

# UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Défis Fantastiques / 57

## La Revanche du Vampire

Keith Martin



Folio  
Junior

Titre original : *Revenge of the Vampire*

© Steve Jackson et Ian Livingstone pour la conception de la série Défis Fantastiques ©  
Keith Martin, 1995, pour le texte © Martin McKenna, 1995, pour les illustrations ©  
Editions Gallimard Jeunesse, 1997, pour la traduction française

Keith Martin

# La Revanche du Vampire

Défis Fantastiques /57

*Traduit de l'anglais par Yannick Surcouf*

Illustrations de Martin McKenna

Gallimard

# Comment combattre Reiner le Vampire

Avant de vous lancer dans cette aventure, vous devez mesurer vos forces et vos faiblesses. Vous utiliserez pour cela une paire de dés grâce auxquels vous établirez votre total d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE**, de **CHANCE** et de **FOI**. Vous trouverez une **Feuille d'Aventure** qui vous servira à noter tous les éléments nécessaires au bon déroulement de votre mission. Ce document comporte notamment des cases d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE**, de **CHANCE** et de **Foi** dans lesquelles vous inscrirez les chiffres obtenus avec les dés. Il est conseillé d'écrire au crayon afin de pouvoir effacer les indications devenues caduques ou inutiles et de faire des photocopies de la **Feuille d'Aventure**, ce qui vous permet, le cas échéant, de prendre un nouveau départ.

## **Habilité, Endurance, Chance et Foi**

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et notez le résultat dans la case **HABILETÉ** de votre **Feuille d'Aventure**.

Lancez deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et notez le résultat dans la case **ENDURANCE** de votre **Feuille d'Aventure**.

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et notez le résultat dans la case **CHANCE** de votre **Feuille d'Aventure**.

Lancez un dé. Ajoutez 3 au chiffre obtenu et notez le résultat dans la case **FOI** de votre **Feuille d'Aventure**.

Pour des raisons qui seront expliquées un peu plus loin, ces résultats subiront de nombreuses modifications au cours de votre aventure. Munissez-vous donc d'une gomme pour effacer les résultats qui auront changé. N'effacez jamais, cependant, le **total de départ** obtenu au début de votre mission. En effet, quel que soit le nombre de points d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE**, de **CHANCE** OU de **FOI** que vous aurez la possibilité de gagner au cours de vos tribulations, votre nouveau total ne pourra jamais

dépasser le **total de départ**, sauf en de très rares occasions. Si le cas venait à se présenter, des indications vous seraient alors fournies.

Votre total d'**HABILETÉ** traduit votre dextérité dans le maniement de l'épée et votre aptitude au combat. Un total élevé augmentera vos chances de succès. Votre total d'**ENDURANCE** reflète votre robustesse, votre détermination et votre capacité à supporter les coups et les blessures. Un total élevé vous permettra de survivre plus longtemps.

Votre total de **CHANCE** indique si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux, car la chance - tout comme la magie - fait partie de la vie quotidienne dans le monde fantastique que vous allez explorer.

Votre total de **FOI** reflète la pureté de vos intentions et votre confiance dans les forces du bien. Un total de **FOI** élevé vous permettra de repousser ou d'effrayer certaines créatures maléfiques, mais sachez que les êtres inféodés au mal seront alors plus à même de vous repérer et de réagir avec hostilité ! Vous apprendrez au long des pages l'importance que revêt la **FOI** pour le succès de votre mission.

## **Les combats**

Vous serez souvent amené à affronter toutes sortes de créatures. Vous aurez parfois la possibilité de fuir mais, si tel n'est pas le cas - ou si vous choisissez de vous lancer à l'attaque - il faudra mener les combats comme suit : tout d'abord, inscrivez dans une case vide des Rencontres avec un Ennemi sur votre **Feuille d'Aventure**, les points d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** de votre adversaire. Ces points seront indiqués dans le texte chaque fois qu'un combat se présentera. Vous devrez alors procéder de la manière suivante :

1. Lancez deux dés pour le compte de votre adversaire et ajoutez ses points d'**HABILETÉ** au nombre obtenu. Ce total vous donnera sa **Force d'Attaque**.

2. Lancez à nouveau deux dés pour vous-même et ajoutez vos propres points d'**HABILETÉ** au nombre obtenu. Ce total représente votre **Force d'Attaque**.

3. Si votre **Force d'Attaque** est supérieure à celle de votre adversaire, vous l'avez blessé : passez à l'étape n°4. Si la **Force d'Attaque** de la créature est supérieure à la vôtre, elle vous a infligé une blessure : passez dans ce cas à l'étape n°5. Si les deux Forces d'Attaque sont égales, vous avez réussi tous deux à esquiver les coups échangés. Livrez aussitôt un nouvel Assaut en revenant à l'étape n°1.

4. Vous avez blessé votre adversaire, ce qui vous permet de réduire de 2 points son total d'**ENDURANCE**. Si vous le désirez, vous pouvez faire appel à la **CHANCE** pour tenter d'aggraver sa blessure (la manière de procéder est expliquée plus loin). Passez ensuite à l'étape n°6.

5. Votre adversaire vous a blessé et vous devez retirer 2 points à votre total d'**ENDURANCE**. Vous pouvez recourir à la **CHANCE** pour tenter de minimiser les effets de cette blessure (la manière de procéder est expliquée plus loin).

6. Modifiez votre total d'**ENDURANCE** ou celui de votre adversaire selon le cas. Faites de même pour votre total de **CHANCE** si vous en avez fait usage (voir plus loin).

7. Livrez un nouvel Assaut en répétant les étapes de 1 à 6.

Vous poursuivrez ainsi jusqu'à ce que le total d'**ENDURANCE** de la créature que vous combattez, ou le vôtre, soit réduit à zéro, ce qui signifie la mort.

### **Combat avec plusieurs adversaires**

Si vous devez affronter plus d'un adversaire, des indications vous seront alors données sur la manière de procéder. Selon les cas, il faudra combattre les créatures une à une ou bien toutes en même temps.



## Chance

Parfois, le succès d'un combat ou d'une stratégie mise en œuvre dépendra entièrement de votre **CHANCE**. On vous demandera de **tenter votre Chance**. Comme vous allez le comprendre, recourir à la **CHANCE** est une entreprise risquée. Pour solliciter votre **CHANCE**, procédez de la manière suivante : lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total de **CHANCE** du moment, vous êtes Chanceux. Si le résultat est supérieur, vous êtes Malchanceux. Dans tous les cas, que le sort vous ait été ou non favorable, vous devrez réduire de **1** point votre total de **CHANCE**. Vous ne tarderez pas à comprendre que, plus on fait appel à la **CHANCE**, plus l'entreprise devient risquée. En effet, si votre total de **CHANCE** est réduit à **1** ou **0**, vous serez systématiquement Malchanceux, avec toutes les conséquences fâcheuses qu'entraîne le mauvais sort ! Aussi soyez prudent.

### Tentez votre Chance

**Tenter votre Chance** est une obligation qui vous sera imposée en certaines occasions et à laquelle vous ne pourrez vous soustraire. Les conséquences qui en découleront, selon que vous aurez été Chanceux ou Malchanceux, seront indiquées chaque fois. Lors des combats, en revanche, c'est en toute liberté que vous déciderez de recourir ou non à la **CHANCE**, pour aggraver la blessure que vous venez d'infliger à votre adversaire ou pour atténuer 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, la blessure lui coûtera **2** points d'**ENDURANCE** supplémentaires (votre coup aura donc réduit son total d'**ENDURANCE** de **4** points au lieu de **2**). Si vous êtes Malchanceux, en revanche, sa blessure ne sera plus qu'une simple égratignure et vous devrez rendre **1** point d'**ENDURANCE** à la créature (c'est-à-dire qu'au lieu de perdre **2** points elle en perd **1** seul). Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez également **tenter votre Chance** pour essayer de réduire la gravité de votre blessure. Si vous êtes Chanceux, vous avez réussi à limiter l'impact du coup et vous regagnez **1** point

d'**ENDURANCE** (c'est-à-dire que la blessure infligée par votre adversaire vous aura fait perdre 1 seul point d'**ENDURANCE** au lieu des 2 habituels). En revanche, si vous êtes Malchanceux, le coup que vous avez reçu se révèle plus rude qu'il n'y paraissait et vous perdez 1 point d'**ENDURANCE** supplémentaire (c'est-à-dire 3 en tout au lieu de 2).

### **Testez votre Habileté**

Au cours de cette aventure, vous serez parfois confronté à des situations périlleuses où toutes vos ressources physiques seront sollicitées. Vos réflexes ou votre agilité seront mis à rude épreuve, soit pour éviter de tomber dans un piège, soit pour escalader une paroi abrupte. Lorsque de tels cas se présenteront, on vous demandera de **tester votre Habileté**. Vous devrez alors procéder de la manière suivante : lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ** du moment, vous êtes Habile et vous avez surmonté l'épreuve. Si le résultat est supérieur, vous êtes Malhabile et vous avez échoué. Le texte vous informera des conséquences de votre réussite ou de votre échec. Vous avez sûrement remarqué que la procédure est identique à celle mise en œuvre lorsque vous devez **tenter votre Chance**. Mais, dans le cas présent, vous n'avez pas à réduire votre total d'**HABILETÉ** de 1 point lorsqu'il faut **tester votre Habileté**. Pour certaines actions particulièrement dangereuses, le texte vous demandera d'ajouter 2 au résultat du lancer de dés avant de le comparer à votre total d'**HABILETÉ**.

### **Testez votre Détection**

On vous demandera parfois de **tester votre Détection**. Vous devrez faire appel à votre sens de l'observation pour détecter une personne cachée ou un objet dissimulé. Cette capacité fait partie de votre **HABILETÉ**. La procédure est donc identique à celle mise en œuvre pour **tester votre Habileté** si ce n'est que, dans ce cas particulier, on vous demande de **tester votre Détection**.



## Comment rétablir votre **Habilité**, votre **Endurance**, votre **Chance** et votre **Foi**

### *Habilité*

Votre total d'**HABILITÉ**ne changera guère au long de votre aventure, mais il se peut qu'il subisse à l'occasion de légères modifications. Des indications particulières seront données en temps utile. Une arme magique augmentera peut-être vos points d'**HABILITÉ**mais n'oubliez pas qu'on ne peut utiliser qu'une seule arme à la fois, vous n'aurez donc pas le droit d'augmenter deux fois votre total d'**HABILITÉ**sous le fallacieux prétexte que vous possédez deux armes magiques ! Et souvenez-vous que vos points d'**HABILITÉ** ne peuvent pas dépasser votre **total de départ**, sauf instructions contraires.

**Endurance et Provisions** Votre total d'**ENDURANCE**sera mis à rude épreuve au cours des combats que vous livrerez et des exploits que vous devrez accomplir. Lorsque vous approcherez du terme de votre quête, il se peut que votre total d'**ENDURANCE**soit dangereusement bas. Les combats se révéleront alors fort périlleux et vous devrez redoubler de prudence. En revanche, vous aurez la possibilité de reprendre des forces en vous nourrissant. Votre sac à dos peut transporter un maximum de 12 Repas. Chacun vous permet de reprendre 4 points d'**ENDURANCE** et vous pouvez vous restaurer à tout instant, sauf au cours d'un combat, mais n'oubliez pas, ce faisant, de rayer 1 Repas dans la case Provisions de votre **Feuille d'Aventure**. A certains moments indiqués dans le texte, votre faim sera telle qu'il faudra prendre 1 Repas. Si vous n'êtes pas en mesure de le faire, vous perdrez 2 points d'**ENDURANCE**. Vous ne pouvez prendre que 1 Repas à la fois. A moins d'instructions spécifiques, votre **ENDURANCE** ne pourra jamais dépasser son **total de départ**.

## ***Chance***

Votre total de **CHANCE** diminuera régulièrement au fur et à mesure que vous la tenterez, mais la fortune vous sourira parfois et vous aurez alors l'occasion de regagner des points (les détails nécessaires seront donnés lorsque le cas se présentera). Comme pour l'**HABILETÉ** et l'**ENDURANCE**, votre total de **CHANCE** ne pourra jamais dépasser le ***total de départ***, sauf instructions contraires.

## ***Foi***

Des rencontres effroyables et des événements tragiques vont mettre votre **FOI** à rude épreuve tout au long de cette aventure, mais il se peut aussi que votre **FOI** se trouve renforcée par la découverte de Reliques Bénéfiques, ou si vous sortez victorieux d'une farouche bataille contre une créature diabolique. La **FOI** ne connaissant pas de limites, elle pourra dépasser son ***total de départ***.

Le texte vous donnera des descriptions précises sur la manière dont votre **FOI** se manifeste en fonction des circonstances.

## **Points de Sang**

Le comte Heydrich Reiner est un adversaire redoutable et vous devrez tout mettre en œuvre pour tenter de l'affaiblir avant l'ultime rencontre. Tâchez de collecter le plus d'informations le concernant, détruisez les objets magiques qui sont à la source de ses terribles pouvoirs et entourez-vous de Reliques Bénéfiques afin de vous protéger. Votre mission est une course contre la montre car le Vampire gagne en puissance à mesure que le temps s'écoule. Vous disposez d'un total de 10 points de Sang au départ de votre aventure et tout retard ou action erronée vous les fera perdre. En fonction de vos choix, le texte vous informera de la perte ou du gain de points de Sang. Notez-les soigneusement dans la case appropriée de votre ***Feuille d'Aventure***. Vous devrez faire votre possible pour accumuler le maximum de points de Sang car, plus votre total sera faible, plus votre ennemi sera

avantagé. Il est possible que votre total de points de Sang tombe en dessous de zéro si vous prenez trop de retard. Continuez à comptabiliser les points négatifs mais faites votre possible pour que cela n'arrive pas !

## **Équipement**

Au début de votre aventure, vous disposerez de l'équipement minimum que requiert votre existence d'aventurier : une solide tunique de cuir, une épée et un bouclier, un sac à dos qui pourra contenir vos provisions et tous les objets que

vous jugerez utile de ramasser en cours de route. Vous possédez aussi une lanterne qui vous permettra de vous déplacer dans les lieux les plus ténébreux. Tout au long de vos pérégrinations, vous découvrirez sûrement des trésors, sous forme de pièces d'or ou d'objets de valeur. Notez-les dans la case Trésor de votre **Feuille d'Aventure**. Ils vous seront utiles pour monnayer des informations, obtenir de l'aide ou vous procurer certains articles nécessaires à votre quête. ,

## **Malédiction, maladies et poisons**

Il se peut que vous contractiez de terribles maladies au contact des créatures diaboliques que vous ne manquerez pas de rencontrer. Si vous êtes l'objet d'une malédiction, victime d'un empoisonnement ou si vous subissez la morsure d'une créature infectée, vous serez en grand danger. Il se peut même que la mort survienne rapidement si vous ne trouvez pas un antidote, un remède ou une aide surnaturelle. Certaines afflictions vous feront dépérir lentement mais, au moins, cela vous laissera le temps de trouver un remède au mal. Le texte vous informera des divers symptômes et des conséquences du mal que vous avez contracté. Nous ne saurions trop vous conseiller de chercher à réunir le maximum d'informations sur les dangers qui vous attendent, de vous procurer des antidotes aux poisons ou des protections magiques chaque fois que vous en aurez la possibilité. Quelques conseils pour finir. Votre voyage sera semé

d'embûches, n'en doutez pas, et il se peut que votre mission échoue à sa première tentative. De plus, vous serez amené à voyager sur

un vaste territoire. Dessinez une carte à mesure que vous progresserez, elle vous permettra de vous rendre plus tard dans des régions encore inexplorées. Afin de mettre toutes les **CHANCES** de votre côté, notez soigneusement toutes les informations se rapportant aux créatures que vous rencontrerez et aux objets que vous pourrez trouver. Il serait dommage d'échouer pour avoir omis de noter un détail crucial. Évitez de **tenter votre Chance** à tout bout de champ, attendez plutôt que le texte vous invite à le faire. **Tentez votre Chance** lors d'un combat uniquement si vous sentez que votre vie est en péril. Vos points de **CHANCE** sont précieux et ils pourraient se révéler fort utiles lors du combat final.

N'hésitez pas à négocier pour obtenir de l'aide ou à marchander l'achat de Repas, d'armes ou encore de remèdes. Les pièces d'or ou les objets de valeur que vous pourrez glaner au cours de vos pérégrinations ne vous serviront à rien si vous les conservez jusqu'à la fin de votre aventure.

Maintenant, à vous de jouer. Puisse l'esprit du bien vous accompagner tout le long de la périlleuse mission qui vous attend.

## Le Chasseur de Vampires

La paix règne à nouveau depuis plusieurs mois sur les territoires de la côte Est du Vieux Monde et l'existence tranquille que mène la population de Gummpport n'est pas du goût d'un aventurier de votre trempe. Désœuvré et maussade, vous avez trouvé refuge dans l'auberge d'un hameau misérable à la périphérie de la ville. Là, assis à une table de la salle commune, vous songez à quitter le pays : allez-vous retourner en Allansie ou bien partir explorer des contrées inhospitalières du Vieux Monde ? Soudain, l'arrivée d'un voyageur vous arrache à vos pensées. Comme tous les habitués de l'auberge, votre regard se porte vers le nouveau venu qu'une main secourable aide à s'asseoir près de l'âtre. C'est un vieillard de grande taille, maigre et voûté. Une profonde cicatrice traverse sa nuque et sa main tremble comme il dépose son bâton près de sa chaise. Il a conservé son épaisse pèlerine brune et il paraît transi de froid malgré la chaleur du foyer. A la lueur des flammes, vous remarquez le voile laiteux qui recouvre ses pupilles : le vieil homme est aveugle. Au fond de la salle, deux gredins à la mine de fouine complotent à voix basse et jettent des regards en coin dans sa direction. Les fourbes ont repéré une proie facile et ils mijotent sûrement de lui faire goûter de leur lame au détour d'une ruelle obscure. Sous un prétexte quelconque, vous leur cherchez querelle et les pleutres, impressionnés par votre stature, ne tardent pas à s'enfuir. Empoignant votre bol et votre verre, vous allez prendre place à la table du vieillard. Le voyageur est ravi que vous lui teniez compagnie et il se montre particulièrement loquace. Vous apprenez ainsi qu'il se nomme Henrik van der Termlen. Il vient de Mauristasie, et il est venu rendre visite à un lettré de ses amis qui réside dans un des nombreux monastères qui bordent les rives du lac Libra.

- J'ai hâte de revoir ce bon Sewarth, dit-il. J'aurais aimé pourtant que ce soit dans des circonstances moins graves et que le temps ne nous soit pas compté...

Puis il avale quelques gorgées de bière, l'air sombre. Vous vous inquiétez de le voir voyager seul dans ces contrées sauvages.

- Je n'étais pas seul jusqu'à hier, murmure-t-il. Mais la nuit dernière, Otto, mon vieux serviteur et compagnon, ne s'est pas réveillé. Quand je l'ai retrouvé, son corps était déjà froid et une horrible grimace déformait ses traits.

Ses doigts bougent dans le vide, comme s'ils palpaient le visage de son vieux compagnon.

- Ils l'ont tué, empoisonné, reprend-il. De toute évidence, mon ennemi ne veut pas que j'arrive à bon port.

Pendant un instant, vous craignez qu'il n'ait perdu la raison, mais vous vous ravisez. Bien que la route qui mène aux monastères ne soit pas longue, il risque beaucoup en voyageant seul et vous lui proposez de l'escorter.

- Vous êtes bien brave, jeune homme, dit-il, le visage éclairé d'un large sourire. Je serai ravi de faire ce bout de chemin en votre compagnie. Mais il se fait tard et je suis épuisé. Nous nous reverrons demain matin. Vous n'avez rien réclamé mais sachez que je possède un peu d'or : je saurai vous récompenser de votre bonté. Sans même vous laisser le temps de protester, il quitte son siège et se dirige vers les chambres de l'auberge en tapotant le mur de son bâton. Vous terminez votre souper et décidez de l'imiter. Le lendemain matin, Henrik n'est pas au rendez-vous dans la salle. Vous l'attendez quelque temps avant de monter dans sa chambre. Vous frappez à sa porte sans obtenir de réponse. Inquiet, vous pénétrez dans la pièce et vous restez un instant interdit : le vieil homme a été assassiné. Il gît sur sa couche, au milieu d'une mare de sang, l'arme du crime encore plantée dans sa poitrine. Vous vous approchez du lit, les yeux rivés sur le mort et vous manquez trébucher sur une cassette. Elle s'ouvre sous le choc, des manuscrits s'éparpillent sur la descente de lit, ainsi que quelques pièces d'or. Vous ramassez les notes. Elles sont toutes adressées à Sewarth et vous ne pouvez

vous empêcher de les parcourir. Certains propos sont obscurs, mais il est évident que Henrik pourchassait un être maléfique, un certain comte Reiner Heydrich, qui a fui la Mortvanie. Les documents racontent sa terrible existence et sa mise à mort. Cet homme était un monstre. Henrik mentionne des populations entières empalées et vidées de leur sang. Vous détournez un instant le regard à la lecture de ces horreurs puis vous tombez sur le passage suivant : ... ***Heydrich est mort mais il n'est pas encore détruit. D'une certaine manière, sa force vitale a trouvé refuge dans un objet magique dont j'ignore la nature exacte. Je sais seulement qu'il faut détruire cet objet sans quoi le Vampire sera invulnérable. Depuis qu'il a disparu de Mortvanie, il a soif de vengeance et son pouvoir peut atteindre des sommets inégalés dans ces pauvres contrées.*** Vous êtes abasourdi. Henrik était donc un chasseur de Vampires ! Dans les derniers feuillets, il supplie Sewarth de chercher le Réceptacle de l'Ame et d'en découvrir la nature. Ces papiers sont les copies de la correspondance adressée à son ami le moine lettré mais, si ce dernier a répondu, Henrik n'avait pas ces documents en sa possession. Que faire ? Vous ne pouvez plus rien pour ce pauvre Henrik. Vous enragez à la pensée de ces lâches qui ont osé assassiner un vieillard aveugle, mais ils doivent être loin à présent et aucun indice ne permet de savoir qui ils sont. Tout ce que vous pouvez faire est d'apporter cette correspondance à Sewarth et d'espérer que la quête de Henrik trouvera un aboutissement. Un Vampire ! Le plus redouté de tous les Morts Vivants, un voleur d'âme et de vie ! C'est décidé, vous apporterez ces lettres au monastère, c'est bien le moins que vous puissiez faire. Vous hésitez un instant en considérant les pièces d'or éparpillées sur le sol. Si vous les laissez sur place, elles feront le bonheur des petits truands qui fréquentent cette auberge. Un choix s'offre à vous dès le début de cette aventure. Si vous partez sans plus tarder en direction du lac Libra, rendez-vous au [1](#). Si vous décidez de prendre les pièces d'or, rendez-vous au [51](#).



## 1

Vous quittez le village pour le lac Libra, par la route qui longe la rivière des Lettrés. Chemin faisant, vous rencontrez un brave fermier en charrette qui accepte de vous prendre avec lui et vous dépose bientôt près des rives du lac. Vous réalisez alors que de nombreux monastères bordent les eaux calmes. Lequel est celui de Sewarth ? Vous n'en avez pas la moindre idée ! Vous allez frapper à la porte de la première bâtisse. Le novice qui vous ouvre n'a jamais entendu parler de Sewarth, mais il vous conseille de demander à la Confrérie Hamaskienne. Ces moines vénèrent le dieu du Savoir et, moyennant une petite donation pour leurs œuvres, ils vous fourniront le renseignement que vous cherchez. Si vous acceptez de payer 1 pièce d'or pour cette information, les moines vous disent où trouver Sewarth. Si vous ne pouvez pas ou si vous ne voulez pas payer cette somme, vous tardez à obtenir ce renseignement et vous perdez 1 point de Sang. Rendez-vous au [351](#).

## 2

Vous entendez un bruissement d'ailes derrière vous. Une énorme Chauve-Souris noire vole vers vous ! L'étroitesse du corridor gêne sa progression mais elle arrive quand même à la vitesse de l'éclair. Les pupilles injectées de sang de cette répugnante créature en disent long sur ses intentions. Les yeux rivés sur ses griffes et ses crocs longs comme vos doigts, vous l'attendez de pied ferme.

**CHAUVE-SOURISVAMPIRE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 10**

Si vous êtes vainqueur, vous comprenez qu'il est grand temps de vider les lieux. Sewarth doit être mort : il en savait trop. Comme vous regagnez la sortie, l'éclat de l'or aux pieds d'un moine momifié attire votre attention. Sans doute une offrande ; s'en emparer serait indigne. Si vous prenez les 7 pièces d'or, vous perdez 1 point de **FOI** (dans ce cas, modifiez votre *Feuille*

*d'Aventure* en conséquence). Quelle que soit votre décision, vous remontez au plus vite vers les cuisines. Rendez-vous au [125](#)

### 3

Les guérisseurs ne sont pas légion dans cette contrée perdue. **Tentez votre Chance.** Si vous êtes Chanceux, vous croisez un colporteur qui possède des herbes et des onguents susceptibles de vous guérir. Il réclame la somme exorbitante de 10 pièces d'or pour chaque remède aux maux dont vous souffrez ! Si vous êtes Malchanceux, vous ne rencontrez personne. Quoi qu'il en soit, votre errance dans le pays provoque une perte de 2 points de Sang. Si vous êtes Malchanceux, vous pouvez à nouveau **tenter votre Chance.** Mais, si vous n'êtes toujours pas guéri (de toutes vos maladies, si vous en avez plusieurs) après deux nouvelles tentatives, le mal vous emporte et vous transforme en une créature du comte Reiner. Inutile de vous dire que votre aventure s'achève. Si vous êtes guéri ou si vous abandonnez votre recherche pour reprendre la route du Manoir de Mortus, rendez-vous au [198](#).

### 4

Shevala vous entraîne vers une sorte de terrier niché entre deux gros rochers. Comme vous allumez votre lanterne, vous voyez Carollar qui se dirige d'un pas décidé vers l'entrée d'une grotte au pied de la Cime du Mal. Le temps n'est plus aux interrogations et vous entamez la descente. La lueur de votre lanterne éclaire un véritable labyrinthe de tunnels et de galeries et vous avancez avec prudence, dressant l'oreille au moindre bruit. Soudain, vous manquez de trébucher sur deux squelettes. Des éclats métalliques scintillent parmi les ossements. Si vous regardez de plus près, rendez-vous au [63](#). Si vous poursuivez votre exploration, rendez-vous au [177](#).

## 5

Vous partez à l'est du village et vous atteignez bientôt une ferme nichée dans un épais bosquet. De lourdes grilles rouillées bâillent sur une allée qui longe des écuries en ruine. Si vous explorez les écuries, rendez-vous au [376](#). Si vous allez directement au bâtiment principal, rendez-vous au [166](#).

## 6

La Sorcière tombe à genoux et implore votre clémence, les mains jointes. - Épargne-moi ! pleurniche-t-elle. Je te donnerai mon trésor! (Elle désigne l'arche lumineuse.) Je te donnerai la formule magique pour traverser la barrière ! Sans elle, tu risques la mort ! Je te donnerai tout mon or ! Si vous la tuez maintenant, rendez-vous au [64](#). Si vous voulez l'interroger, rendez-vous au [124](#). Si vous préférez la ligoter et la bâillonner par mesure de sécurité avec le matériel disponible dans la caverne, rendez-vous au [168](#).

## 7

Vous vous tenez à l'angle du couloir, regardant vers le sud. Il y a une porte de part et d'autre du passage et une troisième qui ferme le couloir. Si vous retournez sur vos pas, rendez-vous au [175](#). Sinon, si vous voulez ouvrir la porte :

De droite	Rendez-vous au <a href="#">85</a>
De gauche	Rendez-vous au <a href="#">29</a>
En face	Rendez-vous au <a href="#">55</a>

## 8

Marcus déclare qu'il a appris le départ des deux autres pères de la bouche d'Endrell et que ceux-ci ne sont pas venus l'informer de leur destination. Vous dites avoir découvert un livre sur l'histoire de la Mortvanie dans la chambre d'Endrell. La Mortvanie est la patrie du Vampire que Sewarth et Henrik mentionnent dans leur correspondance. Ces révélations plongent le père Marcus en plein désarroi. Il vous avoue que le père Endrell s'absente régulièrement de sa chambre à la nuit tombée. Ces derniers temps, il a lui-même observé d'étranges formes sombres qui flottaient le soir dans les couloirs du monastère. Tout ceci l'inquiète au plus haut point.

- Vous devriez visiter la bibliothèque, dit-il. Ou la chambre du père Sewarth, mais elle est fermée à clef. La bibliothèque est au nord de cette chambre et les appartements de Sewarth sont au sud...

Malgré votre insistance, Marcus refuse obstinément de vous accompagner. Qu'allez-vous faire ? Si vous voulez fouiller la chambre de Sewarth, rendez-vous au [135](#). Si vous préférez explorer la bibliothèque, rendez-vous au [375](#). Si vous voulez quitter l'aile Est, où vous vous trouvez, pour l'aile Ouest, rendez-vous au [197](#). Si vous voulez quitter l'aile Est, pour visiter d'autres lieux, rendez-vous au [265](#). Si vous avez appris l'existence d'un endroit particulier du monastère et si vous voulez vous y rendre, convertissez le nom de cet endroit en un chiffre en employant le code suivant : A = 1, B = 2, C = 3... Z = 26. Ceci fait, ajoutez 15 à ce nombre et rendez-vous au paragraphe obtenu. Si celui-ci ne commence pas par : "J'ai fait une découverte étrange", vous vous êtes trompé ; retournez au [8](#) et faites un autre choix.

## 9

Sous vos yeux étonnés, le comte se volatilise et une Chauve-souris s'envole vers l'arche de droite, au fond de la caverne. Vous devez le prendre en chasse mais, avant cela, **testez votre Détection**. Si vous réussissez, rendez-vous au [106](#). Si vous échouez, rendez-vous au [165](#).

## 10

Personne dans le hameau n'a jamais entendu parler de la Cime du Mal. Votre unique chance est qu'un voyageur venant à passer puisse vous fournir ce renseignement. Lancez un dé : si vous obtenez 1, vous finissez par apprendre où se trouve la Cime du Mal (rendez-vous au [310](#)). Si vous obtenez un autre chiffre, vous perdez une précieuse journée (qui vous coûte 2 points de Sang). Si vous souffrez du Mal Rouge et si vous avez tiré 6 lors de ce lancer, vous perdez définitivement 1 point d'ENDURANCE (modifiez aussi votre **total de départ**). Vous pouvez attendre (et relancer le dé, avec tous les inconvénients qui s'ensuivent en cas d'échec) aussi longtemps que cela vous chante. Lorsque vous serez lassé, vous pourrez toujours repartir vers le domaine du comte Heydrich. Rendez-vous au [89](#).

## 11

Un halo surnaturel encadre la porte frappée du blason, mais vous l'ouvrez sans crainte car les vibrations qui en émanent n'ont rien de maléfique. Vous découvrez un long couloir où s'alignent cinq portes, chacune frappée d'une armoirie. Dès votre entrée, la silhouette d'un chevalier en armure se matérialise devant vous. - Le mal n'a pas sa place en ces lieux, annonce une voix sépulcrale. Le gardien détruira tous les Morts Vivants qui profaneront les tombes des Chevaliers de l'Aubépine. (Le fantôme vous observe longuement, comme s'il cherchait à sonder votre âme.) Tu es venu détruire le mal qui règne ici, reprend-il. Ce n'est pas trop tôt. (Pendant un instant, un sourire illumine les traits austères du gardien.) Je vais te laisser entrer dans un et un seul des cinq

mausolées, afin que tu prennes l'instrument de ta victoire. Si vous décidez de visiter le mausolée :

Du premier Chevalier	Rendez-vous au <a href="#">113</a>
Du deuxième Chevalier	Rendez-vous au <a href="#">171</a>
Du troisième Chevalier	Rendez-vous au <a href="#">224</a>
Du quatrième Chevalier	Rendez-vous au <a href="#">292</a>
Du cinquième Chevalier	Rendez-vous au <a href="#">314</a>

## 12

Vous entrez dans la lumière... La barrière magique crépite un instant, le temps de vous réduire à un petit tas de cendres fumantes. Votre aventure se termine mal.

## 13

Vous suivez la traînée de sang et vous manquez trébucher sur la dépouille sanguinolente d'un jeune moine démembré. Pris de nausée, vous songez à rebrousser chemin quand un hurlement horrible résonne dans le couloir, en provenance d'une cellule. Aussitôt, vous vous ruez au secours de l'infortuné, mais il est déjà trop tard. Une forme repoussante est penchée sur le cadavre d'un novice et se repaît de ses entrailles avec des bruits abjects ! Le monstre relève sa face dégoulinant du sang de sa victime. Ses chairs verdâtres et luisantes trahissent une décomposition avancée et son regard vitreux est injecté de sang. Des plaques de cheveux noirs pendent de son crâne décharné. La chose pousse un grognement sauvage révélant des crocs de prédateur et s'élance sur sa nouvelle proie.

**MOINE-GOULE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9**



**13.** *Le monstre relève sa face dégoulinant du sang de sa victime.*



Si le monstre vous blesse à trois reprises, rendez-vous aussitôt au [84](#). Si la chose vous blesse, ne serait-ce qu'une fois, mais si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [116](#). Si vous remportez le combat sans subir aucune blessure, rendez-vous au [172](#).

## 14

A peine entré une violente explosion vous projette en arrière ! La créature étincelante a mis le feu au gaz nauséabond et la fournaise vous submerge ! Vous perdez 8 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore de ce monde, l'entité crépitante s'élançe à l'attaque et vous devez l'affronter. Vous titubez, encore sous le choc de l'explosion et, pour la durée de ce combat, votre **Force d'Attaque** est diminuée de 1 point. Notez ce détail et rendez-vous au [204](#).

## 15

Vous venez d'abandonner un innocent à une fin horrible. Vous perdez 1 point de **FOI** à cause de cet acte indigne. Bientôt, vous retrouvez le chemin. Rendez-vous au [148](#).

## 16

Vous secouez doucement la jeune fille endormie et vous tamponnez son visage avec de l'eau fraîche. Elle reprend ses esprits et, effrayée, esquisse un mouvement de recul en vous apercevant. Vous la rassurez vite sur vos intentions : vous n'êtes pas à la solde du comte. La jeune fille se prénomme Vantiane. Elle mène une vie d'aventure. Guerrière émérite, elle se rendait au port d'Arkleton pour y louer ses services quand le brouillard l'a surprise sur la route. Elle se rappelle avoir entendu comme un bruissement d'ailes, puis plus rien. Elle est affaiblie mais vous lui donnez à manger (rayez 1 Repas sur votre **Feuille d'Aventure**). De nouveau sur pied, elle fouille la chambre et récupère son équipement que les Vampires avaient abandonné derrière un canapé. Vantiane va vous prêter main-forte et livrer 3 combats à vos côtés. Pendant cette période, vous pourrez ajouter 2 à votre **Force d'Attaque**. Après 3 combats (ou si vous décidez

entre-temps de quitter le manoir), Vantiane repartira de son côté en direction d'Arkleton. A présent, retournez dans le couloir et rendez-vous au [399](#).

## 17

Sans doute à cause de la ration d'avoine qu'il a engloutie, votre cheval est moins vaillant que la veille et vous ne parvenez pas à rattraper le comte. Vous chevauchez jusqu'au lever du jour avant de décider de faire halte. Vous devez prendre 1 Repas sous peine de perdre 2 points d'ENDURANCE. Si vous possédez un Codex, rendez-vous au paragraphe correspondant au nombre de ses pages. Si vous n'avez pas cet ouvrage, rendez-vous au [279](#).

## 18

Comme vous franchissez la barrière lumineuse, vous avez la désagréable sensation d'être une frite plongée dans l'huile bouillante ! La douleur est insupportable et vous vous évanouissez. Vous venez de perdre 10 points d'ENDURANCE ! Si vous êtes encore de ce monde, vous reprenez conscience après plusieurs heures passées dans un coma profond (vous perdez 1 point de Sang). Pour comble de malchance, les rats qui pullulent dans ce noir réduit se sont régalez de la moitié de vos vivres (divisez par deux le nombre de vos Repas, en arrondissant au chiffre supérieur). Rendez-vous au [76](#).

## 19

Plusieurs jours de marche vous attendent encore. Vous devez prendre 6 Repas durant ce périple. Si vous êtes à court de provisions, vous pouvez acheter des vivres en chemin : 1 pièce d'or pour 2 Repas. Si vous possédez un arc, vous pouvez chasser du petit gibier. **Testez votre Habileté.** Si vous êtes Habile, ce braconnage vous permet de rassembler l'équivalent de 3 Repas. Si vous êtes Malhabile, en revanche, la chasse vous permet de prendre 1 seul Repas. Si vous êtes sans le sou et sans vivres, vous pouvez louer vos services dans les fermes pour des travaux journaliers. Un jour de corvée rapporte 1 pièce d'or mais il vous

coûte 1 point de Sang. Finalement, vous arrivez aux abords du village de Sharnek peu avant la tombée de la nuit. A hauteur des premières maisons, un cavalier vous dépasse à vive allure en hurlant qu'il est poursuivi par un géant couturé de partout ! Si vous ignorez cet avertissement et si vous partez à la recherche d'un endroit où passer la nuit, rendez-vous au [285](#). Si vous préférez trouver une cachette et attendre la suite des événements, rendez-vous au [94](#).

## 20

A cause de leur nombre, ces Goules constituent une réelle menace. Avant de les affronter à l'épée, vous pouvez tenter de les affaiblir. Si vous les aspergez de Flamme Noire, cela a pour effet de détruire la moitié des Goules (ôtez-leur 2 points d'**HABILETÉ** et 5 points d'**ENDURANCE**). Si vous employez de l'acide, vous n'en détruisez qu'une seule (ôtez-leur 2 points d'**ENDURANCE**). Vous ne pouvez accomplir qu'une seule action (Flamme Noire ou acide) avant qu'elles sortent de leur cocon pour combattre.

**GOULES-SENTINELLES HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 13**

Si les Goules vous blessent à trois reprises, rendez-vous aussitôt au [84](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [350](#).

## 21

La Mégagoule se rit de l'acide, qu'elle emploie elle-même comme arme offensive. Elle s'élance à l'attaque à l'instant même où vous projetez votre fiole et ses griffes d'acier vous labourent la poitrine ! Vous perdez 2 points d'**ENDURANCE** ! Vous devez la combattre à l'épée. Rendez-vous au [270](#).

## 22

La petite porte s'ouvre sur une salle de faibles dimensions, sans aucune fenêtre. Vous tournant le dos, un bourrelier astique avec conscience une superbe selle de cuir lie-de-vin. C'est un jeune homme très musclé aux cheveux bruns. Une lanterne ciselée de motifs compliqués diffuse une étrange lueur rouge dans la pièce. Ayant perçu du bruit, l'homme se tourne vers vous et vous remarquez aussitôt son regard inexpressif.

- Prévenez le comte que le travail sera bientôt fini, déclare-t-il d'une voix atone. Manifestement, il vous prend pour quelqu'un du château. Si vous voulez emporter l'étrange lanterne, rendez-vous au [286](#). Si vous parlez au bourrelier, rendez-vous au [79](#). Si vous quittez le hangar pour le manoir, rendez-vous au [46](#).

## 23

Pour comble de malchance, la porte gauche de la pièce s'ouvre avec fracas et un couple de Zombies fait irruption. Vous devez affronter Sandar et un Zombie dans un premier temps, puis le second Zombie. Il n'est plus possible désormais de vous emparer de l'Amulette de Sandar. Vous devez vous consacrer tout entier à cet éprouvant combat. A chaque Assaut, calculez la **Force d'Attaque** de tous les combattants, vous y compris, et choisissez celui que vous allez affronter. Combattez-le de la manière habituelle, mais si le deuxième adversaire a une **Force d'Attaque** supérieure à la vôtre, il vous inflige une blessure. Si votre **Force d'Attaque** est supérieure à celle de vos deux ennemies, vous ne blessez que celui que vous avez choisi : considérez que vous avez paré l'attaque du second. Si vous parvenez à tuer l'un de vos deux adversaires, le combat se poursuit selon les règles habituelles.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier ZOMBIE	7	7
Second ZOMBIE	7	7

Si vous êtes vainqueur, vous décidez d'explorer la ferme. Rendez-vous au [114](#).

## 24

Vous avez fait preuve de finesse en l'interrogeant sur ses recherches (vous gagnez 1 point de CHANCE). Le docteur Verruckte, car c'est ainsi qu'il se présente, est ravi de trouver enfin un interlocuteur, les Zombies qu'il côtoie n'étant guère causants. Il vous fait visiter son laboratoire, tout en vous abreuvant de termes techniques. Vous finissez par comprendre qu'il cherche à capturer le fluide vital des humains et des Morts Vivants.

- Ramener un mort à la vie est déjà une tâche bien difficile, explique-t-il. Mais rendre la vie à un Mort Vivant que l'on a transformé en Mort Mort, voilà qui est exaltant !

Vous apprenez ainsi qu'il s'efforce de ranimer la sœur du comte afin qu'elle puisse l'épauler dans ses noirs desseins ! Vous aimeriez en apprendre davantage sur ce point, mais le docteur bâille à s'en décrocher la mâchoire.

- Excusez-moi, cher ami, mais c'est l'heure de ma sieste, dit-il en vous poussant doucement vers la sortie.

Si vous quittez le laboratoire, rendez-vous au [7](#). Si vous attaquez le docteur, rendez-vous au [278](#).

## 25

Le monstre n'est plus qu'un immonde fatras de chairs mortes et de métal. Dans un premier temps, vous ôtez le bâillon du jeune homme. Le Manoir de Mortus étant truffé de pièges, vous préférez ne pas le détacher tout de suite. Il se nomme Malkan et étudie auprès d'un guérisseur de la ville d'Arkleton. Lui et son frère Siméon rôdaient aux abords du manoir, à la recherche de plantes curatives, quand une troupe de Goules les a attaqués. Malkan est très inquiet pour son frère ; il craint que les monstres

ne l'aient déjà dévoré. La terreur que vous lisez sur son visage ne laisse aucun doute sur sa bonne foi et vous décidez de le détacher. Malkan se lève et titube légèrement. C'est un jeune homme frêle, sans doute plus habitué à manier des livres qu'une masse d'armes. Vous lui expliquez comment quitter le manoir, tout en lui assurant que vous ferez votre possible pour libérer son frère. Malkan se confond en remerciements. Si vous souffrez d'une affection (Gale Pulmonaire ou Vampirisme Latent, par exemple), il propose de vous soigner. Comme il débute dans le métier, il ne pourra guérir qu'une seule maladie. Vous gagnez 1 point de **FOI** pour avoir libéré le jeune homme. A présent, si vous voulez gravir les marches, rendez-vous au [50](#). Si vous préférez explorer d'autres parties de l'aile Est, rendez-vous au [399](#). Si vous partez dans l'aile Ouest, rendez-vous au [144](#).

## 26

Vous ne vous embarrassez pas des convenances : un bon coup de pied dans la porte et vous faites irruption. La chambre est plongée dans l'obscurité mais la lumière qui filtre du couloir vous permet de vous repérer. Sur le lit, vous distinguez les contours d'un cercueil où repose une silhouette noire. Vous voyez aussi une brute épaisse, vêtue d'une cuirasse cloutée, qui brandit une longue épée effilée. Le garde du corps s'élance à l'attaque en poussant des grognements de bête fauve ! Le combat s'annonce rude.

**IGOR HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 14**

Si Igor remporte un Assaut avec une **Force d'Attaque** supérieure ou égale à 20, vous perdez 3 points d'**ENDURANCE** lors de cet Assaut au lieu des 2 points habituels. Igor est vraiment très fort ! Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [244](#).



26. Une brute épaisse, vêtue d'une cuirasse cloutée,  
brandit une longue épée effilée.



## 27

Vous allumez la lanterne et un halo écarlate illumine le tunnel. Les chrysalides gémissent et se contorsionnent pendant quelques instants avant de s'immobiliser. Vous avancez vers la porte au fond du couloir sans les quitter des yeux. Rendez-vous au [350](#).

## 28

Au moment où vous allez toucher la porte, une vive lueur illumine le chambranle, comme pour donner l'alerte ! Cette porte doit déclencher un piège magique. Si vous possédez de l'Huile de Désenchantement, vous pouvez l'employer pour annuler le sortilège. Si vous agissez ainsi, ajoutez **102** au numéro marqué sur la fiole et rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon, vous pouvez ouvrir cette porte, avec les conséquences qui s'ensuivront (rendez-vous au [102](#)) ; continuer dans le couloir et ouvrir la porte de gauche (rendez-vous au [393](#)) ou celle ornée d'un blason, rendez-vous au [11](#).

## 29

Vous entrez dans le bureau du comte et vous fouillez dans les tiroirs pour ne trouver, hélas, que des feuilles vierges. Vous examinez la pièce dans ses moindres recoins sans découvrir le pluspetit indice. Trois tableaux accrochés au mur attirent votre attention. Le portrait du comte trône en bonne place entre les deux autres, son regard farouche semblant surveiller la salle. Les autres toiles représentent un homme et une femme. Si vous possédez une ***Histoire de la Mortvanie***, multipliez par 45 le numéro de ce volume et rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon, poursuivez votre exploration et rendez-vous au [7](#).

### 30

Les loups grognent sur votre passage, la queue basse, mais aucun n'ose vous attaquer. Sans les quitter un instant des yeux, vous avancez avec prudence jusqu'à la porte arrière du manoir. Rendez-vous au [207](#).

### 31

**Testez votre Habileté** au moment où vous franchissez la faille. Si vous êtes Habile, rendez-vous au [153](#). Si vous êtes Malhabile, rendez-vous au [99](#).

### 32

Grundy est une vieille baderne bourrue qui a élu domicile à l'auberge du village. De ses grommellements, vous déduisez que vous n'en tirerez pas un traître mot sans une bonne ration de ragoût, copieusement arrosée de bière. Ce repas va vous coûter 2 pièces d'or. Si vous êtes disposé à payer pour écouter ce vieux machin, rendez-vous au [81](#). Si vous partez sans tarder pour les mines, rendez-vous au [134](#).

### 33

- Vous pouvez rester au monastère jusqu'au retour du père Sewarth, vous annonce Endrell. Puis, il appelle un moine qui vous conduit à une cellule austère uniquement meublée d'une paillasse et d'une table. On vous sert un bol de soupe claire accompagnée d'un morceau de pain noir et d'une cruche d'eau. Après ce maigre souper, vous vous apprêtez à dormir. Rendez-vous au [74](#).

### 34

Si vous êtes allé à la Cime du Mal, rendez-vous au [58](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [117](#).

## 35

La porte est verrouillée et vous allez devoir la fracasser. **Testez votre Habileté.** Si vous êtes Malhabile, vous parvenez à vos fins mais avec une épaule démise qui vous coûte **2** points d'ENDURANCE. Si vous êtes Habile, la porte s'ouvre sur un éprouvant spectacle. Au centre de la pièce, un cadavre est sanglé sur une table de dissection. Des flacons et des bocaux contenant diverses substances s'alignent sur des étagères. Une forte odeur de formol plane dans la pièce. Bien que le cadavre soit inerte, son souffle se condense au bord de ses lèvres bleues. Si vous examinez ce phénomène de plus près, rendez-vous au [54](#). Si vous préférez quitter cette pièce et explorer de nouveaux lieux et si vous choisissez :

La porte au fond du couloir Rendez-vous au [208](#) La partie est de la ferme Rendez-vous au [193](#) De reprendre la route Rendez-vous au [300](#)

## 36

L'épée s'envole dans les airs et vous transperce de part en part ! Elle a été forgée spécialement pour combattre les Vampires et elle vient de reconnaître en vous un ennemi mortel. Votre aventure s'achève sur le sol de ce mausolée.

## 37

Vous actionnez le heurtoir de la porte d'entrée de toutes vos forces. Grundar, le garde du corps, apparaît bientôt. Vous lui hurlez qu'une créature vient de pénétrer dans la chambre de son maître. Hélas, ce pauvre Grundar n'a pas inventé l'eau tiède. Il tend l'oreille vers l'escalier qui mène aux étages, étonné de ne rien entendre. Exaspéré, vous l'entraînez au-dehors pour lui désigner la vitre dissoute. Grundar fronce les sourcils, signe d'une intense réflexion, et il se décide finalement à aller voir. Malheureusement, de précieuses minutes se sont écoulées et, lorsque vous faites irruption dans la chambre, il est déjà trop tard. Harquar gît sur sa couche, le visage recouvert d'une masse

gélatineuse qui s'écoule lentement sur le sol. Grundar contemple le cadavre de son maître, le regard plus vide qu'à l'ordinaire. - Va chercher la milice, vite ! hurlez-vous. Heureusement, il comprend les ordres. Il part à la recherche de la garde de nuit qui patrouille dans les rues. Cela vous laisse le temps de fouiller les lieux, mais mieux vaudrait ne pas être pris sur le fait. Si vous courez le risque, rendez-vous au [141](#). Sinon, vous attendez patiemment l'arrivée de la garde. Vos explications sont pour le moins incroyables, mais la milice doit se rendre à l'évidence devant les preuves matérielles de vos dires. Dans l'incapacité de vous arrêter, la milice vous somme de quitter immédiatement la ville. Allez-vous poursuivre votre périple au nord-est (rendez-vous au [198](#)) ou bien prendre une tout autre direction (rendez-vous au [304](#)) ?

### 38

- Le comte se trouve dans les cryptes, répond-il. Tout le monde le sait... Il vous regarde soudain d'un air soupçonneux et, sans crier gare, il vous envoie une fiole d'acide en pleine tête ! Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous allez devoir l'affronter. Rendez-vous au [278](#).

### 39

Le brouillard se condense soudain devant vos yeux et une créature diaphane se dessine. C'est une sorte de Chauve-Souris translucide, planant tel un fantôme dans le manteau de brume. Ses yeux luisent d'un éclat verdâtre et sa longue queue serpentine fouette l'air sans relâche. Pour la durée de ce combat, votre **Force d'Attaque** est diminuée de 1 point à cause du manque de visibilité. Si vous ne possédez pas d'Épée Magique, vos coups ne provoqueront que la perte de 1 point d'ENDURANCE car le monstre résiste aux armes ordinaires.

CHAUVE-SOURISFANTÔME HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, vous retrouvez le chemin de l'autre côté du champ de brume. Rendez-vous au [148](#).

## 40

Si vous savez où les sorcières se trouvent, convertissez le nom de cet endroit en un nombre en utilisant le code suivant : A = 1, B = 2, C = 3...Z = 26 (ne convertissez pas l'article défini qui précède le nom). Ceci fait, retranchez 22 au nombre obtenu et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous ne savez pas où trouver les Sorcières, votre aventure se conclut par un échec. Si vous avez rencontré les Sorcières, possédez-vous le Cœur-Cristal Rouge ? Si vous n'avez pas cet objet, là encore, votre aventure est terminée. Si vous le possédez, il faut encore connaître l'ultime cachette de Reiner Heydrich. Si vous savez où le Vampire se terre, convertissez le nom de cet endroit en un nombre selon le même code (ne convertissez pas l'article défini qui précède le nom), puis retranchez 44 au nombre obtenu et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous ne connaissez pas la cachette du Vampire, votre quête se solde par un échec et votre aventure est terminée.

## 41

Vous brisez les cadenas des bibliothèques et vous vous livrez à un examen minutieux des recueils. Hélas, cette fouille prolongée ne vous fournit aucun indice : vous perdez 1 point de Sang. Vous alliez abandonner quand une feuille dépassant d'un livre attire votre attention. Un message a été écrit à la hâte et vous ne pouvez en déchiffrer que quelques bribes : « ... le secret de la gemme magique est caché... Il est indestructible... Je n'aurais jamais cru... infiltré jusqu'ici... ne faire confiance à personne... copier les notes et aller En BAS. » Vous n'avez trouvé aucune note, ni plan, ni dossier, au cours de votre fouille ; tout ceci a disparu, mais il est clair que des indices se trouvent sous le monastère. «En bas», cette indication est plutôt vague. Dans l'immédiat, allez-vous explorer une autre partie de l'aile Est (rendez-vous au [265](#)) ou bien partir dans l'aile Ouest (rendez-vous au [197](#))?

## 42

Vous vous penchez sur le premier cercueil et la main du cadavre semble se lever pour implorer votre aide. Vous sursautez mais, comme il demeure immobile, vous pensez avoir été le jouet d'une hallucination. Un vague murmure s'élève alors, léger comme un souffle, et chuchote « maudit ». Votre regard est attiré par la pierre, au centre. Aucun doute, elle est à l'origine de tout ce mal. Si vous l'examinez, rendez-vous au [180](#). Si vous rebroussez chemin, vous pouvez partir par l'embranchement à gauche si ce n'est déjà fait (rendez-vous au [363](#)) ou bien remonter à la surface (rendez-vous au [145](#)) mais, quoi que vous fassiez, vous perdez 1 point de FOI en abandonnant cette caverne.

## 43

Shevala, la plus grande (et la plus hideuse) des Sorcières, vous entraîne à l'écart de sa sœur et vous murmure à l'oreille : - Ma sœur a été changée en pierre, croasse-t-elle. Et c'est l'autre, cette maudite Carollar, qui l'a entraînée dans l'ancre du Basilik ! Tout est de sa faute ! Il faut tuer ce monstre. Fais-le pour moi et rapporte sa tête. Je pourrai ainsi préparer un sortilège qui libérera ma sœur de sa gangue de pierre. Fais-le et nous tuerons ensemble Carollar, cette gueuse ! Tu pourras prendre le trésor qu'elle garde dans sa caverne ! Si vous acceptez le plan de Shevala, rendez-vous au [4](#). Sinon, vous pouvez parler à Carollar (rendez-vous au [195](#)) ou bien tenter un autre stratagème (rendez-vous au [72](#)).

## 44

A l'instant où sa sœur s'écroule sur le sol, le Vampire pousse un hurlement de haine et se dresse dans son cercueil ! Ses yeux sont injectés de sang et deux traînées écarlates coulent de ses lèvres. Il a repris des forces en s'allongeant et il va combattre avec l'énergie du désespoir. Si sa **Force d'Attaque** est supérieure à la vôtre, vous perdez 3 points d'ENDURANCE et vous devez lancer un dé. Si vous obtenez 6, vous perdez non pas 3 mais 6 points

d'ENDURANCE et vous devez à nouveau lancer 2 dés : si le résultat obtenu est supérieur à votre total d'ENDURANCE du moment, la violence de l'impact vous tue immédiatement ! Avant de commencer l'affrontement, divisez par 2 le nombre d'actions que vous avez accomplies avant d'entrer sous l'arche (réduire au chiffre inférieur) et ajoutez le résultat au total d'ENDURANCE du comte.

Reinerheydrich **HABILETÉ: 11 ENDURANCE: 10**

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

## 45

La gemme s'illumine au contact de la pierre et la pulsation qui l'anime s'accélère ! Le joyau semble se nourrir des ondes maléfiques qui émanent du monolithe ! Vous venez de commettre une erreur grave ! Vous perdez 5 points de Sang. Pire encore, lorsque vous la frappez contre la pierre, une douleur intense remonte le long de votre bras. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE et vous devez **tenter votre Chance**. Si vous êtes Chanceux, vous ne souffrez pas d'autres séquelles. Si vous êtes Malchanceux, votre bras reste engourdi et vous perdez 1 point d'HABILETÉ. Qu'allez-vous faire ? Si vous frappez la pierre avec une épée magique (si vous en avez une), rendez-vous au [342](#). Si vous enduisez le monolithe d'Huile de Désenchantement, rendez-vous au numéro de paragraphe inscrit sur le flacon. Sinon, et si ce n'est déjà fait, vous devez retourner sur vos pas pour explorer l'embranchement à gauche (rendez-vous au [363](#)) ou bien remonter à la surface (rendez-vous au [145](#)).



## 46

Vous vous approchez de la porte principale du manoir en inspectant le bâtiment. C'est une solide construction aux épais murs de pierre. Les rares fenêtres sont toutes protégées par de lourds barreaux de fer. De part et d'autre, les ailes disparaissent dans le brouillard. Vous hésitez un instant devant l'entrée, ne sachant si vous devez frapper à la porte ou bien la fracasser d'un coup d'épaule. Comme en réponse à vos doutes, l'huis s'ouvre de lui-même sur un long corridor ! Vous repérez une porte sur chaque paroi et une à l'extrémité du couloir (au nord). L'endroit paraît désert. Un épais tapis rouge recouvre le sol et, à intervalles réguliers, des petites niches abritent des statuettes ou des bibelots. Si vous choisissez d'ouvrir la porte :

Est	Rendez-vous au <a href="#">349</a>
Ouest	Rendez-vous au <a href="#">144</a>
Nord	Rendez-vous au <a href="#">253</a>

## 47

Vous devez attendre que le novice se remette de cette épouvantable expérience et ce délai vous coûte 1 point de Sang. Finalement, il trouve la force de répondre à vos questions. Vous apprenez ainsi qu'une gigantesque Goule a fait irruption dans les cellules des novices, tuant tout sur son passage. Marcus est mort et Endrell est porté disparu. Personne n'a de nouvelles des autres pères supérieurs. Un vieux guerrier au visage couturé de cicatrices confirme les soupçons des moines selon lesquels la Goule serait sortie des cryptes. C'est un ancien éclaireur et il a suivi la trace du monstre jusque dans les catacombes. Le novice aurait aperçu la silhouette d'une gigantesque Chauve-Souris qui survolait le monastère, juste avant le drame. Les langues se délient et certains paysans se mettent à parler des Loups qui rôdent dans les environs. Leur présence est inhabituelle puisque la région ne compte aucune forêt. Vous en avez assez entendu; le moment est venu de partir à la poursuite du carrosse noir. Si

vous possédez au moins 8 pièces d'or, rendez-vous au [276](#). Sinon, rendez-vous au [203](#).

## 48

Vous ressentez nettement la présence de Morts Vivants derrière la porte secrète. Ramassant une pierre sur le sol, vous la projetez de toutes vos forces contre la paroi et vous allez vous dissimuler à l'angle du couloir. La porte secrète s'ouvre et une Goule apparaît. Sans attendre, vous abattez votre épée et votre attaque surprise lui coûte 4 points d'ENDURANCE ! (le total d'ENDURANCE de la première Goule tient compte de votre agression). Vous gagnez 1 point de CHANCE. Une deuxième Goule émerge à son tour dans le couloir. Du fait de votre position, vous pouvez les affronter l'une après l'autre.

### HABILETÉ ENDURANCE

Première GOULE	8	3
Seconde GOULE	8	7

Si les Goules parviennent à vous infliger quatre blessures, rendez-vous aussitôt au [84](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [215](#).

## 49

Comme vous approchez du manoir, de lourds nuages noirs assombrissent le ciel. Une brume surnaturelle s'accroche aux pierres grises de cette lugubre bâtisse. Brandissant votre épée, vous avancez jusqu'aux lourdes portes de l'entrée. Elles sont fermées. Au-dessus de vous, des gargouilles grimaçantes semblent vous espionner. Soudain, un bruissement soyeux vous fait lever les yeux : une nuée de Chauves-Souris a pris son envol vers le bâtiment principal. Qu'allez-vous faire ?

Forcer l'entrée

Rendez-vous au [147](#)

Escalader le mur

Rendez-vous au [185](#)

Chercher une autre entrée

Rendez-vous au [213](#)

## 50

Vous allumez votre lanterne et vous gravissez prudemment les marches. Vous entrez dans un mausolée aux parois recouvertes de tentures noires. Un cercueil fermé trône au centre de la pièce. Si vous détruisez ce cercueil, rendez-vous au [60](#). Si vous préférez rebrousser chemin pour explorer d'autres parties de l'aile Est, rendez-vous au [399](#). Si vous partez dans l'aile Ouest, rendez-vous au [144](#).

## 51

Vous glissez le paquet de lettres dans votre poche et vous ramassez 6 pièces d'or. Ceci fait, vous vous engagez dans l'escalier pour quitter l'auberge. **Tentez votre Chance.** Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [1](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [105](#).

## 52

Vous vous rendez au comptoir et vous demandez au tenancier où se trouve Harquar. Le patron vous toise avec dédain et demande qui il doit annoncer. Vous lui expliquez succinctement les raisons de votre présence. Le patron réprime un bâillement et vous renvoie à un laquais qui vous guide à travers la salle bondée de marchands aux riches atours et s'arrête devant une alcôve. Là, un homme obèse, vêtu d'un incroyable costume de soie aux tons pastel sirote négligemment une boisson d'un bleu électrique. Il vous désigne un siège d'un geste affecté et se met à papoter de tout et de rien. Son attitude ne vous plaît guère et, comme il commence à vous entretenir des multiples façons de nouer un foulard vous l'interrompez, n'y tenant plus. Vous lui annoncez que la Confrérie des Étoiles a été décimée par un Vampire et que



52. Un homme obèse, vêtu d'un incroyable costume de soie sirote une boisson d'un bleu électrique.

vous comptez bien connaître la raison d'un tel massacre. S'il peut vous aider, c'est bien, autrement salut ! Harquar dresse un sourcil.

- Venez me voir demain, dit-il. Je reçois le matin. Ma maison donne sur la place des Orchidées. Le toit est bleu. D'un geste, il vous signifie votre congé. Si vous êtes prêt à attendre une nuit entière, vous perdez 1 point de Sang. Vous pouvez prendre une chambre dans une auberge (pour 1 pièce d'or) ou dormir à la belle étoile mais, dans ce cas, vous devez prendre 1 Repas. Si vous souffrez du Mal Rouge, vous perdez définitivement 1 point d'ENDURANCE (modifiez aussi votre **total de départ**). Si vous agissez ainsi, rendez-vous au [369](#). Si vous ne voulez pas attendre le lendemain, il est trop tard pour faire des emplettes. Si vous quittez Farleigh en direction du nord-est, rendez-vous au [198](#). Si vous prenez une autre direction, rendez-vous au [304](#). Si vous voulez attendre Harquar et le suivre jusqu'à sa demeure, rendez-vous au [246](#).

## 53

Vous êtes désormais l'heureux possesseur de l'Épée Magique Impérator, arme redoutable aux multiples pouvoirs. Elle permet d'ajouter 1 point à votre **Force d'Attaque** pour un combat et 2 points lorsque vous affrontez des Morts Vivants. Elle possède aussi trois pouvoirs particuliers qu'il faut utiliser à bon escient. Une fois et une fois seulement, elle peut asséner un coup d'une violence incroyable à un Vampire. Vous devez activer ce pouvoir avant de calculer votre **Force d'Attaque**. Si elle est supérieure à celle du Vampire, vous lui faites perdre 8 points d'ENDURANCE. Si votre **Force d'Attaque** est inférieure à celle de l'ennemi, le pouvoir est annulé et vous ne pouvez plus le réactiver. Deuxièmement, Impérator a le pouvoir d'annuler un et (un seul) sortilège qui vous est destiné. Lors d'un affrontement, choisissez le sortilège que vous désirez annuler et ne tenez aucun compte des conséquences qu'il entraîne. Troisièmement, Impérator a le pouvoir de guérir certaines maladies. Si vous souffrez d'un mal quelconque (Gale Pulmonaire, par exemple),

vous êtes guéri. De plus, si vous avez perdu des points d'**HABILETÉ** en affrontant des Morts Vivants, vous retrouvez votre **total de départ**. Prenez aussi 2 points de **CHANCE** pour avoir mis la main sur une telle merveille. Notez Impérator sur votre **Feuille d'Aventure** ainsi que le numéro de ce paragraphe afin de vous rappeler ses propriétés. Le moment est venu de quitter le sanctuaire. Le Fantôme vous reconduit dans le couloir et vous vous dirigez vers la porte située sur votre droite. Rendez-vous au [393](#).

## 54

Vous n'avez aucune envie de vous approcher trop près du cadavre mais vous découvrez sur la table un bocal rempli d'une résine gluante ainsi qu'une fiole d'acide puissant (notez-les sur votre **Feuille d'Aventure** si vous désirez les conserver). A présent, **tentez votre Chance**. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [137](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [179](#).

## 55

Un avertissement est placardé sur cette porte : **LABORATOIRE-ENTRÉE INTERDITE**. Si vous passez votre chemin, rendez-vous au [7](#). Sinon, allez-vous frapper à cette porte et attendre une réponse (rendez-vous au [126](#)) ou bien entrer, faisant fi de l'interdiction, (rendez-vous au [313](#))?

## 56

Vous avouez à Marcus avoir fouillé les appartements de Sewarth et découvert certaines notes.

- Il avait écrit en bas en lettres capitales sur un parchemin. Que voulait-il dire ?

Marcus pâlit.

- Il voulait sûrement parler des cryptes où nos frères défunts reposent, dit-il d'une voix blanche. L'entrée des cryptes se fait par les cuisines, près du réfectoire, dans l'aile Ouest.

Si vous partez vers l'aile Ouest sans plus tarder, rendez-vous au [197](#). Si vous préférez explorer d'abord d'autres secteurs de l'aile Est, rendez-vous au [265](#).

## 57

La plaine d'Analandie s'étend à perte de vue et plusieurs jours de marche vous attendent. Les habitants de la région sont de braves paysans qui accordent toujours l'hospitalité aux voyageurs. Vous aurez la possibilité de trouver le vivre et le couvert dans les fermes qui jalonnent votre route. Toutefois, les habitations étant très clairsemées, vous devez prendre 4 Repas pendant votre périple (rayez-les de votre **Feuille d'Aventure**). Si vous ne les avez pas, vous pouvez vous les procurer en louant vos services dans une ferme, mais ce délai vous fait perdre 2 points de Sang. Si vous souffrez du Mal Rouge, vous perdez définitivement 2 points d'ENDURANCE (modifiez aussi votre **total de départ**). Finalement, vous atteignez les abords du hameau de Stunkaster. Un brouillard humide envahit la contrée avec la tombée du jour. Si vous souffrez de la Gale Pulmonaire, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Soudain, une voix féminine retentit dans la brume, criant au meurtrier. Si vous allez voir ce qui se passe, rendez-vous au [328](#). Si vous poursuivez votre route pour aller à l'auberge du hameau, rendez-vous au [226](#).

## 58

- Hélas, il est trop tard, se lamente Siegfried. Tu as rencontré les Sorcières mais tu n'as pas trouvé le Cœur-Cristal de Reiner. Rien ne peut l'arrêter à présent.

Vous avez échoué. Votre aventure est terminée.



## 59

Les Palefreniers comprennent vos intentions belliqueuses et ils s'emparent de leurs fourches en jurant comme des damnés. Vous devez les combattre tous les deux ensemble. A chaque Assaut, calculez la **Force d'Attaque** de chaque combattant, vous y compris, et choisissez l'adversaire que vous allez affronter. Combattez-le de la manière habituelle mais, si le deuxième a une **Force d'Attaque** supérieure à la vôtre, il vous inflige une blessure. Si votre **Force d'Attaque** est supérieure à celle des deux adversaires, vous ne blessez que celui que vous avez choisi : considérez que le second a paré votre attaque. Si vous parvenez à tuer l'un de vos deux ennemis, le combat se poursuit selon les règles habituelles.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier PALEFRENIER	7	7
Second PALEFRENIER	7	6

Si vous êtes vainqueur, il n'y a aucune gloire à assassiner deux malheureux prolétaires qui ne faisaient que leur travail. Vous perdez 1 point de FOI. Vous trouvez 2 pièces d'or sur l'un d'eux. Vous enfourchez votre monture et vous partez au triple galop. Rendez-vous au [17](#).

## 60

Vous abattez rageusement votre épée sur le couvercle vernissé du cercueil. Grossière erreur ! Le comte dort dans des cercueils ouverts et celui-là est un leurre destiné à piéger les rôdeurs dans votre genre. En réponse à votre attaque, des dizaines de fléchettes jaillissent de tous les côtés du cercueil. **Testez votre Habileté.** Si vous êtes Habile, vous ne subissez que des blessures bénignes, mais leur nombre vous enlève malgré tout 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes Malhabile, en revanche, votre bras armé est sévèrement touché : vous perdez 5 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ. Pestant contre la



malchance, vous pansez vos plaies et vous rebroussez chemin. Allez-vous explorer d'autres parties de l'aile Est (rendez-vous au [399](#)) ou partir dans l'aile Ouest (rendez-vous au [144](#))?

## 61

Vous perdez du temps et vous sentez qu'il faudrait peut-être explorer ce monastère. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez aller :

Chercher Marcus	Rendez-vous au <a href="#">356</a>
Dans la chambre d'Endrell	Rendez-vous au <a href="#">132</a>
Dans le monastère	Rendez-vous au <a href="#">232</a>

## 62

**Testez votre Habileté.** Si vous ne possédez pas de grappin pour escalader les grilles, ajoutez 2 au résultat de votre lancer. Si vous êtes Habile, vous parvenez rapidement de l'autre côté (rendez-vous au [136](#)). Si vous êtes Malhabile, vous tombez à mi-parcours et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. **Testez votre Habileté** autant de fois que nécessaire, avec les risques que cela comporte. Si vous préférez abandonner et retourner à la porte d'entrée du manoir, rendez-vous au [46](#).

## 63

Vous découvrez 4 pièces d'or et une fiole d'huile au milieu des ossements. Ces squelettes étaient des guerriers comme le prouvent les fragments rouillés d'armures et de heaumes qui les habillent encore. Tout est hors d'usage mais vous repérez un curieux objet. Il s'agit d'une clef en os recouverte d'argent. Prenez la Clef du Squelette et notez-la sur votre **Feuille d'Aventure** avec les 13 entailles gravées sur sa longueur. Soudain, le sol tremble derrière vous. Vous faites volte-face pour tomber nez à nez avec un gigantesque Basilik. **Tentez votre Chance.** Si

vous êtes Malchanceux, vous croisez son regard et vous mourez, pétrifié. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [177](#).

## 64

Vous gagnez **1** point de FOI pour avoir proprement occis une des principales complices du comte démoniaque ! En fouillant son cadavre, vous découvrez une paire de clefs. Une inspection minutieuse de l'ancre de la Sorcière se révèle décevante. Si vous retournez dans le tunnel pour ouvrir la porte verrouillée, rendez-vous au [239](#). Si vous préférez traverser la barrière magique sous l'arche, rendez-vous au [264](#). Si vous remontez à la surface, rendez-vous au [145](#). Si ce n'est déjà fait, vous pouvez aussi explorer le tunnel principal, rendez-vous au [206](#).

## 65

Vous poussez doucement la porte, une vive lumière bleue accompagnée d'un souffle d'air chaud vous accueille. Une silhouette encapuchonnée vous tourne le dos. Elle tient un long tube de verre à l'aide d'une pince et en chauffe l'extrémité au-dessus d'une intense flamme bleue qui jaillit d'un creuset de bronze. Sur une table à proximité, vous remarquez plusieurs récipients de verre aux formes compliquées ainsi que des bocaux scellés renfermant des liquides. Si vous entrez dans cette pièce, rendez-vous au [158](#). Si vous retournez dans le couloir, rendez-vous au [399](#).

## 66

Une meute de Loups grondants jaillit du sous-bois et vous encercle lentement ! Leur chef, une bête monstrueuse, demeure en retrait. Vous allez affronter la meute comme s'il s'agissait d'un adversaire unique.

**LOUP HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 10**

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez boire une potion ou prendre 1 Repas avant que le chef de la meute ne s'élançe à l'attaque.

Cette bête gigantesque a un faciès semi-humain et ses pattes ressemblent presque à des mains. Ses yeux verts brillent de malice tandis que ses babines retroussées révèlent des crocs acérés.

LOUP-GAROU HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, comparez votre total d'ENDURANCE avant et après ce combat. S'il a été réduit au moins de moitié, rendez-vous au [183](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [242](#).

## 67

L'auberge du Rat Jovial est un endroit austère, fréquenté par une clientèle au regard lourd pour qui l'hygiène est une notion abstraite. La nourriture que l'on vous sert est insipide, mais elle a l'avantage d'être abondante. Vous vous remplissez donc l'estomac avant de vous retirer pour une nuit de sommeil bien méritée. Ce répit vous coûte cependant 1 point de Sang. Bientôt, vos paupières se ferment. **Testez votre Détection.** Si vous réussissez, rendez-vous au [159](#). Si vous échouez, rendez-vous au [174](#).

## 68

Votre flèche ricoche entre les côtes du Squelette grimaçant et la garde sort aussitôt des alcôves ! Rendez-vous au [104](#).

## 69

Vous brandissez votre épée en dévalant les dernières marches et vous vous ruez à l'attaque. **Testez votre Habileté.** Si vous êtes Habile, vous frappez Endrell par surprise. Il perd 2 points d'ENDURANCE et vous gagnez 1 point de CHANCE ! Que votre attaque ait porté ou non, vous devez à présent affronter le moine.

ENDRELL HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 11

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [103](#).

## 70

Vous dévorez un solide repas avant de monter dans votre chambre. Cette chevauchée nocturne vous a épuisé et vous ressentez le besoin de dormir. Si vous vous couchez dès maintenant, rendez-vous au [379](#). Si vous préférez rôder dans l'auberge, rendez-vous au [122](#).

## 71

Un escalier de pierre aux marches usées par le temps vous entraîne vers les profondeurs infernales. Vous atteignez une salle obscure et une odeur infecte vous saisit à la gorge. Un groupe de Goules se délecte de cadavres décomposés, arrachant les chairs mortes avec des grognements abjects ! Des dizaines d'yeux vides se tournent vers vous. Il va falloir les combattre. Considérez la troupe comme un adversaire unique.

**GOULES HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 10**

Si les goules vous blessent à trois reprises, rendez-vous aussitôt au [84](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [149](#).

## 72

Quoi que vous puissiez faire, il est évident que les Sorcières en veulent à votre vie. Il va falloir vous défendre ! Rendez-vous au [267](#).

## 73

Une forme spectrale apparaît dans le tunnel et flotte vers vous, laissant derrière elle un long ruban de brume gelée. Ses doigts démesurés se tendent vers votre gorge ! Si vous prenez la fuite, rendez-vous au [145](#). Si vous l'affrontez, sachez que cet Ectoplasme est particulièrement résistant aux armes ordinaires. Si vous ne possédez pas d'Épée Magique, lancez un dé chaque fois que vous parvenez à le frapper : avec un résultat de 1 à 4, le

monstre perd seulement 1 point d'ENDURANCE au lieu des 2 points habituels.

**ECTOPLASME HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 6**

Si vous êtes vainqueur, mais si l'ectoplasme vous a blessé, ne serait-ce qu'une fois, lancez un dé : avec un résultat de 1 ou 2, la créature a absorbé une partie de votre énergie vitale et vous perdez 1 point d'HABILITÉ ! Quelles horreurs vous attendent encore dans ces noirs souterrains ? Si vous continuez à avancer, rendez-vous au [206](#). Si vous retournez sur vos pas pour explorer l'embranchement de gauche, rendez-vous au [363](#). Si vous regagnez la surface, rendez-vous au [145](#).

## 74

Vous ne parvenez pas à trouver le sommeil : les nuits sont fraîches et les minces couvertures ne procurent aucune chaleur. Qui plus est, elles sont si rêches qu'elles contribuent à vous maintenir éveillé. Le matelas, lui, semble rembourré de noyaux de pêche. Vous tournez et virez sans fin sur cette couche inconfortable. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez tenter de :

Vous endormir	Rendez-vous au <a href="#">326</a>
Trouver Endrell pour discuter	Rendez-vous au <a href="#">132</a>
Trouver Marcus pour discuter	Rendez-vous au <a href="#">356</a>
Explorer le monastère	Rendez-vous au <a href="#">232</a>

## 75

Vous ne sentez pas la présence des Goules derrière la porte secrète mais, comme vous étiez sur vos gardes, vous n'êtes pas surpris de les voir surgir dans le couloir. Vous devez les affronter toutes deux ensemble. A chaque Assaut, calculez la **Force d'Attaque** de chaque combattant, vous y compris, et choisissez

celui que vous allez affronter. Combattez-le de la manière habituelle mais, si le deuxième adversaire a une **Force d'Attaque** supérieure à la vôtre, il vous inflige une blessure. Si votre **Force d'Attaque** est supérieure à celle des deux ennemis, vous ne blessez que celui que vous avez choisi : considérez que l'autre a paré votre attaque. Si vous parvenez à tuer l'un de vos deux adversaires, le combat se poursuit selon les règles habituelles.

#### HABILETÉ ENDURANCE

Première GOULE	8	7
----------------	---	---

Seconde GOULE	8	7
---------------	---	---

Si les Goules parviennent à vous infliger quatre blessures, rendez-vous aussitôt au [84](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [215](#).

#### 76

Vous êtes dans une grotte si étroite que les murs semblent se toucher. Dans un hamac infesté de vermine repose une cassette de bronze. A l'intérieur, vous découvrez une paire de Gantelets Métalliques qui vous vont parfaitement. Ils sont magiques de surcroît et vous permettent d'ajouter 1 point à votre **Force d'Attaque** si vous les portez au combat. Vous trouvez aussi deux fioles. Après avoir scrupuleusement reniflé le contenu de la première, vous concluez qu'il s'agit d'une potion d'**ENDURANCE**. Elle vous permet de reprendre des points d'**ENDURANCE**, jusqu'à la moitié de votre **total de départ** (arrondir au chiffre supérieur). Vous pouvez la boire à tout moment, sauf pendant un combat. Vous ne pouvez identifier le contenu de l'autre fiole, il faudrait faire appel à un spécialiste. Si vous courez le risque de la boire, attendez au moins que la situation soit désespérée ! Une telle occasion vous sera offerte en temps voulu... Avant de ranger la potion Mystérieuse dans votre sac, vous remarquez que le flacon est strié de 11 encoches (notez cela sur votre **Feuille d'Aventure**). Enfin, la cassette renferme un parchemin. En le

déroulant, vous constatez qu'il s'agit de l'accord conclu entre Heydrich et les Sorcières. Ces monstres l'ont écrit avec du sang ! Certains détails sont trop révoltants pour que votre mémoire les retienne, mais un lieu de sinistre augure est mentionné à la fin du document : les cryptes des Goules. Heydrich s'y est rendu pour invoquer le retour d'anciens alliés et cette nécropole est connue comme le sanctuaire des Vampires. Fort de cette armée de Morts Vivants, il compte se rendre maître de tout le Vieux Monde. Les Sorcières se verront offrir le contrôle de l'Analandie pour peu qu'elles protègent le Cœur-Cristal Rouge, siège de l'âme du Vampire, et garant de son invulnérabilité. Vous empochez votre butin et vous partez. Si ce n'est déjà fait, allez-vous explorer le tunnel principal (rendez-vous au [206](#)), regagner la surface (rendez-vous au [145](#)), ou bien ouvrir la porte verrouillée dans le couloir (rendez-vous au [239](#)) ?

## 77

Vous avalez le contenu de la fiole. Vos entrailles s'embrasent ! Le piment rouge est une friandise à côté de ce feu liquide qui vous ronge de l'intérieur. Terrassé par la douleur, vous cherchez votre souffle et vous exhalez un long ruban de flammes ! Vous perdez 8 points d'**ENDURANCE** ! Si vous êtes encore de ce monde, vous recouvrez bientôt vos esprits. Si vous avez des bottes d'escalade et une corde, rendez-vous au [196](#). Si vous sautez dans le vide en priant pour que la chance vous accompagne, rendez-vous au [263](#).

## 78

Igor tirait en grande partie sa force de son Épée Magique. Elle permet d'ajouter 1 point à votre **Force d'Attaque** lorsque vous l'utilisez. Prenez-la et gagnez 1 point de **CHANCE** par la même occasion ! En fouillant le colosse, vous trouvez une bague en or sertie de 7 Pierres de Lune que vous estimez à 10 pièces d'or (notez ces renseignements sur votre **Feuille d'Aventure**). Vous gagnez 2 points de Sang pour avoir occis le garde du corps du comte Heydrich ! Vous pouvez retourner dans le couloir et

reprendre votre exploration. Allez-vous ouvrir la porte au sud (rendez-vous au [131](#)) ou d'autres portes de l'aile Est (rendez-vous au [399](#)) ? Si vous voulez explorer l'aile Ouest, rendez-vous au [144](#).

## 79

Vous n'obtiendrez rien de cet homme. Quelles que soient vos questions, il s'obstine à répondre : « Prévenez le comte que le travail sera bientôt fini. » Vous alliez quitter la pièce quand des bruits de pas résonnent à l'extérieur. Vous vous glissez derrière la porte. Le nouveau venu s'arrête à proximité de l'entrée. Si votre total de FOI du moment est inférieur ou égal à 7, rendez-vous au [119](#). S'il est supérieur à 7, rendez-vous au [221](#).

## 80

Vous décrivez ce qui s'est passé dans le bureau du père Endrell. Vous ne lui vouliez aucun mal, vous l'avez tué en état de légitime défense. Vous implorez le père Marcus pour qu'il vous accompagne et qu'il consulte le livre sur la Mortvanie que vous avez trouvé. Hélas, il ne croit pas un mot de vos explications et il vous somme de quitter sa chambre avant de refermer sa porte à double tour. Vous voici livré à vous-même et vous devez explorer le monastère sans plus tarder. Rendez-vous au [232](#).

## 81

- Prends garde au dôme, mon gars, annonce le vieux Grundy tout en tirant des nuages nauséabonds de sa bouffarde. Le conduit d'aération est pourri et ça tombe dru. Quand tu auras dépassé la flèche de jambon, prends à gauche vers les piliers. A droite, c'est un cul-de-sac. Tout un tas de gars ont été bouffés par des vers de roche. C'en est truffé par là. Méfie-toi de la salle des œufs pochés, c'est plein de gaz dans ce coin-là. Si jamais y'a quelque chose sous la vieille mine, faut aller voir à la cascade. Y'a un méchant à-pic par là-bas ! Bien que vous n'ayez pas tout compris, vous remerciez le vieux Grundy et, très content d'échapper enfin aux relents infernaux de son tabac, vous retrouvez l'air pur du



dehors. Vous prenez la direction des mines. Vous perdez malgré tout 1 point de Sang à cause de ce délai. Rendez-vous au [134](#).

## 82

Terrorisé, Sandar contemple les cadavres des Zombies et se met à trembler de tous ses membres. Vous l'aidez à prendre place sur un siège et vous lui apportez à boire. Il retrouve son calme. C'est bien lui le père supérieur qui avait disparu du monastère. Vous relatez les horribles événements survenus dans sa congrégation et ces nouvelles le laissent un instant abasourdi. - Je savais qu'une force maléfique était en œuvre auprès de nous, se lamente-t-il. J'ai supplié Sewarth de ne pas s'en mêler, mais la tentation était trop grande. Je ne me souviens plus de rien... Quel jour sommes-nous ? (Vous lui annoncez la date.) Grands dieux, reprend-il. J'ai un trou de trois semaines. Maudite soit cette Amulette ! Au fil de la discussion, vous comprenez que Sandar n'a gardé aucun souvenir de Heydrich le Vampire. Il ne sait même pas comment il a atterri dans cette ferme. Le malheureux reste prostré, le regard vide. Le Vampire a pris possession de son esprit, sans doute pour apprendre ce que les moines savaient. Il l'aura conservé dans cet état d'asservissement par simple plaisir sadique. Heureusement, vous n'avez pas tué ce pauvre moine et ce geste vous vaut 1 point de FOI supplémentaire. Allez-vous accompagner Sandar pour le confier aux habitants du village voisin (rendez-vous au [89](#)), ou visiter d'abord la ferme (rendez-vous au [114](#))?

## 83

Envoyer un projectile à cette distance n'est pas une chose aisée. **Testez votre Habileté** et ajoutez 3 au résultat obtenu. Si vous êtes Habile, la fiole d'acide se brise à ses pieds et le comte, éclaboussé, perd 2 points d'ENDURANCE. Si vous avez obtenu 5 à votre lancer de dés, vous le touchez en pleine poitrine et il perd 4 points d'ENDURANCE. Notez les points perdus par le comte sur votre **Feuille d'Aventure**. Si vous êtes en mesure de décocher une flèche, rendez-vous au [397](#). Si vous voulez l'asperger de

Flamme Noire, rendez-vous au [231](#). Si vous franchissez la passerelle pour combattre à l'épée, rendez-vous au [273](#). En revanche, si vous êtes Malhabile, la fiole se perd au fond de la caverne et le comte réplique aussitôt par l'envoi d'une nuée de flammèches qui pénètrent douloureusement vos chairs. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE et la douleur vous cloue sur place. Rendez-vous au [273](#).

## 84

Les griffes empoisonnées de la Goule vous paralysent ! Le monstre pousse un rugissement de victoire et plonge ses crocs dans la chair tendre de votre cou. Nous jetterons un voile pudique sur cette mort atroce qui met un terme à votre aventure.

## 85

Cette porte est fermée à clef. Si vous employez la manière forte et si vous la fracassez d'un violent coup d'épaule, rendez-vous au [109](#). Si vous préférez forcer la serrure, **testez votre Habileté**. Si vous ne possédez pas une fiole d'Huile Alimentaire pour lubrifier le mécanisme, vous devez ajouter 2 au résultat de votre lancer. Si vous êtes Habile, rendez-vous au [184](#). Si vous êtes Malhabile, vous pouvez encore fracasser la porte (rendez-vous au [109](#)), ou abandonner pour aller voir ailleurs (rendez-vous au [7](#)).

## 86

Les Loups affamés ont raison du pauvre homme et vous assistez à un véritable carnage. Ils s'éloignent, rassasiés, et vous en profitez pour fouiller les cadavres atrocement mutilés. Vous trouvez 6 pièces d'or dans la bourse de l'un d'eux. Vous perdez 1 point de Sang pour avoir attendu patiemment que les Loups achèvent leur besogne et 2 points de FOI pour montrer tant d'indifférence face au destin de vos semblables. Si vous persistez dans une telle attitude, n'espérez pas vaincre le Vampire ! Rendez-vous au [148](#).

## 87

Vous partez au grand galop sur l'unique route qui mène vers l'est depuis le lac Libra. Après une heure de chevauchée éperdue, vous croisez un paysan, arrêté sur le bas-côté de la route pour réparer l'essieu de sa charrette. Il vous confirme qu'un carrosse noir l'a dépassé à vive allure il y a environ une demi-heure. Reprenez 1 point de **CHANCE**. Vous repartez de plus belle et votre monture ne manifeste des signes de fatigue qu'au lever du jour. Bientôt, vous apercevez un relais. Testez votre **Détection**. Si vous réussissez, rendez-vous au [146](#). Si vous échouez, rendez-vous au [189](#).

## 88

Vous entrez dans la salle des banquets. Une longue table en bois de rose entourée de chaises aux dossiers armoriés trône au centre d'une vaste pièce. De la vaisselle de vermeil est disposée sur une nappe de lin blanc. Au fond de la pièce, à l'est, vous repérez la porte qui mène aux cuisines. Une peau de tigre est étalée devant l'entrée. Vous la contournez en lui lançant un regard mauvais mais, contrairement à ce que vous pensiez, elle ne vous saute pas à la gorge. La porte, en revanche, se referme avec violence dans votre dos et vous entendez le cliquetis métallique de la serrure ! Au même instant, les couteaux et les fourchettes s'élèvent dans les airs et fondent sur vous tel un essaim de guêpes ! Criblé de projectiles ménagers, vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**. **Testez votre Détection**. Si vous réussissez, rendez-vous au [248](#). Si vous échouez, les couverts repartent à l'attaque et vous perdez à nouveau 1 point d'**ENDURANCE**. **Testez votre Détection** autant de fois que nécessaire, jusqu'à la réussite, ou la mort...

Vous reprenez la route tandis que de lourds nuages noirs obscurcissent l'horizon au nord. Bientôt le tonnerre gronde dans le lointain et un vent violent balaie la cime des arbres. La poussière du chemin, soulevée par la bourrasque, vous fouette le visage et vous devez avancer en vous protégeant les yeux. Soudain, vous ressentez une violente douleur à la nuque. Un corbeau géant vient de fondre sur vous ! Son bec vous a seulement égratigné mais vous perdez quand même 1 point d'ENDURANCE. Levant la tête, vous en apercevez un second ! Si vous voyagez à pied, affrontez-les ensemble. A chaque Assaut, calculez la **Force d'Attaque** de chaque combattant, vous y compris, et choisissez l'adversaire que vous allez affronter. Combattez-le de la manière habituelle mais, si le deuxième a une **Force d'Attaque** supérieure à la vôtre, il vous inflige une blessure. Si votre **Force d'Attaque** est supérieure à celle des deux adversaires, vous ne blessez que celui que vous avez choisi : considérez que l'autre a paré votre attaque. Si vous parvenez à tuer l'un de vos deux ennemis, le combat se poursuit selon les règles habituelles. Si vous êtes à cheval, en revanche, il est difficile de contrôler votre monture tout en maniant l'épée et vous devez retrancher 1 à votre **Force d'Attaque**. Vous pouvez mettre pied à terre si vous le désirez mais, dans ce cas, les Corbeaux vous attaquent librement pendant un Assaut et vous perdez 2 autres points d'ENDURANCE.

#### HABILETÉ ENDURANCE

Premier CORBEAUGÉANT	7	6
Second CORBEAUGÉANT	7	6

Si vous êtes vainqueur et si vous avez livré bataille à cheval durant tout le combat, rendez-vous au [162](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [118](#).

## 90

Votre virée nocturne a éveillé les soupçons d'Endrell qui vous a fait servir une tisane empoisonnée. Vous ne vous réveillerez pas : votre aventure se termine ici.

## 91

Une superbe Cotte de Mailles est déposée sur le caveau. Elle vous permet d'ajouter 1 point à votre **Force d'Attaque** pendant un combat et possède en outre des vertus magiques. Une fois et une fois seulement, vous pouvez absorber la magie de cette Cotte de Mailles et récupérer ainsi 10 points d'ENDURANCE. Mais l'enchantement disparaît et vous perdez le point supplémentaire accordé à votre **Force d'Attaque**. Prenez 1 point de CHANCE pour cet excellent choix! Ravi de votre trouvaille, vous vous retournez pour découvrir le fantôme, souriant sur le seuil du mausolée.

- Tu as fait le bon choix, dit-il. Je la portais autrefois. Fais-en bon usage. Pour te récompenser de ta sagesse, je t'accorde le droit de visiter une autre tombe.

Si vous choisissez le mausolée du :

Premier Chevalier	Rendez-vous au <a href="#">113</a>
Troisième Chevalier	Rendez-vous au <a href="#">224</a>
Quatrième Chevalier	Rendez-vous au <a href="#">292</a>
Cinquième Chevalier	Rendez-vous au <a href="#">314</a>

## 92

Est-ce vraiment judicieux de partir en pleine nuit pour un manoir hanté ? Vous avez sommeil et l'attaque que vous venez de subir n'a pas amélioré votre état nerveux. A quelques centaines de mètres du village, vos jambes refusent de vous porter plus

loin. Vous repérez un lit d'herbe tendre sur le bas-côté de la route et vous vous enroulez dans votre couverture. Vous ne tardez pas à vous endormir. Le lendemain, vous vous éveillez sous un ciel maussade, dans un état semi-comateux. Vous perdez 2 points d'**ENDURANCE** et vous devez prendre 1 Repas. Massant votre nuque endolorie, vous constatez que votre main est tachée de sang ! Une Chauve-Souris Vampire du manoir a fait ripaille cette nuit ! Pas étonnant que vous soyez affaibli. Vous souffrez de Vampirisme Latent (notez-le sur votre **Feuille d'Aventure**) et il va falloir vous soigner au plus vite si vous ne voulez pas grossir les rangs des esclaves du comte ! Rendez-vous au [49](#).

### 93

La serrure finit par céder et vous vous faufilez à l'intérieur de la chambre plongée dans l'obscurité. A la lueur de votre lanterne, vous constatez que des draps blancs recouvrent tous les meubles. Les coffres et les bibliothèques sont fermés par de solides cadenas. Les housses sur le mobilier laissent entendre que Sewarth s'est absenté pour longtemps. Étrange pour quelqu'un qui doit revenir dans deux jours ! Tout cela confirme vos soupçons. La fouille de cette chambre va prendre un certain temps. Si vous désirez courir le risque, rendez-vous au [41](#). Sinon, allez-vous explorer une autre partie de l'aile Est (rendez-vous au [265](#)), ou partir dans l'aile Ouest (rendez-vous au [197](#)) ?

### 94

Le comte a envoyé une de ses créatures à votre poursuite ! Une haute silhouette sort de l'obscurité, brandissant une massue hérissée de pointes métalliques. Il est vêtu d'une simple tunique et semble créé à partir de morceaux de cadavres !

Son bras gauche est beaucoup trop long et musclé pour sa taille, quant à son visage, le chirurgien devait être ivre quand il l'a recousu ! La chose monstrueuse s'avance en humant l'air, tel un prédateur flairant sa proie. Dissimulé dans l'ombre, vous avez l'avantage de la surprise. Si vous avez un arc et des flèches, visez-

le soigneusement. Vous êtes sûr de l'atteindre à cette distance et vous lui faites perdre 2 points d'ENDURANCE (n'oubliez pas de les soustraire de son total lorsque vous aurez à le combattre). Si vous n'avez pas d'arc, vous bondissez de votre cachette quand il passe à votre hauteur et vous le frappez. Ajoutez 2 à votre **Force d'Attaque** pour le premier Assaut. A présent, rendez-vous au [190](#) pour affronter ce monstre.

## 95

La Vampire bondit et vous plonge les crocs dans la gorge ! La morsure est profonde et vous saignez abondamment. A partir de ce moment, vous perdez 1 point d'ENDURANCE à chaque Assaut, en plus des blessures que vous pouvez subir. Qui plus est, vous souffrez à présent de Vampirisme Latent ! Il va falloir trouver un remède dans les plus brefs délais. Si vous étiez déjà affligé de ce mal, la morsure de la Vampire vous tranche la carotide et vous mourez sur-le-champ. Retournez maintenant au paragraphe que vous avez quitté et reprenez le combat, mais si la Vampire obtient à nouveau une **Force d'Attaque** de 21, c'en est fini de vous. Votre aventure ne s'arrêtera pas là, puisque vous vous relèverez bientôt pour aller grossir les hordes de vampires du comte...

## 96

La brume libérée de son réceptacle prend rapidement corps et un fantôme grimaçant vous attaque, toutes griffes dehors ! Si vous ne possédez pas d'Épée Magique, votre destin est scellé : vous êtes mort !

**SPECTRE-VAMPIRE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 12**

Si vous êtes vainqueur, vous gagnez 1 point de FOI pour avoir su détruire un ennemi redoutable. Si le Spectre-Vampire vous a blessé, ne serait-ce qu'une seule fois, lancez un dé. Si le résultat n'est pas 6, la créature maléfique a drainé une partie de votre force vitale et vous perdez 1 point d'HABILITÉ. Échaudé par cette



effroyable rencontre, vous préférez quitter la pièce au plus vite. Rendez-vous au [7](#).

## 97

Grognant sous l'effort, vous poussez de tout votre poids sur la gigantesque porte de bois, jusqu'à vous ménager un passage. Vous entrez dans une caverne avec une pierre tombale au centre. Le gisant représente une belle jeune femme aux longs cheveux. La tombe est scellée et semble inviolable, mais votre intuition vous dit qu'elle est vide. Si vous voulez passer sous l'arche de lumière bleue, rendez-vous au [12](#). Si vous préférez ouvrir l'autre porte sur la paroi Sud, rendez-vous au [152](#). Si vous quittez la crypte pour regagner le hall d'entrée du manoir, rendez-vous au [271](#).

## 98

- Ce n'est pas bien grave, vous rassure-t-il d'un air amusé. Je vais vous donner un remède. Il ne vous coûtera rien, mais je tiens à savoir où vous avez contracté ce mal.

Sans trop entrer dans les détails, vous lui expliquez que vous avez dû affronter une Chauve-Souris gigantesque aux abords d'un monastère. L'homme vous adresse un regard étrange et s'absente un instant pour préparer une décoction d'herbes. Si vous buvez la mixture qu'il vous apporte, rendez-vous au [228](#). Si vous ne voulez pas courir ce risque, rendez-vous au [268](#).

## 99

Vous décrivez une courbe élégante dans les airs et vous vous étalez de tout votre long sur le sol ! Étouffé par la fumée noire et toxique qui s'échappe du chaudron, vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Comme un malheur ne vient jamais seul, un immonde reptile s'extirpe de la marmite et s'avance lentement vers vous. Il n'est pas bien gros mais vous devez l'éliminer avant d'atteindre la Sorcière.



## LÉZARD DUCHAUDRON **HABILETÉ : 7** **ENDURANCE : 6**

Pendant ce temps, la Sorcière invoque un sortilège. Si vous tuez le Léopard en moins de 4 Assauts, rendez-vous au [153](#). S'il est encore en vie au quatrième Assaut, rendez-vous au [111](#).

### 100

Roban vous remet 5 pièces d'or et achète des vivres pour votre voyage. Ajoutez 3 Repas sur votre ***Feuille d'Aventure***. Ce brave marchand vous demande s'il ne peut rien faire d'autre pour vous être agréable. Sans trop entrer dans les détails de votre quête, vous lui avouez que certains troubles sont survenus dans un monastère et que vous en cherchez la cause. Lorsque vous mentionnez le nom des pères supérieurs, Roban se gratte pensivement le menton. - Il n'existe aucune confrérie dans la région, dit-il. Mais je connais un érudit qui a passé quelque temps près du lac Libra. Peut-être pourra-t-il vous renseigner. Il se nomme Harquar et passe le plus clair de son temps à la taverne de l'Oie d'Or. N'hésitez pas à le contacter, c'est un homme très sociable.

Vous remerciez Roban pour toute son aide et vous prenez congé. Qu'allez-vous faire à présent ? Si vous décidez de :

Faire des achats	Rendez-vous au <a href="#">283</a>
Chercher l'aide d'un lettré	Rendez-vous au <a href="#">373</a>
Poursuivre vers le nord-est	Rendez-vous au <a href="#">198</a>
Chercher l'Oie d'Or	Rendez-vous au <a href="#">123</a>
Quitter cet endroit	Rendez-vous au <a href="#">304</a>

## 101

Vous allez vous réfugier sur les plus hautes branches d'un grand arbre et une horde de Loups affamés se rassemble à son pied. Certains tentent de vous atteindre, mais vous êtes hors de portée. Si vous aviez une monture, la horde en fait son dîner. Les Loups ne vont pas s'éloigner avant l'aube. Ce délai vous coûte 1 point de Sang. Vous devez prendre 1 Repas après cette nuit blanche passée dans une position inconfortable et vous perdez malgré tout 2 points d'ENDURANCE à cause de la fatigue. Vous attendez que la horde soit partie pour regagner le chemin. Rendez-vous au [148](#).

## 102

Un hurlement sépulcral, tout droit sorti de vos pires cauchemars, vous glace le sang! Une monstruosité se matérialise devant vous ! C'est un Molosse de la taille d'un ours, crachant le feu, les babines dégoulinant d'acide ! Ses pattes raclent frénétiquement le sol et ses crocs sont de véritables glaives. Les oreilles basses, il grogne, prêt à vous déchiqueter ! Vous disposez d'une demi-seconde pour prendre la fuite. Si vous courez dans le couloir pour vous engouffrer dans la première porte sur votre gauche, rendez-vous au [222](#). Si vous poussez jusqu'à celle qui est ornée d'un blason, le monstre sur vos talons, rendez-vous au [266](#). Si vous affrontez le Molosse, rendez-vous au [322](#).

## 103

Le couloir débouche sur un véritable dédale de couloirs et de cryptes. Des moines momifiés semblent vous observer depuis leur alcôve. Vous longez des parois entières composées de crânes et de tibias recouvertes d'épaisses toiles d'araignées. Vous ne savez pas dans quelle direction mener vos recherches et l'exploration risque de traîner en longueur. Lancez un dé et divisez le résultat par deux (en arrondissant au chiffre supérieur) pour connaître le nombre de points de Sang que vous perdrez au cours de cette incursion dans les cryptes du monastère.

Vous errez quelque temps dans les couloirs, promenant votre lanterne le long des parois, quand un éclat métallique attire votre regard. Vous découvrez un tube d'argent qui contient certaines pages du journal de Sewarth. Vous les parcourez, le cœur battant.

**« Heydrich a connaissance de nos lettres. Je ressens son influence néfaste dans les murs mêmes du monastère. A-t-il perverti Endrell, Marcus ou Sandar? Je ne saurais le dire. Ils m'évitent tous ces derniers temps, mais je suis sûr d'une chose : aucun n'est un Vampire. Heydrich tient l'un d'eux sous sa coupe grâce à son pouvoir hypnotique. Je dois prévenir Henrik que le Vampire possède l'Ame-Joyau. Grâce à ce talisman, il est invulnérable. Il faut détruire cet objet. Je sais à présent qui l'a créé et les sortilèges déployés pour sa conception. Ces renseignements sont consignés dans mon Codex et j'ai pris soin de bien le cacher. J'ai aussi découvert la cachette de Heydrich sur notre territoire... »**

Hélas, la carte est à demi effacée. Vous ne pouvez situer avec précision la cachette du monstre, sinon qu'elle se trouve au nord-est d'ici. Vous regagnez 2 points de Sang. Vous savez désormais que le Vampire tire ses pouvoirs d'un joyau magique. Mais le précieux Codex de Sewarth demeure introuvable. Rendez-vous au [2](#).

## 104

Les Squelettes s'animent. Combattez-les comme s'il s'agissait d'un adversaire unique.

**SQUELETTES HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 13**

Si vous êtes vainqueur, allez-vous prendre le tunnel de gauche (rendez-vous au [164](#)), ou poursuivre tout droit (rendez-vous au [202](#)) ?

## 105

Vous croisez l'aubergiste dans l'escalier. Il pose un regard horrifié sur le sang qui macule votre manche et se précipite en jurant dans la chambre du vieil aveugle ! Vous quittez l'auberge à toutes jambes mais il hurle déjà au meurtre et appelle la milice d'une fenêtre de l'étage. Vous courez vers la sortie du village quand deux colosses de la milice vous somment de vous arrêter. Si vous allez vers eux pour tout leur expliquer, rendez-vous au [160](#). Si vous prenez la fuite, rendez-vous au [1](#).

## 106

A l'instant où la Chauve-Souris disparaît dans les ténèbres, une brève lueur argentée illumine l'arche de gauche. Étrange... Allez-vous la suivre (rendez-vous au [217](#)), ou passer sous l'arche de gauche (rendez-vous au [284](#)) ? Si vous voulez accomplir une autre action, rendez-vous au [192](#).

## 107

La porte s'ouvre sur une chambre d'hôtes inoccupée. Si vous le désirez (ce n'est pas une obligation), vous pouvez **tenter votre Chance**. Si vous êtes Chanceux, vous découvrez une bourse contenant 3 pièces d'or, oubliée dans un tiroir. Si vous êtes Malchanceux, vous ne découvrez rien. A présent, allez-vous poursuivre l'exploration de l'aile Est (rendez-vous au [265](#)), ou partir pour l'aile Ouest (rendez-vous au [197](#)) ?

## 108

Vous atteignez les écuries quand le carrosse noir en surgit, tel un diable hors de sa boîte ! Le sinistre équipage s'éloigne à la vitesse du vent. Vous vous précipitez vers votre monture mais deux solides Palefreniers se mettent en travers de votre route.

- Nous l'avons nourri et bouchonné, grogne l'un d'eux. Ce démon a englouti son poids d'avoine. Il va t'en coûter 1 pièce d'or. Si vous payez pour récupérer votre cheval, rendez-vous au [17](#). Si

vous n'avez pas les moyens ou si vous ne voulez pas déboursier une telle somme, vous pouvez attaquer les Palefreniers (rendez-vous au [59](#)). Si vous préférez abandonner votre monture et si vous possédez un Codex, rendez-vous au paragraphe correspondant au nombre de ses pages. Dans le cas contraire, rendez-vous au [279](#).

## 109

Cette porte est piégée, pour une raison que vous ne tarderez pas à connaître (si vous survivez). Vous vous élancez donc avec une belle énergie sur le panneau de bois qui réagit aussitôt en expulsant des dizaines de lames qui s'enfoncent dans vos membres ! Vous perdez 4 points d'**ENDURANCE** et vous devez **tenter votre Chance**. Si vous êtes Chanceux, vous en êtes quitte pour la peine. Si vous êtes Malchanceux, en revanche, votre bras armé ressemble à un steak passé à l'attendrisseur et vous perdez 1 point d'**HABILETÉ**. Rendez-vous au [184](#).

## 110

Vous suivez un long tunnel sinueux aux parois recouvertes d'obscurs graffitis laissés par les mineurs. Le passage s'élargit bientôt et vous remarquez des trous dans la pierre, assez larges pour y passer un bras. Certains sont obstrués par des madriers pourris, mais de nombreux autres semblent avoir été percés récemment. Intrigué, vous approchez votre lanterne d'une cavité quand une mâchoire monstrueuse en jaillit, manquant de peu votre bras ! C'est un Ver de Roche et ses crocs pointés comme des défenses peuvent broyer les pierres les plus dures ! Comme vous frappez rageusement la créature, d'autres jaillissent de la paroi. Combattez les Vers de Roche comme s'il s'agissait d'un adversaire unique, mais s'ils vous touchent deux fois, les créatures plantent leurs crocs dans vos chairs pour ne plus lâcher prise et votre **Force d'Attaque** est amputée de 1 point pour le reste de l'affrontement.

VERSDE ROCHE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, la lueur de votre lanterne éclaire un cul-de-sac grouillant de monstres. Rebroussez chemin au plus vite et empruntez l'autre passerelle. Rendez-vous au [307](#).

### 111

La Sorcière achève son incantation et une intense fatigue vous envahit brusquement. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est supérieur ou égal à votre total de **FOI** du moment, votre **Force d'Attaque** est diminuée de 2 points pour la durée de ce combat. Si vous obtenez un résultat inférieur à votre total de **FOI**, votre **Force d'Attaque** est diminuée de 1 point. Rendez-vous au [153](#).

### 112

Vous refermez vivement la porte de la chambre et vous repoussez le coffre sous le lit avant de vous glisser à l'intérieur de l'armoire. Par le trou de la serrure, vous apercevez Endrell. Tout va bien, il ne s'est rendu compte de rien. Le vieil homme s'étire en bâillant, s'allonge et s'endort aussitôt. Vous attendez quelques instants avant de quitter la chambre à pas feutrés. Vous regagnez 1 point de **CHANCE**. Qu'allez-vous faire à présent ? Si vous décidez de :

Retourner dormir Rendez-vous au [326](#)

Chercher Marcus, si vous ne lui avez pas encore parlé Rendez-vous au [356](#)

Visiter d'autres secteurs du monastère Rendez-vous au [232](#)

### 113

Le mausolée renferme un sarcophage de pierre sur lequel repose un somptueux fourreau orné d'émaux. C'est un Fourreau Magique qui permet de dégainer votre épée à une vitesse hallucinante. Pour le premier Assaut d'un combat mené à l'épée (et pour celui-là seulement), vous pouvez ajouter 2 points à

vosre **Force d'Attaque**. Vous devez quitter le sanctuaire. Le fantôme vous reconduit dans le couloir et vous vous dirigez vers la porte située sur la droite. Rendez-vous au [393](#).

#### 114

Deux portes permettent de quitter la pièce où vous êtes. Allez-vous ouvrir celle qui est à l'est (rendez-vous au [193](#)), ou celle qui est à l'ouest (rendez-vous au [238](#)) ?

#### 115

La première Sorcière vous lance un regard intrigué, tandis que la deuxième vous toise d'un air furieux, chargé de haine. Rendez-vous au [43](#).

#### 116

Les griffes du monstre sont souillées par la nourriture et les chairs mortes. Votre blessure s'infecte aussitôt. Vous venez de contracter le Mal Rouge (notez-le sur votre **Feuille d'Aventure**). Ce mal va vous affaiblir progressivement et il risque de vous emporter en quelques jours. Vous allez devoir chercher des soins. Rendez-vous au [172](#).

#### 117

- Tu dois absolument trouver l'Ame-Joyau que les Sorcières ont fabriqué pour Reiner. Sans elle, tu ne pourras pas détruire le Vampire. Siegfried vous donne des instructions pour rejoindre la Cime du Mal, à l'ouest. D'un geste de la main, Siegfried vous accorde sa bénédiction et vous renvoie dans votre monde. Vous réapparaissent devant le Manoir de Mortus. Rendez-vous au [57](#).

## 118

Votre monture (si vous en avez une) a profité de la bataille pour prendre la poudre d'escampette ! A partir de maintenant, vous êtes à pied. Vous perdez du temps et 1 point de Sang. Si vous avez contracté le Mal Rouge, vous perdez définitivement 1 point d'ENDURANCE (modifiez aussi votre **total de départ**). Rendez-vous au [162](#).

## 119

Le bourrelier se tourne vers le nouveau venu demeuré à l'extérieur et répète une fois encore : « Prévenez le comte que le travail sera bientôt fini. » Les bruits de pas s'éloignent. Vous regagnez 1 point de CHANCE pour avoir évité une rencontre déplaisante ! Si vous voulez emporter l'étrange lanterne, rendez-vous au [286](#). Si vous quittez le hangar pour le manoir, rendez-vous au [46](#).

## 120

Des symboles magiques de protection sont dessinés sur une des lettres. Sewarth et Harquar, qui les ont expérimentés, donnent une description précise de leur fonctionnement. Vous pensez reconnaître l'un d'eux parmi les motifs qui composent le halo lumineux et, après avoir suivi les instructions pour l'annuler, la barrière surnaturelle disparaît comme par enchantement. Vous regagnez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [76](#).

## 121

La Mégagoule trouve encore la force de combattre malgré le feu qui la ronge ! Affrontez-la pendant deux Assauts avant qu'elle ne périsse dans les flammes (Mégagoule **HABILETÉ** : 10). Si elle obtient une **Force d'Attaque** supérieure à la vôtre, ses griffes métalliques, où se mêlent le poison et l'acide, vous font perdre 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant à la mort du monstre, rendez-vous au [294](#).



## 122

Vous abordez une femme de chambre qui sort des draps frais d'une armoire et vous l'interrogez discrètement sur certains clients qui auraient demandé à ne pas être dérangés. La jeune fille rougit et, entre deux gloussements, elle vous apprend que le monsieur de la chambre 5 est enfermé depuis deux jours avec une dame qui n'est sûrement pas son épouse. Vous lui affirmez que ce type de ragots ne vous intéresse nullement. La jeune fille réfléchit un instant puis elle annonce qu'elle ne doit pas entrer dans... Elle s'interrompt alors brusquement, le regard vitreux. Il semble qu'elle subisse un blocage mental. Intrigué, vous coupez court à la conversation et vous faites semblant de regagner votre chambre tout en la surveillant du coin de l'œil. La jeune fille reprend sa tâche et change les draps de toutes les chambres du couloir, sauf deux : la chambre 5 et celle de l'extrémité du corridor. Caché dans un recoin, vous attendez qu'elle s'éloigne. Qu'allez-vous faire à présent ? Entrer dans la chambre au fond du couloir (rendez-vous au [26](#)), ou aller vous coucher (rendez-vous au [379](#)) ?

## 123

La taverne de l'Oie d'Or est un établissement huppé, fréquenté par les notables de la région. A en croire son air obtus, le vigile en faction à l'entrée doit compter des trolls parmi ses ancêtres. Il est chargé de filtrer la clientèle et votre allure n'est pas à son goût. Moyennant 1 pièce d'or, il acceptera malgré tout de vous laisser entrer. Si vous payez, rayez cette somme de votre **Feuille d'Aventure** et rendez-vous au [52](#). Si vous refusez de payer, vous pouvez :

Faire des emplettes

Rendez-vous au [283](#)

Poursuivre vers le nord-est

Rendez-vous au [198](#)

Quitter ce village

Rendez-vous au [304](#)

- Oui, je te donnerai mon or ! poursuit-elle. Et des objets magiques ! Une superbe paire de gantelets ! Tout est là !

Entre deux sanglots, elle vous livre la formule qui annule le sortilège placé sur l'arche lumineuse. Vous savez que ces immondes Sorcières sont en cheville avec le comte Heydrich, aussi l'interrogez-vous sur le Vampire. A la mention de ce nom, la Sorcière tremble de frayeur et vous devez la menacer de votre lame pour qu'elle trouve le courage de répondre.

- Le cœur, murmure-t-elle. Ma sœur possède le Cœur-Cristal du comte.

Vous apprenez, non sans peine, que les trois Sorcières ont enchanté cet objet magique pour ranimer le comte. En retour, il leur offrira tout le sud de l'Analandie, quand son œuvre sera achevée... Sur ce point, la Sorcière refuse d'en dire davantage. Si vous la tuez maintenant, rendez-vous au [64](#). Si vous préférez la ligoter et la bâillonner par mesure de sécurité avant d'explorer la caverne, **testez votre Détection**. Si vous réussissez, rendez-vous au [168](#). Si vous échouez, rendez-vous au [386](#).

Au sortir des cuisines, un courant d'air frais vous fouette le visage. Les portes du monastère sont grandes ouvertes. Les couloirs semblent déserts mais, en jetant un coup d'œil en direction de l'aile Ouest, vous remarquez une longue traînée de sang qui souille le passage ! Stupéfait par cette vision d'horreur, vous manquez défaillir quand des hennissements résonnent hors des murs ! Vous vous précipitez à l'extérieur pour voir une longue cape noire qui s'engouffre dans un carrosse tiré par quatre chevaux. Si vous vous élancez à l'attaque, rendez-vous au [214](#). Si vous préférez n'en rien faire, rendez-vous au [371](#).

## 126

Vous frappez à la porte et vous dressez l'oreille. Tout reste calme pendant quelques secondes, puis un petit Singe passe la tête à travers la porte, comme s'il émergeait d'un plan d'eau ! Stupéfait, vous ne remarquez pas tout de suite le poinçon qu'il brandit pour vous entailler la joue ! Vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**. Le Singe disparaît comme il était venu. Si vous allez voir ailleurs, rendez-vous au [7](#). Si vous pénétrez dans le laboratoire, rendez-vous au [313](#).

## 127

Si votre total de **FOI** du moment est supérieur ou égal à 8, le monstre recule, terrorisé, et va se terrer au fond des écuries. Vous pouvez dès lors aller au bâtiment principal (rendez-vous au [166](#)), ou repartir sur les traces du Vampire (rendez-vous au [89](#)). Si votre total de **FOI** du moment est inférieur ou égal à 7, vous devez combattre.

**ZOMBIEMORTVANIEN HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 7**

Si vous êtes vainqueur, vous trouvez 1 pièce d'or à proximité du monstre. Allez-vous à présent visiter le bâtiment principal (rendez-vous au [166](#)), ou repartir sur les traces du Vampire (rendez-vous au [89](#)) ?

## 128

Hébété, vous contemplez le cadavre de la Vampire qui gît à vos pieds. La lutte a été farouche mais vous gagnez 2 points de Sang pour avoir terrassé une créature du comte. Le jeune homme pousse un râle d'agonie et vous courez à son secours pour panser sa plaie. Finalement, il parvient à se redresser. - Elle était si belle, murmure-t-il avant de marmonner des propos sans suite. Le jeune homme est en état de choc et vous devez le porter jusqu'à l'auberge du village. Par un heureux hasard, il se trouve être le fils du tavernier et ce dernier vous accorde le vivre et le coucher pour la nuit. Vous gagnez 1 point de **CHANCE**. Rendez-vous au

[226](#) mais ne tenez pas compte des sommes réclamées au début de ce paragraphe.

## 129

Hélas, quatre Zombies occupent les cuisines ! Armés de lourds tranchoirs, ils débitent d'énormes quartiers de bœuf à grands gestes mécaniques. Ils tournent vers vous leur visage inerte et décomposé. Lancez un dé et ajoutez 4 au chiffre obtenu. Si le résultat est inférieur à votre total de **FOI** du moment, les Zombies effrayés s'écartent sur votre passage, vous laissant le loisir de visiter les cuisines (rendez-vous au [324](#)). Si le résultat obtenu est supérieur ou égal à votre total de **FOI** du moment, les Zombies se montrent menaçants. Quoi qu'il en soit, ils se déplacent avec lenteur et vous pouvez prendre la fuite (dans ce cas, rendez-vous au [399](#)). Si vous voulez les affronter, considérez chaque paire de Zombies comme un adversaire unique et combattez-les l'une après l'autre.

### HABILETÉ ENDURANCE

Première paire de ZOMBIES	7	8
Seconde paire de ZOMBIES	8	8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [324](#).

## 130

Le Revenant disparaît, détruit par votre magie. Vous pouvez maintenant accéder à la bouche sombre de l'escalier qui mène aux cryptes du manoir. Si vous êtes en possession de lettres et si vous voulez les consulter maintenant, multipliez par 10 le nombre de pages que vous avez et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous n'avez pas ces lettres, vous pouvez descendre dans les cryptes (rendez-vous au [187](#)), ou poursuivre l'exploration du manoir (rendez-vous au [7](#)). Dans ce dernier cas, notez sur votre **Feuille d'Aventure** que vous pourrez retrouver l'entrée des cryptes en vous rendant au [187](#).

### 131

Cette porte est fermée à clef. Si vous employez la manière forte et si vous la fracassez d'un violent coup d'épaule, rendez-vous au [194](#). Vous pouvez aussi forcer la serrure. Dans ce cas, **testez votre Habileté** en ajoutant 2 au résultat de votre lancer, car ce n'est pas une entreprise aisée. Si vous possédez une fiole d'Huile Alimentaire pour lubrifier le mécanisme, votre tâche est facilitée et vous n'avez pas à ajouter 2 à votre lancer. Si vous êtes Habile, rendez-vous au [235](#). Si vous êtes Malhabile, rendez-vous au [194](#).

### 132

Vous quittez votre chambre et vous vous faufilez par les couloirs déserts jusqu'à la pièce où l'on vous a conduit le jour de votre arrivée. Vous frappez sans obtenir de réponse. Vous ouvrez la porte pour jeter un coup d'œil à l'intérieur : personne. Endrell est absent et son lit n'est pas défait. Qu'allez-vous faire? Si vous décidez de :

Retourner dormir	Rendez-vous au <a href="#">326</a>
Fouiller ce bureau	Rendez-vous au <a href="#">186</a>
Chercher Marcus, si vous ne lui avez pas encore parlé	Rendez-vous au <a href="#">356</a>
Visiter le monastère	Rendez-vous au <a href="#">232</a>

### 133

Brandissant fièrement la tête du Basilik, vous la remettez à la Sorcière Shevala. Tout en gloussant de manière horrible, elle plonge le trophée dans un chaudron bouillonnant et entame une série d'incantations. Vous lui rappelez, en passant, les termes de votre accord : tuer ensemble Carollar et récupérer son trésor. En réponse, elle vous crache au visage et vous dit d'aller au diable ! Si vous attaquez Shevala, rendez-vous au [201](#). Si vous décidez

d'aller traiter avec Carollar, rendez-vous au [277](#). Si vous faites semblant de partir pour observer la scène à distance, rendez-vous au [245](#).

### 134

Vous vous engagez sur le chemin encombré de ronces qui mène à la vieille mine. Enjambant les gravats qui obstruent l'entrée, vous pénétrez dans un couloir humide, barré de madriers vermoulus. De l'eau, tombant goutte à goutte, résonne dans le lointain. Si ce n'était pour une bonne cause, vous n'iriez pas plus loin ! Bientôt, sur votre gauche, s'ouvre une salle voûtée, jonchée d'éboulis, qu'éclaire un puits de lumière filtrant du dehors. Des éclats métalliques scintillent entre les roches sur le sol. Si vous entrez sous le dôme, rendez-vous au [167](#). Si vous continuez droit devant vous, rendez-vous au [275](#).

### 135

La porte est verrouillée. Comme vous n'avez aucune envie de réveiller tout le monastère en la fracassant, vous devez forcer la serrure avec votre dague. **Testez votre Habileté.** Si vous êtes Habile, la porte s'ouvre : rendez-vous au [93](#). Si vous êtes Malhabile, vous devez explorer une autre partie de l'aile Est (rendez-vous au [265](#)), ou partir dans l'aile Ouest (rendez-vous au [197](#)).

### 136

Le crissement des graviers sous vos pas trahit votre présence et des hurlements s'élèvent bientôt dans la brume. Une meute de Loups émerge lentement de la chape de brouillard, leur souffle se figeant au contact de l'air froid. Des dizaines d'yeux rouges sont fixés sur vous et leur lueur n'a rien d'amical. Si vous possédez l'Amulette d'un Loup-Garou, vous devez savoir combien de Pierres de Sang ornent le médaillon. Dans ce cas, rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous n'avez pas cet objet, vous devez affronter les Loups. Considérez la meute comme un adversaire unique.

## LOUPS HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 11

Si vous êtes vainqueur, vous atteignez l'arrière du manoir. Une remise à bois jouxte le bâtiment. Si vous explorez la remise, rendez-vous au [188](#). Si vous ouvrez la porte arrière du manoir, rendez-vous au [207](#).

### 137

Vous pouvez visiter des lieux non encore explorés. Si vous choisissez :

La porte au fond du couloir	Rendez-vous au <a href="#">208</a>
La partie est de la ferme	Rendez-vous au <a href="#">193</a>
De reprendre la route	Rendez-vous au <a href="#">300</a>

### 138

Comme vous vous apprêtez à fondre sur le comte, le réseau d'énergie magique qui l'entoure se resserre davantage. De toute évidence, il tire ses pouvoirs de la galerie de portraits accrochés aux parois. Brusquement, tout devient clair : Heydrich ne cherche pas à lever une armée de Vampires, comme le croyaient les moines. Il est venu en ce lieu pour absorber l'énergie dormante des Grands Anciens et devenir ainsi un Mégavampire indestructible ! Heydrich vous toise avec mépris de ses yeux injectés de sang. Pour le détruire, vous devez posséder le Cœur-Cristal Rouge des Sorcières. Sans lui, la lutte est inutile et votre aventure se terminera sous peu. Si vous avez le Cœur-Cristal, ôtez 10 au nombre de ses facettes et multipliez le résultat de cette soustraction par 4. Rendez-vous au paragraphe ainsi obtenu. (Si, par exemple, vous pensez que le Cœur possède 40 facettes, vous irez au paragraphe 120 :  $40 - 10 = 30$ , et 30 multiplié par 4 donne 120).

Vous pénétrez dans un vestibule plongé dans l'obscurité. Vous allumez votre lanterne pour vous approcher des lourdes tentures de velours qui masquent l'entrée de la pièce. Un parfum capiteux flotte dans l'air. Vous alliez ouvrir le rideau quand une main féminine l'écarte d'un geste brusque ! Deux jeunes femmes d'une pâleur de cadavre se tiennent devant vous. Elles portent de longues robes noires et leurs ongles démesurés sont peints en rouge. En vous apercevant, leurs lèvres ont un rictus animal, révélant de longues canines. Un filet de sang s'échappe de leur bouche. Elles viennent de boire mais elles ne sont pas rassasiées pour autant. Vous avez pénétré dans les appartements des favorites du comte. Demeurez dans le vestibule et vous pourrez les affronter l'une après l'autre.

#### HABILETÉ ENDURANCE

Première VAMPIRE	9	10
Seconde VAMPIRE	9	9

Si, au cours de cet affrontement, l'une ou l'autre Vampire obtient une **Force d'Attaque** de 21, prenez note du présent paragraphe et rendez-vous au [95](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [353](#).

Vous atteignez les écuries quand le carrosse, mené par une silhouette en cape noire, surgit tel un diable hors de sa boîte et manque vous renverser ! Le sinistre équipage s'éloigne à la vitesse du vent. Vous vous précipitez vers votre monture mais deux solides Palefreniers se mettent en travers de votre route. - Nous l'avons nourri et bouchonné, grogne l'un d'eux. Ce démon a englouti son poids d'avoine. Il va t'en coûter 1 pièce d'or. Si vous payez pour récupérer votre cheval, rendez-vous au [17](#). Si vous n'avez pas les moyens ou si vous ne voulez pas déboursier une telle somme, vous pouvez attaquer les Palefreniers (rendez-vous



au [59](#)). Si vous préférez abandonner votre monture, rendez-vous au [279](#).

### 141

Vous vous glissez dans le bureau qui jouxte la chambre de Harquar et vous fouillez rapidement dans ses papiers. A votre grand étonnement, vous découvrez une série de lettres, écrites de la main de Henrik, accompagnées de notes. Vous n'avez pas le temps de les lire maintenant, aussi les glissez-vous à l'intérieur de votre chemise. Notez sur votre **Feuille d'Aventure** que vous avez trouvé 15 lettres. Vous découvrez aussi 8 pièces d'or dans un tiroir. Si vous les prenez, **tentez votre Chance**. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [157](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [212](#). Si vous ne les prenez pas, rendez-vous au [157](#).

### 142

Vous pénétrez dans une pièce réservée aux domestiques. Ceux-ci étant dans leur majorité des Zombies, il y règne une puanteur infecte qui vous coupe l'envie d'aller plus avant. Vous retournez dans le couloir. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez explorer :

La porte au sud	Rendez-vous au <a href="#">131</a>
D'autres portes de l'aile Est	Rendez-vous au <a href="#">399</a>
L'aile Ouest	Rendez-vous au <a href="#">144</a>

### 143

Diable, c'est une boisson d'homme ! La potion Mystérieuse vous met le feu aux entrailles ! Stupéfait, vous respirez avec force, libérant un geyser de flammes qui submerge la Mégagoule. La créature, transformée en torche ambulante, titube vers vous, ses griffes métalliques chauffées à blanc cherchant votre gorge ! Rendez-vous au [121](#).

## 144

Dans le hall d'entrée, vous poussez la porte qui donne accès à l'aile Ouest du manoir. Cette partie des bâtiments est placée sous étroite surveillance et vous n'allez pas tarder à vous en rendre compte. Vous pénétrez dans une vaste salle vide. Le mur ouest est percé d'une porte sévèrement gardée par une troupe de Goules dépenaillées. Lancez un dé et ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de **FOI** du moment, une partie des Goules prend la fuite à votre approche. Dans ce cas, ôtez 1 point d'**HABILETÉ** et 3 points d'**ENDURANCE** à la troupe de Goules que vous allez combattre. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total de **FOI** du moment, vous devez affronter la totalité de la troupe (considérée comme un adversaire unique).

**GOULES HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 12**

Si les Goules vous blessent à trois reprises, rendez-vous au [84](#). Si vous êtes vainqueur, ouvrez la porte ouest et rendez-vous au [175](#).

## 145

Avez-vous tué Carollar, la seconde Sorcière ? Si ce n'est pas encore fait, vous devez la traquer dans son antre en vous rendant au [277](#). Si vous avez éliminé les deux Sorcières, et si vous n'avez pas encore exploré le manoir du comte Heydrich qui se trouve au nord-est, le temps est venu de le faire : rendez-vous au [219](#). Si vous avez accompli tout cela, vous devez à présent connaître votre future destination. Si vous savez où se terre le Vampire, convertissez le nom de cet endroit en un nombre. Employez le code suivant : A = 1, B = 2, etc. (ne convertissez pas l'article défini qui précède le nom). Ceci fait, retranchez 44 au nombre obtenu et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous ne connaissez pas la cachette du Vampire, votre quête se solde par un échec et votre aventure est terminée.

## 146

En approchant du relais, vous apercevez le carrosse garé derrière les bâtiments, près des écuries. Il est ici ! Reprenez 1 point de Sang et rendez-vous au [189](#).

## 147

Vous glissez votre lame entre les portes et vous pesez de tout votre poids. La serrure allait céder quand, brusquement, les battants s'ouvrent à la volée sur une allée pavée. Au même instant, les Gargouilles prennent leur envol et se lancent à l'attaque. A chaque Assaut, calculez la **Force d'Attaque** de chaque combattant, vous y compris, et choisissez l'adversaire que vous allez affronter. Combattez-le de la manière habituelle mais, si le deuxième a une **Force d'Attaque** supérieure à la vôtre, il vous inflige une blessure. Si votre **Force d'Attaque** est supérieure à celle des deux adversaires, vous ne blessez que celui que vous avez choisi : considérez que l'autre a paré votre attaque. Si vous parvenez à tuer l'un de vos ennemis, le combat se poursuit selon les règles habituelles.

### HABILETÉ ENDURANCE

Première GARGOUILLE	8	7
Seconde GARGOUILLE	7	7

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

## 148

Épuisé, vous atteignez enfin le village de Farleigh. Vous n'avez plus qu'une seule envie : manger et dormir. Si un marchand vous accompagne, il vous invite au Chasseur de Troll, la meilleure auberge du bourg. Si vous êtes seul, vous devez déboursier 1 pièce d'or pour une chambre et un repas chaud. Si vous n'en avez pas les moyens, vous pouvez vous réfugier dans les écuries mais vous devez prendre 1 Repas, sous peine de perdre 2 points

d'ENDURANCE. Si vous voyagez à cheval, votre monture présente des signes évidents de fatigue et elle n'ira pas plus loin. Le maréchal-ferrant vous en propose 5 pièces d'or. Après avoir pris du repos, si vous décidez de :

Parler avec le marchand que vous avez sauvé

Rendez-vous au [216](#)

Faire des emplettes

Rendez-vous au [283](#)

Chercher l'aide d'un lettré

Rendez-vous au [373](#)

Partir vers le nord-est

Rendez-vous au [198](#)

Quitter les lieux

Rendez-vous au [304](#)

## 149

Piétinant les cadavres des Goules, vous vous dirigez vers une porte au fond de la pièce. D'un vigoureux coup de pied, vous forcez l'ouverture et vous pénétrez dans un couloir creusé de part et d'autre de profondes alcôves. Une porte de bois noir, pourvue d'un œillette de cristal, occupe le fond de chacune d'elles. Vous vous approchez avec prudence pour constater que chaque porte ferme une salle où repose un cercueil, entouré d'un halo de ténèbres. Les murs diffusent une aura écarlate. Des Vampires reposent en ces lieux. Ce sont les corps des Grands Anciens, les premiers Vampires, condamnés à un sommeil éternel par les Chevaliers de l'Aubépine. Plus vous les contemplez, cependant, plus les corps s'agitent, comme perturbés par un rêve ! Il apparaît bientôt qu'ils se réveillent à mesure que vous les observez ! Pris de panique, vous cherchez une échappatoire. Vous vous précipitez vers la porte au fond du couloir. Hélas, elle est fermée à clef et paraît très solide ! Rendez-vous au [161](#).

## 150

Les lettres comprennent une carte détaillée des cryptes ! Vous voyez que l'escalier débouche sur un couloir orienté à l'ouest qui se coude rapidement vers le nord. A l'angle de ce couloir, une porte secrète est marquée sur le mur ouest. Plus loin, le passage se coude à nouveau vers l'ouest et se termine devant une porte. Avant cela, un léger renforcement sur la paroi nord abrite une autre porte mais elle est marquée par une tête de mort sur le plan. Sinistre présage ! Sans doute vaut-il mieux ne pas savoir ce qu'elle cache ! Le mot SANCTUAIRE est inscrit derrière la dernière porte fermant le couloir sur le plan. Fort de ces informations, vous descendez les marches et vous avancez dans le couloir jusqu'à l'endroit présumé de la porte secrète. Si votre total de FOI du moment est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [48](#). S'il est inférieur à 8, rendez-vous au [75](#).

## 151

Le crépuscule descend sur la région quand vous atteignez la Cime du Mal. Cette masse granitique se dresse, isolée, au centre d'une contrée aride, tel un doigt gigantesque semblant narguer le ciel. Le sommet, fendu au milieu, dessine deux cornes diaboliques. Le plus surprenant est la désolation qui règne alentour. La végétation malingre forme un étonnant contraste avec les plaines verdoyantes du reste de la région. D'énormes amas de rochers entourent la Cime du Mal, sans doute les fragments du sommet qui a explosé lors du duel magique. Quoi qu'il en soit, ils vous permettent de progresser à couvert. Bientôt, des cris stridents s'élèvent à distance. Avançant à pas feutrés, vous repérez deux mégères en haillons, se disputant autour d'une troisième, transformée en statue de pierre ! Non loin de là, vous croyez distinguer l'entrée d'une grotte qui se découpe dans la pénombre. Les Sorcières s'invectivent dans une langue gutturale qui vous est inconnue. Si vous décidez de :

Les attaquer

Rendez-vous au [267](#)

Sortir pour leur parler

Rendez-vous au [344](#)

Rester à couvert

Rendez-vous au [245](#)

## 152

Vous pénétrez dans la chambre mortuaire du comte Reiner Heydrich ! Dès votre entrée, la pierre tombale glisse sur le côté avec un grincement exaspérant et une main livide émerge de la fosse. Vous vous ruez à l'attaque, mais le Vampire se dresse et, d'un bond spectaculaire, il s'envole dans les airs pour atterrir devant vous ! Si vous possédez le Cœur-Cristal Rouge, multipliez par 2 le nombre de ses facettes et ajoutez 20 puis rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon, lancez 2 dés et ajoutez 2. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total de **FOI** du moment, rendez-vous au [209](#). Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total de **FOI**, rendez-vous au [258](#).

## 153

La Sorcière s'empare d'une dague empoisonnée mais, dans sa précipitation, elle la laisse tomber sur le sol. Vous gagnez 1 point de **CHANCE** ! Elle empoigne aussitôt un couteau à découper. Si vous n'avez pas Épée Magique, vous ne pouvez pas la blesser et votre aventure se termine ici. Si vous avez une Épée Magique, plus d'hésitation, frappez fort !

**CAROLLAR HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 10**

Si vous êtes vainqueur, vous gagnez 1 point de **FOI** ! Vous entamez l'exploration de la caverne et vous découvrez bientôt une alcôve dissimulée par une grosse pierre. Rendez-vous au [220](#).

## 154

Vous vous glissez dans l'armoire, retenant votre souffle. Brusquement, vous réprimez un juron : la porte de la chambre est restée entrebâillée ! Endrell fait son entrée et balaie la pièce du regard. Il se doute de quelque chose. Vous songez à quitter votre cachette et à vous confondre en excuses, mais il brandit un bâton de bois cerclé de dix anneaux de métal (notez ce détail), et il le pointe dans votre direction ! Une masse d'énergie de couleur verdâtre jaillit de l'extrémité du bâton, pulvérise la porte de l'armoire, et vous atteint en pleine poitrine ! Vous poussez un hurlement de douleur, les poumons en feu. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous survivez, il va falloir affronter ce moine enragé.

**ENDRELL HABILITÉ : 9 ENDURANCE: 11**

Si vous êtes vainqueur, vous allez devoir explorer le monastère au plus vite. Tout cela n'est pas normal : ce moine supposé paisible s'est battu comme un fauve ! Si vous partez à la recherche de Marcus, l'autre père supérieur, rendez-vous au [356](#). Si vous préférez explorer d'autres secteurs du monastère, rendez-vous au [232](#).

## 155

Le Codex renferme un nombre inespéré d'informations concernant le comte Reiner Heydrich. Vous apprenez ainsi qu'il a fait l'acquisition d'un manoir qui lui sert de refuge dans les plaines de l'Est. Quant à l'Ame-Joyau, ce talisman a été élaboré par trois Sorcières qui vivent au cœur de la Grande-Muraille. Sewarth ne précise pas pourquoi elles ont créé une telle abomination, ni la nature du pacte qu'elles ont signé avec le Vampire. Quoi qu'il en soit, les pages mentionnent un lieu nommé la Cime du Mal, non loin duquel vivaient les Sorcières. La lecture des dernières pages du Codex vous fait trembler d'effroi. Sewarth mentionne l'existence d'une place tenue secrète où Heydrich compte lever une véritable armée de Vampires

entièrement acquis à sa cause ! La région tout entière ne pourrait résister à une telle invasion. Les cartes du Codex vous permettent de situer l'emplacement du manoir et, avec une précision moindre, l'ancre des Sorcières. Si vous partez pour le manoir, rendez-vous au [279](#). Si vous vous lancez à la recherche des Sorcières, rendez-vous au [57](#).

## 156

La porte cède enfin sous vos coups répétés et vous pénétrez dans une chambre drapée de tentures de soie rouge et noire au centre de laquelle repose un cercueil d'ébène. Vous venez de découvrir un des sanctuaires du comte ! Malheureusement, une concubine du Vampire veille sur les lieux. Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de FOI du moment, rendez-vous au [229](#). Si le résultat est supérieur ou égal à votre total de FOI, rendez-vous au [251](#).

## 157

La troupe arrive bientôt et vous trouve tranquillement assis. Vos explications sont pour le moins incroyables, mais la milice doit se rendre à l'évidence devant les preuves matérielles de vos dires. Dans l'incapacité de vous arrêter, on vous somme de quitter immédiatement la ville. Allez-vous poursuivre votre périple au nord-est (rendez-vous au [198](#)), ou prendre une autre direction (rendez-vous au [304](#)) ?

## 158

La silhouette se retourne en sentant votre présence et vous esquissez un mouvement de recul. C'est un Squelette grimaçant et deux lueurs rouges brûlent dans ses orbites creuses. LeSouffleur de Verre est la créature préférée du comte Heydrich. C'est aussi le plus puissant de ses Squelettes Étrangleurs ! Vous êtes mal parti.

**SOUFFLEURDE VERRE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 10**



Durant les trois premiers Assauts, le Squelette s'empare d'un bocal scellé qui se trouve sur la table et il s'en sert comme projectile. Si sa **Force d'Attaque** est supérieure à la vôtre, le Squelette vous atteint et vous perdez 4 points d'ENDURANCE, éclaboussé par un puissant acide. Si votre **Force d'Attaque** est supérieure, vous esquiverez le tir. Au quatrième Assaut, le Squelette fond sur vous et vous empoigne à la gorge. Étouffé, vous perdez automatiquement 1 point d'ENDURANCE à chaque Assaut jusqu'à ce qu'il meure. Poursuivez ce combat de la manière habituelle. Si votre **Force d'Attaque** est supérieure, vous parvenez à le blesser, si elle est inférieure, le Squelette pare le coup sans cesser de vous étrangler. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [296](#).

## 159

Vous alliez vous endormir quand un craquement sinistre dans le couloir vous réveille en sursaut. D'instinct, vous enfilez votre cuirasse et vous empoignez votre épée. Bien vous en a pris car, dans la seconde qui suit, la porte de votre chambre s'ouvre avec fracas et deux brutes font irruption dans la pièce, armées de gourdins. Vous prenez position dans un angle afin de les combattre l'un après l'autre.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier RUFFIAN	7	7
Second RUFFIAN	7	7

Lorsque vous aurez tué le premier, si vous réduisez à 3 l'ENDURANCE du second sans le tuer, rendez-vous au [240](#). Si vous éliminez les deux, rendez-vous au [333](#).

## 160

Malgré toutes vos protestations, la milice vous arrête pour le meurtre du vieil Henrik. Vous êtes en possession de son or et toute l'auberge vous a vu lui parler la veille au soir. Il est bien évident que vous projetiez de le dépouiller et de vous enfuir à l'aube. D'ici quelques jours vous serez conduit en ville pour y être jugé. Votre aventure connaît une fin prématurée.

## 161

Le temps presse : le comte n'est plus loin ! Pour fracasser cette porte, vous devez **tester votre Habileté** en ajoutant 2 au résultat du lancer de dés. Si vous êtes Habile, rendez-vous au [237](#). Si vous êtes Malhabile, vous perdez 1 point de Sang. **Testez votre Habileté** autant de fois que nécessaire en appliquant chaque fois la pénalité en cas d'échec.

## 162

S'il faut en croire la carte dessinée par Henrik, il reste une longue route à parcourir avant d'atteindre le domaine du Vampire. Après avoir marché tout le jour, vous devez prendre 1 Repas, sous peine de perdre 2 points d'ENDURANCE. Vous décidez de continuer encore une heure ou deux avant la tombée de la nuit. Le chemin se couvre peu à peu de brume. Étrange, la forêt environnante ne semble pas affectée par cette nappe de brouillard. Tout cela ne vous plaît guère. Si vous décidez d'aller :

Dans la brume	Rendez-vous au <a href="#">223</a>
A droite à travers bois	Rendez-vous au <a href="#">272</a>
A gauche à travers bois	Rendez-vous au <a href="#">308</a>

## 163

Vous allez détruire le sanctuaire préféré du comte. Vous gagnez 10 points de Sang, mais vous devez **tester votre Habileté**. Si vous êtes Habile, la mise à sac de l'appareillage se déroule sans problèmes. Si vous êtes Malhabile, en revanche, les essences vampiriques contenues dans les tuyaux vous éblouissent. Le contact avec ces substances a pour effet de vous affaiblir. Si, par la suite, un Vampire tente de vous hypnotiser, vous devrez ajouter 2 au résultat du lancer de dés qui sera demandé (notez cette consigne sur votre **Feuille d'Aventure**). Vous retournez dans le couloir. Allez-vous ouvrir la porte de gauche (rendez-vous au [393](#)), ou celle qui est ornée d'un blason (rendez-vous au [11](#)) ?

## 164

L'embranchement de gauche s'interrompt devant une porte noire renforcée de barres d'argent mais, avant d'y accéder, vous devez passer devant un alignement de niches qui renferment des créatures ressemblant vaguement à des Goules. L'identification est difficile car elles sont enveloppées dans des cocons opaques, telles des chrysalides attendant l'instant de la métamorphose. Si vous avez trouvé une lanterne aux carreaux ornés de motifs semblables à ces cocons, vous pouvez l'allumer maintenant afin de maintenir les Goules à distance. Cette lanterne diffuse une lumière d'une certaine couleur. Convertissez cette couleur en un nombre, en employant le code suivant: A = 1, B = 2, C = 3... Z = 26 puis retranchez 39 au nombre obtenu et rendez-vous au paragraphe correspondant. Sans cette lanterne, vous devez affronter les Goules, rendez-vous au [20](#). Si vous préférez rebrousser chemin et explorer le couloir principal, rendez-vous au [202](#).

## 165

La Chauve-Souris disparaît dans les ténèbres, sous l'arche de droite. Allez-vous la suivre (rendez-vous au [217](#)), ou passer sous l'arche de gauche (rendez-vous au [284](#)) ? Si vous voulez accomplir une autre action, rendez-vous au [192](#).

## 166

Vous actionnez le heurtoir de la porte d'entrée et un homme aux cheveux grisonnants vient vous ouvrir. Il est vêtu d'une longue robe de bure. Sans même s'enquérir des raisons de votre présence, il vous conduit dans son bureau. Vous ne remarquez rien d'inhabituel : le mobilier classique est de bonne facture et confortable. L'homme sert deux verres de vin mais, par prudence, vous échangez les coupes lorsqu'il se détourne pour reposer la carafe ! Il ne prend pas la peine de se présenter et demande à écouter vos doléances. Si vous souffrez du Mal Rouge, rendez-vous au [98](#). Si vous désirez connaître la nature de ses talents de magicien, rendez-vous au [268](#).

## 167

Vous constatez rapidement que les éclats proviennent de fragments de pelles et de pioches inutilisables. Ce n'était guère prudent d'avancer sous ce conduit d'aération et le pan de maçonnerie qui s'effondre vous le fait vite comprendre ! **Testez votre Habileté.** Si vous êtes Habile, vous vous protégez sous votre bouclier et vous êtes touché seulement par des éclats. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE mais vous gagnez 1 point de CHANCE. Si vous êtes Malhabile, vous ne pouvez éviter l'avalanche qui s'abat sur vous et vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [275](#).

## 168

Vous partez à la recherche d'une corde pour attacher la Sorcière, mais sans la quitter des yeux un seul instant. Bien vous en prend, car elle glisse une main sous ses hardes et sort une fiole. D'un bond, vous l'empoignez par le bras pour lui arracher l'objet. Vous récupérez 1 point de **CHANCE**, et vous êtes l'heureux possesseur d'une potion d'**ENDURANCE**. Vous pouvez la boire à tout moment, sauf pendant un combat et reprendre ainsi un nombre de points d'**ENDURANCE** équivalent à la moitié de votre **total de départ** (arrondir au chiffre supérieur). Vous ligotez solidement la Sorcière et vous la bâillonnez. En la fouillant, vous trouvez un trousseau de clefs. Sans doute ouvre-t-il la porte que vous avez dépassée dans le tunnel. Si vous allez vous en assurer, rendez-vous au [239](#). Si vous préférez traverser la barrière magique sous l'arche, rendez-vous au [264](#). Si vous remontez à la surface, rendez-vous au [145](#). Si ce n'est déjà fait, vous pouvez aussi explorer le tunnel principal, rendez-vous au [206](#).

## 169

Vous devez trouver les Cryptes des Goules. Si vous savez où elles se situent, vous savez aussi combien de Chevaliers de l'Aubépine y sont enterrés. Multipliez ce nombre par 4 et retranchez 1 avant de vous rendre au paragraphe correspondant. Si vous ne savez pas où se trouvent les Cryptes des Goules, rendez-vous au [387](#).

## 170

Le Squelette est réduit à l'état d'osselets mais vous n'êtes pas au bout de vos peines. Les gemmes rouges serties dans ses orbites s'élèvent en tournoyant dans les airs. Vous avez le temps d'accomplir une action. Vous ne pouvez pas prendre 1 Repas, mais vous pouvez boire une liqueur revigorante ou une potion d'**ENDURANCE**. Les gemmes fondent sur vous et tentent de pénétrer vos chairs ! **Testez votre Habileté** à deux reprises. Si vous êtes Habile, vous parez l'attaque d'un coup d'épée. Pour chaque échec, une gemme incandescente s'enfonce dans votre

corps et vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant après cette ultime agression, vous pouvez emporter l'étrange lanterne (rendez-vous au [286](#)), ou quitter le hangar pour visiter le manoir (rendez-vous au [46](#)).

### 171

Il faut la Clef du Squelette pour ouvrir la porte de ce mausolée. Si vous la possédez, multipliez par 7 le nombre d'entailles marquées sur sa longueur et rendez-vous au paragraphe correspondant. Sans cette clef, si vous visitez le mausolée du :

Premier Chevalier	Rendez-vous au <a href="#">113</a>
Troisième Chevalier	Rendez-vous au <a href="#">224</a>
Quatrième Chevalier	Rendez-vous au <a href="#">292</a>
Cinquième Chevalier	Rendez-vous au <a href="#">314</a>

### 172

L'odieuse créature gît à vos pieds. Vous attendez quelques instants avant de reprendre l'exploration de ce couloir. Dans une des cellules, vous découvrez un jeune novice qui a échappé par miracle au massacre. Recroquevillé contre le mur de sa chambre, il est en état de choc. Incapable de parler, il ne peut que vous désigner le nord. Sans doute veut-il signifier que le monstre venait de cette direction. Vous retournez dans le couloir. Deux portes se découpent sur le mur nord. Allez-vous ouvrir celle qui se trouve à gauche (rendez-vous au [236](#)), ou celle de droite (rendez-vous au [225](#)) ?

### 173

Une pagaille épouvantable règne dans la chambre du docteur Verruckte. Des plateaux de victuailles sont éparpillés autour du lit défait et le sol est jonché de linge sale. Fourrageant dans ce capharnaüm, vous découvrez du pain et du fromage pour 2

Repas, 3 pièces d'or, deux flasques en bronze et une fiole en argent. Le récipient d'argent est marqué Flamme Noire et porte le numéro **130** (notez tout cela). La première flasque de bronze est marquée Élixir d'Habilitété du docteur Verruckte, et la seconde tout simplement Essence. Les flasques ne sont pas scellées et vous pouvez boire celle de votre choix. Si vous buvez l'Élixir d'Habilitété, rendez-vous au [241](#). Si vous buvez l'autre flasque, rendez-vous au [395](#). Si vous préférez ne rien boire et quitter le laboratoire, rendez-vous au [7](#).

## 174

La porte de votre chambre s'ouvre avec fracas et deux brutes armées de gourdins font irruption dans la pièce. D'instinct, vous empoignez votre épée, mais une des brutes vous assène un coup violent dans les côtes. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Puisque vous combattez sans armure, réduisez votre **Force d'Attaque** de 1 point pour la durée de l'affrontement. Vous devez les combattre tous les deux en même temps. A chaque Assaut, calculez la **Force d'Attaque** de chaque combattant, vous y compris, et choisissez l'adversaire que vous allez affronter. Combattez-le de la manière habituelle mais, si le deuxième a une **Force d'Attaque** supérieure à la vôtre, il vous inflige une blessure. Si votre **Force d'Attaque** est supérieure à celle des deux adversaires, vous ne blessez que celui que vous avez choisi : considérez que l'autre a paré votre attaque. Si vous parvenez à tuer l'un de vos deux ennemis, le combat se poursuit selon les règles habituelles.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier RUFFIAN	7	7
Second RUFFIAN	7	7

Lorsque vous aurez tué le premier, si vous réduisez à 3l'ENDURANCE du second sans le tuer, rendez-vous au [240](#). Si vous éliminez les deux, rendez-vous au [333](#).

## 175

Vous êtes dans un petit corridor qui fait un coude vers le sud. Il y a une porte sur le mur nord, juste avant le tournant. Si vous ouvrez cette porte, rendez-vous au [274](#). Si vous allez voir à l'angle du couloir, rendez-vous au [7](#). Si vous retournez dans le hall d'entrée, rendez-vous au [271](#).

## 176

Vous buvez la potion et votre sang se met à bouillir ! Vous avez l'impression d'avoir avalé des braises ! Tétanisé, vous cherchez votre souffle et vous exhalez un long ruban de flammes qui traverse la caverne ! Le comte est pris de court. Sous le coup de la surprise, vous n'avez pas pu bien diriger votre attaque, mais il perd quand même 4 points d'ENDURANCE. Notez les points perdus par le Vampire sur votre **Feuille d'Aventure**. Pendant qu'il lutte pour éteindre les flammes qui embrasent sa cape, vous franchissez la passerelle en brandissant votre épée. Rendez-vous au [138](#).

## 177

Le Basilik vous domine de plusieurs têtes, ses griffes solidement plantées dans le sol. Si vous avez un Miroir d'Argent, vous pouvez combattre le Basilik en regardant uniquement son reflet. Comme ce n'est guère pratique, votre **Force d'Attaque** est amputée de 2 points mais, dans ce cas, lancez un dé à chaque Assaut : si vous obtenez 1 ou 6, le Basilik se voit dans le miroir et se change aussitôt en statue de pierre ! Sans Miroir d'Argent, vous frappez au jugé, les yeux clos, pour éviter le regard pétrifiant du monstre : votre **Force d'Attaque** est, là encore, amputée de 2 points. Votre seule chance dans le cas présent est que ce Basilik n'aie pas le souffle empoisonné, comme la plupart de ses semblables.

**BASILIK HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 10**



Si vous êtes vainqueur, prenez 1 point de **CHANCE** pour avoir défait un monstre aussi redoutable. Vous coupez la tête du monstre et vous remontez à la surface. Rendez-vous au [133](#).

### 178

Le jet d'acide détruit la moitié des Squelettes et le reste s'élance aussitôt à l'attaque. Rendez-vous au [104](#) mais ôtez 5 points d'**ENDURANCE** aux Squelettes que vous allez combattre.

### 179

Le cadavre est brusquement saisi de spasmes convulsifs et, en un éclair, il exhale un nuage de gaz nauséabond qui envahit la pièce. Lancez 4 dés et ajoutez 2 au total. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'**ENDURANCE** du moment, vous retenez votre respiration et vous quittez les lieux sans tarder. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total d'**ENDURANCE** du moment, vous respirez ce gaz toxique et vous contractez la Gale Pulmonaire. Notez cette affection sur votre ***Feuille d'Aventure***. Cette maladie va vous affecter chaque fois que vous pénétrerez dans des zones humides ou brumeuses. Il va falloir trouver un remède aussi vite que possible ! A présent, si vous voulez visiter des lieux non encore explorés, et si vous choisissez :

La porte au fond du couloir	Rendez-vous au <a href="#">208</a>
La partie est de la ferme	Rendez-vous au <a href="#">193</a>
De reprendre la route	Rendez-vous au <a href="#">300</a>

### 180

La pierre est lisse et froide. Que comptez-vous faire? Si vous l'enduisez d'Huile de Désenchantement, rendez-vous au numéro de paragraphe inscrit sur son flacon. Si vous voulez briser la gemme en forme de cœur sur le monolithe, divisez par 2 le nombre de ses facettes et rendez-vous au paragraphe

correspondant. Sinon, vous pouvez tenter de frapper la pierre avec une Épée Magique, si vous en avez une. Dans ce cas, rendez-vous au [342](#). Si vous ne possédez aucun des objets cités plus haut, vous ne pouvez rien contre ce monolithe. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez explorer l'embranchement à gauche (rendez-vous au [363](#)), ou remonter à la surface (rendez-vous au [145](#)).

## 181

Vous pénétrez dans un bureau où s'entassent nombre de dossiers et de plans. Après un examen rapide, vous mettez la main sur le registre de la bibliothèque. Les derniers mouvements en date révèlent qu'Andrell, tout comme Sewarth, a emprunté des ouvrages concernant la Mortvanie et d'autres sur les Morts Vivants. Étrange... Vous trouvez aussi 2 pièces d'or oubliées dans un tiroir. Reprenez 1 point de **CHANCE**. Vu l'emplacement de ce bureau, vous en concluez que la bibliothèque doit se trouver à proximité. Sans doute, la porte nord. Si vous désirez la visiter, rendez-vous au [375](#). Si vous préférez poursuivre l'exploration de l'aile Est, rendez-vous au [265](#). Si vous voulez partir dans l'aile Ouest du monastère, rendez-vous au [197](#).

## 182

Vous vous arrêtez à l'endroit où le couloir est fait un coude vers le sud. Il y a une porte sur la gauche et une autre à l'extrémité du couloir. Si ce n'est déjà fait, et si vous choisissez :

La porte à gauche	Rendez-vous au <a href="#">368</a>
La porte du fond	Rendez-vous au <a href="#">131</a>
D'autres portes de l'aile Est	Rendez-vous au <a href="#">399</a>
L'aile Ouest	Rendez-vous au <a href="#">144</a>

## 183

Les multiples morsures du monstre vous ont infecté. Vous souffrez de Lycanthropie et vous ne tarderez pas à devenir Loup-Garou à votre tour ! Vous vous rappelez vaguement que la belladone est un remède à ce mal. Si vous partez à travers bois à la recherche de cette plante, rendez-vous au [295](#). Si vous regagnez le chemin dans l'espoir de trouver de l'aide au prochain village, rendez-vous au [148](#). Toutefois, avant de partir, vous remarquez que le Loup-Garou porte une Amulette d'or autour du cou. En inspectant le médaillon, vous voyez qu'il est orné de 30 Pierres de Sang (notez le tout sur votre *Feuille d'Aventure*).

## 184

La porte s'ouvre finalement sur une remise où des dizaines de jarres en verre sont entreposées. Chaque jarre est pourvue d'un long col courbé et repose sur un trépied métallique. Toutes sont soigneusement scellées à la cire rouge. Votre regard parcourt cet étrange alignement. Les jarres sont vides pour la plupart, mais quelques-unes renferment une sorte de poussière grise. Pour cinq d'entre elles, la poussière dégage une brume bleuâtre où crépitent de petites étincelles. L'ambiance maléfique qui règne dans ce lieu est presque palpable et vous ne pouvez réprimer un frisson d'angoisse. Si vous quittez cette salle, rendez-vous au [7](#). Si vous brisez une des jarres, rendez-vous au [247](#).

## 185

Les hauts murs qui cernent les bâtiments sont surmontés de pieux acérés. **Testez votre Habileté.** Si vous ne possédez pas de grappin, ajoutez **2** au résultat de votre lancer. Si vous êtes Habile, vous atteignez le sommet de la muraille et vous glissez de l'autre côté, rendez-vous au [299](#). Si vous êtes Malhabile, vous tombez à mi-parcours et vous perdez **2** points d'ENDURANCE. **Testez votre Habileté** autant de fois que nécessaire, avec les risques que cela comporte. Si vous préférez tenter une autre approche, vous pouvez toujours forcer l'entrée (rendez-vous au

[147](#)), ou contourner l'édifice à la recherche d'un passage (rendez-vous au [213](#)).

## 186

Il y a peu de mobilier dans ce bureau mais vous découvrez malgré tout un coffre de bois dissimulé sous le lit d'Endrell. Si vous forcez la serrure avec votre couteau, rendez-vous au [290](#). Sinon, vous devez quitter cette pièce. Si vous choisissez de :

Retourner dormir Rendez-vous au [326](#)

Chercher Marcus, si vous ne lui avez pas encore parlé Rendez-vous au [356](#)

Visiter le monastère Rendez-vous au [232](#)

## 187

Les marches débouchent sur un corridor orienté à l'ouest. Bientôt, il fait un coude vers le nord. Hélas, à peine avez-vous tourné l'angle qu'une vive douleur vous enflamme le dos ! Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Deux Goules viennent de surgir d'une porte secrète pour vous frapper. Vous devez les affronter toutes deux ensemble. A chaque Assaut, calculez la **Force d'Attaque** de chaque combattant, vous y compris, et choisissez l'adversaire que vous allez affronter. Combattez-le de la manière habituelle mais, si le deuxième a une **Force d'Attaque** supérieure à la vôtre, il vous inflige une blessure. Si votre **Force d'Attaque** est supérieure à celle des deux adversaires, vous ne blessez que celui que vous avez choisi : considérez que l'autre a paré votre attaque. Si vous parvenez à tuer l'une de vos deux ennemies, le combat se poursuit selon les règles habituelles.

## HABILETÉ ENDURANCE

Première GOULE	8	7
Seconde GOULE	8	7

Si les Goules parviennent à vous infliger quatre blessures, rendez-vous aussitôt au [84](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [215](#).

### 188

Vous trouvez un pieu et un maillet sur les étagères de la remise (prenez-les si vous le désirez). En fouillant dans le capharnaüm, vous découvrez un rouleau de corde ainsi qu'une terrine de pâté d'aspect douteux. Si vous êtes affamé à ce point, ôtez d'abord la couche de moisi qui la recouvre avant de la manger. Cette pitance compte pour 1 Repas mais, si vous l'ingurgitez, lancez 4 dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE du moment, vous pouvez reprendre 4 points d'ENDURANCE plus 1 point de CHANCE pour avoir échappé à l'intoxication alimentaire ! Si le résultat obtenu est supérieur, en revanche, votre estomac manifeste son indignation et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Ceci fait, vous allez ouvrir la porte arrière du manoir. Rendez-vous au [207](#).

### 189

Vous confiez votre monture au Palefrenier avant de pénétrer dans l'auberge. Vous demandez au tenancier si un homme vêtu d'une longue cape noire a pris une chambre dans son établissement. L'homme vous jette un regard en coin tout en poursuivant son ouvrage.

- Non, non, dit-il d'une voix atone. Personne n'est venu ce matin.

Vous insistez sans obtenir d'autre réponse. **Testez votre Détection**. Si vous réussissez, rendez-vous au [230](#). Sinon, si vous choisissez de :

Prendre une chambre	Rendez-vous au <a href="#">289</a>
Chercher un autre endroit pour dormir	Rendez-vous au <a href="#">323</a>
Surveiller les bâtiments	Rendez-vous au <a href="#">394</a>

## 190

Ce Golem de Chair est un adversaire doté d'une force herculéenne ! S'il obtient une **Force d'Attaque** de 20, il parvient à vous frapper, même si vous avez une **Force d'Attaque** supérieure (considérez alors que chacun reçoit un coup). S'il obtient une **Force d'Attaque** de 22, la violence de l'impact vous fait perdre 4 points d'ENDURANCE.

GOLEM DE CHAIR HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 14

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [262](#).

## 191

En pénétrant dans la chambre de Harquar, vous repérez aussitôt l'érudit gisant les bras en croix sur sa couche. La créature tentaculaire est allée se plaquer sur son visage et le malheureux est sur le point de suffoquer ! Initialement, Harquar possédait 9 points d'ENDURANCE. Ôtez 1 point pour chaque tentative d'escalade qui a échoué. Vous devez détruire ce monstre avant qu'il ne tue Harquar.

POULPE VAMPIRE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Calculez vos Forces d'Attaque respectives de la manière habituelle. Si le monstre remporte un Assaut, vous ne subissez aucun dommage. Mais Harquar perd 1 point d'ENDURANCE à chaque Assaut, que vous l'ayez remporté ou pas. Si vous parvenez à tuer le monstre avant la mort de Harquar (ENDURANCE = 0), rendez-vous au [254](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [392](#).

## 192

Vous pouvez accomplir les actions de votre choix avant de vous lancer à la poursuite du comte. Prendre 1 Repas compte comme deux actions mais boire une potion ou employer un objet magique compte pour une seule action. Notez le nombre d'actions que vous accomplissez. A présent, allez-vous passer sous l'arche de droite (rendez-vous au [217](#)), ou sous celle de gauche (rendez-vous au [284](#)) ?

## 193

Vous débouchez dans une petite chambre qui donne accès aux cuisines. Vous y trouvez des vivres pour 4 Repas (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). A présent, **tentez votre Chance**. Si vous êtes Chanceux (ne trichez pas!), vous découvrez une bourse contenant 5 pièces d'or dissimulée derrière la table de nuit de la chambre. Si vous êtes Malchanceux, vous ne trouvez rien. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez à présent visiter la partie ouest de la maison (rendez-vous au [238](#)), ou quitter la ferme (rendez-vous au [300](#)).

## 194

Hélas, votre tentative ne passe pas inaperçue. Un garde du corps apparaît, attiré par le bruit. A son teint verdâtre et à l'odeur infecte qu'il dégage (sans compter le tibia humain qu'il mâchouille), vous reconnaissez aussitôt une Goule ! Mais, à en juger par sa taille, il ne s'agit pas d'une Goule ordinaire !

**SUPER-GOULE HABILITÉ : 8 ENDURANCE: 11**

Si la Goule vous blesse à trois reprises, rendez-vous aussitôt au [84](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [235](#).

## 195

La plus jeune des Sorcières vous murmure à l'oreille en prenant des airs de conspirateur : - Shevala est persuadée que je suis

responsable du malheur de notre sœur. C'est faux mais cette vieille folle va chercher à me tuer. Aide-moi à la détruire et tu pourras t'emparer du trésor qu'elle garde dans son antre. Si vous acceptez cette proposition, rendez-vous au [291](#). Si vous refusez, allez-vous prêter main-forte à Shevala (rendez-vous au [4](#)), ou tenter une autre stratégie (rendez-vous au [72](#)) ?

## 196

Les semelles crantées de vos bottes d'escalade trouveront peu de prise sur cette roche usée par les eaux. Vous accrochez votre corde à une pierre au bord du gouffre et vous entamez prudemment la descente. Aveuglé par les trombes d'eau qui déferlent sur vous, vous progressez au jugé jusqu'à ce que vos pieds touchent la surface solide d'un parapet. Rendez-vous au [317](#).

## 197

A l'ouest de votre chambre, vous trouvez les portes du réfectoire sur la droite et l'entrée principale sur la gauche. Le couloir se prolonge et vous remarquez une nouvelle porte sur la gauche. Elle n'est pas fermée à clef et s'ouvre sur une chambre vide. Plus loin encore, trois portes, deux au nord et une au sud. Allez-vous ouvrir la première porte au nord (rendez-vous au [225](#)), la deuxième au nord (rendez-vous au [236](#)), ou la porte au sud (rendez-vous au [381](#)) ?

## 198

Plusieurs jours de marche vous attendent. Vous serez sans doute invité en cours de route par quelques paysans amicaux, mais cette hospitalité ne suffira pas à calmer votre faim. Vous devez prendre 4 Repas au cours de ce voyage. Vous pouvez acheter de la nourriture dans les fermes que vous croisez sur la route (1 pièce d'or permet d'avoir 2 Repas). Modifiez en conséquence votre **Feuille d'Aventure**. Finalement, vous arrivez aux abords du village de Fendring. Le Manoir de Mortus n'est plus qu'à une heure de marche, mais la nuit va bientôt tomber. Si vous faites



halte à l'auberge du village, il vous en coûtera 1 pièce d'or. Si vous êtes disposé à payer, rendez-vous au [67](#). Si vous pressez le pas jusqu'au manoir, rendez-vous au [49](#).

## 199

Vous chargez en hurlant. Il faut compter deux Assauts pour rejoindre le vieux chimiste sur son perchoir. Mais, malgré sa frêle apparence et sa vue basse, il ne manque pas de ressources ! Deux bouches à feu, disposées de part et d'autre de l'estrade, expulsent une myriade de clous de bronze ! Lancez 2 dés. Le résultat correspond au nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez en essayant ce tir nourri ! Vous commencez à regretter votre geste. Si vous battez en retraite, une nouvelle explosion retentit dans votre dos (lancez un dé pour connaître les points d'ENDURANCE que vous perdez cette fois). Si vous survivez, vous pouvez quitter la pièce (rendez-vous au [7](#)), ou repartir à la charge (rendez-vous au [278](#)).

## 200

Le comte pousse un sifflement d'effroi et s'élançe vers la sortie, vous bousculant au passage. Surpris par la rapidité de sa fuite, vous le perdez de vue pendant un instant. Une masse tourbillonnante se dirige vers l'arche de lumière bleue. Aussitôt, vous vous élancez à sa poursuite. Au moment où il plonge à l'intérieur, le voile étincelant se ride comme la surface d'un lac au contact d'une pierre et des cercles d'étincelles se déploient rapidement ! Vous avez une seconde pour prendre une décision. Si vous plongez à sa suite, rendez-vous au [359](#). Si vous hésitez, il est trop tard. Vous pouvez retourner ouvrir la seconde porte au sud de la caverne, si ce n'est déjà fait (rendez-vous au [97](#)), ou quitter la crypte et retourner dans le hall d'entrée du manoir (rendez-vous au [271](#)).

## 201

Vous abattez votre épée avec violence sur la vieille Sorcière pour lui apprendre la politesse. Si vous n'avez pas d'Épée Magique,

vous ne pouvez pas la blesser et, dans ce cas, la Sorcière vous réduit en cendres.

**SHEVALA HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 11**

Lors des deux premiers Assauts, Shevala use de sortilèges : elle lance des Boules de Foudre. Si sa **Force d'Attaque** est supérieure à la vôtre, vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si votre **Force d'Attaque** est la plus élevée, vous brisez sa concentration en la frappant et le sortilège est annulé. Au troisième Assaut, elle se bat avec une dague empoisonnée. Si elle parvient à vous toucher, lancez un dé : si vous obtenez un résultat supérieur ou égal à 4, le poison de la lame provoque une perte de 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 points habituels. Si vous remportez ce combat, vous trouvez 4 pièces d'or en fouillant le cadavre de la Sorcière. Voilà une bonne chose de faite. A présent, allez traiter avec Carollar et rendez-vous au [277](#).

## 202

Une porte de bois se détache de la paroi devant vous, à l'angle du couloir qui tourne vers la droite. En avançant, vous repérez deux autres portes : la première sur la gauche, la seconde fermant le passage. Cette dernière est frappée d'un blason qui représente une aubépine brisée pleurant des gouttes de sang sur un sol noir. Si vous choisissez d'ouvrir la porte :

En face	Rendez-vous au <a href="#">28</a>
A gauche	Rendez-vous au <a href="#">393</a>
Avec un blason	Rendez-vous au <a href="#">11</a>

## 203

Vous quittez les rives du lac par la route de l'est. C'est un long trajet : vous devez prendre 2 Repas et vous perdez 2 points de Sang. Si vous avez contracté le Mal Rouge, vous perdez 1 point d'ENDURANCE et ce de manière définitive (réduisez aussi votre

**total de départ).** Vous arrivez bientôt en vue d'un relais mais, lorsque vous interrogez ses occupants, ils prétendent ne pas avoir aperçu de carrosse noir. Ils parlent avec lenteur et ont un regard vitreux. Bien qu'ils affirment avec véhémence qu'aucun véhicule n'a emprunté la route de l'est, vous êtes sûr d'être sur la bonne piste ! Rendez-vous au [279](#).

## 204

Le Feu-Follet est un adversaire sournois qui vous enveloppe de flammèches brûlantes.

**FEU-FOLLET HABILITÉ: 11 ENDURANCE: 4**

Si vous êtes vainqueur, vous atteignez bientôt le fond de la caverne où grondent les eaux bouillonnantes d'une rivière souterraine. La cascade rebondit sur une série de parapets avant de disparaître dans une faille profonde. De toute évidence, c'est le seul accès possible au royaume maléfique situé sous les mines. Les roches détrempées sont glissantes et la descente est périlleuse. Si vous avez des bottes d'escalade et une corde, rendez-vous au [196](#). Si vous possédez la potion Mystérieuse, elle vous sera peut-être utile dans le cas présent. Si vous voulez la boire maintenant (ce n'est pas une obligation), multipliez par 7 le nombre d'encoches qu'il y a sur le flacon et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous sautez dans le vide en vous en remettant au destin, rendez-vous au [263](#).

## 205

- Je préfère les remettre en mains propres au père Sewarth, dites-vous. Ces papiers doivent être importants puisqu'on a déjà tué pour tenter de s'en emparer.

Endrell lève un sourcil mais il se rend à vos arguments.

- Fort bien, grommelle-t-il. Vous pouvez attendre ici le retour du père Sewarth.

Il appelle un moine qui vous conduit jusqu'à une cellule austère uniquement meublée d'un lit de crin avec deux couvertures rêches. On vous sert un bol de soupe claire accompagnée d'un morceau de pain noir et d'une cruche d'eau. Après ce maigre souper, vous vous apprêtez à dormir. Rendez-vous au [74](#).

## 206

Bien que la créature qui vit dans ces profondeurs soit une Sorcière, la grotte dans laquelle vous pénétrez ressemble davantage à l'ancre d'un Nécromancien. Le sol est jonché de cercueils de pierre contenant des petits êtres, semblables à des nains. Certains sont réduits à l'état de squelettes mais d'autres sont encore en phase de décomposition. Tout porte à croire qu'un être gigantesque y aurait jeté les cercueils au hasard, comme on entasse des billes de bois. Un énorme monolithe de couleur brune occupe le centre de la caverne. La pierre est parcourue de veines jaunes et la sensation de mal et de corruption qu'elle dégage irradie la pièce. Qu'allez-vous faire ? Si vous rebroussez chemin, vous pouvez partir dans l'embranchement à gauche si ce n'est déjà fait (rendez-vous au [363](#)), ou remonter à la surface (rendez-vous au [145](#)). Si vous entrez dans la caverne, allez-vous examiner les cercueils (rendez-vous au [42](#)), ou le monolithe (rendez-vous au [180](#)) ?

## 207

Vous pénétrez dans un long couloir. Vous êtes entré dans le manoir par le nord et vous repérez une porte à l'est, à l'ouest et au sud. La porte la plus au sud est la porte principale. Allez-vous ouvrir la porte est (rendez-vous au [349](#)), ou la porte ouest (rendez-vous au [144](#)) ?

## 208

Vous pénétrez dans une chambre richement décorée. Il est manifeste que le comte ne passe pas toutes ses nuits dans un cercueil ! Les somptueuses tentures de soie ornées de brocarts valent leur pesant d'or, mais elles sont trop lourdes pour être

emportées sous le bras. En revanche, les quelques plats de vermeil que vous trouvez sur une sellette, vous rapporteront 5 pièces d'or si vous les vendez par la suite (notez-les ainsi que leur valeur sur votre **Feuille d'Aventure**). Vous découvrez aussi une fiole d'Élixir Reconstituant. Vous pourrez le boire à tout moment, sauf pendant un combat, et récupérer ainsi 4 points d'**ENDURANCE**. Reprenez 1 point de **CHANCE**. Vous ne découvrez malheureusement aucun indice sur l'endroit où se cache le comte et il est clair que cette chambre n'a pas été occupée depuis longtemps. Si vous désirez à présent explorer de nouveaux lieux et si vous choisissez :

- |                                      |                                    |
|--------------------------------------|------------------------------------|
| La porte sur le murgauche du couloir | Rendez-vous au <a href="#">35</a>  |
| La partie est de la ferme            | Rendez-vous au <a href="#">193</a> |
| De quitter les lieux                 | Rendez-vous au <a href="#">300</a> |

## 209

Le comte plonge ses yeux injectés de sang dans les vôtres et votre raison vacille ! Son pouvoir hypnotique vous affecte et vous affaiblit. Pour la durée de ce combat votre **Force d'Attaque** est amputée de 1 point. Notez cette consigne et rendez-vous au [258](#).

## 210

Vous pénétrez dans une pièce réservée aux domestiques. Il règne une puanteur infecte qui émane, hélas, d'un colosse en armure de cuir, occupé à aiguiser une épée extrêmement pointue. Igor déteste qu'on le dérange pendant ses heures de repos et il vous le fait vite comprendre.

**IGOR HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 14**

Si Igor remporte un Assaut avec une **Force d'Attaque** supérieure ou égale à 20, vous perdez 3 points d'**ENDURANCE** au lieu des 2 points habituels. (Igor est très fort !) Si vous remportez cet épuisant combat, rendez-vous au [78](#).

## 211

Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total de FOI du moment, rendez-vous au [312](#). Si le résultat obtenu est supérieur, rendez-vous au [156](#).

## 212

Dès son arrivée, la milice vous fouille et découvre les pièces d'or. Les lettres qui sont en votre possession ne l'intéressent pas, mais vous êtes accusé de vol et condamné à une semaine d'emprisonnement. Toutes les pièces d'or que vous aviez sont confisquées à titre d'amende (rayez-les de votre **Feuille d'Aventure**). Vous perdez 10 points de Sang. Si vous souffrez du Mal Rouge, vous trouvez la mort durant votre incarcération et votre aventure se termine ici. Si vous survivez, on vous expulse de la ville, sur la route du nord-est. Rendez-vous au [198](#).

## 213

Vous découvrez une large faille dans la muraille. Le passage est encombré de ronces et, de l'autre côté, vous apercevez la façade austère du manoir. Vous vous glissez dans la faille. Malheureusement, ce trou est un piège destiné aux petits malins dans votre genre ! A peine avez-vous sorti la tête de l'autre côté, qu'une lourde lame vous décapite proprement ! Les Vampires sont des êtres pleins de ressources. Dommage pour vous...

## 214

Mû par une témérité frisant l'inconscience, vous vous précipitez sur le marchepied du carrosse et vous enfoncez votre lame par la fenêtre ouverte. Votre coup porte mais, sans arme magique, vous ne pouvez rien. L'inconnu empoigne votre épée sans même se couper et la renvoie vers vous avec une force herculéenne. Vous recevez trois bons coups de pommeau en pleine figure avant de retomber en arrière. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Assommé, vous entrevoyez dans un semi-brouillard les contours d'un visage qui vous contemple d'un air sardonique avant de

disparaître au fond du carrosse. Vous perdez 1 point de **CHANCE** mais cet acte de bravoure vous permet de gagner 1 point de **FOI**. Modifiez en conséquence votre ***Feuille d'Aventure*** et rendez-vous au [371](#).

### 215

La pièce où les Goules se terraient est un petit réduit vide. Vous continuez le long du couloir jusqu'à ce qu'il vire à nouveau vers l'ouest. Depuis votre position, vous voyez que le corridor s'arrête devant une porte mais, dans un renforcement du mur nord, vous repérez les contours d'une nouvelle entrée. Si vous ouvrez la porte au nord, rendez-vous au [288](#). Si vous ouvrez celle qui est au fond du couloir, rendez-vous au [347](#).

### 216

Comment s'appelle ce marchand? Si vous le savez, convertissez son nom en un chiffre en employant le code suivant : A = 1, B = 2, C = 3..., Z = 26. Puis multipliez le résultat par 2 et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous ignorez son nom, retournez au [148](#) et faites un autre choix.

### 217

Hélas, le fourbe a généré une illusion pour détourner votre attention et se téléporter ailleurs. L'arche de droite au fond de la caverne est un piège dans lequel vous foncez tête baissée. Vous entrez dans les ténèbres qui vous réduisent aussitôt en un petit tas de cendres ! Échouer si près du but, c'est vraiment trop dommage...

### 218

Le dôme de verre est un observatoire astral et plusieurs télescopes sont pointés en direction des étoiles. Les vastes écrans de verre offrent une vue inégalée sur le ciel constellé. Absorbé un instant par la contemplation de ce fabuleux spectacle, vous remarquez à peine une forme sombre, semblable à une chauve-

souris, qui traverse le ciel et entame sa descente en direction de l'aile ouest du monastère. Elle sort bientôt de votre champ de vision. Si vous désirez partir dès maintenant pour l'aile Ouest, rendez-vous au [197](#). Si vous n'avez pas encore exploré la bibliothèque en contrebas, vous pouvez le faire, rendez-vous au [281](#). Si vous préférez visiter un autre secteur de l'aile Est, rendez-vous au [265](#).

## 219

Si vous souffrez de Vampirisme Latent ou de Lycanthropie, rendez-vous au [259](#). Si vous n'êtes pas affecté par ces maladies, rendez-vous au [198](#).

## 220

Vous vous glissez dans une petite caverne qui servait de chambre à la Sorcière. Un tapis de foin, grouillant de vermine, recouvre le sol et forme une répugnante litière. Fourrageant du bout du pied, vous découvrez des bijoux dissimulés pour une valeur totale de 15 pièces d'or. Vous trouvez aussi une cassette d'ébène, gravée de runes et rehaussée de filaments d'or. Vous l'ouvrez d'une main hésitante. Niché sur un coussin de soie rouge, un joyau en forme de cœur émet une lueur qui palpite en cadence, comme animée d'une vie propre. La gemme finement taillée compte 90 facettes (notez ce détail sur votre **Feuille d'Aventure**). Des vibrations malsaines émanent de l'objet mais, si vous tentez de le détruire, il résiste à toute forme d'agression. Il faudra trouver le moyen de le briser. Dans l'immédiat, vous avez la certitude que ce Cœur-Cristal est associé au Vampire que vous traquez. Vous gagnez 5 points de Sang ! Le temps est compté et vous devez quitter cet endroit au plus vite. Si vous n'avez pas encore visité le Manoir de Mortus, rendez-vous au [198](#). Si vous voulez rallier un autre endroit, vous devez connaître votre future destination. Si vous savez où se terre le Vampire, convertissez le nom de ce lieu en un nombre. Employez le code suivant : A = 1, B = 2, etc. (ne convertissez pas l'article défini qui précède le nom), puis retranchez 44 au nombre obtenu et rendez-vous au paragraphe



correspondant. Si vous avez visité le Manoir de Mortus et si, malgré cela, vous ne connaissez pas la cachette du Vampire, votre quête se solde par un échec et votre aventure est terminée.

## 221

Soudain, un bras squelettique contourne l'huis et une poigne d'acier se referme sur votre gorge ! Un Squelette encapuchonné apparaît et sa face grimaçante semble vous narguer. Suffoquant, vous luttez de toutes vos forces pour vous défaire de cette étreinte mortelle mais, à chacun de vos mouvements, la lueur écarlate qui illumine les orbites creuses de la créature semble gagner en puissance. A chaque Assaut, vous allez perdre automatiquement 2 points d'ENDURANCE. Poursuivez ce combat de la manière habituelle. Si votre **Force d'Attaque** est supérieure, vous parvenez à le blesser, si elle est inférieure, le Squelette pare le coup sans cesser de vous étrangler.

**SQUELETTE-ÉTRANGLEUR HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [170](#).

## 222

Les aboiements furieux du monstre résonnent encore à vos oreilles quand vous refermez violemment la porte. Vous vous y adossez, hors d'haleine. Le Molosse racle la porte pendant quelques instants et se calme. Vous percevez alors des bruits de pas dans le couloir au-dehors, puis un bruit sourd, comme une lourde masse que l'on traîne ! Un rire sardonique retentit et s'éloigne. Vous tentez d'ouvrir la porte. Impossible ! Vous êtes enfermé dans les Cryptes des Goules et vous n'avez pas trouvé l'arme magique, la seule capable de vaincre Heydrich. Sans elle, votre lutte est sans espoir et votre aventure s'achève entre ces murs. Si vous possédez une autre Épée Magique, il vous reste une petite chance de vaincre. De toute manière, vous ne pouvez plus reculer ! Rendez-vous au [71](#).

## 223

A mesure que vous progressez, la brume s'épaissit et se pare de reflets jaunâtres. L'atmosphère humide devient malsaine. Si vous souffrez de la Gale Pulmonaire, vous perdez 4 points d'ENDURANCE en traversant ces miasmes. Si votre total de FOI est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [39](#). S'il est inférieur à 7, rendez-vous au [148](#).

## 224

Exception faite de la pierre tombale, ce mausolée est vide. Vous devez quitter le sanctuaire. Le fantôme vous reconduit dans le couloir et vous vous dirigez vers la porte de droite. Rendez-vous au [393](#).

## 225

Vous débouchez dans les cuisines du monastère. Une trappe est ouverte dans le sol et une odeur fétide s'en échappe. Vous allumez votre lanterne pour descendre l'escalier de pierre qui mène vers un couloir obscur. Si vous avez tué le père Endrell, rendez-vous au [103](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [293](#).

## 226

Le tavernier vous réclame 1 pièce d'or pour une chambre et un repas chaud. Si vous ne pouvez pas déboursier cette somme, vous allez dormir dans l'étable. Dans ce cas, vous devez prendre 1 Repas et, si vous souffrez de la Gale Pulmonaire, le froid et le brouillard nocturne vous font perdre 2 points d'ENDURANCE. Le lendemain matin, vous demandez aux habitants du hameau où se trouve la Cime du Mal mais les visages se ferment aussitôt. Cet endroit est maudit. Il y a bien longtemps, deux Magiciens y livrèrent un duel à mort et les sortilèges déployés au cours de ce combat farouche ont transformé le site en un désert aride où le mal règne en maître. Personne n'ose s'en approcher et même les troupes qui gardent la frontière sud de la Grande-Muraille contre les pillers du Lendeland ne s'y risquent pas. Quoi qu'il en soit,

devant votre insistance, ils vous disent que la Cime du Mal se trouve à un jour de marche forcée vers le nord-nord-est. Avant de partir, vous pouvez acheter des provisions au hameau (1 pièce d'or pour 3 Repas). Puis rendez-vous au [151](#).

## 227

Si vous demandez :

Qu'il guérisse vos maladies	Rendez-vous au <a href="#">332</a>
Où se trouve le comte	Rendez-vous au <a href="#">38</a>
En quoi consistent ses recherches	Rendez-vous au <a href="#">24</a>

## 228

Vous ne souffrez plus du Mal Rouge. Votre **ENDURANCE** retrouve son **total de départ** (mais votre **ENDURANCE** du moment demeure inchangée). Reprenez 1 point de **CHANCE** et rendez-vous au [268](#).

## 229

La Vampire recule en poussant des sifflements haineux ! Manifestement, votre présence la terrorise. Si vous en profitez pour quitter la pièce et rebrousser chemin jusqu'au tunnel principal, rendez-vous au 202. Si vous choisissez de l'affronter - vous ne pourrez détruire le cercueil sans cela - vous pouvez la frapper et lui faire perdre 2 points d'**ENDURANCE**. Cette agression la met en rage et elle s'élançe au combat. Rendez-vous au [251](#), mais tenez compte de la blessure que vous lui avez infligée.

## 230

L'aubergiste ne parle pas normalement. Le Vampire a sans doute pris possession de son esprit. Ces créatures possèdent le pouvoir d'hypnose. Si vous décidez de :

Prendre une chambre	Rendez-vous au <a href="#">289</a>
Chercher un autre endroit pour dormir	Rendez-vous au <a href="#">323</a>
Surveiller les bâtiments	Rendez-vous au <a href="#">394</a>

## 231

Le comte connaît bien la Flamme Noire et il s'est entouré à l'avance d'une barrière de protection. La fournaise s'éteint avant même de l'atteindre ! Ses lèvres bleues s'ourlent en un rictus haineux révélant ses canines animales et il réplique par l'envoi d'une nuée de flammèches qui pénètrent douloureusement vos chairs. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE et la douleur vous cloue sur place. Rendez-vous au [273](#).

## 232

Vous regardez à droite et à gauche pour vous situer. De la chambre, des couloirs se prolongent vers l'est et vers l'ouest. Les appartements des pères supérieurs se trouvent dans l'aile Est avec d'autres pièces que vous ne connaissez pas encore. Vers l'ouest, les portes du réfectoire font face à celles de l'entrée principale. Plus loin encore, d'autres portes, mais vous ignorez où elles mènent. Si vous désirez explorer l'aile Est, rendez-vous au [265](#). Si vous préférez l'aile Ouest, rendez-vous au [197](#).

## 233

Hélas, le comte a fait venir son terrible Destrier-Démon de Mortvanie. A peine la porte des écuries franchie, un hennissement sépulcral résonne derrière vous. La créature démoniaque se matérialise et exhale un brouillard fétide qui

emplit tout l'espace. Si vous souffrez de la Gale Pulmonaire, vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Pour la durée de cet affrontement, réduisez votre **Force d'Attaque** de 2, puisque vous allez combattre avec une visibilité restreinte.

**DESTRIER-DÉMON HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 10**

Si vous êtes vainqueur, vous retournez dans le hangar. Si vous désirez :

Pénétrer dans le carrosse Rendez-vous au [364](#)

Ouvrir la petite porte Rendez-vous au [22](#)

Aller au manoir Rendez-vous au [46](#)

## 234

Carollar se trouve au fond d'une caverne séparée en deux par une large crevasse. Elle hurle de funestes incantations tout en dansant autour d'un chaudron bouillonnant. Dès qu'elle vous aperçoit, elle dessine un symbole dans les airs et le chaudron s'embrase ! Une fumée noire s'en échappe et des griffes monstrueuses naissent dans les tourbillons ! Si vous avez un arc et des flèches, vous pouvez viser la Sorcière (rendez-vous au [305](#)). Si vous possédez de l'acide, rendez-vous au [398](#). Sinon, vous bondissez pardessus la faille pour vous ruer à l'attaque (rendez-vous au [31](#)).

## 235

Vous pénétrez enfin dans une vaste pièce au riche décor. Tous les murs sont recouverts de tentures de velours noir mais, à l'est, un escalier de bois mène à l'étage. Vous remarquez en même temps un jeune homme ligoté et bâillonné en bas des marches. Il porte une robe de bure marquée d'un symbole bénéfique. Vous ayant aperçu, il se démène comme un diable sur sa chaise. Manifestement, il cherche à vous parler, mais la communication n'est pas facile avec un bâillon sur la bouche. Vous le regardez,

peu confiant, flairant le piège. De toute manière, vous ne pourrez accéder à l'escalier sans vous approcher de lui. Si vous voulez l'aider, rendez-vous au [256](#). Si vous quittez la pièce, allez-vous explorer d'autres pièces de l'aile Est (rendez-vous au [399](#)), ou bien partir pour l'aile Ouest (rendez-vous au [144](#)) ?

### **236**

Vous pénétrez dans une chapelle. La lueur vacillante des cierges éclaire un autel de pierre encombré de petites idoles. Toutes les divinités de Titan sont rassemblées ici. Si vous désirez prier pour obtenir de l'aide, rendez-vous au [252](#). Si vous retournez dans le couloir et, si ce n'est déjà fait, allez-vous ouvrir la porte qui se trouve au sud, face à vous, (rendez-vous au [381](#)), ou celle qui est au nord-est (rendez-vous au [225](#)) ?

### **237**

Vous rencontrez enfin votre ennemi juré ! Mais, pour l'atteindre, il va falloir franchir la crevasse qui coupe cette caverne. Un pont de pierre enjambe la faille, mais l'accès est gardé par une Goule gigantesque portant un masque de fer. La créature est dotée de gantelets métalliques crachant des jets d'acide et de poison. Le comte se dresse au fond de la caverne. Drapé dans sa longue cape noire, il serre un médaillon au creux de sa main droite. Des vagues d'énergie dansent autour de lui. Elles émanent d'une série de portraits accrochés à la paroi. Vous reconnaissez les visages des Grands Anciens qui occupent les cercueils de l'autre salle. Derrière le comte, deux arches s'ouvrent sur un espace d'une noirceur insondable. Le Vampire lève le bras d'un geste victorieux et ordonne à sa créature de se lancer à l'attaque. Curieusement, il semble peu disposé à s'engager au combat... Si vous attaquez la Goule-Sentinelle, rendez-vous au [330](#). Si vous tentez de franchir la faille d'un bond, rendez-vous au [280](#).

## 238

Vous pénétrez dans une chambre vide à l'odeur pestilentielle qui servait de refuge aux Zombies. Une porte au fond de la pièce débouche sur un couloir. Vous repérez une autre porte sur le mur gauche et une autre encore à l'extrémité du corridor. **Testez votre Détection**. Si vous réussissez, rendez-vous au [287](#). Si vous échouez, allez-vous ouvrir la porte de gauche (rendez-vous au [35](#)), ou celle du fond (rendez-vous au [208](#)) ?

## 239

La porte s'ouvre sur une petite caverne où la Sorcière gardait ses trésors. L'odieuse créature y accumulait les richesses prises sur les voyageurs égarés qu'elle tuait sur son territoire et vous trouvez de la vaisselle et des bijoux pour une valeur totale de 20 pièces d'or. Vous découvrez aussi deux excellents fromages parfaitement emballés qui équivalent à 3 Repas (notez le tout sur votre **Feuille d'Aventure**). Hélas, vous ne repérez aucun objet magique. La Sorcière les conservait peut-être derrière la barrière magique de son antre. Si vous y retournez pour traverser le voile lumineux sous l'arche, rendez-vous au [264](#). Si ce n'est déjà fait, vous pouvez aussi explorer le tunnel principal, rendez-vous au [206](#). Si vous remontez à la surface, rendez-vous au [145](#).

## 240

- Ne me tue pas, par pitié ! s'écrie le Ruffian en tombant à genoux.

Tremblant de tous ses membres, il s'accroche à vos jambes en pleurant comme un veau qu'on mène à l'abattoir. Si vous l'épargnez, rendez-vous au [282](#). Si vous le tuez, rendez-vous au [333](#).

## 241

Si, pour une raison quelconque, vous avez perdu des points d'**HABILETÉ** au cours de cette aventure, vous retrouvez à présent votre **total de départ**. Malheureusement, cet élixir provoque des effets secondaires. Composé en majorité d'essences de Spectres et d'Ectoplasmes, il va vous affaiblir lorsque vous serez confronté à un Mort Vivant. Lors d'une telle rencontre, votre **Force d'Attaque** sera diminuée de 1 point (notez cela sur votre **Feuille d'Aventure**). A présent, si ce n'est déjà fait, vous pouvez boire l'Essence (rendez-vous au [395](#)), ou quitter le laboratoire (rendez-vous au [7](#)).

## 242

Le Loup-Garou porte une Amulette d'or autour du cou et le médaillon est serti de 30 Pierres de Sang (notez-le sur votre **Feuille d'Aventure**). Le temps est venu de repartir à travers bois pour retrouver le chemin. Rendez-vous au [148](#).

## 243

Au début des trois Assauts du combat à venir, lancez 2 dés : si le résultat obtenu est inférieur à votre total de **FOI** du moment, le regard hypnotique du Vampire vous paralyse et votre aventure est terminée. Notez cette consigne et rendez-vous au [365](#).

## 244

Vous vous penchez avec prudence sur la brute pour vous assurer qu'il a bien rendu son dernier souffle; et vous le délestez de son arme. C'est une Épée Magique : elle vous permet d'ajouter 1 point à votre **Force d'Attaque** lorsque vous l'employez au combat. Reprenez 1 point de **CHANCE** par la même occasion. Igor possède aussi une bague en or, sertie de 7 petites Pierres de Lune, d'une valeur de 10 pièces d'or. Notez tout ceci sur votre **Feuille d'Aventure**, ainsi que le nombre de pierres de la bague. Vous procédez à une fouille rapide de la chambre et vous découvrez un tronc à offrandes sous le lit. Il renferme 6 pièces d'or et un livre.



Le recueil s'intitule : Codex de Sewarth et possède **155** pages (prenez note de tout ceci). Vous le lirez plus tard. Dans l'immédiat, vous devez vous occuper du Vampire qui repose tranquillement dans son cercueil. Il a le teint cireux et ses cheveux d'un noir de geai sont rassemblés en pointe sur son front. Les mains croisées sur la poitrine, il ne bouge ni ne respire mais ses yeux écarlates fixent le vide, un étrange sourire au coin des lèvres. Brandissant votre épée, vous l'enfoncez de toutes vos forces à l'endroit du cœur. Le corps du Vampire tressaille sous l'impact, mais la blessure se referme au moment où vous retirez votre lame. Le sourire du monstre est devenu ironique. Réprimant un juron, vous courez à la fenêtre et vous ouvrez les rideaux. Le soleil matinal s'engouffre dans la pièce et inonde le cercueil de lumière. Le Vampire est franchement hilare. De rage, vous abattez votre épée pour le décapiter. La tête roule sur le côté mais, à votre stupéfaction, elle reprend lentement sa place pour se souder à nouveau au corps. Diable ! Il est vraiment invulnérable ! Vous pouvez tout au plus détruire le cercueil... Cependant, vous possédez le Codex de Sewarth et cette découverte vous permet de regagner 4 points de Sang. Si vous décidez d'ameuter les gens de l'auberge pour qu'ils vous viennent en aide, rendez-vous au [261](#). Si vous préférez retourner dans votre chambre pour lire le Codex, rendez-vous au [306](#). Si vous voulez simplement dormir, rendez-vous au [379](#).

## 245

Les Sorcières se disputent encore pendant quelques minutes et elles partent chacune de leur côté. La plus vieille se dirige vers un gros rocher et y pose ses mains. La roche pivote, révélant un souterrain. La Sorcière s'y engage et le rocher reprend sa place. Quant à la plus jeune, vous la voyez disparaître dans une grotte, au pied de la Cime du Mal. Si vous suivez la vieille Sorcière, rendez-vous au [329](#). Si vous suivez la plus jeune, rendez-vous au [277](#).

## 246

Vous allez vous dissimuler à l'ombre d'une porte cochère, non loin de la taverne. Quelque temps plus tard, Harquar retourne chez lui d'une démarche digne et hésitante. Le suivant à distance, vous le voyez ouvrir sa porte. Vous songez un instant à forcer l'entrée, mais vous vous ravisez à la vue du mastodonte qui garde le vestibule. Le bon sens voudrait que vous retourniez à l'auberge pour prendre un peu de repos, mais une obscure intuition vous pousse à rester aux abords de la résidence. La nuit tombe et une fenêtre s'éclaire au dernier étage. Au même instant, une forme brumeuse se condense devant les vitres et prend rapidement l'aspect d'une sorte de poulpe. La chose se plaque à la fenêtre avec un bruit de succion et, rongéant le verre, elle pénètre dans la chambre ! Il faut agir ! Si vous voulez :

Escalader la façade pour aller au dernier étage

Rendez-vous au [341](#)

Frapper à la porte

Rendez-vous au [37](#)

Revenir demain

Rendez-vous au [369](#)

Partir vers le nord-est

Rendez-vous au [198](#)

Partir sans direction précise

Rendez-vous au [304](#)

## 247

Si vous voulez une jarre :

Vide

Rendez-vous au [269](#)

Pleine de poussière

Rendez-vous au [301](#)

Pleine de brume et d'étincelles

Rendez-vous au [96](#)

## 248

Vous brandissez votre bouclier pour dévier la nuée d'ustensiles et vous repérez du coin de l'oeil une scène étrange au centre de la table. Une soupière s'est renversée et une immonde bouillie s'étale lentement sur la nappe brodée. Au rythme des Assauts répétés de la batterie de cuisine, la chose prend la forme d'un Zombie ! Aussitôt, vous vous lancez à l'attaque.

**PROTOZOMBIE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 5**

A chaque Assaut, vous perdez automatiquement 1 point d'**ENDURANCE** dû aux agressions répétées de la vaisselle volante. La masse de chair se développe petit à petit et le Proto-Zombie gagne 1 point d'**ENDURANCE** à chaque Assaut. Il n'est pas en mesure de se défendre, mais s'il obtient une **Force d'Attaque** supérieure à la vôtre, vous ne pouvez pas le frapper. Si vous parvenez à détruire cet étrange adversaire, vous pouvez fuir vers les cuisines (rendez-vous au [129](#)), ou retourner dans le couloir (rendez-vous au [399](#)).

## 249

Vous n'avez plus de temps à perdre. D'un geste de la main, Siegfried vous accorde sa bénédiction et vous renvoie dans votre monde. Vous réapparaîsez devant le Manoir de Mortus. L'ultime étape de votre quête se trouve au nord-ouest. Rendez-vous au [169](#).

## 250

Vous n'avez guère de motifs de douter, mais vous trouvez étrange que l'on ne vous ait pas informé de l'endroit où se trouve le père Sewarth, ni de la date de son retour. Le père Marcus se masse le front, l'air embarrassé et il avoue que Sewarth a quitté le monastère sans avertir personne. Vous apprenez finalement que Marcus a appris le départ des deux autres pères de la bouche d'Endrell et qu'ils ne sont pas venus le prévenir eux-mêmes. Dans l'immédiat, vous jugez préférable de ne pas questionner

Endrell à ce propos, mais vous pressez Marcus de vous en apprendre davantage. Il vous confie ses doutes : il a remarqué que le père Endrell passait des nuits entières hors de sa chambre. Cela confirme vos soupçons et vous décidez d'explorer le monastère pour en savoir davantage. Rendez-vous au [232](#).

## 251

La Vampire combat toutes griffes dehors, ses crocs de prédateur cherchant votre gorge !

VAMPIRE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 10

Si lors d'un Assaut, la Vampire obtient une *Force d'Attaque* de 21, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [95](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [338](#).

## 252

Les dieux de Titan restent sourds à vos prières. Cette perte de temps vous coûte 1 point de Sang. Si vous avez tué le père Endrell, rendez-vous au [331](#). Si vous n'avez commis aucun crime, rendez-vous au [381](#).

## 253

La porte au fond du corridor donne sur une cour recouverte de gravier, à l'arrière du bâtiment. A travers l'épais brouillard, vous entrevoyez une sorte de remise en bois sur le côté. Est-ce un effet de votre imagination ou percevez-vous des grognements sourds, quelque part dans la brume ? Si vous explorez la cour, rendez-vous au [136](#). Si vous préférez ouvrir la porte est dans le corridor, rendez-vous au [349](#). Si vous ouvrez la porte ouest, rendez-vous au [144](#).

## 254

Vous appelez le garde du corps de Harquar et vous l'envoyez chercher un médecin. Après avoir avalé un remède, Harquar reprend ses esprits, et il vous remercie de lui avoir sauvé la vie. Vous lui narrez par le détail toutes vos mésaventures : votre rencontre avec Henrik, le drame du monastère, votre traque du Vampire. Harquar est stupéfait.

- Ainsi, Henrik est mort et la Confrérie des Étoiles est détruite. Je suis donc le dernier survivant. Henrik poursuivait le comte Heydrich depuis son départ d'Allansie. Sewarth et lui se connaissaient depuis de longues années et il lui avait demandé de chercher les faiblesses du Vampire. Moi, je devais surveiller le manoir que le monstre a acquis dans la région. C'est un lieu maudit que tous les habitants évitent comme la peste. Le noble qui le possédait est devenu fou et a massacré toute sa famille. Depuis, le manoir est hanté, rempli de fantômes hurlant vengeance. Tout le monde a été surpris d'apprendre qu'un riche étranger l'avait acheté. Cet endroit lui fournit une excellente couverture : tous les événements étranges qui surviennent aux alentours sont mis sur le compte des fantômes. J'ai eu beaucoup de mal à trouver des espions et je dois avouer que je ne sais rien des déplacements du comte. Ces nouvelles ne sont guère encourageantes. Rendez-vous au [315](#).

## 255

L'homme tourne les pages du Codex en hochant la tête d'un air entendu. Il vous annonce bientôt que le texte renferme un code secret qui indique l'emplacement d'une Épée Magique, quelque part dans les Cryptes.

- C'est l'épée du cinquième Chevalier de l'Aubépine. Cette confrérie a cherché, il y a bien longtemps de cela, à chasser les Goules qui hantent les Cryptes. Elle a été décimée avant de parvenir à ses fins, mais les Chevaliers ont réussi malgré tout à sceller l'entrée des Cryptes. Heydrich a trouvé un moyen d'y

pénétrer et il faudra que tu le traques là-bas. Cette Épée Magique est d'un intérêt vital. Sans elle, n'espère pas vaincre. Puis l'homme se lève lentement et va chercher une petite flasque d'argent dans un tiroir. Elle contient une préparation spéciale, un Antidote contre les griffes paralysantes des Goules. Vous pouvez le boire à tout moment, sauf lors d'un combat. Pour les deux combats qui vont suivre la prise de l'Antidote, vous serez immunisé contre la paralysie provoquée au contact d'une Goule. Vous le remerciez de ce précieux cadeau et vous écoutez attentivement ses instructions pour rejoindre les mines d'azurite.

- Une dernière chose avant que tu ne partes, dit-il. Il serait bon que tu t'entretiennes avec le vieux Grundy. Il était régisseur dans les mines avant que les Goules ne les envahissent à nouveau et il connaît les galeries comme sa poche.

Si vous voulez parler au vieux mineur, rendez-vous au [32](#). Si vous partez sans tarder pour les mines, rendez-vous au [134](#).

## 256

**Testez votre Détection.** Si vous réussissez, rendez-vous au [336](#). Si vous échouez, rendez-vous au [389](#).

## 257

- Très intéressant, murmure Endrell tout en parcourant les documents. Vous devriez attendre le retour du père Sewarth. Je suis persuadé qu'il voudra vous entretenir à propos de cet Henrik. En ce qui me concerne, je ne sais rien de cette affaire.

- Pourrais-je les consulter? demande l'autre moine.

Endrell secoue la tête et vous remet les lettres en vous demandant de les conserver jusqu'au retour de Sewarth. **Testez votre Détection.** Si vous réussissez, rendez-vous au [302](#). Si vous échouez, rendez-vous au [33](#).

## 258

Le comte se bat à mains nues avec une force herculéenne, ses crocs de prédateur cherchant votre gorge ! Sans Épée Magique, vous ne pouvez pas le blesser et votre aventure connaît une fin tragique. S'il obtient une **Force d'Attaque** de 23, la violence de l'impact vous tue sur le coup ! Avant d'entamer le combat, divisez par 5 le nombre de vos points de Sang (arrondir au chiffre supérieur) et retranchez ce résultat au total d'ENDURANCE du comte.

REINERHEYDRICH HABILITÉ: 11 ENDURANCE: 15

Si vous parvenez à réduire le total d'ENDURANCE du comte à un chiffre inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [200](#).

## 259

Votre état empire ! Vous perdez 2 points de Sang et 1 point d'HABILITÉ. Vous perdez aussi définitivement 1 point d'ENDURANCE (réduisez aussi votre **total de départ**). Il faut absolument qu'on vous soigne. Si vous partez pour le Manoir de Mortus, avec l'espoir de trouver de l'aide en chemin, rendez-vous au [198](#). Si vous vous mettez en quête d'un guérisseur dans cette contrée isolée d'Analandie, rendez-vous au [3](#).

## 260

De profondes fissures apparaissent sur la surface de la pierre. Un hurlement de haine se répercute en écho sur les parois de la caverne et le monolithe vole en éclats ! **Testez votreHabilité**. Si vous êtes Habile, vous plongez sur le côté alors que le monument s'effondre sur ses bases, évitant ainsi d'être enseveli sous une avalanche de pierre. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE à cause des roches projetées alentour mais vous gagnez 1 point de CHANCE. Si vous êtes Malhabile le monolithe s'écroule sur vous et vous perdez 8 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore de ce monde, vous vous extirpez péniblement des gravats. Tous les cadavres sont retournés à la poussière et votre

geste vient d'annuler la malédiction qui emprisonnait l'âme des défunts. Grâce à vous, la terre aride qui entoure la Cime du Mal redeviendra bientôt fertile et cela vous vaut de gagner 1 point de FOI ! Si ce n'est déjà fait, vous pouvez explorer l'embranchement à gauche (rendez-vous au [363](#)), ou remonter à la surface (rendez-vous au [145](#)).

## 261

Vos appels à l'aide ne trouvent aucun écho et les gens de l'auberge s'éloignent comme si vous étiez fou. Il est manifeste que Heydrich contrôle tous les esprits du lieu. Dépité, vous regagnez votre chambre. Allez-vous lire le Codex (rendez-vous au [306](#)) ou prendre un peu de repos (rendez-vous au [379](#)) ?

## 262

Encore abasourdi par la violence de ce combat, vous contemplez la créature démantibulée qui gît à vos pieds, tandis qu'une foule nombreuse se rassemble. Un homme au visage austère et vêtu d'une robe de bure se fraie un passage à l'aide de son bâton et se plante devant vous. Son regard à l'éclat métallique semble sonder votre âme.

- Viens te restaurer, dit-il en vous prenant par le bras. Il t'a fallu du courage pour vaincre ce monstre. Du courage et beaucoup de chance. L'homme vous conduit dans une demeure austère et un serviteur silencieux vous apporte un bol de soupe chaude, du pain, du fromage et des fruits.

- Tu es à la poursuite du comte, annonce-t-il comme une évidence. Je sais qu'il n'est pas loin, je l'ai senti venir. Il va mettre son plan à exécution sous peu.

L'homme est pris d'une violente quinte de toux et il crache du sang dans un mouchoir. Bien qu'il tente de le dissimuler, il est très mal. Mais il reprend rapidement contenance et il vous regarde à nouveau. Ses yeux à l'éclat métallique vous mettent mal à l'aise. Cet homme doit porter un secret trop lourd. Si vous



lui accordez votre confiance, rendez-vous au [357](#). Si vous prenez congé au plus vite pour partir seul à la recherche des Cryptes, rendez-vous au [319](#).

### 263

**Testez votre Habileté.** Si vous êtes Habile, vous parvenez à agripper un rocher en saillie. Laminé par les trombes d'eau qui déferlent des hauteurs, vous perdez 2 points d'ENDURANCE mais vous parvenez à vous hisser sur un parapet de pierre. Rendez-vous au [317](#). Si vous êtes Malhabile, hélas, vous rebondissez comme un pantin sur les pierres et votre corps sans vie est emporté par la cascade. Votre aventure est terminée.

### 264

Si vous désirez employer la formule magique que la Sorcière a pu vous révéler, rendez-vous au [325](#). Si vous préférez consacrer quelque temps à consulter les documents que vous possédez pour y trouver des indices, rendez-vous au [352](#). Si vous traversez la barrière magique d'un pas décidé, rendez-vous au [18](#).

### 265

Vous repérez plusieurs portes dans l'aile Est du monastère. A en juger par ses dimensions, celle du mur le plus au nord doit s'ouvrir sur une vaste salle. Un couloir part vers le sud, et chaque mur est percé de deux portes se faisant face. Vous savez que la première porte à l'ouest mène à la chambre d'Endrell et vous en déduisez que celle qui lui fait face doit être la chambre de Marcus. Vous ne savez rien des deux autres portes est et ouest. Finalement, le couloir se termine devant une dernière porte, la plus au sud. Si vous décidez d'ouvrir la porte :

Nord	Rendez-vous au <a href="#">375</a>
De Marcus si vous nelui avez pas encore parlé	
	Rendez-vous au <a href="#">356</a>
Ouest	Rendez-vous au <a href="#">107</a>
Est	Rendez-vous au <a href="#">181</a>
Sud	Rendez-vous au <a href="#">135</a>

## 266

Vous alliez atteindre la porte au fond du couloir quand le monstre vous rattrape ! Un prodigieux coup de griffes vous laboure le dos et vous perdez 2 points d'ENDURANCE ! **Testez votreHabilité** et ajoutez 2 au résultat obtenu. Si vous êtes Habile, vous parvenez à repousser le monstre, à ouvrir la porte et à la refermer violemment derrière vous, rendez-vous au [11](#). Si vous êtes Malhabile, vous devez affronter le Molosse, rendez-vous au [322](#).

## 267

Une bataille farouche vous attend. Si vous ne possédez pas d'Épée Magique, vous ne pouvez pas blesser les Sorcières et votre aventure se termine ici. Si vous avez une Épée Magique, vous devez affronter les Sorcières en même temps. A chaque Assaut, calculez la **Force d'Attaque** de chaque combattante, vous y compris, et choisissez l'adversaire que vous allez affronter. Combattez-le de la manière habituelle, mais si le deuxième a une **Force d'Attaque** supérieure à la vôtre, il vous inflige une blessure. Si votre **Force d'Attaque** est supérieure à celle des deux adversaires, vous ne blessez que celui que vous avez choisi : considérez que l'autre a paré votre attaque. Si vous parvenez à tuer l'une de vos deux ennemies, le combat se poursuit selon les règles habituelles.

## HABILETÉ ENDURANCE

SHEVALA	9	11
CAROLLAR	10	10

Pendant les deux premiers Assauts, Shevala combat avec une dague empoisonnée tandis que sa sœur Carollar projette des Boules de Foudre. Si cette dernière obtient une **Force d'Attaque** supérieure à la vôtre, les projectiles provoquent une perte de 4 points d'ENDURANCE. Au troisième Assaut, elles combattent toutes deux avec une dague empoisonnée. Si vous êtes touché par ces dagues, lancez un dé : si le résultat est supérieur ou égal à 4, vous perdez 3 points d'ENDURANCE, dus aux effets du poison. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [297](#).

### 268

- J'ai de nombreux centres d'intérêt, dit votre hôte d'une voix lasse. J'étudie la philosophie et la survie des âmes. Ce dernier point me tient particulièrement à cœur.

Il bondit alors de sa chaise, comme aiguillonné, et vous reculez sous l'effet de la surprise.

- Je suis passionné par la transmigration des âmes et les phénomènes de possession ! hurle-t-il soudain.

Le brave homme est bien exalté à votre goût. Vous remarquez alors une sorte de lueur autour de son cou, sans doute une amulette. L'homme se lève de son siège, le regard fou et brandit une longue dague à la lame sinieuse qu'il dissimulait dans les pans de sa robe. La lame est enduite d'un poison verdâtre ! Vous ne pouvez fuir, il faut affronter ce forcené.

**SANDAR HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 13**

Si Sandar parvient à vous blesser, vous perdez 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels, à cause du poison. A

chaque Assaut, vous pouvez tenter de lui arracher son amulette. Au cours de cette tentative, votre **Force d'Attaque** est diminuée de 2 points. Si vous obtenez malgré tout une **Force d'Attaque** supérieure à la sienne, vous vous emparez de l'amulette, rendez-vous au [348](#). Si, après 3 Assauts, vous n'avez pu la lui arracher, rendez-vous au [23](#).

## 269

Le récipient vide éclate en mille morceaux mais il ne se passe rien. Si vous voulez briser une jarre contenant de la poussière, rendez-vous au [301](#). Si vous préférez détruire celle avec la brume et les étincelles, rendez-vous au [96](#). Si vous quittez cette salle, rendez-vous au [7](#).

## 270

Ce n'est pas sans raison si le comte a placé là cette Mégagoule. Pour ce combat, si sa **Force d'Attaque** est supérieure à la vôtre, lancez un dé et consultez la table ci-dessous pour connaître le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez. Si la Mégagoule vous blesse à trois reprises, rendez-vous aussitôt au [84](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [294](#).

MÉGAGOULE HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 13

DÉ points d'ENDURANCE perdus

1	2
2 à 4	2 +1 (acide)...
5 ou 6	2 + 1 (acide) + 1 (poison)

## 271

Vous regagnez le hall d'entrée. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez explorer l'aile Est du manoir (rendez-vous au [349](#)), ou l'aile Ouest (rendez-vous au [144](#)). Si vous quittez le domaine, rendez-vous au [40](#).

## 272

La forêt est plongée dans l'obscurité et la lueur de votre lanterne ne parvient pas à percer les ténèbres. De temps à autre, de longs hurlements s'élèvent à distance et, bien que vous forciez l'allure, ils semblent se rapprocher toujours davantage. Si vous décidez de :

Rejoindre le chemin	Rendez-vous au <a href="#">339</a>
Grimper dans un arbre	Rendez-vous au <a href="#">101</a>
Attendre, l'épée brandie	Rendez-vous au <a href="#">66</a>

## 273

Le Vampire se concentre et s'apprête à lancer un sortilège. Vous devez traverser la passerelle au plus vite. **Testez votre Habileté** et ajoutez 2 au résultat du lancer de dés. Si vous êtes Habile, vous arrivez au contact du comte et vous entamez le combat, brisant sa concentration. Si vous êtes Malhabile, le comte invoque un Nuage de Givre qui vous glace jusqu'aux os. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et votre **Force d'Attaque** est diminuée de 2 points pour les trois Assauts suivants, à cause de l'engourdissement provoqué par le givre. Notez ces consignes, si nécessaire, et rendez-vous au [138](#).

## 274

Une vague de sensations maléfiques vous fouette le visage à l'instant où vous ouvrez la porte. Vous pénétrez dans une salle vide aux murs de pierre. A l'ouest, des marches taillées à même la

roche s'enfoncent dans les ténèbres. Une haute silhouette occupe le centre de la pièce. Dans l'obscurité, vous distinguez les traits décomposés d'un Zombie ou d'une Goule. Hélas, il s'agit d'un Grand Revenant, invoqué en ces lieux pour garder l'entrée du repaire souterrain de Heydrich. Les sortilèges l'ont transformé en un prédateur impitoyable, doté d'une force titanesque. Vous ne pouvez plus vous échapper, il faut le combattre.

**GRANDREVENANT HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 14**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [372](#).

### 275

Vous traversez bientôt une caverne aux parois striées de veines rouges et blanches qui vous donnent l'impression d'avancer entre de gigantesques tranches de jambon cru ! Un gouffre court sur toute la longueur du sol. Deux ponts de pierre enjambent la faille, chacun donnant sur une autre caverne. Si vous prenez le passage de droite, rendez-vous au [110](#). Si vous empruntez celui de gauche, rendez-vous au [307](#).

### 276

Par le plus grand des hasards, vous croisez un fermier qui reconduit son cheval à l'enclos. - Cette maudite bête s'est encore échappée, grogne-t-il. Elle aime bien se promener dans les environs. C'est sûrement tout ce bruit qui l'a énervée.

Vous observez le cheval en connaisseur. Il n'a rien d'une bête de trait, c'est un animal vif et nerveux, la monture idéale. Si vous désirez acheter ce cheval, il va vous en coûter 7 pièces d'or. Si vous êtes disposé à payer, rayez les pièces d'or de votre **Feuille d'Aventure** et rendez-vous au [87](#). Si vous ne voulez pas dépenser cet or, rendez-vous au [203](#).

## 277

L'entrée de la caverne est plongée dans les ténèbres. Vous allumez votre lanterne et vous avancez en silence quand la lumière révèle un autre passage sur la paroi opposée. Comme vous vous dirigez vers ce tunnel, vous percevez un bruit mat au-dessus de vous, comme un ballon qui éclate. Un gros champignon collé au plafond vient de libérer un nuage de spores ! **Testez votre Habileté.** Si vous êtes Habile, vous plongez hors d'atteinte avant que les spores ne vous recouvrent. Rendez-vous au [370](#). Si vous échouez, le nuage toxique provoque une perte de 2 points d'ENDURANCE (si vous souffrez de la Gale Pulmonaire, vous perdez 4 points d'ENDURANCE). Rendez-vous au [343](#).

## 278

D'un geste nerveux, le vieil homme appelle deux Singes qui s'élancent sur vous. Affrontez-les tous deux en même temps. A chaque Assaut, calculez la **Force d'Attaque** de chaque combattant, vous y compris, et choisissez l'adversaire que vous allez affronter. Combattez-le de la manière habituelle mais, si le deuxième a une **Force d'Attaque** supérieure à la vôtre, il vous inflige une blessure. Si votre **Force d'Attaque** est supérieure à celle des deux adversaires, vous ne blessez que celui que vous avez choisi : considérez que l'autre a paré votre attaque. Si vous parvenez à tuer l'un de vos deux ennemis, le combat se poursuit selon les règles habituelles.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier SINGE	7	5
Second SINGE	7	6

Si vous éliminez les Singes, le docteur Verruckte dévale les marches, armé d'une longue éprouvette remplie d'acide !

DOCTEURVERRUCKTE HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, vous fouillez le laboratoire sans rien trouver d'utile. Sur l'estrade, les pages du grimoire sont à présent vierges de toute note. De là, un petit escalier mène à une pièce. Si vous l'explorez, rendez-vous au [173](#). Si vous quittez le laboratoire, rendez-vous au [7](#).

## 279

Laissant le relais loin derrière, vous partez sur la route en direction du nord-est, conscient du long périple qui vous attend. Vous interrogez régulièrement les gens que vous croisez en chemin et certains affirment avoir en effet aperçu l'attelage infernal. Vous priez pour qu'il n'ait pas changé de direction entre-temps. Si vous êtes à cheval, vous devez prendre 2 Repas. Si vous êtes à pied, vous devez consommer 5 Repas en cours de route. Si vous avez contracté le Mal Rouge, vous perdez 2 points d'**ENDURANCE** de manière définitive (réduisez aussi votre **total de départ**). Vous traversez bientôt un hameau où il est possible d'acheter des provisions. Vous devrez déboursier 1 pièce d'or pour l'équivalent de 3 Repas. Si vous possédez un cheval, vous pouvez le vendre. Un fermier vous en propose 4 pièces d'or, ce qui est un vol manifeste. Il est impossible d'acheter une monture, les gens du hameau ne possèdent que de vieilles rosses qui vous lâcheraient au bout de quelques heures. N'oubliez pas de modifier votre **Feuille d'Aventure** si vous effectuez des transactions. Si vous voulez vous renseigner sur la présence de lettrés ou de guérisseurs dans la région, rendez-vous au [334](#). Si vous poursuivez votre route, rendez-vous au [89](#).

## 280

Vous ne manquez ni de courage ni de témérité ! La crevasse est large de plusieurs mètres. **Testez votre Habileté** et ajoutez 3 au résultat obtenu. Si vous êtes Habile, rendez-vous au [361](#). Si vous êtes Malhabile, hélas, vous tombez dans la crevasse pour atterrir tel un pantin désarticulé plusieurs dizaines de mètres plus bas. Votre aventure est terminée.



## 281

Mû par une inspiration soudaine vous partez à la recherche de livres qui traitent de la Mortvanie et des Vampires. Vous découvrez toute une section consacrée aux Morts Vivants mais, curieusement, un certain nombre de recueils manquent, à en juger par l'espace vacant laissé sur les rayonnages. Plusieurs livres ont disparu, pourtant le vol n'est pas une pratique courante dans un monastère. Si vous décidez de :

Explorer l'aile Est	Rendez-vous au <a href="#">265</a>
Partir dans l'aile Ouest	Rendez-vous au <a href="#">197</a>
Grimper sous le dôme de verre	Rendez-vous au <a href="#">218</a>

## 282

Vous lui demandez qui a fomenté cette agression. Le Ruffian vous répond entre deux sanglots qu'un colosse est arrivé au village la nuit précédente.

- Il nous a offert 10 pièces d'or pour faire le boulot. Sûr, je sais pas qui c'est ce gars, jamais vu... L'était tout en noir, avec des balafres plein la tronche, pas beau à voir. Le Ruffian tressaille rien qu'à son souvenir mais, soudain, son expression change et ses traits se déforment en un masque démoniaque. D'un geste vif, il s'empare d'un poignard glissé dans sa botte et vous frappe au ventre ! La lame était empoisonnée ! Vous perdez d'ores et déjà 2 points d'ENDURANCE. A présent, lancez 4 dés. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total d'ENDURANCE du moment, la blessure est mortelle et votre aventure s'achève sur le plancher de cette chambre. Si le résultat obtenu est inférieur à votre total d'ENDURANCE du moment, vous perdez 4 points d'ENDURANCE à cause du poison. Si vous survivez à cette attaque perfide, vous vous chargez d'occire proprement le Ruffian. Si vous décidez de :

Vous barricader pour dormir    Rendez-vous au **333**

Interroger le patron sur la brute qui a payé les tueurs

Rendez-vous au **384**

Aller au Manoir de Mortus

Rendez-vous au **92**

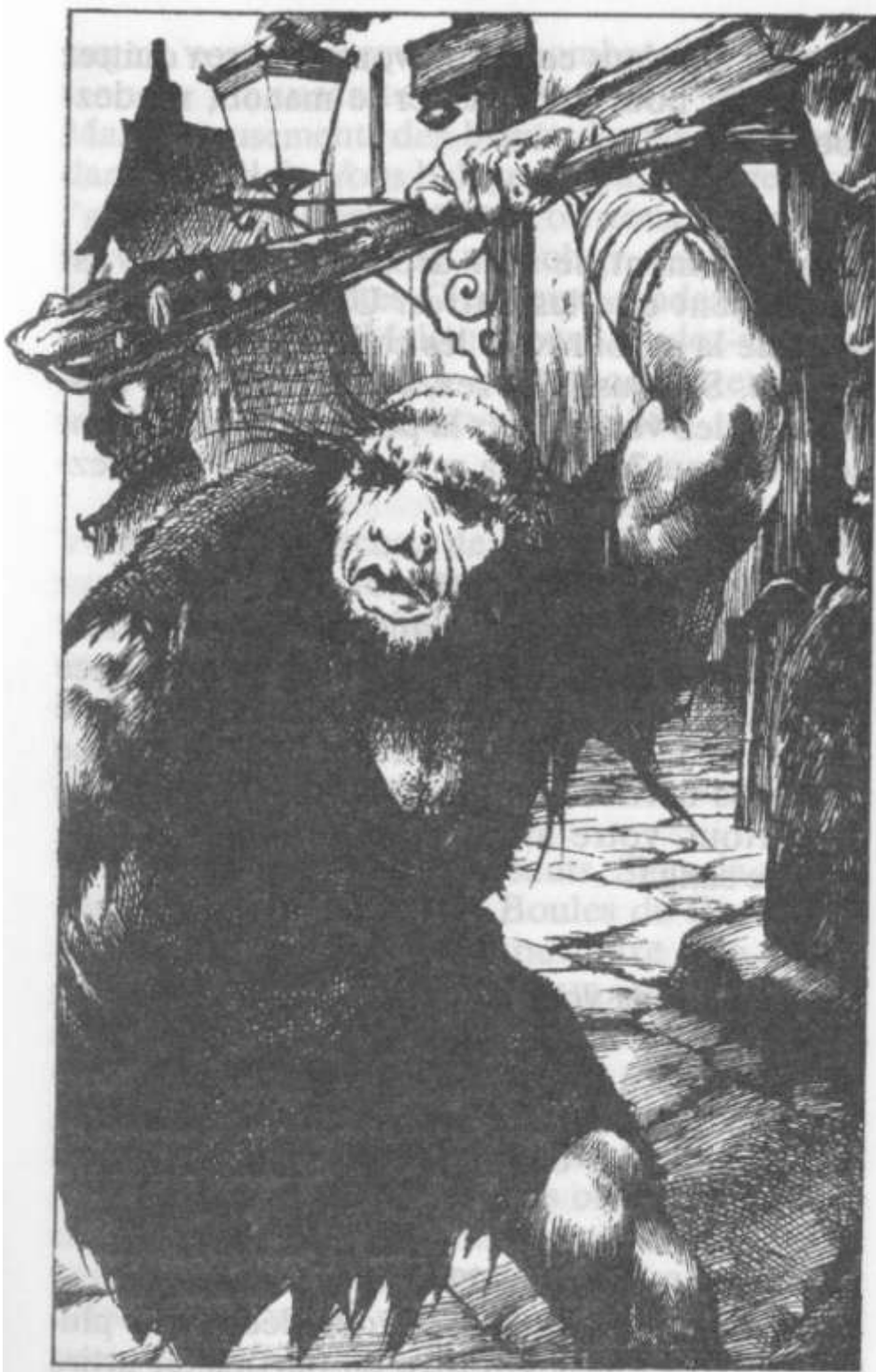
## 283

Farleigh est une bourgade marchande où vous pouvez acquérir ce que vous voulez. Faites votre choix parmi la liste ci-dessous et modifiez votre **Feuille d'Aventure** en conséquence. Les prix sont en pièces d'or.

2 Repas	1
Grappin et 10 mètres de corde	1
A'i'l (une tresse)	1
Belladone (contre la Lycanthropie)	5
Herbes contre la Gale Pulmonaire	4
Herbes contre le Mal Rouge	4
Fiole d'Antigoule	3
Pieu d'Argent et maillet	5
Bottes d'Escalade	4
Potion d'ENDURANCE	7
Potion de Chance	4
Liqueur Revigorante	2
Antidote (1 fiole)	4

Miroir d'Argent	3
Épée Magique	15
Arc et flèches	5

La Belladone guérit la Lycanthropie mais elle n'en demeure pas moins un poison : vous perdez 2 points d'ENDURANCE si vous l'avalez. Si vous souffrez du Mal Rouge, les soins appropriés vous permettent de retrouver votre **total de départ** d'ENDURANCE. L'Antigoule est un onguent avec lequel vous badigeonnez votre lame et qui permet d'ajouter 2 points à votre **Force d'Attaque** pour un combat contre une Goule. La fiole permet trois applications, chaque application durant le temps d'un combat. Vous pouvez enduire votre lame juste avant d'affronter une Goule. La potion d'Endurance ne sert qu'une fois, elle permet de récupérer la moitié des points d'ENDURANCE perdus jusqu'alors (arrondir au chiffre supérieur). La potion de Chance permet de reprendre de 1 à 3 points de CHANCE (lancez un dé et divisez le résultat par deux, arrondir au chiffre supérieur). La Liqueur Revigorante redonne 4 points d'ENDURANCE si vous buvez toute la fiole. L'Antidote vous protège une fois seulement, pendant le combat ou la rencontre qui suit son absorption. Dans ce cas, ne tenez pas compte des points d'ENDURANCE que vous êtes censé perdre. Les potions peuvent être bues à tout instant, sauf en cours de combat. L'Épée Magique permet d'ajouter 1 point à votre **Force d'Attaque** lorsque vous l'employez. L'arc et les flèches permettent de combattre à distance. Le texte vous avertira quand vous pourrez en faire usage. A présent, vous pouvez chercher l'aide d'un lettré, si ce n'est déjà fait, rendez-vous au [373](#). Vous pouvez aussi poursuivre votre périple au nord-est (rendez-vous au [198](#)), ou prendre une autre direction (rendez-vous au [304](#)).



285. Une créature composée de plusieurs morceaux  
de cadavres brandit une massue.

## 284

Vous avez fait preuve de perspicacité. L'ultime cercueil de votre ennemi juré repose sous les ténèbres de l'arche. Une silhouette se tient à côté. A votre entrée, elle sursaute et vous contemple d'un air effrayé. C'est une jeune femme d'une étonnante beauté, étrangement pâle. De longs cheveux noirs encadrent l'ovale parfait de son visage.

- Dieu merci, tu es venu terrasser ce monstre, murmure-t-elle d'une voix languissante. Allez-vous la laisser s'expliquer (rendez-vous au [309](#)), ou la frapper (rendez-vous au [391](#)) ?

## 285

Vous auriez dû écouter le cavalier. Comme vous vous engagez dans la rue principale, une haute silhouette s'approche de vous, brandissant une massue hérissée de pointes métalliques. La créature est vêtue d'une simple tunique et semble composée de plusieurs morceaux de cadavres ! Son bras gauche est beaucoup trop long et musclé pour sa taille. **Tentez votre Chance.** Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à esquiver son coup de massue. Si vous êtes Malchanceux, elle vous frappe par surprise et vous perdez 2 points d'ENDURANCE, rendez-vous au [190](#).

## 286

Comme vous vous approchez de la lanterne, le bourrelier s'agite et devient nerveux. Il s'empare d'un gourdin hérissé de piquants et le brandit d'un air menaçant. Si vous voulez la lanterne, il va falloir affronter ce colosse. Rendez-vous au [335](#) dans ce cas. Si vous préférez quitter ce hangar pour aller visiter le manoir, rendez-vous au [46](#).

## 287

Manifestement, le mur droit de ce couloir est plus récent que les autres. Un examen minutieux de la paroi révèle les contours d'une porte secrète. Si vous l'ouvrez, rendez-vous au [318](#). Sinon,

allez-vous ouvrir la porte de gauche (rendez-vous au [35](#)), ou la porte du fond (rendez-vous au [208](#))?

### 288

Vous venez de tomber dans un piège mortel ! Vous avez à peine ouvert la porte qu'une lance jaillit du mur sud, derrière vous. La force de l'impact vous propulse en avant dans une fosse profonde hérissée de pieux acérés ! Transpercé de partout, votre aventure se termine dans un bain de sang !

### 289

La chambre va vous coûter 1 pièce d'or. Si vous payez ce prix, rendez-vous au [70](#). Si vous n'êtes pas disposé à payer, allez-vous chercher un autre endroit pour dormir (rendez-vous au [323](#)), ou surveiller les bâtiments à distance (rendez-vous au [394](#)) ?

### 290

La serrure cède bientôt et vous découvrez plusieurs livres reliés. Un titre en particulier attire votre attention : ***Histoire de la Mortvanie, Vol. 8*** (notez ce détail). En parcourant rapidement les pages, vous remarquez de nombreuses annotations manuscrites dans les marges. Malheureusement, des bruits de pas résonnent dans le couloir. Vous balayez la pièce du regard : l'armoire est le seul endroit où vous dissimuler. Si vous voulez vous y cacher, ***tentez votre Chance***. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [112](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [154](#). Si vous restez sur place pour attendre le visiteur nocturne, rendez-vous au [385](#).

## 291

Vous vous approchez de la vieille Sorcière et, sans crier gare, vous abattez votre épée avec violence. Si vous n'avez pas d'Épée Magique, vous ne pouvez pas la blesser et, dans ce cas, la Sorcière vous réduit en cendres.

**SHEVALA HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 11**

Pour les deux premiers Assauts, Shevala use de sortilèges : elle lance des Boules de Foudre. Si sa **Force d'Attaque** est supérieure à la vôtre, vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si votre **Force d'Attaque** est la plus grande, vous brisez sa concentration en la frappant et le sortilège est annulé. Au troisième Assaut, elle se bat avec une dague empoisonnée. Si elle parvient à vous toucher, lancez un dé : si vous obtenez un résultat supérieur ou égal à 4, le poison de la lame vous cause une perte supplémentaire de 1 point d'ENDURANCE. Si vous remportez ce combat, **testez votre Détection**. Si vous réussissez, rendez-vous au [311](#). Si vous échouez, rendez-vous au [355](#).

## 292

Exception faite de la pierre tombale, ce mausolée est vide. Vous devez quitter le sanctuaire. Le fantôme vous reconduit dans le couloir et vous vous dirigez vers la porte située sur la droite. Rendez-vous au [393](#).

## 293

Des éclats de voix résonnent à l'extrémité du couloir et vous reconnaissez le timbre grave du père Endrell !

- Il a dû s'échapper, grommelle-t-il. Il va tuer pour subsister... Qu'importe, il est trop tard à présent. Je dois tout emporter loin d'ici et retrouver le maître.

Le silence se fait brusquement. Retenant votre souffle, vous apercevez une lumière qui éclaire les parois du couloir. Si vous attendez Endrell pour discuter avec lui, rendez-vous au [316](#). Si vous préférez l'attaquer, rendez-vous au [69](#).

## 294

La Mégagoule titube et tombe dans la faille. Vous avancez vers la passerelle, dernier obstacle avant d'atteindre le comte. Il semble gagner en force à mesure que le temps passe. Vous devez agir au plus vite. Si vous voulez l'asperger de Flamme Noire, rendez-vous au [231](#). Si vous désirez boire maintenant la potion Mystérieuse, multipliez par 16 le nombre d'encoches marquées sur la flasque et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous voulez employer de l'acide, rendez-vous au [83](#). Si vous êtes en mesure de décocher une flèche, rendez-vous au [397](#). Si vous franchissez la passerelle pour combattre à l'épée, rendez-vous au [273](#).

## 295

Vos connaissances en botanique sont faibles et il n'est guère facile de repérer une plante inconnue dans une forêt, en pleine nuit de surcroît. Cette quête est une perte de temps qui vous coûte 1 point de Sang. Vous devez prendre 1 Repas avant de regagner le chemin, sous peine de perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [148](#).

## 296

Le monstre a utilisé la majorité des bocaux comme projectiles et il n'en reste plus guère. Parmi ceux qui sont demeurés intacts, un seul porte une étiquette. Vous pouvez lire : Huile de Désenchantement, suivi du nombre 260. Prenez note de tout cela sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous n'avez aucune idée des pouvoirs de cette huile. Peut-être annule-t-elle les enchantements ou peut-être serez-vous terriblement désenchanté quand vous découvrirez ses vertus... Quoi qu'il en soit, cette huile finira bien par avoir une quelconque utilité. Vous



découvrez aussi des instructions signées d'un certain docteur Verruckte pour l'élaboration de fioles spécialement destinées à recevoir des essences. Ordre est donné de les livrer ensuite dans l'aile Ouest du manoir. Si vous désirez explorer cette aile dès maintenant, rendez-vous au [144](#). Si vous préférez poursuivre la visite des pièces encore inconnues de l'aile Est, rendez-vous au [399](#).

## 297

Prenez donc 1 point de **CHANCE** et 1 point de **FOI** pour avoir occis les principales complices du Vampire ! L'exploration des alentours révèle l'entrée d'une grotte au pied de la Cime du Mal. Vous pénétrez dans un tunnel plongé dans les ténèbres. Vous allumez votre lanterne et vous explorez les divers passages quand, soudain, un bruit mat retentit au-dessus de vous ! Un gros champignon collé au plafond vient de libérer un nuage de spores ! Ce nuage toxique provoque une perte de 2 points d'**ENDURANCE** (si vous souffrez de la Gale Pulmonaire, vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**). Vous pénétrez dans une vaste caverne au centre de laquelle trône un énorme chaudron, crachant et bouillonnant. L'antre des Sorcières ! Sur le qui-vive, vous inspectez les lieux et vous découvrez une pierre qui dissimule une niche creusée dans la paroi. Vous allez la repousser quand des éclats de voix résonnent dans la caverne. Deux bandits de grands chemins, bardés de cuir épais et brandissant des glaives, viennent de faire irruption dans l'antre des Sorcières. - C'est notre jour de chance, ricane l'un d'eux. Voilà des semaines que l'on cherchait un moyen de se débarrasser de ces vieilles folles, et cet idiot nous mâche le travail ! Tuons-le et le trésor est à nous !

Sur ces mots, ils s'élancent à l'attaque. Vous restez dans un angle, dos à la paroi, afin de les combattre l'un après l'autre.

## HABILETÉ ENDURANCE

Premier BANDIT     7            7

Second BANDIT     7            6

Si vous êtes vainqueur, vous trouvez 3 pièces d'or sur les cadavres ainsi que des vivres pour 2 Repas. Ceci fait, vous retournez vers la pierre pour voir ce qu'elle dissimule. Rendez-vous au [220](#).

## 298

Vous reprenez conscience dans un univers brumeux sans limites. Devant vous se dresse un personnage étincelant, auréolé d'un casque de cheveux blonds et qui vous contemple, l'air grave.

- Il a trouvé refuge dans les Cryptes des Goules, déclare-t-il maussade. Tu vas devoir le traquer dans son ultime repaire.

Interloqué, vous le regardez sans comprendre, jusqu'à ce qu'il se présente.

- Je suis Siegfried, le frère de Reiner et sa némésis. Quand il a repris corps dans ce monde, la magie mise en œuvre m'a rappelé, moi aussi. Nous sommes inséparables : il est les ténèbres, je suis la lumière. Hélas, je reste prisonnier de ce monde intermédiaire et je ne puis le contrer. Mais je sais où il se terre et je t'aiderai. Marche au-delà de la Grande-Muraille du Nord, jusqu'aux collines du Shamutanti et cherche le village de Sharnek. Trouve le Gardien des Portes. Il surveille les lieux secrets depuis des années et toi seul pourras le libérer de son vœu. Quand tu auras trouvé les Cryptes des Goules, cherche le tombeau du cinquième et dernier Chevalier de l'Aubépine. Les Cryptes renferment les tombeaux des Premiers Vampires mais aussi ceux de leurs ennemis jurés, les Chevaliers. Dans la cinquième tombe, tu trouveras une épée qui te permettra de vaincre Reiner. Il faut le détruire une bonne fois pour toutes.

Si vous possédez le Cœur-Cristal Rouge, rendez-vous au [249](#). Sinon, rendez-vous au [34](#).

### 299

La silhouette de la sinistre bâtisse se découpe dans la brume. Sur la droite, vous repérez un hangar à calèches jouxtant des écuries. Si vous les visitez en premier, rendez-vous au [321](#). Si vous allez directement au bâtiment principal, rendez-vous au [46](#). Si vous préférez faire d'abord le tour de la propriété, rendez-vous au [378](#).

### 300

Si vous avez tué Sandar au cours de l'affrontement, rendez-vous au [89](#). Sinon, rendez-vous au [367](#).

### 301

La jarre se pulvérise, libérant un tourbillon de givre qui envahit la pièce. La température baisse en quelques secondes et vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Glacé jusqu'aux os, vous décidez d'arrêter là votre entreprise de destruction et vous quittez la salle. Rendez-vous au [7](#).

### 302

Endrell vous a redonné les notes avec précipitation et vous avez remarqué une lueur anxieuse dans ses yeux. Manifestement, il ne tient pas à ce que son collègue Marcus en prenne connaissance ! Rendez-vous au [33](#).

### 303

La Flamme Noire détruit instantanément tous les Squelettes ! Pas mécontent de votre tour de force, vous avancez d'un pas tranquille dans le couloir. Allez-vous partir dans le tunnel de gauche (rendez-vous au [164](#)), ou poursuivre tout droit (rendez-vous au [202](#)) ?

### 304

Convertissez le nom de l'endroit où vous voulez aller en un nombre. Employez le code suivant : A = 1, B = 2, C = 3... Z = 26 (ne convertissez pas l'article défini qui précède le nom), puis retranchez 22 au nombre obtenu et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si ce paragraphe ne commence pas par : « La plaine d'Analandie s'étend à perte de vue », vous vous êtes trompé ; retournez au paragraphe [148](#) et faites un autre choix.

### 305

Votre arc est impuissant face à la Sorcière qui ne peut être blessée que par des armes magiques. Votre flèche disparaît au fond de la caverne. La fumée noire envahit bientôt la grotte et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous possédez de l'acide, rendez-vous au [398](#). Sinon, vous bondissez par-dessus la faille pour vous ruer à l'attaque, rendez-vous au [31](#).

### 306

Vous avez hâte de parcourir ce livre. Le ***Codex de Sewarth*** doit renfermer des informations cruciales pour que Heydrich se soit déplacé en personne pour le voler. Mais vous avez à peine entamé la lecture de la première page que le livre vous tombe des mains. Vous avez passé une nuit éprouvante et vous tombez de sommeil. Rendez-vous au [379](#).

### 307

Avec un soupir de soulagement, vous franchissez l'étroite passerelle pour pénétrer dans une salle soutenue par d'élégants piliers délicatement sculptés. L'espace est encombré de stalactites mais elles sont suffisamment espacées pour permettre le passage. La caverne descend en pente douce et s'ouvre sur une vaste salle au plafond hérissé, là encore, de stalactites. Toutefois, elles diffèrent des autres par le renflement orangé à leur extrémité. Une odeur désagréable, semblable à des œufs pourris, flotte dans l'air. Le grondement d'une chute d'eau résonne au

fond de la caverne, au nord. Une brume étincelante, tel un nuage de lucioles, flotte lentement vers vous. Si vous entrez dans cette caverne, rendez-vous au [14](#). Si vous rebroussez chemin, rendez-vous au [374](#).

### 308

Des cris et des grognements vous parviennent depuis le sous-bois sur la gauche. Avancant avec prudence, vous vous approchez de la source du bruit. Un homme terrorisé, acculé contre un tronc d'arbre, tente désespérément de maintenir deux énormes Loups grondants à distance. Non loin de lui, vous repérez le cadavre d'un guerrier et les dépouilles de trois autres Loups. Il est armé d'un simple couteau de chasse et les Loups semblent pressés d'en finir au plus vite. Si vous courez à son aide, rendez-vous au [396](#). Si vous contournez le lieu du drame pour retrouver le chemin derrière la zone de brouillard, rendez-vous au [15](#). Si vous attendez la suite des événements, rendez-vous au [86](#).

### 309

La jeune femme dit s'appeler Anna. Le comte l'a hypnotisée voici plusieurs mois pour l'enlever et la réduire en esclavage. Sa voix a des accents de vérité et vous seriez enclin à l'écouter si le temps ne vous était compté. Vous l'interrompez d'un geste et vous avancez vers le cercueil. Fatale erreur ! La frêle jeune fille se transforme en furie, révélant deux canines animales, et elle vous lacère la gorge d'un violent coup de griffes ! Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. C'est Katarina Heydrich, la sœur du comte et elle n'est pas contente !

**KATARINAHEYDRICH HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 11**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [44](#).

### 310

La Cime du Mal se trouve quelque part dans les contreforts de la Grande-Muraille. Vous pourrez l'atteindre en faisant route vers le nord-ouest. A proximité de la chaîne montagneuse, vous obtiendrez sûrement des renseignements plus précis. Rendez-vous au [57](#).

### 311

Carollar sourit d'une manière déplaisante. Vous réalisez qu'elle va vous attaquer maintenant que sa rivale est éliminée. Vous avez le temps d'accomplir une action. Vous ne pouvez pas prendre 1 Repas, mais vous pouvez boire une quelconque potion revigorante. Ensuite, vous devez affronter la Sorcière. Rendez-vous au [355](#).

### 312

Vous ressentez soudain une présence derrière vous ! Une forme spectrale se matérialise lentement dans le couloir, générant une aura glaciale. Si cet Ectoplasme parvient à vous toucher, vous aurez de sérieux ennuis !

**ECTOPLASME HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9**

Si vous êtes vainqueur et si l'Ectoplasme vous a blessé au moins une fois, lancez un dé : avec un résultat de 1 à 4, vous perdez 1 point d'**HABILITÉ**. Rendez-vous au [156](#).

### 313

Vous entrez dans une salle enfumée, encombrée d'étranges machines connectées entre elles par un incroyable enchevêtrement de tuyaux et de fils. Des liquides multicolores bouillonnent dans des globes de verre chauffés par des braseros. Des bottes de plantes séchées s'alignent sur des rails accrochés au plafond. Des machines compliquées crachent en cadence des jets de vapeur nauséabonds dans un vacarme assourdissant. A

l'est, un escalier mène à une estrade dominant la pièce. Un vieil homme aux cheveux blancs, penché sur un énorme grimoire, surveille les installations depuis son perchoir. Son nez démesuré est chaussé de besicles aux verres épais. Il se tourne vers vous, l'air exaspéré. - Pas le temps ! tranche-t-il. Je suis très occupé. Les essences de Goules doivent être prêtes pour la semaine prochaine et ces satanés filtres à graisse sont tous bouchés ! Vous n'avez pas la moindre idée de ce qu'il raconte. Si vous attaquez cet homme, rendez-vous au [199](#). Si vous engagez la conversation, rendez-vous au [227](#). Si vous quittez la pièce, rendez-vous au [7](#).

### 314

Curieusement, ce mausolée ne renferme pas de tombe mais une statue de pierre représentant un farouche Chevalier à la carrure d'athlète. Vous admirez un instant le délicat travail de sculpture avant de porter votre attention sur l'épée que brandit le Chevalier. Elle n'est pas en pierre, mais bel et bien en métal ! Vous vous en emparez aussitôt pour en éprouver le tranchant. Si vous souffrez de Vampirisme Latent, rendez-vous au [36](#). Si vous souffrez de Lycanthropie, rendez-vous au [366](#). Si vous n'êtes pas atteint par ces maux, rendez-vous au [53](#).

### 315

- A nous trois, nous avons réussi à percer l'ultime secret du Vampire, reprend Harquar. Trois Sorcières originaires d'Analandie lui ont élaboré un Cœur-Cristal qui le rend invulnérable. Tant que cet objet existe, nous ne pourrons rien contre lui. Nous savons où les Sorcières se cachent : dans un lieu nommé la Cime du Mal, situé derrière la Grande-Muraille, à l'ouest d'ici. Cependant, quelque chose me tracasse, dit Harquar après un instant de réflexion. Heydrich doit posséder un autre secret. Un monstre tel que lui ne prendrait jamais le risque de laisser l'origine de son pouvoir aux mains des Sorcières. Il doit posséder autre chose, une autre source de puissance. Il a fait appel aux Sorcières pour retrouver des forces avant son ultime invocation. Je suis persuadé que ce secret se trouve dans son

repaire, au Manoir de Mortus. Si jamais vous partez à la recherche des Sorcières, prenez garde. Elles sont assez fortes à elles trois pour vous détruire. Tâchez de les éliminer l'une après l'autre. En ce qui me concerne, je vais quitter la région avant qu'Heydrich ne m'envoie d'autres créatures. Harquar vous remet une copie de la correspondance que Sewarth, Henrik et lui-même échangeaient régulièrement. Il y a là 15 lettres (notez-le sur votre **Feuille d'Aventure**). Vous y trouverez des renseignements sur le Manoir de Mortus. Vous gagnez 2 points de Sang. Fort de ces informations, allez-vous partir à la recherche des Sorcières (rendez-vous au [57](#)), ou pour le Manoir de Mortus (rendez-vous au [198](#)) ?

### 316

Endrell sursaute en vous apercevant. Vous lui expliquez qu'une petite faim vous a attiré vers les cuisines et que la trappe ouverte a aiguisé votre curiosité. Il vous répond d'une voix nerveuse qu'il pensait avoir entendu un intrus dans les catacombes. Il prépare de bonne grâce une légère collation ainsi qu'une tisane de plantes que vous partagez en sa compagnie. Puis il vous escorte jusqu'à votre chambre et demande à un jeune moine de surveiller votre porte pour éviter qu'on vous dérange. Vous devrez attendre demain pour reprendre votre exploration. Rendez-vous au [90](#).

### 317

Vous vous faufilez dans une faille étroite et vous devez progresser à plat ventre pendant quelques mètres. Vous repérez des lueurs bleues vacillantes devant et le passage s'élargit jusqu'à former un tunnel taillé dans la roche. Trois alcôves, creusées de part et d'autre du couloir, abritent chacune un Squelette. Le couloir se prolonge au-delà de cette macabre haie d'honneur et un embranchement se dessine sur la gauche. Votre expérience vous dit que les Squelettes s'animeront à votre approche. Si vous décidez de passer simplement, rendez-vous au [327](#). Mais il serait peut-être bon d'attaquer ? Dans ce cas, si vous choisissez d'utiliser :



La Flamme Noire contre eux	Rendez-vous au <a href="#">303</a>
Une flèche contre le plus proche	Rendez-vous au <a href="#">68</a>
L'acide	Rendez-vous au <a href="#">178</a>
Votre épée contre le premier	Rendez-vous au <a href="#">104</a>

### 318

La porte s'ouvre sur une salle obscure. La lueur de votre lanterne éclaire une lourde table de chêne sur laquelle repose un cercueil encore maculé de terre. Des tentures de soie rouge et noire décorent les parois en une macabre mise en scène. La salle est vide mais vous sentez la présence du mal au point de frissonner d'angoisse. Le danger est presque palpable ! Si vous pénétrez dans cette salle pour détruire le cercueil du Vampire, rendez-vous au [388](#). Si la prudence dicte votre conduite, vous retournez dans le couloir. Allez-vous ouvrir la porte de gauche (rendez-vous au [35](#)), ou la porte du fond (rendez-vous au [208](#)) ?

### 319

L'homme s'avoue très déçu de votre décision, mais il ne fait rien pour vous retenir. Vous devrez chercher seul l'entrée des Cryptes mais, avant cela, il faut trouver un endroit pour passer la nuit. Une chambre à l'auberge coûte 1 pièce d'or. Si vous ne pouvez pas payer, vous devez prendre 1 Repas et dormir à la belle étoile sur un terrain inconfortable, ce qui vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Le lendemain matin, vous pouvez acheter des provisions au village (1 pièce d'or pour 2 Repas) dans les limites de ce que vous pouvez transporter. Vous interrogez les habitants sur l'emplacement des Cryptes des Goules, mais vous n'obtenez aucune information. Après avoir erré en vain aux alentours du village, le seul souterrain que vous découvrez est l'entrée d'une vieille mine abandonnée. Cette errance vous coûte 2 points de Sang. A présent, le temps est venu d'explorer le Monde d'En Bas ! Rendez-vous au [134](#).

## 320

Si vous possédez l'Épée Magique Impérator, rendez-vous au [365](#). Sans cette arme, vous pouvez combattre avec une autre épée (rendez-vous au [243](#)), ou bien employer un Miroir d'Argent, si vous en avez un (rendez-vous au [345](#)).

## 321

Les portes du hangar s'ouvrent avec un grincement sinistre. Dans la pénombre, vous repérez la silhouette du carrosse qui s'est enfui du monastère. Au fond du hangar, des portes à double battant donnent accès aux écuries et, sur le côté, vous remarquez une autre petite porte. Si vous décidez de vous diriger vers :

Le carrosse	Rendez-vous au <a href="#">364</a>
Les écuries	Rendez-vous au <a href="#">233</a>
La petite porte	Rendez-vous au <a href="#">22</a>

## 322

Le Molosse crache du feu et de l'acide, il griffe et mord tout à la fois. Sans Épée Magique, vous ne pouvez pas le blesser et ce monstre vous réduit vite en pâtée pour Molosse ! Si vous possédez une Épée Magique, vous devez malgré tout réduire votre **Force d'Attaque** de 1 point pour la durée de ce combat car les jets de flamme et d'acide ne facilitent pas votre approche.

**MOLOSSEDES ABYSSES HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 10**

Si vous êtes vainqueur, la porte d'où le monstre a surgi est définitivement fermée. Allez-vous ouvrir la porte de gauche (rendez-vous au [393](#)), ou celle ornée d'un blason (rendez-vous au [11](#)) ?

### 323

Vous vous arrêtez dans une ferme à un kilomètre de l'auberge et le paysan accepte que vous dormiez dans sa grange. Vous tombez de sommeil mais cette chevauchée nocturne vous a aussi creusé l'estomac. Vous devez prendre 1 Repas. La fermière accepte de vous vendre des provisions (1 pièce d'or vous permet d'acheter 3 Repas). Vous pouvez en acheter autant que vous voulez, dans les limites de votre bourse et de votre sac à dos. Modifiez en conséquence votre **Feuille d'Aventure**. Épuisé, vous vous allongez dans la paille. Rendez-vous au [379](#).

### 324

Vous pouvez vous ravitailler dans les cuisines. Vous trouvez l'équivalent de 4 Repas (notez-les sur votre **Feuille d'Aventure**), ainsi qu'une fiole d'Huile Alimentaire. Cette huile ne peut servir pour allumer une lampe, mais elle pourrait néanmoins se révéler utile dans un futur proche... A présent, retournez dans le couloir de l'aile Est, et rendez-vous au [399](#).

### 325

Shevala vous a confié une formule qui augmente l'efficacité de la barrière magique ! Mais, après être entré dans la lumière bleue, il ne reste de vous qu'une paire de bottes calcinées et une épée tordue. Il ne faut jamais croire une Sorcière ! Votre aventure est terminée.

### 326

Le sommeil n'arrive que tard dans la nuit et, le lendemain, vous vous éveillez vers midi. Durant la journée, les moines vous avertissent poliment que certains secteurs du monastère vous sont interdits et ils éludent toutes les questions que vous leur posez avec une égale courtoisie. Vous apprenez malgré tout que Sewarth et Sandar ne sont pas encore revenus. Vous perdez 2 points de Sang. Si vous avez déjà passé deux nuits au monastère,

rendez-vous au [61](#). Si vous n'y avez dormi qu'une seule nuit, rendez-vous au [74](#).

### 327

Lancez deux dés : si le résultat obtenu est supérieur ou égal à votre total de FOI du moment, rendez-vous au [104](#). Si le résultat est inférieur à votre total de FOI, vous passez sans encombre. Allez-vous partir dans le tunnel de gauche (rendez-vous au [164](#)), ou poursuivre tout droit (rendez-vous au [202](#)) ?

### 328

Guidé par les plaintes, vous progressez dans le brouillard jusqu'à une clairière. Là, une paysanne se lamente auprès du corps inerte d'un jeune homme.

- Les misérables ! Ils ont tué Frédéric ! sanglote-t-elle.

Le jeune homme respire encore et vous vous penchez sur lui. Il a une curieuse blessure à la gorge. Serait-ce... Soudain, la paysanne se transforme en furie et vous saute à la gorge ! Vous parvenez à la repousser mais elle revient à la charge en poussant des hurlements démentiels.

VAMPIRE HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 11

Si la Vampire obtient une **Force d'Attaque** de 21 au cours de l'affrontement, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [95](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [128](#).

### 329

La roche bascule sur le côté et vous descendez lentement dans le boyau souterrain. La mousse phosphorescente qui recouvre les parois dispense une lumière suffisante pour que votre lanterne soit inutile. Vous progressez le long d'un tunnel aux murs ornés d'étranges bas-reliefs, façonnés par une civilisation depuis longtemps disparue. Le couloir dessine des angles bizarres et le

sol est parcouru d'ondulations irrégulières. Tous les sens en alerte, vous arrivez à hauteur d'une porte fermée. Un peu plus loin, le couloir bifurque. Le tunnel principal se prolonge tout droit, tandis qu'un embranchement part sur la gauche. Si vous allez droit devant vous, rendez-vous au [377](#). Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [363](#).

### 330

Si vous combattez la Goule à l'épée, rendez-vous au [270](#). Si vous voulez l'asperger de Flamme Noire, multipliez par 3 le nombre inscrit sur la fiole et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous désirez employer maintenant la potion Mystérieuse, multipliez par 13 le nombre d'encoches marquées sur la flasque et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous voulez employer de l'acide, rendez-vous au [21](#).

### 331

En sortant de la chapelle, vous tombez nez à nez avec le père Marcus qui hurle en reculant comme s'il venait de voir le diable. - Cet homme a tué le père Endrell ! Il a alerté la milice locale, composée en l'occurrence des deux colosses vêtus de cuirasse qui s'avancent vers vous d'un pas résolu en brandissant leurs épées. Le dialogue s'annonce difficile; vous allez devoir les affronter ensemble. A chaque Assaut, calculez la **Force d'Attaque** de chaque combattant, vous y compris, et choisissez l'adversaire que vous allez affronter. Combattez-le de la manière habituelle mais, si le deuxième a une **Force d'Attaque** supérieure à la vôtre, il vous inflige une blessure. Si votre **Force d'Attaque** est supérieure à celle des deux adversaires, vous ne blessez que celui que vous avez choisi : considérez que l'autre a paré votre attaque. Si vous parvenez à tuer l'un de vos deux ennemies, le combat se poursuit selon les règles habituelles.

## HABILETÉ ENDURANCE

Premier MILICIEN	7	7
Second MILICIEN	7	6

Si vous remportez ce combat, Marcus prend la fuite. Le temps vous est compté. Allez-vous ouvrir la porte qui se trouve au sud, face à vous, rendez-vous au [381](#), ou bien celle qui est au nord-est (rendez-vous au [225](#)) ?

### 332

Vous expliquez timidement la nature de votre mal et le vieil homme hausse les épaules.

- Ce n'est pas bien grave, marmonne-t-il. Nous allons arranger ça.

Il descend de son perchoir et rassemble diverses fioles. Il mélange toutes les substances dans un gobelet, et la mixture se met à bouillonner.

- Buvez ça et il n'y paraîtra plus, dit-il en vous tendant le verre.

Vous portez le gobelet à vos lèvres avec une moue dégoûtée et vous avalez d'un trait cet écœurant breuvage. C'est infect, mais vous voilà guéri ! Vous gagnez 1 point de **CHANCE**. Le vieil homme vous pousse vers la sortie, pressé de reprendre son travail. Si vous quittez le laboratoire, rendez-vous au [7](#). Si vous l'attaquez, rendez-vous au [278](#).

### 333

Vous barricadez votre porte du mieux possible et vous retournez vous coucher. Heureusement, plus rien ne vient perturber votre sommeil. Le lendemain à l'aube, vous prenez la direction du Manoir de Mortus. Rendez-vous au [49](#).

## 334

Les habitants de ce hameau vous prennent pour un riche touriste et le moindre renseignement vous coûtera 1 pièce d'or ! Si vous désirez payer, rendez-vous au [358](#). Si vous préférez partir avant qu'ils ne vous réclament aussi un droit de passage, rendez-vous au 89. Si vous désirez obtenir des renseignements mais si vous êtes sans un sou vaillant, vous pouvez vous louer pour des tâches agricoles en échange de ce que vous désirez. Dans ce cas, vous perdez 1 point de Sang à cause du retard. En outre, si vous avez contracté le Mal Rouge, vous perdez 1 point d'ENDURANCE de manière définitive (réduisez aussi votre **total de départ**). Après tous ces désagréments, rendez-vous au [358](#).

## 335

Le bourrelier combat avec une férocité incroyable, abattant son gourdin avec des ahans de bûcheron !

**BOURRELIER HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 11**

Si vous êtes vainqueur, vous prenez la lanterne. Elle ne vous sera pas d'une grande utilité : l'étrange lueur rouge qu'elle distille n'éclaire rien. Vous remarquez de curieux motifs gravés sur les parois de verre. Ils représentent des créatures vaguement humaines prises dans des cocons. Vous n'avez pas la moindre idée de ce qu'ils signifient. Notez-la sur votre **Feuille d'Aventure**, ainsi que la couleur qu'elle diffuse. Vous retournez dans le hangar. Si vous ne l'avez pas encore fait, allez-vous visiter les écuries (rendez-vous au [233](#)), pénétrer dans le carrosse (rendez-vous au [364](#)), ou bien quitter ce hangar pour aller au manoir (rendez-vous au [46](#)).

## 336

Vous alliez enlever le bâillon du jeune homme quand vous le voyez rouler des yeux effrayés en direction de l'escalier. Au même instant, une créature gigantesque dévale les marches. C'est une Goule aux chairs décomposées, mais des éléments métalliques sont greffés sur son corps. Des ergots d'acier jaillissent de ses membres décharnés et de longues lames tranchantes remplacent ses mains ! Cette chose immonde est l'œuvre d'un savant fou à n'en pas douter, mais ce cerveau malade a su créer une redoutable machine de guerre. Heureusement, grâce à l'intervention du jeune homme, vous êtes prêt à la recevoir avec les honneurs qu'elle mérite.

**GOULED'ACIER HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 12**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [25](#).

## 337

Cette bibliothèque renferme un nombre impressionnant de livres et de documents et vous n'avez pas la moindre idée de ce que vous recherchez. **Testez votre Détection.** Si vous réussissez, rendez-vous au [281](#). Si vous échouez, l'examen des rayonnages ne porte aucun fruit et vous perdez 1 point de Sang. Si vous désirez grimper sous le dôme de verre, rendez-vous au [218](#). Sinon, allez-vous explorer une autre partie de l'aile Est (rendez-vous au [265](#)), ou partir dans l'aile Ouest (rendez-vous au [197](#)) ?

## 338

La Vampire gît sur le sol et vous vous employez à transformer le cercueil en bois de chauffage. Vous gagnez 4 points de Sang ! Alors que vous vous acharnez sur les derniers débris, une longue plainte lancinante s'élève des profondeurs des cryptes. Le comte sait à présent que vous êtes là et que sa dernière heure est venue (du moins l'espérez-vous). Vous pouvez rebrousser chemin pour explorer le tunnel principal. Rendez-vous au [202](#).



### 339

Avec tous ces Loups qui hurlent dans les ténèbres alentour, allez-vous conserver assez de sang-froid pour rebrousser chemin et regagner la route ? **Testez votre Habileté.** Si vous êtes Habile, vous retrouvez le chemin, mais vous êtes dans la brume, rendez-vous au [39](#). Si vous êtes Malhabile, vous tombez au cours de votre fuite et vous vous foulez la cheville. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Profitant de votre faiblesse, les Loups s'élancent à l'attaque ! Rendez-vous au [66](#).

### 340

Vous pénétrez dans une luxueuse salle de séjour. Balayant la pièce du regard, vous remarquez une veste d'intérieur accrochée à une patère et un assortiment de carafes sur une petite table, près d'un fauteuil de cuir. Vous faisant face, un trophée trône en bonne place sur le mur. C'est une tête d'ours, sans doute un souvenir des parties de chasse que le comte donnait dans ses forêts de Mortvanie. Hélas, le trophée s'anime dès que vous entrez et prend son envol ! Un grognement sourd emplît la pièce. Les crocs de l'animal sont longs comme une main et sa gueule béante pourrait vous broyer la tête !

TROPHÉEMALÉFIQUE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous remportez cet âpre combat, prenez deux Flasques de Liqueur sur la table. Vous pouvez les boire à tout moment, sauf pendant un combat et chacune d'elles vous redonne 4 points d'ENDURANCE. A présent, retournez dans le couloir, rendez-vous au [399](#).

### 341

**Testez votre Habileté.** A moins de posséder un grappin que vous tenterez d'accrocher aux gargouilles de la façade, vous devez ajouter 2 au résultat de votre lancer de dés. Si vous êtes Malhabile, vous tombez en cours d'escalade et la chute vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. **Testez votre Habileté** autant de

fois que vous le désirez mais tenez un compte précis du nombre de tentatives. Si vous êtes Habile, rendez-vous au [191](#). Si les chutes successives ont mis à mal votre moral et votre fessier, vous pouvez toujours frapper à la porte. Rendez-vous au [37](#).

## 342

Espérez-vous vraiment briser une roche de ce volume avec une épée, même magique ? **Tentez votre Chance**. Si vous êtes Malchanceux, votre lame se brise contre le monolithe (rayez l'Épée Magique de votre **Feuille d'Aventure**). Si vous êtes Chanceux, vous en êtes quitte pour une entaille sur le tranchant, mais vous comprenez vite l'erreur que vous avez commise : le bruit a attiré l'attention de deux Araignées Géantes qui arrivent rapidement. Vous devez les affronter ensemble. A chaque Assaut, calculez la **Force d'Attaque** de chaque combattant, vous y compris, et choisissez l'adversaire que vous allez affronter. Combattez-le de la manière habituelle mais, si le deuxième a une **Force d'Attaque** supérieure à la vôtre, il vous inflige une blessure. Si votre **Force d'Attaque** est supérieure à celle des deux adversaires vous ne blessez que celui que vous avez choisi : considérez que l'autre a paré votre attaque. Si vous parvenez à tuer l'un de vos deux ennemis, le combat se poursuit selon les règles habituelles.

### HABILETÉ ENDURANCE

Première ARAIGNÉEGÉANTE	7	8
Seconde ARAIGNÉEGÉANTE	7	8

Lorsque vous aurez tué la première Araignée, la seconde crachera un fil gluant. **Tentez votre Chance**. Si vous êtes Chanceux, vous esquivez cette attaque, mais si vous êtes Malchanceux, vous vous retrouvez englué dans une matière poisseuse qui entrave vos mouvements et votre **Force d'Attaque** est diminuée de 1 point pour la suite de ce combat. Si vous êtes vainqueur, vous décidez de quitter cet endroit maudit au plus vite. Allez-vous retourner sur vos pas pour explorer

l'embranchement de gauche (rendez-vous au [363](#)), ou remonter à la surface (rendez-vous au [145](#)) ?

### 343

Comme vous progressez le long du tunnel principal, un grincement se répercute sur la paroi. Une porte de pierre vient de s'ouvrir au bout du passage et une créature immonde vole vers vous ! Elle a le corps ridé d'un vieillard contrefait à qui l'on aurait greffé des ailes membraneuses et sa face monstrueuse est celle d'un démon. La Gargouille brandit un stylet de pierre dégoulinant d'acide.

GARGOUILLE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si la **Force d'Attaque** de la Gargouille est supérieure à la vôtre, lancez un dé. Si vous obtenez 1, l'acide vous éclabousse et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous obtenez 6, vous recevez l'acide en pleine face et vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Qui plus est, vous êtes aveuglé et votre **Force d'Attaque** est amputée de 2 points pour les 2 Assauts suivants. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [234](#).

### 344

A votre approche, les Sorcières abandonnent leur querelle et vous toisent d'un air mauvais. Fouillant sous leurs hardes, elles s'emparent chacune d'un long poignard tout dégoulinant de poison. Comment les aborder ? Si vous voulez :

Les interroger sur la statue	Rendez-vous au <a href="#">115</a>
Leur proposer votre aide	Rendez-vous au <a href="#">43</a>
Tenter une autre approche	Rendez-vous au <a href="#">72</a>
Leur parler d'un objet magique	Rendez-vous au <a href="#">383</a>

### 345

L'usage du miroir vous permet d'éviter le regard hypnotique du Vampire mais, comme il n'est pas facile de combattre par reflet interposé, votre **Force d'Attaque** est diminuée de 1 point pour la durée de l'affrontement. Notez-le et rendez-vous au [365](#).

### 346

La fuite précipitée du carrosse a réveillé les alentours. Des villageois et d'autres religieux se pressent autour du monastère. Les cadavres des moines sont évacués par des hommes à l'air hébété. Le père d'une communauté religieuse voisine ne peut s'empêcher de parler des Goules, ce qui provoque un vent de frayeur parmi la population. Vous allez aux nouvelles : seul un novice a échappé au massacre. Si vous désirez lui parler, lancez un dé et ajoutez 4 au nombre obtenu. Si ce résultat est inférieur ou égal à votre total de FOI du moment, rendez-vous au [47](#). S'il est supérieur, le temps est venu de partir. Si vous possédez au moins 8 pièces d'or, rendez-vous au [276](#). Si vous ne disposez pas de cette somme, rendez-vous au [203](#).

### 347

Vous contemplez, bouche bée, la gigantesque cave où vous venez d'entrer. Ses dimensions semblent infinies et le sol est hérissé de pierres tombales et de statues macabres. Au nord, une arche dans la paroi encadre un halo de lumière bleue. Dans le lointain, vers le sud, se dessinent les contours de deux énormes portes de bois renforcées de ferrures. Comme vous regardez dans cette direction, une armée dépenaillée, composée de Goules et de Zombies, sort des ténèbres et s'avance en titubant. Si vous le désirez, vous pouvez fuir comme un dératé pour retourner dans le hall d'entrée, rendez-vous au [271](#). Mais, si vous agissez ainsi, vous ne pourrez plus revenir visiter le sanctuaire. Si vous choisissez l'affrontement, vous disposez de 4 Assauts avant que l'armée des ténèbres n'arrive au contact. Si vous possédez un arc, vous pouvez tirer dans le tas (décocher une flèche correspond à 1

Assaut). Dans ce cas, **Testez votre Habileté**. Chaque tir réussi fait perdre 2 points d'ENDURANCE aux Goules. Si vous possédez des fioles d'acide, vous pouvez les lancer sur la troupe. Chaque lancer correspond à 1 Assaut et vous devez **tester votre Habileté** à chaque fois. Tout lancer réussi fait perdre 4 points d'ENDURANCE à la troupe des Goules. Si vous possédez une fiole de Flamme Noire, vous pouvez les en asperger. Cette action équivaut à 1 Assaut et a pour effet d'éliminer les Goules. Dans ce cas, rendez-vous au **380** (où vous pourrez consacrer 3 Assauts à décocher des flèches ou à lancer de l'acide sur la troupe de Zombies qui suit). Après 4 Assauts, vous devez combattre à l'épée.

GOULES HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 10

Si les Goules parviennent à vous infliger quatre blessures, rendez-vous aussitôt au **84**. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **380**.

### 348

L'homme cligne des yeux, comme s'il s'éveillait brusquement d'une profonde torpeur. Mais, à l'instant où vous empoignez l'Amulette, la charge diabolique qui en émane vous brûle la paume. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. La porte gauche s'ouvre avec fracas et un couple de Zombies fait irruption dans la pièce. Vous devez les affronter ensemble. Toutefois, au bout de 2 Assauts, Sandar recouvre ses esprits et combat à vos côtés. Cette aide inespérée vous permet dès lors d'ajouter 2 à votre **Force d'Attaque**. A chaque Assaut, calculez la **Force d'Attaque** de chaque combattant, vous y compris, et choisissez l'adversaire que vous allez affronter. Combattez-le de la manière habituelle, mais si le deuxième a une **Force d'Attaque** supérieure à la vôtre, il vous inflige une blessure. Si votre **Force d'Attaque** est supérieure à celle des deux adversaires, vous ne blessez que celui que vous avez choisi : considérez que l'autre a paré votre attaque. Si vous parvenez à tuer l'un de vos deux ennemis, le combat se poursuit selon les règles habituelles.

## HABILETÉ ENDURANCE

Premier ZOMBIE                      7                      7

Second ZOMBIE                      7                      7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [82](#).

### 349

La porte donne sur un étroit couloir qui se prolonge vers l'est et qui est aussi recouvert d'un épais tapis. A quelque distance, il se coude vers le sud, mais avant cela, vous pouvez voir quatre portes de bois verni, se faisant face deux par deux. Si vous décidez de partir vers le sud en négligeant les portes, rendez-vous au [182](#). Si vous choisissez d'ouvrir :

La première au nord    Rendez-vous au [88](#)

La seconde au nord    Rendez-vous au [65](#)

La première au sud    Rendez-vous au [139](#)

La seconde au sud    Rendez-vous au [340](#)

### 350

La porte est verrouillée et aucune de vos clefs ne permet de l'ouvrir. Il va falloir la fracasser mais cela va prendre un certain temps et provoquer pas mal de vacarme ! Si vous agissez ainsi malgré tout, rendez-vous au [211](#). Si vous rebroussez chemin pour explorer le tunnel principal, rendez-vous au [202](#).

### 351

Vous apprenez que Sewarth est un des pères supérieurs du monastère des Étoiles. Les bâtiments, surmontés d'un dôme de verre, se trouvent de l'autre côté du lac. Les ragots que vous collectez en chemin disent que ces moines sont étranges. Ils restent entre eux et se livrent à d'obscures études dont personne

ne connaît la teneur. Arrivé devant la bâtisse principale, vous actionnez la petite gargouille de bronze qui compose le heurtoir. Un jeune moine d'allure chétive entrebâille la lourde porte de bois et vous détaille de pied en cap d'un œil sourcilleux. Vous parvenez à coincer votre botte entre les battants avant qu'il ne referme la porte et vous agitez les papiers de Henrik en affirmant qu'ils doivent être remis de toute urgence au père Sewarth. Le jeune moine vous demande d'attendre un instant mais il parvient à refermer la porte malgré l'obstacle de votre pied. Quelques minutes plus tard, l'entrée s'ouvre à nouveau sur deux moines plus âgés. Vous leur expliquez de quelle manière ces papiers sont entrés en votre possession et l'un d'eux prend la parole.

- Fort bien, vous pouvez entrer, dit-il. Le père Sewarth s'est absenté mais nous pourrions peut-être vous venir en aide.

Vous pénétrez dans un vaste hall et les deux moines vous conduisent dans un bureau au mobilier austère.

- Je suis le père Endrell, déclare le plus vieux. Et voici le père Marcus. Nous sommes responsables de ce monastère, avec le père Sewarth et le père Sandar. Ils ont dû se rendre à l'extérieur mais nous attendons le retour de Sewarth. Pourrais-je consulter les papiers que vous lui apportez ?

Si vous acceptez de lui remettre les lettres, rendez-vous au [257](#). Si vous préférez les donner à Sewarth en mains propres, rendez-vous au [205](#).

## 352

Vous perdez 1 point de Sang à consulter votre documentation. Si vous avez trouvé des lettres dans la demeure de Harquar, multipliez par 8 le nombre de feuillets que vous possédez et rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon, vous pouvez traverser la barrière magique d'un pas décidé (rendez-vous au [18](#)), ou bien prononcer d'abord la formule que Shevala a pu vous confier (rendez-vous au [325](#)). Si vous quittez l'antre, allez-vous ouvrir la porte verrouillée dans le couloir (rendez-vous au [239](#)),



ou explorer le tunnel principal, si ce n'est déjà fait (rendez-vous au [206](#)). Si vous préférez remonter à la surface, rendez-vous au [145](#).

### 353

Vous pouvez prendre les bijoux des Vampires (valeur 6 pièces d'or). Vous pénétrez dans des appartements d'un luxe ostentatoire et vous découvrez une jeune fille endormie dans un lit à baldaquin. Vous remarquez aussitôt les deux marques rouges sur sa gorge. D'après ce que vous savez, la malheureuse deviendra bientôt Vampire, mais ce n'est pas certain : ces monstres conservent parfois leurs victimes en vie pour se repaître régulièrement de leur sang. Si tel est le cas, il serait criminel de l'abandonner à la merci du comte et de ses créatures. Si vous voulez la réveiller, rendez-vous au [16](#). Si vous préférez quitter la pièce, rendez-vous au [399](#).

### 354

Vous venez d'abandonner un groupe de jeunes moines innocents à un destin pour le moins déplaisant. Votre lâcheté vous coûte la perte de 1 point de FOI. A présent, et si ce n'est déjà fait, allez-vous ouvrir la deuxième porte sur le mur nord (rendez-vous au [236](#)), ou la première (rendez-vous au [225](#)) ?

### 355

Carollar se bat avec une dague empoisonnée. Si sa **Force d'Attaque** est supérieure à la vôtre, lancez un dé : avec un résultat supérieur ou égal à 4, le poison de la lame vous cause une perte supplémentaire de 1 point d'ENDURANCE.

CAROLLAR HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [297](#).



## 356

Vous ne savez pas au juste où se trouvent les appartements de Marcus mais vos déductions se révèlent correctes : sa chambre fait face à celle d'Endrell. Vous frappez doucement à la porte et vous percevez le cliquetis d'une serrure. La porte s'entrouvre sur le visage inquiet du père Marcus. Surpris par son attitude, vous le priez de vous laisser entrer pour lui parler du père Sewarth. Il hoche la tête et s'exécute. Si vous avez trouvé un livre dans la chambre d'Endrell et si vous avez combattu le moine, multipliez le numéro du livre, par le nombre d'anneaux de métal de son bâton et rendez-vous au paragraphe ainsi formé. Si vous avez seulement aperçu le livre, rendez-vous au paragraphe qui correspond à son numéro. Si vous n'avez rien fait de tout cela, rendez-vous au [250](#).

## 357

- Certains me connaissent comme le Gardien des Portes, murmure-t-il sur le ton de la confidence. Je connais comment aller aux Cryptes. Elles se trouvent sous les mines d'azurite, au nord du village. Posséderais-tu par hasard le **Codex de Sewarth ?**

Si vous avez ce livre, ajoutez 100 au nombre de ses pages et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous ne possédez pas le Codex ou si vous ne voulez pas que cet homme le consulte, prenez congé et rendez-vous au [319](#).

## 358

Les villageois vous parlent d'un étranger, un peu bizarre, qui s'est installé au nord-est du hameau.

- C'est un Horsain avec un nom pas d'chez nous. Zandar ou Sender. Mais il est brave, dit un vieux paysan. Il a rafistolé ma guibolle une fois. Il dit qu'il soigne aussi mais on n'est jamais malades par chez nous.

- Il doit traficoter dans la magie, réplique un autre.

Dès lors, de vagues murmures s'élèvent sur les étrangers qui s'incrument dans la région et que ça devient honteux... Mieux vaut ne pas vous attarder. Si vous partez à la recherche de ce guérisseur excentrique, rendez-vous au [5](#). Si vous reprenez votre route, rendez-vous au [89](#).

### 359

Le comte vient d'employer un Passage Astral qui va le conduire, à travers le temps et l'espace, jusqu'à son ultime repaire. Ce passage est conçu à l'usage des Vampires et, à l'instant où vous le traversez, vous subissez un choc en retour. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore de ce monde, rendez-vous au [298](#).

### 360

La jeune femme aux longs cheveux noirs et à la carnation laiteuse n'est autre que Katarina Heydrich, la sœur du comte. Le livre vous apprend qu'elle était une redoutable magicienne, sans doute une Vampire, elle aussi. Le recueil prétend qu'elle a été détruite, mais n'était-ce pas aussi le cas de Reiner ? Le grand gaillard blond représenté sur l'autre tableau est Siefried Heydrich, le frère de Reiner. L'histoire dit que son fantôme a longtemps hanté le château de son frère en Mortvanie et que Siefried avait juré la perte du comte. Vous trouvez étrange que Reiner garde près de lui le portrait de son frère alors qu'ils se vouaient une haine farouche. Dans l'incapacité de trouver une réponse à cette énigme, vous reprenez votre exploration. Rendez-vous au [7](#).

### 361

Le Vampire marque un temps d'arrêt, stupéfait par votre bond prodigieux. Vous pouvez l'attaquer maintenant, sans lui laisser le loisir de préparer une riposte magique. Regagnez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [138](#).

## 362

L'Huile annule le sortilège (rayez-la de votre ***Feuille d'Aventure***). Vous pénétrez dans une pièce encombrée de tubes de verre et de tuyaux de bronze qui sortent des murs. Ce réseau complexe aboutit dans un cercueil strié de bandes rouges et noires. Des gaz bleus et des liquides rougeâtres circulant dans les tubes s'écoulent lentement au fond du cercueil où ils se condensent en une masse nuageuse stagnante à mi-hauteur. La destruction de cet étrange appareil pourrait avoir des conséquences fâcheuses, mais qui ne risquent rien n'a rien. Si vous brisez le cercueil, rendez-vous au [163](#). Si vous quittez cette salle, allez-vous ouvrir la porte de gauche (rendez-vous au [393](#)), ou bien celle qui est ornée d'un blason (rendez-vous au [11](#)) ?

## 363

De vagues murmures s'élèvent au bout du couloir, qui s'ouvre sur une caverne. Silencieux comme un chat, vous risquez un œil discret à l'angle de l'entrée. Shevala, la vieille Sorcière parle toute seule au milieu d'un effroyable capharnaüm. Des ailes de chauves-souris séchées sont accrochées à la paroi, à côté de queues de rat rassemblées en bottes. Des têtes réduites trônent sur des étagères, avec des bocaux remplis d'yeux, de pieds ou de choses que votre raison se refuse à reconnaître. Les toiles d'araignées, alourdies par la suie, forment de gigantesques voiles recouvrant le tout. A l'extrémité de la caverne, un halo de lumière d'un bleu surnaturel éclaire les contours d'une arche sculptée dans la paroi. La Sorcière tourne frénétiquement les pages d'un lourd grimoire. - Ça doit être là... L'autre folle ne va pas m'aider. Ah ! La peste soit de ce Basilik qui a changé ma sœur en pierre ! Vous connaissez maintenant la raison de la dispute entre les deux Sorcières. Brandissant votre épée, vous pénétrez dans la caverne. Un petit être grimaçant s'interpose, armé d'une dague empoisonnée, tout comme sa maîtresse. C'est un Gobelin, mais il a dû faire les frais des expériences de la Sorcière, tant il est hideux ! Malheureusement, il est aussi très fort et vous allez devoir l'éliminer avant d'affronter Shevala.

Combattez-les l'un après l'autre. Si vous êtes blessé par l'un ou l'autre, lancez un dé : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 4, vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire, à cause du poison.

#### HABILETÉ ENDURANCE

GOBELIN            6            6

SHEVALA<sup>9</sup>            11

Si vous parvenez à réduire le total d'ENDURANCE de Shevala à 2 ou moins, sans la tuer, rendez-vous au [6](#). Si vous l'éliminez, rendez-vous au [64](#).

### 364

Vous entrez dans le luxueux carrosse. L'intérieur est tapissé de soieries rouges et noires et un cercueil ouvert occupe l'essentiel de l'espace. Vous vous emparez des poignées d'argent pour le tirer au-dehors. La destruction de ce cercueil va sûrement affaiblir le Vampire. Hélas, au même instant, les soieries s'animent et des bras décharnés en jaillissent! Le carrosse vous attaque ! Pour la durée de cet affrontement, réduisez votre **Force d'Attaque** de 1 point, puisque vous combattez dans un espace réduit.

CARROSSE HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, le véhicule s'effondre sur vous. **Tentez votre Chance**. Si vous êtes Chanceux, vous vous enfuyez à temps. Si vous êtes Malchanceux, vous recevez des planches sur le crâne et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous pouvez fracasser le cercueil et le réduire en cure-dents. Grâce à cette action, vous gagnez 3 points de Sang. Si vous voulez :

Entrer dans les écuries

Rendez-vous au [233](#)

Ouvrir la petite porte

Rendez-vous au [22](#)

Aller au manoir

Rendez-vous au [46](#)

## 365

Le comte prépare son retour depuis des années et il est sûrement le pire adversaire que vous rencontrerez jamais. Il existe depuis des siècles : sa force et son pouvoir de récupération sont sans commune mesure avec ceux d'un humain. Avant d'entamer ce combat, divisez par 5 le nombre de vos points de Sang en arrondissant au chiffre supérieur (ainsi, si vous avez 21 points de Sang, le résultat final sera 5). Le chiffre obtenu représente le nombre de points que vous pouvez ôter d'ores et déjà au total d'**ENDURANCE** du comte. Si vous possédez l'épée Impérateur et si votre total de **FOI** du moment est 8 ou 9, le comte perd 1 point d'**HABILETÉ**. Si votre total de **FOI** est supérieur ou égal à 10, il perd 2 points d'**HABILETÉ**. A présent, consultez la liste de vos possessions et gagnez 1 point de **CHANCE** pour chacun des objets suivants : ***Histoire de la Mortvanie***, le ***Codex de Sewarth***, les lettres trouvées chez Harquar (vous y avez appris certains détails importants sur la manière de combattre les Vampires). N'oubliez pas que sans Épée Magique (Impérateur ou une autre), votre lutte est sans espoir. Modifiez vos résultats et ceux du comte et commencez le combat. Le comte se bat à mains nues mais sa force est prodigieuse. Puissent les dieux de Titan guider votre bras jusqu'à la victoire finale.

**REINERHEYDRICH HABILETÉ : 15 ENDURANCE : 30**

Dès que l'**ENDURANCE** du comte tombe à 10, il change de tactique et cherche à vous mordre. Pour les Assauts qui suivent, sa ***Force d'Attaque*** est diminuée de 2 points mais, si elle est supérieure à la vôtre, lancez un dé : si vous obtenez 5, la morsure vous fait perdre 4 points d'**ENDURANCE**. Si vous obtenez 6, la blessure est sévère et vous devez le vaincre en 4 Assauts pour pouvoir panser votre plaie. Passé ce délai, vous mourrez. Si vous

réduisez l'ENDURANCE du comte à 4 ou moins sans pour autant le tuer, rendez-vous au [9](#). Si vous tuez le comte, rendez-vous au [382](#).

### 366

L'épée se met à vibrer et le pommeau incandescent vous brûle la main. Vous devez lâcher prise et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous devez quitter le sanctuaire et abandonner l'épée. Le fantôme vous reconduit dans le couloir et vous vous dirigez vers la porte de droite. Rendez-vous au [393](#).

### 367

Vous accompagnez Sandar jusqu'au hameau et des bribes de souvenirs lui reviennent à l'esprit. Il se rappelle avoir surpris une conversation entre le Vampire et son serviteur où il mentionnait un lieu précis.

- C'était une montagne ou une colline... Ça y est ! La Cime du Mal ! Le Vampire était très préoccupé. Je me souviens qu'il a dit : « Il faudra le récupérer quand l'heure sera venue. » Je ne sais plus de quoi il parlait mais cela avait de l'importance.

Sandar se masse le front. Cet effort de concentration a eu raison de ses dernières forces. Vous devez le soutenir jusqu'aux abords du hameau où vous le laissez aux bons soins des occupants de la première maison. A présent, si vous reprenez votre traque du Vampire, rendez-vous au [89](#). Si vous préférez trouver la Cime du Mal, savez-vous où elle se situe ? Si vous le savez, vous avez appris ce renseignement dans un livre. Dans ce cas, multipliez par 2 le nombre de pages de ce Codex et rendez-vous au paragraphe obtenu. Si vous ne savez pas où se situe la Cime du Mal, vous partez à l'aveuglette. Si vous décidez d'agir ainsi, rendez-vous au [10](#).

### 368

Avez-vous trouvé une bague sertie de Pierres de Lune ? Dans ce cas, multipliez le nombre de Pierres par 30, ajoutez 2 et rendez-vous au paragraphe obtenu. Si vous ne possédez pas cette bague, rendez-vous au [210](#).

### 369

Le lendemain matin, vous arrivez aux abords de la place des Orchidées pour trouver un attroupement devant la demeure de Harquar. L'érudit a été assassiné et la milice interdit formellement l'accès de la maison. Les histoires les plus folles circulent parmi les badauds, comme quoi des monstres volants auraient saccagé la fenêtre de la chambre du défunt. Grundar, le garde du corps de l'érudit, est incapable de fournir une explication cohérente concernant les événements de la nuit passée. Si vous voulez acheter de quoi vous équiper, rendez-vous au [283](#). Sinon, allez-vous reprendre votre périple vers le nord-est (rendez-vous au [198](#)), ou prendre une autre direction (rendez-vous au [304](#)) ?

### 370

Progressant à pas feutrés le long de ce nouveau passage, vous arrivez devant une porte de pierre entrebâillée. Vous la poussez lentement. Rendez-vous au [234](#).

### 371

Le noir équipage s'éloigne au grand galop et se fond dans la nuit. Vous devez prendre en chasse ce monstre inconnu qui vient de semer la mort et la désolation dans le monastère. Si vous retournez dans les murs avant de vous lancer à sa poursuite, rendez-vous au [346](#). Si vous le poursuivez dès maintenant et si vous possédez au moins 8 pièces d'or, rendez-vous au [276](#). Si vous ne disposez pas de cette somme, rendez-vous au [203](#).

### 372

Le monstre s'écroule finalement mais, sous vos yeux horrifiés, il se relève lentement ! Le Grand Revenant ne peut être détruit définitivement que par deux substances : l'Huile de Désenchantement ou la Flamme Noire. Si vous possédez l'une ou l'autre, vous connaissez les nombres qui leur sont associés. Divisez le nombre de l'Huile par 2 et rendez-vous au paragraphe correspondant, ou bien rendez-vous au paragraphe qui correspond au nombre de la Flamme Noire. Si vous n'avez pas ces substances, vous ne pouvez pas vaincre ce gardien fantôme et vous prenez la fuite, terrorisé, tandis que le monstre se dresse à nouveau. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que si, au cours de votre exploration, vous découvrez une de ces substances, vous pourrez revenir au [274](#) pour affronter le Grand Revenant. A présent, si vous allez à l'angle du couloir au sud, rendez-vous au [7](#). Si vous retournez dans le hall d'entrée, rendez-vous au [271](#).

### 373

Vous errez quelque temps de taverne en auberge, mais les négociants que vous rencontrez ont autre chose en tête que les spéculations intellectuelles. Vous perdez 1 point de Sang. Finalement, un novice en goguette vous dit qu'un dénommé Harquar est l'érudit que vous cherchez. Il a ses habitudes à la taverne de l'Oie d'Or. Sans plus tarder, vous partez vers ladite auberge. Rendez-vous au [123](#).

### 374

Prudence est mère de sûreté, comme vous pouvez le constater. Vous veniez à peine de reculer qu'une violente explosion secoue les parois de la caverne ! Les particules étincelantes ont mis le feu au gaz nauséabond qui stagnait dans la grotte. Le silence retombe mais l'entité lumineuse flotte toujours doucement. Vous entrez d'un pas résolu, brandissant votre épée. Rendez-vous au [204](#).



### 375

La porte s'ouvre sur une gigantesque bibliothèque située sous le dôme de verre du monastère. Un escalier en colimaçon permet d'accéder à un balcon sous le dôme et vous repérez un dédale d'étagères de bois croulant sous un nombre impressionnant de manuscrits, de dossiers et de rouleaux de parchemin scellés par des cachets de cire. Si vous voulez consulter les rayonnages à la recherche d'indices, rendez-vous au [337](#). Si vous préférez grimper sous le dôme de verre, rendez-vous au [218](#). Si vous estimez que la fouille de la bibliothèque sera une perte de temps, allez-vous explorer une autre partie de l'aile Est (rendez-vous au [265](#)), ou partir dans l'aile Ouest (rendez-vous au [197](#))?

### 376

Le carrosse ne se trouve pas dans les écuries laissées à l'abandon et vous en éprouvez un soulagement certain. Vous errez pendant quelque temps, sans rien découvrir d'autre que des balles de paille moisie. Vous alliez quitter les lieux quand une épouvantable odeur de putréfaction vous saisit à la gorge ! Un cadavre, dans un état de décomposition avancé, titube vers vous. Les chairs mortes tombent en lambeaux, découvrant les os. La chose dresse une main squelettique et avide, attirée par la vie qu'elle sent palpiter en vous ! Le monstre se déplace lentement, vous avez donc la possibilité de fuir la ferme au plus vite. Si vous agissez ainsi, rendez-vous au [89](#). Si vous préférez l'affronter, rendez-vous au [127](#).

### 377

Si votre total de FOI du moment est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [73](#). S'il est inférieur à 7, rendez-vous au [206](#).

### 378

La propriété est dans un état d'abandon total et le terrain est envahi par les ronces et les mauvaises herbes. De longs rubans de brume recouvrent les bâtiments comme un linceul. Si vous

souffrez de la Gale Pulmonaire, le brouillard n'arrange pas l'état de vos bronches et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. De hautes grilles rouillées interdisent l'accès à une cour recouverte de gravier à l'arrière du manoir. Si vous allez à la porte d'entrée du manoir, rendez-vous au [46](#). Si vous escaladez les grilles, rendez-vous au [62](#).

### 379

Le crépuscule descend déjà lorsque vous sortez de votre torpeur ! Le Vampire ne va pas tarder à repartir. Vous ramassez votre équipement en toute hâte et vous vous précipitez vers les écuries. Si vous possédez une bague en or sertie de Pierres de Lune, multipliez le nombre des Pierres par 20 et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous n'avez pas cet objet, rendez-vous au [108](#).

### 380

Les Goules sont à peine détruites que les Zombies arrivent en rangs serrés ! Ils sont lents et malhabiles mais ils ont l'avantage du nombre.

ZOMBIES HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 16

Si vous êtes vainqueur, vous gagnez 1 point de CHANCE et 1 point de FOI. A présent, si vous choisissez :

L'arche de lumière bleue	Rendez-vous au <a href="#">12</a>
La porte droite au sud	Rendez-vous au <a href="#">97</a>
La porte gauche au sud	Rendez-vous au <a href="#">152</a>

### 381

Vous percevez des grognements derrière la porte du sud et vous hésitez un instant. Brusquement, le battant s'ouvre avec fracas ! Un jeune moine au regard halluciné et aux traits déformés par la

peur s'enfuit à toutes jambes en direction de la sortie et disparaît avant que vous ayez pu l'arrêter. Vous jetez un coup d'oeil prudent dans le couloir derrière la porte où s'alignent les cellules des novices. Plusieurs d'entre elles sont ouvertes et vous remarquez une traînée de sang qui macule le sol et se dirige vers le fond du couloir. Si vous décidez de la suivre, rendez-vous au [13](#). Si vous préférez explorer d'autres lieux, rendez-vous au [354](#).

### 382

Une plainte lancinante déchire le silence de la caverne à l'instant où vous retirez votre lame du cadavre du comte. Une jeune femme au teint livide accourt vers vous, le regard chargé de haine. C'est Katarina Heydrich, la sœur du comte ! Vous avez le temps de boire une potion avant qu'elle n'arrive au contact.

**KATARINAHEYDRICH HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 9**

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

### 383

Les Sorcières s'élancent à l'attaque avec un bel ensemble ! Rendez-vous au [267](#).

### 384

Vous faites irruption dans la chambre de l'aubergiste et vous lui assénez quelques solides taloches. L'empoignant par sa chemise de nuit, vous le secouez comme un prunier en hurlant. Surpris par ce réveil en fanfare, l'aubergiste vous raconte tout ce qu'il sait. Le balafre venait de l'Est, du côté du manoir. Quand vous l'interrogez sur ce sujet, il réprime un frisson et vous dit que cet endroit est maudit. Personne n'ose s'en approcher. Les gens du manoir viennent rarement au village, si ce n'est un vieil excentrique qui achète parfois un peu de nourriture.

- C'est un grand échalas avec de longs cheveux gris et d'étranges bésicles. Il se fait appeler docteur Verruckte.

Cette description n'est pas celle du comte. Il serait intéressant de rencontrer cet homme. Pour ne pas en rester là, vous hurlez au scandale, disant que les chambres sont pleines de tueurs, qu'on ne peut pas dormir tranquille. Le tavernier se confond en excuses et se propose de vous rembourser la chambre (prenez 1 pièce d'or). Pour se faire pardonner, il vous offre de la nourriture. Allez en cuisine et remplissez votre sac d'autant de Repas qu'il peut en contenir. Vous gagnez aussi 1 point de **CHANCE** ! Ceci fait, le tavernier vous conduit dans une nouvelle chambre et vous souhaite bonne nuit. Rendez-vous au [333](#).

### 385

Vous remettez le livre en place et vous repoussez le coffre sous le lit avant de vous asseoir sur l'unique chaise de la pièce. Endrell pénètre dans sa chambre, il hésite un instant et s'avance vers vous, l'air furieux, un épais bâton à la main. Vous vous confondez en excuses et vous lui avouez que vous avez quitté votre chambre à la recherche d'une couverture supplémentaire. Endrell accepte votre explication de mauvaise grâce et appelle un novice pour qu'il trouve ce que vous demandez. Le jeune moine vous escorte jusqu'à votre chambre et vous apporte une tisane pour vous aider à dormir. Vous comprenez que le novice est resté à l'extérieur pour empêcher toute nouvelle excursion nocturne. **Tentez votre Chance**. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [326](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [90](#).

### 386

Profitant de votre inattention, la Sorcière avale goulûment le contenu d'une fiole qu'elle dissimulait sous ses hardes. Elle vient de reprendre 6 points d'**ENDURANCE**. Aussitôt, elle repart à l'attaque avec une hargne renouvelée. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [64](#).

## 387

Vous devez faire un large détour vers la ville d'Arkleton afin de trouver un érudit qui pourra vous fournir ce renseignement capital. Durant ce long voyage, vous devez prendre 8 Repas (vous pouvez acheter des vivres en chemin : 1 pièce d'or pour 2 Repas). Finalement, un lettré vous apprend que les Cryptes des Goules se trouvent près du village de Sharnek, par-delà la Grande-Muraille septentrionale. Quoi qu'il en soit, ce délai vous coûte 10 points de Sang! Modifiez en conséquence votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [19](#).

## 388

Vous avez à peine posé le pied dans ce sanctuaire, qu'une masse brumeuse se matérialise au-dessus du cercueil. Un petit être grimaçant apparaît, sorte de Gobelin contrefait, pourvu de maigres ailes membraneuses. Il brandit de longs poignards de cuivre badigeonnés de poison et s'envole à l'attaque en poussant des sifflements haineux.

**FARFADETNOIR HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 6**

Si vous êtes vainqueur, mais si le Farfadet vous a blessé lors du combat, lancez 3 dés. Si le résultat obtenu est supérieur ou égal à votre total d'**ENDURANCE** du moment, vous subissez les effets du poison : lancez à nouveau un dé et ajoutez 1 au résultat obtenu pour connaître le nombre de points d'**ENDURANCE** supplémentaires que vous avez perdus. Si vous survivez, vous pouvez détruire le cercueil. Cet acte vous permet de gagner 4 points de Sang ! A présent, allez-vous ouvrir la porte de gauche (rendez-vous au [35](#)), ou la porte du fond (rendez-vous au [208](#)) ? Si vous préférez quitter la ferme, rendez-vous au [300](#).

## 389

Le jeune homme roule des yeux effrayés en direction de l'escalier. Vous le regardez sans comprendre, quand une montagne de chair et d'acier dévale les marches et vous percute de plein fouet ! Le monstre ressemble à une Goule sur laquelle on aurait greffé tout un râtelier d'armes ! Tombant à la renverse, vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Lors du premier Assaut, votre **Force d'Attaque** sera diminuée de 2 points puisque vous allez combattre en vous relevant. Heureusement, si l'on peut dire, cette Goule possède des lames à la place des mains, vous n'avez donc pas à craindre la paralysie au contact de ses griffes. Elle n'en demeure pas moins une redoutable machine à tuer.

GOULED'ACIER HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [25](#).

## 390

Un geyser de flammes submerge la Mégagoule. La créature pousse un hurlement de rage à faire trembler les murs de la caverne ! Transformée en torche, elle titube vers vous, ses griffes métalliques chauffées à blanc cherchant votre gorge ! Rendez-vous au [121](#).

## 391

Vous avez bien raison de vouloir la frapper. Cette frêle personne n'est autre que Katarina Heydrich, la sœur du comte ! Aussitôt, elle se transforme en furie, révélant deux canines animales, et elle se lance à l'attaque, toutes griffes dehors !

KATARINAHEYDRICH HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [44](#) pour affronter le comte en un ultime combat, mais Ôtez-lui 1 point d'HABILETÉ et 4 points ENDURANCE avant d'entamer le duel.

## 392

Harquar est mort. Vous voici donc avec un cadavre sur les bras et un Poulpe Vampire réduit à l'état de bouillie. Le garde du corps du lettré choisit cet instant pour entrer dans la chambre, apportant l'habituelle tasse de cacao que son maître prend le soir. Il vous voit, l'épée à la main devant la dépouille de son patron. La masse gélatineuse qui souille la couche ne trouvant pas de place dans son cerveau borné, il en conclut, après une bonne minute d'intense réflexion que vous êtes un meurtrier. Et le voilà qui s'avance en grognant, en dépit de toutes vos protestations.

**GARDEDU CORPSHABILETÉ: 9ENDURANCE: 13**

Si vous êtes vainqueur, vous devez fuir au plus vite. Personne ne croira qu'un poulpe volant est à l'origine de ce massacre, d'autant plus que le monstre est réduit en bouillie gélatineuse. Quant au garde du corps, vous ne pouvez nier l'avoir occis. Quittez la ville, cela vaut mieux. Allez-vous reprendre votre périple au nord-est (rendez-vous au [198](#)), ou partir dans une autre direction (rendez-vous au [304](#)) ?

## 393

Vous ouvrez la porte et un courant d'air glacial vous accueille, jaillissant des ténèbres. La température est si basse que votre souffle se condense. Vous marquez un temps d'hésitation et une force inconnue vous propulse en avant ! Vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**. Vous comprenez alors que le mur qui fait face à la porte s'est déplacé, vous éjectant au passage ! La paroi interdit désormais l'accès à la porte, vous êtes emmuré dans les ténèbres ! Rendez-vous au [71](#).

## 394

Les environs ne sont guère propices à une surveillance à distance. Vous vous cachez de votre mieux dans le fossé qui borde la route mais vos yeux se ferment bientôt d'eux-mêmes et vous sombrez dans un profond sommeil. Vous vous réveillez plus tard, perclus de courbatures. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE et vous devez prendre 1 Repas sous peine d'en perdre 2 autres. Ceci fait, rendez-vous au [379](#).

## 395

Cette puissante potion a des effets imprévisibles ! Composée à partir de l'énergie psychique d'humains et de fantômes, ses réactions sur votre organisme peuvent être bénéfiques ou désastreuses. Lancez un dé mais, avant cela, vous devez choisir le nombre de points de CHANCE que vous allez sacrifier, si nécessaire. Chaque point de CHANCE que vous utilisez vous permet d'ajouter 1 au résultat de votre lancer, mais vous ne pouvez employer plus de 2 points de CHANCE. Prenez votre décision avant de lancer le dé et consultez le tableau ci-dessous pour connaître les effets de l'Essence.

TOTAL	EFFET
1	- 2points d'HABILETÉ
2	-1 point d'HABILETÉ
3-4	-1 point d'ENDURANCE
5	+1 point d'ENDURANCE(idem pour le <b>total de départ</b> )
6-7	+1 point d'HABILETÉ(sans excéder 12), +1 point d'ENDURANCE (idem pour le <b>total de départ</b> )



8 +2 points d'**HABILETÉ**, + 2 points d'**ENDURANCE** (idem pour le **total de départ** de chaque capacité, à concurrence de 13 pour l'**HABILETÉ** et de 25 pour l'**ENDURANCE**).

Si vous voulez boire la potion d'**ENDURANCE**, si vous en avez encore, rendez-vous au [241](#). Sinon quittez les lieux et rendez-vous au [7](#) pour choisir une destination.

### 396

Vous allez affronter les Loups l'un après l'autre.

#### HABILETÉ ENDURANCE

Premier LOUP	6	7
Second LOUP	6	7

Si vous êtes vainqueur, l'homme se confond en remerciements pour lui avoir sauvé la vie. Il se nomme Roban, c'est un riche marchand qui se rendait au bourg de Farleigh pour affaires. - J'avais loué les services d'un garde du corps, dit-il tristement en contemplant le cadavre du guerrier. Nous avons quitté la route en apercevant le brouillard qui me semblait étrange. Le marchand vous demande de l'aider à enterrer le pauvre garde du corps et de l'accompagner jusqu'à Farleigh. Il vous paiera pour vos services dès qu'il sera arrivé à bon port. Si vous acceptez, vous perdez 1 point de Sang car creuser la tombe prend quelques heures, mais cet acte vous fait gagner 1 point de **FOI**. Rendez-vous au [148](#).

### 397

Cette attaque est inutile; seules les armes magiques peuvent inquiéter le Vampire. La flèche tombe à ses pieds, comme arrêtée par une barrière invisible. Le comte réplique aussitôt par l'envoi d'une nuée de flammèches qui pénètrent douloureusement vos chairs. Vous perdez 3 points d'**ENDURANCE** et la douleur vous cloue sur place. Rendez-vous au [273](#).

## 398

Calculez votre **Force d'Attaque** et celle de la Sorcière (HABILETÉ 10). Si votre **Force d'Attaque** est supérieure, vous l'aspergez d'acide et elle recule en hurlant de douleur. Elle perd 3 points d'ENDURANCE. (Notez-le pour plus tard afin de les retrancher lorsque vous aurez à la combattre.) Si vous avez un arc et des flèches, vous pouvez viser la Sorcière (rendez-vous au [305](#)), ou bien bondir par-dessus la faille pour vous ruer à l'attaque (rendez-vous au [31](#)).

## 399

Vous retournez dans le couloir de l'aile Est et vous vous arrêtez un instant au milieu du corridor pour reprendre vos repères. Vous vous tenez face à l'est. Une porte se trouve sur le mur nord, devant vous et une autre derrière vous. Deux autres portes leur font face sur le mur sud. A son extrémité est, le couloir se coude vers le sud. La porte située à l'ouest, dans votre dos, permet de regagner le hall d'entrée. Vous pouvez visiter des endroits non encore explorés. Si vous choisissez :

La porte nord derrière vous	Rendez-vous au <a href="#">88</a>
La porte nord devant vous	Rendez-vous au <a href="#">65</a>
La porte sud derrière vous	Rendez-vous au <a href="#">139</a>
La porte sud devant vous	Rendez-vous au <a href="#">340</a>
Le fond du couloir pour tourner au sud	Rendez-vous au <a href="#">182</a>
Le hall d'entrée	Rendez-vous au <a href="#">271</a>

Vous venez de tuer le Vampire et sa sœur, mais encore faut-il les détruire pour de bon ! En observant le Cœur-Cristal, vous remarquez qu'il peut s'emboîter dans l'amulette que Reiner porte autour du cou. Vous insérez la gemme dans son réceptacle d'argent et vous lui imprimez un demi-tour. Le joyau explose aussitôt en une myriade de fragments ! L'espace d'une seconde, le Vampire ouvre les yeux, un masque de terreur déformant ses traits. Il vomit un flot de sang et sa tête retombe sur le côté, comme une marionnette dont on vient de couper les fils. Voilà une bonne chose de faite. Vous inspectez les lieux et vous découvrez d'autres cercueils derrière des passages secrets et un escalier dissimulé sous l'arche de gauche au fond de la caverne. Vous rassemblez les cercueils pour faire un gigantesque brasier sur lequel vous déposez les cadavres des Vampires.

Une fumée noire envahit déjà la caverne quand vous gravissez les marches. Au terme d'une épuisante ascension, vous débouchez en titubant dans une petite caverne donnant sur une vallée. La lumière du jour vous aveugle un instant. Vous descendez d'un pas fatigué vers un troupeau en train de paître sur les herbages. Le berger s'enfuit en hurlant au démon quand il vous aperçoit. Si vous pouviez vous voir : les vêtements en lambeaux, le regard fou, couvert de suie et de sang, vous comprendriez mieux la raison de sa frayeur. Qu'importe, il n'est rien qu'un bon pain et quelques jours de repos ne sauraient guérir. Vous venez de terrasser un des pires démons que Titan ait jamais connus et cet exploit vous hisse au niveau des héros de légende !