide de tomber dans ce piège grossier ! Si vous avez une bouteille d'Antidote, c'est le moment de la boire

(rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). Ensuite, vous pouvez lire le billet qu'Entador tient à la main (rendez-vous au [167](#)). Si c'est déjà fait, il ne vous reste qu'à partir (rendez-vous au [268](#)). Si vous n'avez pas de bouteille d'Antidote, vous rejoignez SilasEntador dans la mort et votre aventure prend fin peu après la sienne.

380

Le phare de Sanger, point culminant de Port-Noir, est une colonne de pierre grise perchée au sommet d'un obélisque dénudé. En cas de péril, on allume un feu au sommet afin d'en avertir tout Gallantaria. Pendant que vous grimpez le flanc de la colline, une tempête se lève, et vous êtes bientôt trempé jusqu'aux os. Vous êtes surtout exposé aux éclairs qui fusent autour de vous. L'une des faces de cette colonne de dix mètres de haut sur quatre mètres de large a été érodée par les intempéries. Au pied du phare est posté un Prédateur Obisien, machine à tuer douée d'une force surhumaine et faite de métal vivant ! Une fois de plus, vous êtes tombé dans un piège. Allez-vous passer à l'attaque (rendez-vous au [112](#)), prendre la fuite (rendez-vous au [15](#)) ou bien chercher une autre échappatoire (rendez-vous au [279](#)) ?

381

En arrivant au sommet de la tour, un coup d'oeil circulaire sur le village vous permet de constater que les Visiteurs des Brumes pullulent ! Ce qui est plus intéressant pour vous, cependant, c'est de savoir pourquoi ils avaient hâte de briser l'échelle : tout ce qu'on peut faire, ici, c'est faire sonner la cloche ! A peine la cloche se met-elle à sonner sur Penkhull que les Visiteurs des Brumes prennent la fuite avec de longues plaintes, puis se rassemblent à l'extérieur du village. Tant que vous ne quittez pas le village, les Visiteurs des Brumes ne pourront rien contre vous. Si vous en rencontrez un, faites comme si vous n'aviez rencontré personne. Vous n'avez toujours pas trouvé les Chefs Secrets. Allez-vous vous diriger vers :

Le bûcher	Rendez-vous au 21
La porte à la croix rouge	Rendez-vous au 48
La porte au bouton en forme de rose	Rendez-vous au 158
La porte surmontée d'un emblème en bois	Rendez-vous au 286

382

Ne serait-ce pas une riche idée de se déguiser en gardien pour entrer dans l'asile ? Vous vous éloignez de la porte et vous vous postez dans une allée. Dix minutes plus tard, un gardien en tunique grise passe devant votre cachette. Il vous suffit de le capturer et d'endosser sa livrée. Vous bondissez... et vous tombez nez à nez avec un robuste Troll !

TROLL HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [18](#).

383

Vous n'êtes qu'à un jet de pierre du Rohmer quand il s'embrase. Vos ennemis n'avaient rien laissé au hasard ! Le bâtiment est bientôt complètement la proie des flammes et le cri de : « Au feu ! » retentit dans tout le quartier. Allez-vous vous rendre à l'asile de Craven (rendez-vous au [393](#)), à la Grande Pieuvre (rendez-vous au [57](#)), à la rue au Malt (rendez-vous au [207](#)) ou bien, si vous avez une raison particulière de le faire, à la Porte Sacrée ou au Moulin de la Pluie et du Beau Temps ?

384

Vous ne quittez pas des yeux la... la Grande Pieuvre... la taverne... D'où vient cette voiture? Vous ne l'avez pas vue arriver. Vous bâillez... Vos paupières s'alourdissent... Mais vous ne quittez pas des yeux la... Vous bâillez ! Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. *Tentez votre chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [337](#). Si vous êtes Malchanceux, mais que le mot « Cainam » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [251](#). Sinon, rendez-vous au [277](#).

385

En pénétrant dans les ruines de la Vieille Geôle, vous vous rappelez les recommandations du professeur : « il y a trois ans, un Démothrax invincible du nom d'Argolis a été ligoté par une chaîne magique et enfermé dans les oubliettes de la prison. Sept jours plus tard, un tremblement de terre a fait s'écrouler la prison. Argolis est néanmoins toujours là, oubliée, mais vivante. Il faudra que tu délivres Argolis de ses chaînes, qui pourtant seules la retiennent prisonnière. Cette comptine pourra t'y aider :

Argolis délivrée, Ne tourne pas la tête, Ne t'incline pas, ne cille pas, Elle retourne à sa place.

La chaîne gît sur le sol d'une cellule, en partie recouverte de poussière et de gravats. Quand vous tirez dessus, le sol se met à trembler ! Le dallage s'éventre et une chaise émerge au milieu de la pièce - une chaise à laquelle Argolis est enchaînée ! Des effluves démoniaques vous parviennent tandis qu'Argolis tire furieusement sur ses entraves. « Délivre-moi ! » ulule-t-elle. Allez-vous passer à l'attaque (rendez-vous au [305](#)) prendre la fuite (rendez-vous au [81](#)) ou faire ce qu'elle demande (rendez-vous au [22](#)) ?

386

En approchant de la porte nord, le courant d'air qui passe dessous s'amplifie. La porte est faite de chêne clouté et elle est fermée à clef. Si vous avez le talent spécial de Passe-partout, rendez-vous au [56](#). Si vous n'avez pas ce talent spécial, vous pouvez essayer, si ce n'est déjà fait, la porte est (rendez-vous au [141](#)) ou la porte ouest (rendez-vous au [17](#)).

387

Vous vous approchez mine de rien de l'endroit où Eviron se tient derrière le bar, et vous laissez tomber : « A ce qu'on m'a dit, ce quartier a une sacrée réputation. » La patronne lève les yeux et grommelle : « Ah ! Ah ? » « Oui, continuez-vous, on m'a raconté des histoires curieuses à propos de ce coin.

Vous les connaissez ? » Eviron fronce les sourcils. « De quoi s'agit-il au juste ? » demande-t-elle. Allez-vous répondre :

L'Horreur	Rendez-vous au 13
La Cabale du Loup-Garou	Rendez-vous au 145
La Fraternité du Rose-Calice	Rendez-vous au 351
Karam Gruul	Rendez-vous au 233

388

Vous ligotez Karam Gruul au tronc d'un arbre voisin, puis vous rejoignez vos hommes, qui ont mis pied à terre et ont pris position au sommet de la colline. L'atmosphère est tendue. L'escouade qui galope vers vous est composée de combattants chevronnés et décidés. Dans un nuage de poussière, les cavaliers arrivent au pied de la colline et chargent furieusement. Dans la mêlée, vous devez combattre trois adversaires à la fois.

HABILETÉ ENDURANCE

SEIGNEUR RAVEN	6	8
ORQUE ASSASSIN	7	6
TROLL TORTIONNAIRE	8	9

Si vous êtes vainqueur, vous constatez que vos compagnons ont combattu avec vaillance et que vous restez maître du terrain. *Tentez votre chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [240](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [310](#).

389

Vous soulevez la trappe ronde et vous vous introduisez dans la cave du moulin. La pièce, basse de plafond, est vide, à l'exception d'une statue appuyée au mur d'en face: il s'agit d'une Gargouille de pierre dont la bouche grimaçante est fermée par une sorte de grille métallique et dont les yeux incrustés de pierres précieuses luisent dans l'obscurité comme deux lampes verdâtres. Vous sursautez lorsqu'une voix caverneuse jaillit de la bouche immobile de la statue : « Le rapport ! » La Gargouille doit être une idole vouée à quelque culte barbare. Mais cette voix ? Serait-ce celle de Karam Gruul ? Elle aboie de nouveau : « Zaar, au rapport ! » Les yeux verts se mettent à briller avec plus de force. Si vous voulez répondre à cet ordre, rendez-vous au [262](#). Si vous préférez demeurer silencieux, rendez-vous au [241](#).

390

«Ça, ce n'est vraiment pas très aimable, profère Hogg. Pas sportif du tout. Maître Kilmarney et moi-même serions ulcérés si vous refusiez de sceller notre accord en buvant le verre de l'amitié. Allons, voyons : videz ce verre et ce petit différend sera oublié. » Si vous avez le talent spécial de Doigts-de-fée, rendez-vous au [72](#). Si vous n'avez pas ce talent spécial, allez-vous boire cette bière pour complaire au fossoyeur (rendez-vous au [11](#)) ou vous obstiner à refuser (rendez-vous au [174](#)) ?

391

Vous sautez jusqu'à la poutre, que vous empoignez - et vous poussez un hurlement de douleur : trois de vos doigts viennent de tomber à l'eau ! Une lame de rasoir est sertie au-dessus de la poutre. On savait que vous cherchiez à atteindre la poutre, comme les douze hommes qui sont tombés dans ce piège avant vous l'avaient fait. Vous devez diminuer de 2 points votre total d'ENDURANCE et de 1 point votre total de départ d'HABILETÉ ainsi que de 1 point votre total actuel d'HABILETÉ. Voustantez de panser votre main mutilée tandis que l'eau continue de monter. Vous pouvez maintenant grimper les échelons (rendez-vous au [140](#)). Mais, si vous l'avez déjà fait, il ne vous reste plus qu'à adresser une prière à Dieu (rendez-vous au [170](#)).

392

Au moment où vous levez la main sur la vieille femme, elle fait un bond en arrière et dégaine sa canne-épée ! En dépit de son grand âge, elle se montrera un adversaire redoutable, vous verrez.

FEMME AUMONOCLE HABILETÉ: 7 ENDURANCE: 10

Après le premier Assaut, rendez-vous au [126](#).

393

Pour des raisons qui, décidément, vous échappent, l'asile pour aliénés incurables de Craven est l'un des lieux les plus touristiques de Port Noir. Des gens sont prêts à payer pour visiter cet endroit sinistre ! Des histoires sans nom courent à propos de cet asile. On prétend qu'en payant le prix on peut y faire enfermer des gens sains d'esprit. C'est ce qui a bien pu arriver à Matra Ouspenskaya. L'asile lui-même est un bâtiment austère de pierre grise percé de quelques fenêtres à barreaux. Non sans émotion, vous vous approchez de la porte. Si vous avez une lettre d'introduction, rendez-vous au [232](#). Si vous n'en avez

pas, mais que vous ayez le talent spécial de *Déguisement*, rendez-vous au [382](#). Dans les autres cas, rendez-vous au [332](#).

394

Avec d'infinies précautions, vous ouvrez la porte latérale et vous vous glissez à l'intérieur. Il fait si noir que vous pouvez à peine voir vos mains. Vous refermez la porte derrière vous et vous avancez. *Tentez votre chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [316](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [355](#).



395

Pendant que les Sergents vous tournent le dos, occupés à donner libre cours à leur brutalité, vous vous approchez du gibet à pas de loup. Si vous avez le talent spécial de *Renifleur* et le *Crâne de Mora Tao*, rendez-vous au [263](#). Si vous avez seulement le talent spécial de *Renifleur*, rendez-vous au [371](#). Si vous n'avez ni l'un ni l'autre, rendez-vous au [204](#).

396

Un pas... deux... et vous bondissez pour vous agripper à l'arrière du véhicule. Tandis que l'attelage prend de la vitesse, vous vous hissez sur le toit.

Le conducteur continue de tenir les rênes sans broncher. De là où vous êtes, il vous serait facile de l'attaquer. Rendez-vous au [266](#) si tel est votre choix. Vous pouvez également vous introduire dans la voiture (rendez-vous au [137](#)) ou attendre de voir où elle se dirige (rendez-vous au [163](#)).



397

La Tour de l'Horloge est un édifice de bois de haute taille surmonté d'un beffroi auquel on a accès par une longue échelle. Mais, en arrivant au pied de cette tour, vous constatez que l'échelle a été mise en pièces ! Un Visiteur des Brumes émerge du brouillard.

VISITEURDES BRUMES HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, lancez un dé. Si vous faites 6, vous attrapez la peste bubonique et vous périssez dans d'atroces souffrances. Si vous survivez et si vous avez le talent spécial de Monte-en-l'air, vous pouvez escalader l'édifice de bois (rendez-vous au 381). Si vous n'avez pas ce talent spécial, vous pouvez vous diriger vers :

Le bûcher	Rendez-vous au 21
La porte à la croix rouge	Rendez-vous au 48
La porte au bouton en forme de rose	Rendez-vous au 158
La porte surmontée d'un emblème en bois	Rendez-vous au 286

398

Avec d'innombrables précautions, vous gravissez les marches jusqu'au palier qui précède la porte d'Entador. Sans frapper, vous ouvrez la porte et vous faites un pas à l'intérieur. Rendez-vous au [87](#).

399

La Grande Pieuvre a déjà ouvert ses portes aux premiers consommateurs. Si vous le désirez, mais seulement si vous avez le talent spécial de Déguisement et le costume adéquat, vous pouvez vous déguiser en Noble Bricien avant d'entrer dans la taverne. Là, si une revigorante bolée de kozzak vous tente, rayez 2 Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure* (vous regagnez 4 points d'ENDURANCE). Du comptoir, vous pouvez voir que la plupart des tables sont déjà prises. A une table, on est occupé à jouer et il semble qu'il y ait de l'argent en jeu. Si la Cabale tient ses réunions ici, il ne fait pas de doute qu'Éviron, la patronne, est au courant. Mais, parmi les joueurs, peut-être y a-t-il quelqu'un qui désire vous parler, et il ne le fera pas si vous ne faites pas le premier pas. Vous pouvez :

Parler à la patronne	Rendez-vous au 387
Rester seul au comptoir	Rendez-vous au 361
Vous joindre aux joueurs	Rendez-vous au 70

400

Sans réfléchir, vous lancez l'Hexalpha à travers les airs. L'étoile argentée fuse tout droit, puis elle décrit un large cercle tout autour de la cour avant de revenir entre vos mains. Une fois que ce cercle est tracé, votre ennemi invisible apparaît sous vos yeux. C'est un Relqueur, ectoplasme dont la mort dégagera de la Notura, l'énergie mystique qui sert à activer l'Hexalpha. Aussi, chaque fois que vous remportez un Assaut, votre total d'ENDURANCE augmente du nombre de points que la créature a perdus.

RELUQUEUR HABILITÉ: 10 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, vous n'avez d'autre choix que de retourner sur vos pas et passer par la porte de gauche. Rendez-vous au [114](#).



400 C'est un Reluqueur, ectoplasme dont la mort dégagera de la Notura, l'énergie qui active l'Hexalpha.