

Copyright Material

STEVE JACKSON & IAN LIVINGSTONE

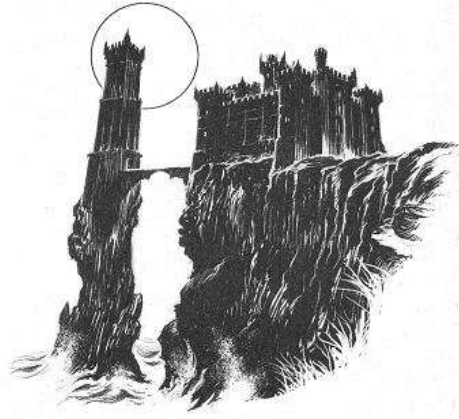
FIGHTING FANTASY

NIGHT OF THE
NECROMANCER



YOU ARE THE HERO!

LA NUIT DU NECROMANCIEN



CHOISISSEZ VOTRE AVENTURIER

Si vous désirez débiter votre quête sans plus attendre, vous pouvez vous glisser dans la peau d'un des trois aventuriers ci-dessous. Notez leurs caractéristiques et commencez à jouer immédiatement, sinon reportez vous aux règles ci-dessous pour créer votre propre aventurier.

Anvus Ravalan

Connu de certains comme étant le Fléau de la Nuit, d'autres comme le Chasseur sans Remords, Anvus s'est forgé une terrible réputation lors de sa Croisade en Bathorie. C'est un guerrier qui a traqué les forces des ténèbres sans relâche. Premier à monter à l'assaut et dernier à quitter le champ de bataille, il a éliminé de nombreux rejetons démoniaques et a dirigé le dernier assaut de la Bataille du Rocher de Fang.

Les succès d'Anvus tiennent autant à sa force qu'à la chance. Déterminé et sans pitié, certains disent que sa nature n'est pas très différente de celle de ses ennemis – mais ils ne l'évoquent jamais devant le puissant guerrier ! Anvus a étudié les actions et buts des agents du mal toute sa vie afin de mieux comprendre les faiblesses de ses ennemis et les éliminer efficacement.

HABILETE : 8

ENDURANCE : 21

CHANCE : 9

VOLONTE : 6

Equipement : Exterminatrice de Ténèbres

Evrain Peredur

Evrain s'est entraîné avec les Chevaliers de Telak et a servi quelques années dans l'Avant-poste du Démon, le long de la frontière séparant Ocrepierre d'Arthebrice, avant de revêtir les oripeaux de Seigneur de Valsinore après que son père soit mort dans des circonstances étranges. Plus tôt dans sa carrière, il s'est distingué pour avoir contrecarré les plans du Sorcier Belgaroth qui planifiait l'invasion du royaume d'Ocrepierre à l'aide de son armée d'Hommes Bêtes et de Chevaliers du Chaos, levée au sud des Collines de Banarask.

Lors de la Croisade en Bathorie, il a gagné le titre de Tueur de Zombies. C'est un guerrier maniant l'épée avec talent ainsi qu'un excellent cavalier. Evrain semble béni par les dieux en personne, ayant l'habitude de se sortir de situations impossibles à la dernière minute.

HABILETE : 10

ENDURANCE : 17

CHANCE : 11

VOLONTE : 6

Equipement : Exterminatrice de Ténèbres

Isolde Laodegan

Isolde Laodegan, Dame Protectrice de Libra, a vouée sa vie au service du Bien à la suite du décès de sa mère. Elle s'est entraînée dans les abbayes, les monastères et les temples à travers le Vieux Monde, acquérant une expérience redoutable à l'épée, l'arc, la lance et la masse. Au travers d'exercices physiques et de méditation spirituelle, elle a élevé son corps à la perfection.

Toutefois, une malédiction semble peser sur sa famille, ses parents sont tous deux morts très jeunes et récemment, Isolde pressent qu'un destin funeste l'attend à chacun de ses pas.

HABILETE : 12

ENDURANCE : 19

CHANCE : 7

VOLONTE : 6

Equipement : Exterminatrice de Ténèbres

Avant de vous lancer dans votre aventure, vous devrez d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Les dés vous permettront de mesurer les effets de cette préparation en déterminant les points dont vous disposerez au départ en matière d'HABILETE et d'ENDURANCE. Prenez une feuille pour y noter toutes les informations suivantes et celles données plus tard dans le jeu, ce sera votre Feuille d'Aventure.

HABILETE, ENDURANCE ET CHANCE :

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez ce total comme étant votre score de départ d'HABILETE.

Lancez deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez ce total comme étant votre score de départ d'ENDURANCE.

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez ce total comme étant votre score de départ de CHANCE.

Ne lancez aucun dé pour la VOLONTE : vous débutez toujours l'aventure avec 6 points de VOLONTE.

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'HABILETE, d'ENDURANCE et de CHANCE changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points. N'effacez jamais votre total de départ. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'HABILETE, d'ENDURANCE et de CHANCE, ce total n'excédera jamais votre total de départ, sauf en de très rares occasions qui seront signalées.

Votre HABILETE reflète votre adresse au combat, votre dextérité et votre agilité. Votre niveau d'ENDURANCE traduit votre forme physique et morale. Vos points de CHANCE indiquent si vous êtes naturellement chanceux ou malchanceux. La chance et la magie sont des réalités de la vie dans l'univers imaginaire que vous allez découvrir.

COMBATS :

Au cours de votre aventure, vous rencontrerez souvent des créatures hostiles. On vous donnera peut-être, dans certains cas, la possibilité de régler la question d'une façon particulière mais, en général, vous devrez livrer bataille comme suit :

Inscrivez les points d'HABILETE et d'ENDURANCE de l'adversaire.

Le combat se déroule ensuite ainsi:

1/ Lancez deux dés pour l'adversaire. Ajoutez ses points d'HABILETE au résultat obtenu. Ce total vous donne la Force d'Attaque de l'adversaire.

2/ Lancez deux dés pour vous-même. Ajoutez vos propres points d'HABILETE au résultat obtenu. Ce total représente votre Force d'Attaque

3/ Si votre Force d'Attaque est supérieure à celle de l'adversaire, vous l'avez blessé, passez à l'étape 4/. Si la Force d'Attaque de l'adversaire est supérieure à la vôtre, c'est lui qui vous a blessé, passez à l'étape 5/. Si les deux Forces d'Attaque sont égales, chacun a esquivé les coups de l'autre, reprenez le combat à l'étape 1/.

4/ Vous avez blessé l'adversaire, réduisez son ENDURANCE de 2 points. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE pour tenter d'aggraver sa blessure (voir plus loin). Passez à l'étape 6/.

5/ L'adversaire vous a blessé, réduisez votre ENDURANCE de 2 points. Vous pouvez également faire appel à votre CHANCE (voir plus loin). Passez à l'étape 6/.

6/ Livrez un nouvel Assaut en reprenant les étapes de 1 à 5. Vous poursuivez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce qu'un total d'ENDURANCE, celui de votre adversaire ou le vôtre, soit réduit à zéro, ce qui signifie la mort de votre adversaire ou la vôtre.

COMBATS CONTRE PLUSIEURS ADVERSAIRES :

Dans certains cas, vous aurez affaire à plusieurs adversaires. Vous les affronterez parfois comme un ennemi unique, parfois un par un, parfois tous ensemble! Si vous les affrontez comme un seul adversaire, le combat se déroule normalement. Si vous les affrontez à tour de rôle, le combat se déroule encore normalement, si ce n'est que, quand vous avez éliminé un ennemi, le suivant s'avance pour prendre sa place!

Lorsque vous combattez plusieurs ennemis en même temps, chacun d'eux vous attaque à chaque Assaut, mais vous pouvez choisir celui que vous combattez et mener contre lui un combat normal. Contre les autres adversaires, utilisez votre Force d'Attaque de la manière habituelle, mais si elle est supérieure à celle de l'adversaire, vous ne lui infligez aucun dommage, car vous avez juste esquivé le coup. En revanche, si votre Force d'Attaque est inférieure à celle de votre adversaire, vous êtes blessé de la manière habituelle. Bien entendu, vous devez terminer le combat contre chaque adversaire supplémentaire individuellement.

CHANCE :

A plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de combats ou dans des situations qui font intervenir la chance ou la malchance (les détails vous seront donnés par la suite), vous aurez la possibilité de faire appel à votre CHANCE pour tenter de donner une issue favorable à des situations périlleuses. Mais attention! L'usage de la chance comporte de grands risques. Et si vous êtes Malchanceux, les conséquences pourraient se révéler désastreuses. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à vos points de CHANCE, vous êtes Chanceux. Si le résultat est supérieur à vos points de CHANCE, vous êtes Malchanceux. Cette règle s'intitule: Tentez votre Chance. Chaque fois que vous devrez Tenter votre Chance, il faudra ôter 1 point à votre total de CHANCE. A ce rythme, vous vous rendrez vite compte que plus vous ferez appel à votre CHANCE, plus l'entreprise sera risquée. A certaines pages du livre, on vous demandera de Tenter votre Chance et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez Chanceux ou Malchanceux.

UTILISER LA CHANCE PENDANT UN COMBAT :

Dans les combats, cependant, vous serez toujours libre d'utiliser votre CHANCE pour aggraver la blessure que vous venez d'infliger à votre adversaire, ou pour minimiser les effets de celle que vous avez reçue. Si vous venez de blesser un ennemi, vous pouvez Tenter votre Chance de la manière décrite plus haut. Si vous êtes Chanceux, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter 2 points de plus au total d'ENDURANCE de l'adversaire. Si vous êtes Malchanceux, la blessure n'était qu'une écorchure et vous devez rajouter 1 point au total d'ENDURANCE de l'adversaire (c'est-à-dire que, au lieu d'enlever 2 points à cause de la blessure, vous lui aurez seulement ôté 1 point).

Si l'adversaire vient de vous blesser, vous pouvez Tenter votre Chance pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes Chanceux, vous avez réussi à atténuer le coup. Ajoutez 1 point à votre ENDURANCE (c'est-à-dire que, au lieu de perdre 2 points à cause de la blessure, vous aurez perdu 1 point seulement). Si vous êtes Malchanceux, le coup que vous avez reçu est plus grave. Dans ce cas, enlevez encore 1 point à votre ENDURANCE. Rappelez-vous que vous devez soustraire 1 point de votre total de CHANCE chaque fois que vous Tentez votre Chance.

TESTER VOTRE HABILETE :

Au cours de votre 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 falaise abrupte. Lorsque de tels cas se présenteront, on vous demandera de Tester votre Habileté. Le processus est le même que pour Tenter votre Chance, lancez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à vos points d'HABILETE, vous avez réussi, si le résultat est supérieur, vous avez échoué et vous devez en subir les conséquences. Toutefois, contrairement à Tentez votre Chance, vous n'avez pas à déduire 1 point de votre HABILETE chaque fois que vous Testez votre Habileté

COMMENT RETABLIR VOTRE HABILETE, VOTRE ENDURANCE ET VOTRE CHANCE:

Vos points d'HABILETE ne varieront guère au cours de votre aventure. A l'occasion, on peut vous demander d'augmenter ou de diminuer votre total d'HABILETE, mais il ne peut dépasser le total de départ, sauf si cela est explicitement spécifié dans un paragraphe déterminé. Vos points d'ENDURANCE changeront beaucoup pendant votre aventure. Ils diminueront si vous êtes blessé au cours d'un combat, si vous faites une mauvaise chute, si vous tombez dans un piège ou si vous accomplissez une tâche particulièrement éprouvante. Si vos points d'ENDURANCE sont réduits à zéro, vous avez été tué et vous devez cesser immédiatement de lire ce livre. Toutefois, vous allez apprendre que la mort n'est pas nécessairement la fin lorsque la nécromancie est un des points importants de l'ouvrage. Au lieu de recommencer depuis le début, suivez les instructions qui vous seront fournies dans le texte le moment venu. Mais il se peut que votre aventure prenne également fin par ce biais et vous devrez alors tirer un nouveau personnage et tout recommencer depuis le début. Les points d'ENDURANCE perdus se récupèrent pas en consommant un Repas. Vous découvrirez cela dans le texte. Au cours de votre aventure vos points de CHANCE diminueront chaque fois que vous tenterez votre Chance, mais vous pourrez aussi en gagner si vous êtes particulièrement chanceux et en perdre si vous commettez de graves erreurs. Tous les détails sur ces opérations vous seront donnés lorsque le cas se présentera. N'oubliez pas que, comme pour l'ENDURANCE et l'HABILETE, vos points de CHANCE ne peuvent pas excéder le total de départ, sauf si vous recevez des instructions spécifiques à ce sujet.

LA VOLONTE :

Comme vous allez le découvrir rapidement, votre score de VOLONTE jouera un rôle très important dans cette aventure. Vous débutez votre quête avec 6 points de VOLONTE. Il vous sera précisé en temps voulu comment fonctionne la VOLONTE. Il est également important de noter que votre score de VOLONTE ne devra jamais descendre en dessous de 1.

EQUIPEMENT :

Vous débutez l'aventure avec l'équipement basique nécessaire pour le challenge qui vous attend. Vous êtes vêtu d'une armure de cuir et portez un sac à dos. Vous êtes armé de l'Exterminatrice de Ténèbres, une épée sacrée digne du chasseur d'êtres maléfiques que vous êtes. De puissants enchantements permettent à la lame de blesser les Mort-vivants, les Démons, les Elémentaires et autres créatures magiques.

RENCONTRE AVEC LA MORT

Tandis que le soleil se couche – une boule de fer en fusion s'enfonçant dans les eaux glacées de la Mer des Diamants – vous apercevez enfin la silhouette de Valsinore après un si long voyage. En criant 'Yaah !, vous frappez de vos talons les flancs lourds de votre cheval et le dirigez vers le château lointain. A la tombée de la nuit, vous serez chez vous.

Vous étiez absent si longtemps, trois années en fait. Trois ans à suivre la bannière de croisade des Chevaliers de Telak. Trois ans passés sur les terres maudites de Bathorie, domaine des démons et des seigneurs de la nuit. Trois ans à combattre les forces des ténèbres.

En ces temps, vous avez rencontré toutes les manifestations du mal et vous êtes retrouvé dans toutes les situations périlleuses qui peuvent exister. A vrai dire, vous ne pouvez plus vous souvenir du nombre de fois où vous avez été à deux doigts de perdre la vie. Mais vous avez survécu à toutes les attaques vicieuses des forces maléfiques – depuis l'embuscade d'une meute de loups-garous jusqu'aux charmes vénéneux de la Consoeurie Sépulcrale – vous devez vos victoires à vos compétences de chevalier et à votre prouesse en bataille, mais également à votre lame sanctifiée magique dénommée Exterminatrice de Ténèbres.

Et à présent, enfin, votre demeure est en vue une fois de plus. Il y a trois années, vous êtes parti du Château Valsinore en direction de la côte nord d'Ocrepierre pour rejoindre la croisade qui purgera la Bathorie de l'influence maligne du Culte de la Mort. Avec la défaite du Mage de la Mort Thanatos, votre quête ainsi achevée, vous étiez libre de rentrer chez vous. Tandis que vous récupérez de votre dernière bataille dans un hospice de la Dame Blanche, vous aviez envoyé des lettres par messenger, annonçant l'imminence de votre retour ; vous en aviez écrit une à votre sœur, Oriana, qui attendait impatiemment de vos nouvelles, et une autre à votre chambellan, Unthank, à qui vous aviez confié vos possessions et la protection des habitants de la péninsule de la Pierre Aigre en votre absence. Il y a également quelqu'un d'autre que vous mourez d'impatience de revoir après si longtemps – votre chien dévoué que vous aviez laissé surveiller le château et particulièrement Oriana.

Le ciel se teinte de violet tel une contusion tandis que le crépuscule s'installe, vous guidez votre monture le long de la morne route qui traverse la lande jusqu'au Château Valsinore, votre regard rivé sur votre demeure ancestrale. Elle est clairement identifiable à présent, une silhouette imposante de remparts impressionnants et de hautes tours. Vous apercevez également le village de Sleath recroquevillé au pied du château, dans l'ombre de la forteresse et à l'ouest, l'enchevêtrement du Bois des Spectres. A l'est, la morne lande balayée par le vent s'étend jusqu'aux falaises du promontoire de la Pierre Aigre.

Mais avant d'atteindre votre foyer, la Route de la Lande vous amène dans les désolations sauvages que les anciennes tribus appelaient leur terre. Le nord d'Ocrepierre porte toujours les marques laissées par ces anciens clans de guerriers ; des monticules funéraires parsèment le paysage en compagnie des cercles de pierres druidiques séculaires. Désireux de rentrer chez vous rapidement après une si longue absence, vous passez au galop devant l'un de ces cercles de pierres – connu localement sous le nom des Neuf Vierges – tandis que le crépuscule se renforce autour de vous. Mais c'est dans cette traître lumière mourante que le piège se referme.

Trois hommes – vêtus de cagoules noires afin de masquer leur visage – surgissent de leurs cachettes parmi les pierres du cercle et se dirigent vers vous, armés d'épées et de haches.

De surprise, votre monture pousse un hennissement et se cabre sur ses pattes arrière. Épuisé après votre longue chevauchée, vous êtes désarçonné et retombez douloureusement sur le sol glacé. Votre cheval panique et s'enfuit au galop tandis que vos agresseurs se ruent vers vous, armes levées.

Vous vous levez d'un bond tout en dégainant Exterminatrice de Ténèbres. De tels ruffians ne devraient pas vous poser de réel problème, même dans votre état de fatigue. Mais tandis que les hommes se rapprochent dans le but évident de vous embrocher, vous apercevez pour la première fois une quatrième personne sortant des ténèbres environnantes.

Il est vêtu d'une longue robe noire le recouvrant de la tête aux pieds, son visage caché derrière un masque grotesque en forme de crâne. L'homme ne semble pas armé mais porte dans une main une sphère d'améthyste luisante dans laquelle des nuages de tempête semblent tournoyer. Vous avez déjà rencontré de tels individus, lors de votre croisade en Bathorie. C'est un prêtre du Culte de la Mort en personne.

Tout en continuant de le surveiller du coin de l'œil, vous vous préparez à encaisser l'assaut de vos assassins. Ils ne font pas le poids face à vos talents de chevalier et vous leur infligez rapidement de profondes blessures. Dans quelques instants, le combat sera terminé. Mais avant que vous ne puissiez envoyer ad patres vos assaillants, le cultiste au masque de mort lance son sort.

Une boule crépitante de lumière noire surgit du cristal du cultiste avant de former une lance d'énergie qui vole vers vous, passant devant vos assassins avant de vous foudroyer la poitrine. Vous ressentez pendant un court instant une douleur intense, telle que vous n'en aviez jamais connue auparavant, qui vous propulse sur la route. Puis la douleur se dissipe, vous vous sentez engourdi et froid. Qui vous a fait cela et pourquoi, alors que vous étiez enfin si proche de chez vous ?

Vous ne perdez pas de temps, bondissant à nouveau sur vos jambes votre lame dans la main. Vos assaillants reculent soudainement, une expression de terreur abjecte sur leur visage. Seul le Cultiste de la Mort reste de marbre. Vous avez l'habitude d'intimider vos ennemis mais vous n'avez jamais vu une telle réaction auparavant.

Un des hommes a le regard figé sur le sol puis lève la tête dans votre direction à nouveau, une totale expression d'horreur incrédule sur son visage. En fait, il réagit comme s'il avait vu un fantôme. Vous êtes curieux de savoir ce qui a pu secouer à ce point ces brutes, vous baissez votre regard vers le sol également.

Baigné d'une lumière phosphorescente se trouve ce qui semble être un corps. À en juger par la taille du trou béant au milieu de sa poitrine, vous présumez que cette personne est morte : qui pourrait survivre à une telle blessure... ? C'est à cet instant que vous réalisez que le corps que vous observez, c'est... le vôtre.

Flottant au dessus de votre cadavre, vous êtes une copie éthérée lumineuse de vous-même. Votre forme fantomatique est vêtue à l'identique de votre corps et vous portez même un double de votre lame Exterminatrice de Ténèbres, bien que la véritable épée se trouve toujours sur le sol à côté de votre dépouille.

Le choc que vous ressentez face à votre propre mort n'est rien comparé à la rage et au désir de revanche qui vous consomment à présent. Il y aura vengeance cette nuit, tous ceux qui sont impliqués dans le complot de votre mort paieront tout le mal qu'ils vous ont fait. Hurlant tel une banshee, vous avancez vers vos meurtriers.

1

Tandis que vous vous approchez des brutes, l'un des hommes, le visage livide, laisse échapper un terrible cri, tourne les talons et s'enfuit. Un autre lache son arme sous le choc, tandis que le troisième gémit de terreur et s'effondre à genoux, pleurant comme un enfant. Seul le Cultiste de la Mort garde son calme, ses mains caressant sa boule de cristal, ses lèvres formant les mots de quelque invocation ésotérique, sans aucun doute.

Ces hommes sont responsables de votre mort et vous allez vous venger d'eux. Mais vers qui allez-vous tourner votre fureur en premier, les trois assassins terrifiés (rendez-vous au [25](#)) ou le Cultiste de la Mort lanceur de sorts (rendez-vous au [45](#)) ?

2

'C'est la bonne réponse', confirme le fantôme du Paladin. Il vous explique ensuite de quelle manière vous pouvez découvrir vos nouveaux pouvoirs paranormaux. (Vous gagnez 1 point de VOLONTE et 1 point de CHANCE.) Notez le chiffre 2 sur votre Feuille d'Aventure et tirez un dé, puis rendez-vous au paragraphe indiqué plus bas.

Résultat du dé:

1-2, rendez-vous au [120](#).

3-4, rendez-vous au [230](#).

5-6, rendez-vous au [293](#).

Le Paladin vous a offert toute l'aide qu'il pouvait, il vous fait ses adieux avant de se fondre à nouveau dans le clair de lune. Vous sentez de nouvelles forces décupler en vous et vous quittez la chapelle, prêt à lutter contre les forces des ténèbres, rendez-vous au 259.

3



vous au 190.

Vous pénétrez dans le Bois des Spectres. Les arbres sont épais et sombres autour de vous, mais vous continuez à distinguer l'orbe luisant de la lune entre les branches nues aux formes squelettiques. De lourds nuages noirs se massent à l'horizon et le vent se lève. Vous présumez que la demeure de la rebouteuse, bien que certains l'appellent sorcière, se trouve au cœur de la forêt. Mais tout bien considéré, si quelqu'un peut vous aider, c'est probablement un praticien des arts sombres.

Le son d'un cor de chasse emplît subitement l'atmosphère figée de l'endroit et vous percevez le martèlement de sabots dans le vent. Vous vous tournez vers l'origine du bruit et levez la tête. Descendant des hauteurs, des cavaliers éthérés, tous droits sortis des nuages noirs, galopent dans votre direction, leurs montures fantomatiques battant le vent; des chiens spectres courent à leurs côtés. Cette chevauchée sauvage semble vous avoir pris pour cible. Allez-vous:

Rester où vous êtes et dégainer votre lame phantasmagorique ?

Rendez-vous au [49](#).

Tenter de vous cacher entre les arbres ? Rendez-vous au [169](#).

Fuir les chasseurs éthérés ? Rendez-

4

'Sois maudite, immonde sorcière ! criez-vous dans l'air glacé de la nuit. 'Tu n'auras pas ton sacrifice ! Vous ressentez soudain une douleur insoutenable, comme si les griffes de la Mort en personne déchiquetaient votre âme tout aspirant votre force vitale. Lancez un dé et ajoutez 2; vous perdez autant de points d'ENDURANCE, vous perdez également 2 points d'HABILETE, 1 point de CHANCE et 2 points de VOLONTE. Si vous êtes toujours 'vivant', rendez-vous au [43](#). Si vous ne survivez pas à la Malédiction de la Sorcière, notez le nombre 43 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).

5

Vous vous trouvez maintenant dans la Cour Intérieure du Château Valsinore. A votre gauche, contre le mur ouest, se trouvent les cuisines du château qui s'appuient contre la grande structure du Hall à Banquet du Seigneur, là où se tenaient de grands festins du temps de votre père.

Au fond de la grande cour, vous apercevez la porte donnant sur un pont enjambant le fossé au fond duquel s'agitent les flots de la mer. Ce pont conduit au Bastion vers lequel il vous semble entrapercevoir quelques étincelles dansantes dans l'obscurité.

Dans la partie nord-est de la Cour Intérieure, se dressent la chapelle et le cimetière privé de la famille. Sous la chapelle s'étend l'immense dédale des catacombes du château, construit lors des premiers âges de ce dernier, des siècles de cela, par votre aïeul le plus ancien. Vous n'avez vous même jamais exploré ce labyrinthe souterrain. Les contes de nourrices rapportent l'existence de rats géants et de monstres bien pires se cachant dans les coins sombres. Les légendes du château racontent qu'il existe une entrée à ces catacombes en passant par un tunnel situé au fond du puits, qui se situe à votre droite, dans le coin sud-est de la cour.

La dernière chose digne d'intérêt est la ruine de la Tour Est, encastrée dans la muraille. Elle est connue sous le nom de Tour Effondrée car ses étages supérieurs ont été frappés par un éclair, il y a longtemps, et précipités dans la Mer des Diamants en contrebas. Décidez où vous voulez vous rendre en premier. Allez-vous vous diriger vers:

Les cuisines du château ?

Rendez-vous au [335](#).

Le hall des banquets ?

Rendez-vous au [95](#).

La chapelle ?

Rendez-vous au [260](#).

La Tour Effondrée ?

Rendez-vous au [34](#).

Le puits ?

Rendez-vous au [232](#).

Si vous préférez ne pas vous attarder ici, vous pouvez vous approcher de la porte qui garde l'entrée du pont surplombant le fossé (rendez-vous au [134](#)) ou, si vous possédez la capacité spéciale Esprit, prenez votre envol et tentez d'approcher du Bastion (rendez-vous au [191](#)).

6

Vous arrivez finalement devant la porte principale du Château Valsinore. C'est dans cet endroit que votre sœur et vous jouiez quand vous étiez enfants, puis vous avez hérité du château lorsque votre père est mort à l'âge de soixante dix ans, ayant lui même été témoin de nombreux hivers auparavant. Votre demeure ancestrale ne vous apparaît plus aussi accueillante à présent. Ses hauts remparts apparaissent menaçants tandis que les fenêtres filtrant la lumière des torches semblent vous observer avec des intentions malignes. L'atmosphère est oppressante en ce lieu.

Vous n'avez plus croisé le Cultiste de la Mort depuis votre rencontre avec ce dernier et sa bande d'assassins sur la lande, mais vous avez la certitude que la vérité que vous recherchez se trouve dans l'enceinte de votre château. Mais comment allez-vous entrer ?

Deux gardes, armés de hallebardes, font la ronde devant la porte principale. Toutefois, vous connaissez l'existence d'une autre entrée. Le long du mur Est de la cour extérieure se trouve un caniveau donnant sur un passage souterrain qu'empruntent les eaux usées et les déchets avant de se jeter dans la mer par dessus la falaise. L'idée de ramper dans un égout - même

si vous êtes un fantôme - ne vous enchante guère. Vous levez la tête en direction des hauts remparts en vous demandant si vous pourriez les survoler de votre forme spectrale.

Si vous désirez tenter de vous envoler par dessus les remparts, rendez-vous au [75](#). Si vous préférez passer par le caniveau, rendez-vous au [36](#). Mais vous pouvez également vous approcher de la porte principale et des gardes en faction, rendez-vous au [242](#).

7

Vous revenez sur vos pas dans le château et pénétrez à nouveau dans l'écurie hantée. La monture fantomatique attend sagement dans son box. Vous grimpez sur son dos comme si vous étiez toujours vivant et que le cheval était de chair et de sang également. Vous sortez de l'écurie chevauchant votre monture. Une fois à l'air libre, vous enfoncez vos talons dans les flancs du cheval fantôme et lancez le spectre au galop. Vous approchez à toute vitesse des murs d'enceinte du château et d'un bond prodigieux, le cheval saute par dessus les remparts ! Votre monture n'atterrit pas au sol de l'autre côté mais poursuit sa course dans les airs, frappant la brume de ses sabots éthérés. (Si vous possédez la phrase code Meilleur Ami sur votre Feuille d'Aventure, vous ne profiterez plus de ses avantages avant votre retour au Château Valsinore.) Le promontoire de la Pierre Aigre devient minuscule en dessous de vous, puis vous franchissez les limites du royaume d'Ocrepierre, vous volez au-dessus de villes, villages, rivières, forêts, collines et plaines, à la vitesse du vent. Vous serez à destination en peu de temps, mais où allez-vous vous diriger?

Fetchfen, le Village des Damnés ?

Rendez-vous au [441](#).

La Phalange Glacée, la tour du Seigneur de l'Hiver ?

Rendez-vous au [168](#).

8

'Unthank ? On ne peut lui faire confiance,' confesse Oriana. 'C'est lui qui a invité les Chevaliers du Linceul Noir au château. On ne les voit jamais durant la journée, mais ils émergent à nouveau des murs la nuit, tels des vers sortant d'une pomme. Et personne en dehors d'Unthank et des chevaliers n'a été autorisé à se rendre au Bastion depuis des mois.'

Si vous désirez demander autre chose à votre sœur, rendez-vous au [48](#). Si vous préférez laisser votre sœur et reprendre votre quête, allez-vous vous diriger vers les catacombes (rendez-vous au [88](#)), ou quitter la chapelle et explorer davantage la Cour Intérieure (rendez-vous au [445](#)) ?

9

Vous laissez la cabane de Mère Toadsfoot derrière vous, vous déplaçant le plus vite possible sans vous retourner. Vous ne tardez pas à vous retrouver dans les ténèbres des bois à nouveau. Des cris d'animaux résonnent entre les arbres noirs. Une chouette hulule et vous percevez le croassement des crapauds provenant d'une quelconque mare un peu plus loin.

Puis, finalement, la forêt s'éclaircit et vous émergez de l'autre côté du Bois des Spectres. Les arbres laissent place à de grosses pierres plates plantées dans le sol un peu partout. Vous vous retrouvez rapidement en plein milieu d'un cimetière. Devant vous se trouve le village de Sleath, mais avant d'atteindre ce dernier ou le château au-delà, vous devez d'abord traverser le champ de tombes. Rendez-vous au [107](#).

10

La porte est constituée de bois noir incrusté de dessins et de symboles argentés. Tandis que vous approchez, vous pouvez sentir le pouvoir qui émane de la porte tel un bouclier magique électrique. L'énergie se déchaîne soudain et vous repousse violemment. (Vous perdez 2 points d'ENDURANCE, si votre score d'ENDURANCE tombe à zéro ou moins, notez le nombre 445 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).) La porte résiste à votre essence éthérée et vous garde à bonne distance, vous n'arrivez même pas à vous en approcher suffisamment pour la toucher.

La porte devant vous est une Porte Spirituelle, un portail dont le but est d'interdire le passage aux esprits morts-vivants tels que vous. Vous ne pouvez rien faire pour contourner ce sortilège - tout du moins, pas encore - et vous n'avez d'autre choix que de renoncer, poursuivez vos recherches ailleurs. Notez le mot code Catacombes sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [264](#).

11

A présent que vous possédez une forme physique, vous êtes capable d'ouvrir la Porte Spirituelle et poursuivre votre exploration plus avant. Derrière la porte se trouvent les véritables catacombes, un incroyable labyrinthe de passages, de chambres funéraires oubliées et de sinistres mausolées. Vous sentez un grand pouvoir vous guider au cœur de ce dédale.

Vous débouchez finalement dans une vaste salle dont le plafond est supporté par des piliers de marbre noir. Des braseros de fer s'embrasent à votre passage, révélant le sépulcre dans sa terrible splendeur. En fait, la pièce s'apparente davantage à une salle du trône qu'à une chambre funéraire. Au loin, vous apercevez des tombes et des sarcophages de pierre, mais au centre de la salle, une splendide femme est assise sur un trône de marbre noir ; elle est vêtue d'une robe luxueuse, telle une noble, et une couronne dorée ceint son front. Derrière elle, à moitié dissimulé dans les ombres projetées par les braseros, vous apercevez un groupe de silhouettes décomposées, leurs yeux jaunes luisent dans les ténèbres. La femme joue avec une lame dans ses mains, c'est votre épée sacrée Exterminatrice de Ténèbres ! Vous vous apprêtez à avancer lorsqu'un sixième sens vous retient.

'Ha, ainsi tu nous as trouvés,' dit la femme, tout en examinant l'épée dans ses mains. Les runes d'Exterminatrice de Ténèbres scintillent d'une lueur rouge sous la lumière des braseros. Elle lève son regard brusquement, et vous êtes frappé par sa beauté féérique, ses yeux dégagent une sombre intensité. 'Bienvenue à toi, après tout tu appartiens à cet endroit' - ses lèvres affichent un sourire de serpent - 'avec ta Reine. A présent viens, agenouille toi devant moi.'

Vous avez le sentiment que vous soumettre à cette femme serait la dernière erreur à commettre, mais le groupe de zombies rassemblés derrière le trône, prêts à obéir au moindre de ses ordres, vous laisse penser que ce serait peut-être la meilleure chance de récupérer Exterminatrice de Ténèbres de ses mains et de sortir de ce lieu avec votre âme sauve. Allez-vous donc vous agenouiller devant la Reine des Damnés (rendez-vous au [112](#)), ou préférez-vous refuser d'obéir à son ordre (rendez-vous au [246](#)) ?

12

Un hurlement sauvage interrompt soudainement le discours du vieil homme. 'Des Chiens de

Lune ! glapit Yorrick, une expression terrifiée sur son visage, le regard tourné vers l'orbe laiteuse de la lune. A en juger par sa position dans le ciel, il semblerait qu'il soit bientôt minuit. 'Vite ! Nous ferions mieux d'être parti avant qu'ils nous trouvent. (Notez le mot code Hurlement sur votre Feuille d'Aventure.) Yorrick a probablement raison, vous remerciez le croquemort de son aide puis vous vous éloignez le plus vite possible de votre tombe ouverte. Allez-vous pénétrer dans la chapelle, si ce n'est déjà fait (rendez-vous au [274](#)), ou chercher ailleurs (rendez-vous au [445](#)) ?

13

Bien que vous ayez la capacité de posséder les corps d'autres personnes comme vous enfilerez une armure, cette idée vous dégoûte quelque peu. Si vous désirez toujours suivre cette voie et acquérir un corps physique, vous devrez savoir où trouver un hôte approprié dans l'enceinte du château. Si vous connaissez une personne toujours en vie qui pourrait faire l'affaire, alors vous connaissez également son nom. Convertissez le nom de la personne que vous désirez posséder en utilisant le code A=1, B=2, C=3... Z=26. Additionnez les nombres ensembles, multipliez le total par 3 et rendez-vous au paragraphe correspondant.

Si vous ne connaissez pas de candidat approprié et que vous désirez posséder un simple garde du château, rendez-vous au [301](#). Toutefois, si vous ne souhaitez pas poursuivre cette œuvre sinistre, vous allez devoir trouver autre chose. Si vous possédez la phrase code Repose en Paix sur votre Feuille d'Aventure et que vous désirez suivre cette voie, rendez-vous au [369](#). Si vous possédez le mot code Automate sur votre Feuille d'Aventure et que vous voulez vous y intéresser, rendez-vous au [427](#). Si vous ne possédez aucune de ces options, rendez-vous au [152](#).

14

Bertild la forgeronne lève la tête et s'immobilise aussi net. 'Ce qu'ils ont dit était donc vrai,' bredouille Bertild, une larme coulant le long de sa joue. 'Par ici, entrez, entrez,' dit-elle, en courant vers la barrière de sel. Elle ménage un passage en effaçant une partie de la ligne sur le seuil de la forge, afin de vous laisser entrer, puis elle ferme la porte derrière-vous. 'Dites moi, que s'est-il passé ?' vous demande la femme affichant une expression de détresse.

Vous vous asseyez près du feu, profitant de la confortable chaleur de la forge, en compagnie de votre plus ancienne amie à qui vous faites une confiance absolue. Vous racontez à Bertild la manière dont vous avez été attaqué et tué alors que vous étiez en vue du château après trois années d'absence, puis tout ce qui s'est passé depuis votre mort.

'Je jure par Verlang et les esprits de la forge,' dit-elle, une expression de colère sur le visage, 'votre mort sera vengée.'

En entendant Bertild dire cela, vous vous sentez empli d'un nouvel espoir et vous commencez à croire à la réussite de votre quête. (Regagnez 1 point de CHANCE et gagnez 1 point de VOLONTE.)

'Une malédiction frappe le Château Valsinore,' dit la forgeronne. 'C'est une époque sombre. Qu'avez-vous besoin de savoir pour accomplir votre vengeance ?'

Vous remémorant tout ce temps passé à regarder Bertild à la forge, vous pensez qu'elle pourrait détenir des connaissances utiles qui pourraient grandement vous servir. Allez-vous lui demander si elle connaît l'existence d'armes ou d'armures susceptibles de vous aider

dans votre quête (rendez-vous au [51](#)), si elle a une idée de l'identité de la personne qui a voulu votre mort (rendez-vous au [21](#)), ou si elle connaît d'autres personnes dans le château susceptibles de vous assister (rendez-vous au [161](#)) ?

15

Il y a un siècle, l'homme qui se fait appeler à présent Chambellan Unthank, a massacré la totalité de la population de Fetchfen afin que ses sombres dieux lui accordent le pouvoir de tromper la mort. Vous avez visité le village des damnés sans y perdre votre âme. Vous avez passé trop de temps ici et vous devez retourner au Château Valsinore afin de mettre un terme au règne de terreur d'Unthank. Vous regagnez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [29](#).

16

Vous vous rapprochez du Chambellan, ce dernier claque subitement des doigts et un serviteur accourt pour lui verser du vin. Les acrobates semblent finalement le distraire. Il louche de temps à autre vers un couloir à moitié dissimulé derrière une grande tapisserie dépeignant votre ancêtre Agravain en train de tuer le Ver de la Pierre Aigre, épisode qui lui a valu son surnom de « Tueur de Ver ».Rendez-vous au [227](#).

17

Dans le brouillard prennent forme des tentacules qui tentent de vous atteindre afin de vous entraîner dans la danse macabre du Phantasme Noir. Vous les tranchez à l'aide de votre lame éthérée tandis que le monstre aux cauchemars hallucinatoires vous attaque.

PHANTASME NOIR

HABILETE: 8

ENDURANCE: 10

Si la manifestation cauchemardesque vous détruit, réduisant votre score d'ENDURANCE à zéro, notez le nombre 99 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous réduisez le score d'ENDURANCE du Phantasme Noir à zéro, rendez-vous au [142](#).

18

Peut-être est-ce une diabolique illusion, mais il semblerait que vous gravissez cet escalier depuis des heures et vous vous demandez si vous n'êtes pas tombé dans quelque infernal piège sans fin. Puis, après une autre demi-heure d'ascension, vous débouchez sur une nouvelle pièce couverte de glace. Cette pièce est nue à part un piédestal de granit noir et de glace bleue en son centre, sur lequel repose un joyau à plusieurs facettes de la taille et de la forme d'un crâne humain. Vous observez l'intérieur de la gemme et vous y apercevez des visages fantomatiques qui vous observent. Vous pouvez également les entendre parler dans votre esprit - des voix insistantes suppliant d'être libérées de leur prison. Quelque chose vous dit que le pouvoir de la Pierre Spirituelle dépend de ces âmes emprisonnées et que si vous en avez besoin dans votre quête, vous ne pouvez vous permettre d'accéder à leur requête - tout du moins pas encore. Mais le plus incroyable est que vous pouvez toucher et même soulever l'artefact de vos mains éthérées. Vous vous emparez de la pierre. (Notez la Pierre Spirituelle sur votre Feuille d'Aventure et notez également qu'elle possède 333 facettes.) Il n'y a qu'une seule issue à cette pièce et c'est celle par laquelle vous y êtes entré, vous tournez donc les talons, la Pierre Spirituelle dans votre main, et vous entamez la descente de l'escalier venteux sans fin. Rendez-vous au [304](#).

19

A la croisée des chemins, vous scrutez les ténèbres de la nuit pour décider quelle voie emprunter. La Route de la Lande que vous suiviez continue tout droit vers le village de Sleath. Un chemin plus étroit se dirige vers l'ouest en direction du cimetière à l'extérieur du village. Une autre route serpente vers le nord-est avant de tourner à nouveau au nord, menant au pont de pierre qui enjambe la Rivière Tristesse, en direction du Château Valsinore. Quel chemin allez-vous suivre dans votre quête de vengeance ? Irez-vous:

A l'ouest, vers le cimetière ?

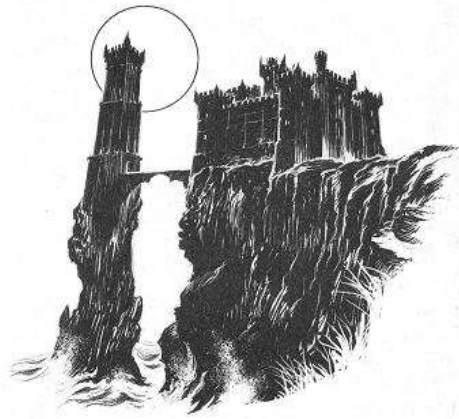
Rendez-vous au [107](#).

Au nord, vers Sleath ?

Rendez-vous au [61](#).

Au nord-est, vers le pont et le Château Valsinore ?

Rendez-vous au [121](#).



20

Vous vous retrouvez à l'extérieur de la Barbacane une fois de plus, choisissez une option que vous n'avez pas encore exploré. Allez-vous:

Tenter de passer par la Barbacane pour vous rendre dans la Cour Intérieure ? Rendez-vous au 60.

Grimper l'escalier derrière l'arche gauche ?

Rendez-vous au [271](#).

Grimper l'escalier derrière l'arche droite ?

Rendez-vous au [85](#).

Chercher une autre manière d'atteindre la Cour Intérieure ?

Rendez-vous au [393](#).

21

Bertild réfléchit un instant. 'Je ne suis pas vraiment sûre,' dit-elle en scrutant les coins de la forge avec anxiété. 'C'est comme si les murs avaient des oreilles, si vous voyez ce que je veux dire. Elle s'approche de vous et murmure, 'je crois savoir que le mal se cachait déjà au Château Valsinore lorsque vous êtes parti pour la croisade. Vous devez trouver les Chevaliers du Linceul Noir, qui sont arrivés ici il y a un an et ne sont jamais repartis ! A présent, rendez-vous au [140](#).



de s'approcher.

Cette créature n'est pas constituée de chair et de sang, mais est née d'un démon vivant dans les fonds marins. Les griffes de ce monstre vous affecteront donc comme si vous étiez un être vivant. Heureusement, la copie éthérée d'Exterminatrice de Ténèbres blessera également le démon. Le combat s'engage.

DEMON MARIN

HABILETE: 9 ENDURANCE: 10

Si le Démon Marin vous 'tue', notez le nombre 145 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous immédiatement au [100](#). Toutefois, si vous vous débarrassez du démon, rendez-vous au [145](#).

Vous percevez le son de quelque chose qui marche sur l'eau derrière-vous, accompagné d'un lugubre croassement.

'Oh non,' gémit le vieil homme, 'pas ça ! Tout mais pas ça !

Vous vous tournez pour faire face à la plus curieuse abomination qui puisse émerger de la mer, elle s'avance vers vous sur la plage. La créature se déplace sur ses jambes tel un humain, mais affiche la carrure d'un ogre, sa peau est couverte d'écailles bleues-grises. Ses mains palmées se terminent par de cruelles griffes et ses yeux globuleux sont ceux d'un poisson. Une crête couverte d'épines pointe au sommet de son crâne et parcourt tout son dos jusqu'à former une longue queue de poisson. La créature ouvre la bouche, révélant une mâchoire garnie de dents de requin, tandis que des branchies sur son cou s'ouvrent et se ferment sans raison dans l'air.

'Mon tourmenteur viens me faire souffrir à nouveau ! Je suis maudit ! hurle l'ermite en courant vers sa grotte, vous laissant seul face au monstre. La bête-poisson vous fixe et laisse échapper un autre croassement tandis qu'elle continue

23

Soudain les mots de la sorcière résonnent dans votre esprit. 'Vous devez éliminer l'un des êtres que vous aimez le plus, la prochaine fois que vous le croiserez, que ce soit un être humain ou un animal, ou faites face aux conséquences...'

Le pacte de la sorcière pèse tel un fardeau sans nom sur vos épaules, vous tirant vers les ténèbres du désespoir. La mégère était claire à propos de ce que vous deviez payer pour profiter de son assistance : 'Une vie pour le prix de la vôtre...'

Vous n'aviez jamais fait face à une telle ignominie durant votre vie. Allez-vous tuer Korzen à l'aide de votre épée fantomatique, afin de poursuivre votre quête sans subir une quelconque malédiction (rendez-vous au [138](#)), ou allez-vous laisser votre chien en vie et risquer les conséquences (rendez-vous au [4](#)) ?

24

Vous devez trouver de la chair et du sang ailleurs, que vous ne désiriez pas ou que vous soyez incapable d'offrir une forme physique à la Herse Démoniaque. Mais où trouverez-vous une telle offrande dans les parages ? Vous pourriez revenir sur vos pas dans les donjons mais cela risque de vous prendre beaucoup de temps et vous ne pouvez vous permettre le luxe d'en perdre davantage. Soudain, la réponse vous traverse l'esprit - le bassin putride ! Il est plein de chair en décomposition.

Vous approchez du bord du bassin et vous prenez une pleine poignée de l'écœurante soupe vert-noire. Vous êtes alors horrifié de voir que le limon attaque votre gantelet tel un puissant acide. (Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETE aussi longtemps que vous resterez dans votre forme physique.) Des remous se forment à la surface du bassin et une créature terriblement repoussante se dresse de la fange. Rendez-vous au [430](#).

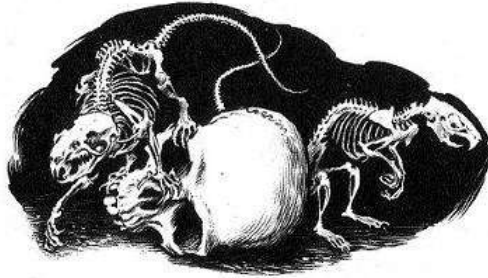


25

Hurlant comme une banshee, vous vous lancez à l'attaque des ruffians horrifiés, qui tentent de fuir votre colère surnaturelle. Ils décident finalement de se défendre mais même lorsque l'un d'eux réussit à tromper votre garde, sa lame ne fait que traverser votre corps éthéré comme s'il s'agissait de brume - et vous ne ressentez rien ! Leurs armes sont peut être inoffensives pour vous mais votre épée phantasmatique tranche leur chair comme si vous brandissiez la véritable Exterminatrice de Ténèbres et non sa copie fantomatique.

En peu de temps, les trois meurtriers gisent morts à vos pieds, sur la Route de la Lande. Seul le Cultiste de la Mort se tient encore devant vous. Vous pouvez l'entendre clairement à

présent, murmurant dans son souffle un quelconque langage sombre. Désirez-vous attaquer le cultiste immédiatement, sans aucune hésitation (rendez-vous au [114](#)), ou allez-vous le questionner à propos de l'identité de la personne qui a souhaité votre mort (rendez-vous au [64](#)) ?



26

Vous possédez le corps du garde, la conscience de l'homme est repoussée dans un coin sombre de son esprit. (Notez le mot code Hôte sur votre Feuille d'Aventure.)

Notez les scores actuels d'HABILETE et d'ENDURANCE de votre personnage sur votre Feuille d'Aventure pour plus tard. Tant que vous êtes dans le corps du garde, vos nouvelles statistiques sont: HABILETE 8, ENDURANCE 18.

Si vous êtes blessé en combat vous pourrez manger des provisions pour regagner des points d'ENDURANCE. Chaque Repas vous rendra jusqu'à 4 points d'ENDURANCE et le garde possède 3 Repas sur lui. Il est armé d'une épée non magique, ce qui signifie qu'elle l'est pour vous aussi. Si l'ENDURANCE du garde tombe à 2 ou moins, il sera assommé et tombera inconscient sur le sol, vous serez forcé alors de quitter son corps. Vous poursuivrez l'aventure ou le combat en cours avec vos statistiques. A présent, rendez-vous au [429](#).

27

'Ôte toi de mon chemin, Rutterkin,' dit-elle tandis qu'elle trébuche sur son porcelet en se dirigeant vers la table sur laquelle repose son Livre de Sorts. Sans quitter des yeux son tome noir, la sorcière feuillette les pages jusqu'à ce qu'elle s'arrête sur une page bien précise. Elle promène ses doigts sur les mots, comme gravés par des pattes d'araignée.

'Oui, ça doit être ça,' dit-elle. 'Mais ça vous coûtera cher !

Vous expliquez à la mégère que vous ne possédez pas d'argent. Votre or se trouve à côté de votre cadavre sur la Route de la Lande.

'Ce n'est pas le genre de paiement que j'attends,' dit-elle avec un sourire cruel. Si vous souhaitez poursuivre cette expérience, rendez-vous au [54](#). Si vous préférez quitter cet endroit et ne plus avoir à faire avec la sinistre Mère Toadsfoot, rendez-vous au [9](#).

28

'Je suis certaine que Père Umberto pourrait t'aider,' dit Oriana. 'Il connaît beaucoup de choses sur les Morts-Vivants et possède divers sortilèges puissants. Attends ici encore un peu, il va revenir vite. Si vous souhaitez attendre le retour du Prêtre, rendez-vous au 48. Si vous préférez laisser votre sœur et reprendre votre quête, irez-vous vers les catacombes

(rendez-vous au [88](#)), ou quitter la chapelle et explorer davantage la Cour Intérieure (rendez-vous au [445](#)) ?

29

De retour dans l'enceinte du Château Valsinore, vous remarquez que la lune commence sa descente vers l'horizon. Il est temps de découvrir quels secrets se cachent dans le Bastion, vous avancez vers la porte qui garde le pont enjambant le fossé. (Si vous possédez la phrase code Meilleur Ami sur votre Feuille d'Aventure, vous retrouvez les bénéfices qu'elle vous apporte.)

Possédez-vous les mots codes Hurlement, banshee ou Barde sur votre Feuille d'Aventure ? Si vous n'en avez aucun, rendez-vous au [117](#). Si vous en avez un ou deux, tentez votre Chance; si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [117](#), mais si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [320](#). Si vous possédez les trois mots codes, rendez-vous au [320](#).

30

Le puits noir qui forme la tombe fraîchement creusée apparaît soudain comme un vide tourbillonnant de ténèbres, l'obscurité vous aspire comme un navire pris dans un siphon irrésistible. Vous hurlez, votre cri de peur se transforme rapidement en plainte d'horreur tandis que vous êtes attiré toujours plus bas, dans les ténèbres de la tombe... et au-delà... Notez le nombre 195 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).

31

Le passage vous amène à une volée de marches qui descendent vers les niveaux inférieurs des donjons. Vous les empruntez en vous demandant ce que vous allez bien pouvoir rencontrer dans les profondeurs de Valsinore.

Vous vous retrouvez finalement dans un autre couloir de pierre qui bifurque plus loin sur la droite. Au moment où vous passez l'angle, vous remarquez une large fissure qui parcourt le sol et remonte le long d'un des murs. Vous regardez dans cette ouverture béante et, subitement, une nuée de choses rampantes et ondulantes émerge des ténèbres et se dirige vers vous. Toute cette vermine repoussante possède une chose en commun - elle représente tous les fantômes des insectes morts en ce lieu. Si vous possédez une forme physique, ces petits spectres ne peuvent vous atteindre et vous poursuivez votre chemin (rendez-vous au [154](#)). Toutefois, si vous êtes sous votre forme éthérée vous devez combattre cette nuée ectoplasmique si vous désirez progresser plus avant. Combattez la vermine fantomatique comme s'il s'agissait d'un seul monstre.

NUEE ECTOPLASMIQUE

HABILETE: 5

ENDURANCE: 13

Si vous éliminez la nuée, regagnez jusqu'à 7 points d'ENDURANCE et rendez-vous au [154](#). Si la nuée a raison de vous, notez le nombre 154 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).

32

Produisant un gargouillis immonde semblable à celui d'une gorge remplie d'eau, le Spectre du Gibet s'en prend à vous. 'Vous ne vous moquez pas de moi, n'est-ce pas ?' dit le fantôme

fou par défi, dans un long rire hystérique. 'Je me suis moquée de la potence et voyez où cela m'a menée ! Le fantôme dérangé vous attaque ensuite.

SPECTRE DU GIBET

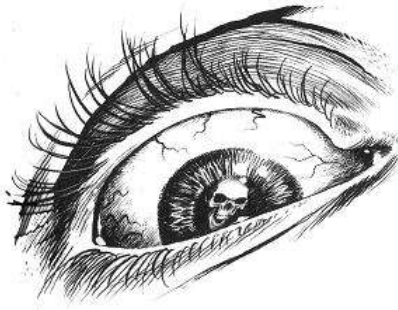
HABILETE: 8

ENDURANCE: 8

Le Spectre du Gibet est un mort-vivant, tout comme vous, elle peut donc vous blesser de ses ongles coupants. Si le fantôme fou vous terrasse (réduisant votre score d'ENDURANCE à zéro), notez le nombre 19 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au 100. Si vous renvoyez le Spectre du Gibet dans l'autre monde en réduisant son score d'ENDURANCE à zéro, le fantôme s'évapore dans un rire dérangeant et vous aspirez une partie de son essence. Regagnez jusqu'à 4 points d'ENDURANCE et rendez-vous au [19](#).

33

En une seconde vous devenez invisible. A l'abri des regards, vous avancez prudemment vers la porte, mais le Golem de l'Enfer est une machine magique qui ne voit pas de la même manière que les mortels. Rendez-vous au [240](#).



34

Vous pénétrez dans la Tour Effondrée sous une arche de pierre, l'ancienne entrée du bâtiment. Vous montez l'escalier de pierre en spirale, toujours plus haut, jusqu'à ce que vous débouchiez sur ce qui reste du sommet arraché. Le vent froid de la mer fouette votre corps spectral et siffle à travers les fissures entre les briques. Il semblerait qu'il n'y ait rien digne d'intérêt ici.

Un autre son se mêle alors aux mugissements du vent, quelqu'un appelle votre nom puis une sphère de lumière éthérée se forme devant vous. Quelque chose se manifeste au sommet de la Tour Effondrée. Si vous souhaitez attendre de voir ce qui va se passer, rendez-vous au [200](#). Si vous préférez fuir avant que la chose n'ait pris entièrement forme sur ce plan, vous redescendez en courant dans la tour en ruine jusqu'à la sécurité précaire de la Cour Intérieure (rendez-vous au [445](#)).



35

Avant que le vampire ne puisse vous hypnotiser de son regard de braise, vous tournez les talons et fuyez. Le Nosferatu laisse échapper un hurlement animal et une nuée de chauves-souris s'échappe de la crypte derrière lui poussant de petits cris stridents; les créatures se jettent à votre poursuite. Si vous possédez la capacité spéciale Esprit, rendez-vous au [15](#). Sinon, tirez trois dés et si le résultat est inférieur ou égal à votre score d'ENDURANCE, rendez-vous au [15](#), tandis que vous échappez aux esclaves volants du vampire.

Toutefois, si le résultat est supérieur, les chauves-souris vous rejoignent et vous harcèlent. Vous vous rendez vite compte que leurs pouvoirs vampiriques drainent votre force vitale, tel le sang qu'elles sucent chez les vivants. Tirez un dé et ajoutez 1, ceci représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez. Si votre ENDURANCE tombe à zéro ou moins, notez le nombre 15 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous êtes toujours 'vivant', vous n'êtes pas sorti d'affaire car la monstrueuse créature vampire vous a rattrapé (rendez-vous au [361](#)).

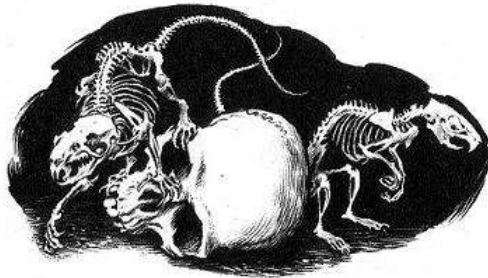
36

Vous vous penchez au-dessus de la bouche du caniveau, la terrible puanteur émergeant de l'égout vous assaille les narines. Mais, vous vous rassurez en pensant que rien de dégoûtant ne pourra s'accrocher à votre forme incorporelle et vous vous engouffrez dans l'obscurité du boyau. La lumière bleue et blanche phosphorescente de votre corps spectral éclaire le chemin et vous vous retrouvez bientôt au pied de quelques marches tandis que le conduit remonte jusqu'à la Cour Extérieure.

Soudain, un cri strident émerge des eaux usées du château et vous vous immobilisez. Un peu à l'écart des marches, vous remarquez quelque chose qui flotte dans la fange, ce sont les restes d'un chien. Devant vous, trois rats immenses bloquent le chemin autour de la carcasse de l'animal, dévorant les derniers morceaux de chair. Les incisives de ses horribles rongeurs sont géantes et le plus terrifiant est que ces monstres n'ont eux même plus de chair. Piaillant de faim, les rats morts-vivants passent à l'attaque. Le boyau étant étroit, vous allez combattre les rats l'un après l'autre.

Premier RAT SQUELETTE	HABILETE: 5	ENDURANCE: 4
Deuxième RAT SQUELETTE	HABILETE: 4	ENDURANCE: 4
Troisième RAT SQUELETTE	HABILETE: 5	ENDURANCE: 5

Si vous parvenez à éliminer la vermine mort-vivante, rendez-vous au [414](#). Toutefois, s'ils réussissent à vous exterminer, notez le nombre 414 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).



37

Lorsque vous êtes suffisamment proche, vous réalisez qu'Oriana pleure en silence, le visage dans son mouchoir. Il est évident qu'elle ne devrait pas participer à cette fête. Rendez-vous au [227](#).

38

Le surnaturel poseur d'énigmes n'en a pas encore terminé; il vous questionne une dernière fois.

'Beaucoup ont été maîtres de ce Bastion auparavant,
Mais qui est à présent le seigneur de Valsinore ?'

Si vous pensez connaître la réponse à cette énigme, convertissez le nom de la personne en utilisant le code A=1, B=2, C=3... Z=26. Additionnez les nombres ensemble, multipliez le total obtenu par 2 et rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon, ou si le paragraphe n'a pas de sens, rendez-vous au [372](#).

39

'Capitaine Cador,' dites-vous, votre voix éthérée résonnant contre les murs de sa chambre, 'je ne suis pas venu vous attaquer, je ne désire que votre aide.

'Vous portez le visage de quelqu'un que j'ai connu autrefois,' répond-il, son regard empli de suspicion, 'mais je sais que ce brave chevalier est à présent mort. Comment peut-il savoir cela, vous demandez-vous ?

'C'est moi,' dites-vous, tentant désespérément de convaincre Cador que vous êtes celui que prétendez être, le dernier des seigneurs de Valsinore. Mais le capitaine n'est pas homme à se laisser bernier facilement.

'Comment être certain que vous n'êtes pas un doppelganger infernal envoyé ici par les forces des ténèbres pour me leurrer ? Si vous êtes réellement celui que vous prétendez être,' déclare-t-il, avec un éclair de droiture dans le regard, 'dites-moi, quel est le nom de votre fidèle chien de chasse ?'

Si vous connaissez la réponse à la question de Cador, convertissez le nom en nombre en utilisant le code A=1, B=2, C=3... Z=26. Additionnez les nombres ensemble et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous ignorez la réponse ou si le paragraphe où vous vous rendez n'a pas de sens, rendez-vous au [380](#).

40

L'escalier vous amène enfin à une pièce haute de plafond remplie de tout type de débris, des meubles fracassés, des tentures déchirées et les os de guerriers morts depuis longtemps. Ce capharnaüm est emprisonné dans l'épaisse couche de glace qui couvre toute la pièce. Vous vous demandez à qui appartenait cette tour, dans un lointain passé, avant l'arrivée du Seigneur de l'Hiver. Mais il n'y a aucun doute sur le monstre qui en a fait sa tanière à présent. Rugissant tel un taureau, un démon rageur haut de trois mètres et d'une musculature impressionnante vous provoque. La gueule du monstre est garnie de dents jaunes et quatre cornes pointues sortent de son crâne bestial. Le démon fait claquer le fouet infernal qu'il tient dans une main et agite une gigantesque hache démoniaque dans l'autre. Le Démon Cornu Champion attaque.

Vous ne tarderez pas à découvrir que les armes du Démon sont toutes aussi efficaces contre les esprits morts-vivants que contre les créatures vivantes. Si le Démon Cornu vous abat, notez le nombre 18 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Toutefois, si vous éliminez le champion démoniaque, vous quittez ce hall en ruine en empruntant un nouvel escalier ascendant (rendez-vous au [18](#)).

41

'Je ne sais rien à propos des fantômes de vos ancêtres,' dit Yorrick, 'mais j'ai vu le fantôme de votre père dans les environs. Il se trouvait au sommet de la Tour Effondrée. Il ne pouvait se taire; il psalmodiait une mise en garde qu'il avait le devoir de transmettre depuis la tombe. A présent, rendez-vous au [12](#).

42



'Ho merci, étranger, merci,' dit le fantôme de la jeune femme, une expression de gratitude sur son visage.

'Mais dites moi, quel genre de créature vous a rendu esclaves ?demandez-vous aux morts sans repos du cimetière.

Le notaire semble vouloir vous répondre lorsqu'une secousse soulève le sol. Qu'est-ce donc cela ?

'Il arrive ! hurle la jeune femme, une expression de terreur dans ses yeux.

Soudain, tous les fantômes disparaissent, comme s'ils avaient été aspirés dans le sol. Puis la terre tremble à nouveau et toute une partie du cimetière de Sleath s'élève devant vous, formant une monstrueuse bute de terre sur laquelle se balancent les pierres tombales, les cercueils brisés et les restes de ceux qui y sont enterrés.

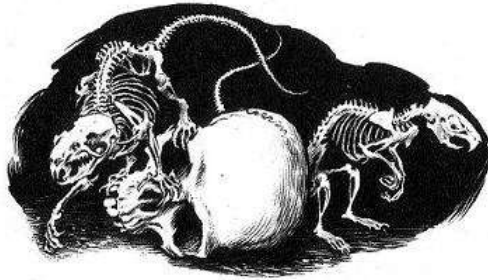
Le monticule de terre s'élève encore devant vous; la masse putride dégageant une forte aura de mort s'agglomère pour prendre un aspect vaguement humain, avec des bras et des jambes. Elle avance vers vous dans un bruit sinistre d'os brisés. Ses bras se tendent tandis que des voix d'outre tombe hurlent à l'intérieur du monstre, 'Aidez-nous ! Libérez-nous ! Sauvez-nous ! Vous n'avez d'autre choix que de tirer votre épée fantomatique une fois de plus et d'engager le Golem de Tombes.

GOLEM DE TOMBES

HABILETE: 8

ENDURANCE: 10

Si le Golem de Tombes remporte deux Assauts consécutifs, rendez-vous immédiatement au [155](#). Si le Golem de Tombes a raison de vous, notez le nombre 61 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous détruisez le monstre du cimetière, rendez-vous au [300](#).



43

Revoir votre vieil ami à nouveau vous emplit d'un nouvel espoir. Et à présent que vous êtes tous deux réunis, Korzen ne voudra à aucun prétexte que vous lui ordonniez de rester en arrière. Votre fouille du chenil n'a rien donné de plus et vous retournez dans la Cour Extérieure, votre chien de chasse trottant à vos côtés.

A partir de maintenant, Korzen vous accompagnera dans votre exploration de Valsinore. Ce qui signifie que lorsque vous combattrez une créature corporelle (incluant les démons, les morts-vivants qui possèdent une forme physique tels les zombies, les créatures mécaniques magiques, les autres personnes et animaux) votre chien la harcèlera, ce qui aura pour effet de réduire la Force d'Attaque de votre ennemi de 1 point. Toutefois, il ne pourra pas vous aider contre les créatures incorporelles telles les autres fantômes; que vous devrez combattre seul. (Regagnez 2 points de CHANCE, gagnez 1 point de VOLONTE et notez la phrase code Meilleur Ami sur votre Feuille d'Aventure.) A présent, rendez-vous au [434](#).

44

'Pourquoi pas ?vous lance la monstrueuse apparition entre deux rires. 'Vous m'amusez, mortel. Mais rappelez-vous, nous serons amené à nous revoir. Le Gardien lève sa faux puis l'abat à la vitesse de l'éclair. Rendez-vous au [73](#).

45

Tandis que les trois meurtriers s'enfuient, terrorisés, vous vous tournez vers l'individu qui vous a porté le coup fatal. Si vous voulez attaquer le cultiste immédiatement, sans faire preuve d'aucune pitié après ce qu'il vous a fait, rendez-vous au [114](#). Si vous souhaitez obtenir des réponses de sa part afin de découvrir qui a ordonné votre assassinat rendez-vous au [84](#).

46

Vous n'irez pas encore dans les ténèbres, vous le refusez; vous devez d'abord venger votre assassinat ! Vous sentez la force des Vents de la Mort diminuer puis la sensation de refaire surface depuis les profondeurs d'un quelconque océan insondable vous submerge, vous flotez vers une lumière aveuglante située au-dessus de vous. Cette puissante lumière vous force à fermer les yeux.

La sensation d'élévation cesse puis vous ouvrez les paupières, vous êtes de retour dans le monde réel. Quelqu'un ou quelque chose vous a accordé une autre chance et, plus que ça, vous vous sentez revitalisé. Restaurez vos points d'HABILETE, d'ENDURANCE et de CHANCE à leurs niveaux de départ et gagnez 1 point de VOLONTE. A présent, rendez-vous au paragraphe portant le numéro que vous venez de noter avant de vous retrouver à la limite d'une mort définitive.

47

'Le temps,' déclarez-vous d'une voix aussi claire que possible. Vous entendez un déclic puis la porte magique s'ouvre sur la tombe d'Aramanthus le Blanc, mage à la cour de votre père. La silhouette du défunt mage a été sculptée dans le sarcophage de granit qui domine la chambre funéraire. Différents objets exotiques ont été placés tout autour de sa tombe, dans la pièce : des boules de cristal, des alambics en verre ainsi qu'une véritable bibliothèque emplies de livres et de parchemins. Le fantôme d'Aramanthus apparaît devant vous.

'Haa ! s'exclame le fantôme, un large sourire sur son visage. 'De la compagnie enfin ! Bien que ce soit un défunt, c'est de la compagnie,' poursuit le mage, excité. 'Après tout, les homoncules ne sont pas réputés pour leur conversation, sans vouloir t'offenser, Fizzgig.

A la suite de ce dernier commentaire, un diabolin ailé grotesque et bulbeux surgit d'une collection d'instruments en verre, renversant certains d'entre eux qui vont se briser sur le sol en pierre. La créature tombe à moitié de son perchoir et tente de voler, exécutant une cascade involontaire dans l'air avant d'atterrir sur la tombe. Puis, la petite créature se met à couiner avec force vers le fantôme du mage. Le spectre fronce les sourcils avant de dire, 'vous voyez ce que je veux dire ?'

'Mais sincèrement je doute que vous soyez venu de si loin depuis l'Autre Côté pour discuter des différents mérites des formes de vie créées artificiellement, n'est-ce pas ? Alors, pourquoi ne pas m'éclairer sur la raison de votre présence ici ?'

Le mage semble être un esprit calme qui désire vraiment aider. Vous racontez alors à Amaranthus tout ce qui vous est arrivé depuis le crépuscule. Toutefois, vous craignez que traîner davantage ici n'accroisse le risque d'être découvert par ceux qui vous veulent du mal, vous vous dépêchez donc de vous informer auprès du mage. Allez-vous le questionner:

Sur les fantômes du Château Valsinore ?

Rendez-vous au [390](#).

Sur le mal qui a pris racine dans ces murs ?

Rendez-vous au [420](#).

Sur le meilleur moyen de tirer parti de vos capacités fantomatiques ?

Rendez-vous au [350](#).

48

La porte du bureau de la chapelle s'ouvre soudain et Père Umberto est de retour. Il a rasé sa tête et a enfilé un plastron en or. Dans sa main, il tient un lourd marteau de guerre.

'Ma Dame ! hurle-t-il, puis avant que vous puissiez l'arrêter, il dessine un signe sacré dans l'air et prononce sa sentence. 'Au nom de Telak le Porteur d'Epée, je te renvoie vers les contrées infernales qui t'ont vu naître !

Un éclair lumineux vous aveugle soudain et vous sentez votre forme éthérée comme consumée par un feu sacré ardent tel un bûcher funéraire. Notez le nombre 445 sur votre Feuille d'Aventure, perdez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [100](#).

49

Vous attendez sans bouger, votre épée phantasmagorique dans la main, et vous vous préparez à recevoir la chevauchée éthérée. Les chiens fantomatiques, les montures et leur cavaliers passent entre les branches squelettiques des arbres et atterrissent sur le sol de la forêt, dérangeant à peine les feuilles mortes éparpillées autour de vos pieds.

'Tu es courageux, esprit, mais fou,' vous dit le chef des cavaliers tandis qu'il arrête son cheval devant vous. 'Sais-tu qui je suis ? Il porte la tenue d'un noble et une arbalète fantomatique est attachée à la selle.

Une autre légende parle d'une chevauchée fantôme menée par un spectre dénommé le Baron sanguinaire qui, lorsque la clarté de la lune baigne le paysage, se met en quête des âmes perdues piégées sur le Plan Terrestre afin de les rapporter au Royaume des Damnés. Vous aviez entendu des paysans superstitieux parler du Baron Sanguinaire à plusieurs reprises, mais vous ne pensiez jamais vous retrouver un jour face à lui.

'Vous êtes le Baron Sanguinaire', lui dites-vous, 'le Seigneur de La Chasse Sauvage'.

'Alors tu connais la raison de ma présence'.

'En effet, mais tu n'emporteras pas mon âme perdue dans le Royaume des Damnés.

'Un défi ! dit le chasseur, visiblement heureux.

'Un défi,' répondez-vous, ne quittant pas le fantôme des yeux.

'Très bien, lequel pour toi ? demande le Baron Sanguinaire. 'Vas-tu m'affronter en combat singulier ou préfères-tu tenter ta chance contre mes chiens ?'

Si vous choisissez de vous battre contre le Baron, rendez-vous au [79](#). Si vous préférez plutôt faire face aux chiens spectres, rendez-vous au [220](#).

50

Si vous avez trouvé la Pierre Spirituelle, vous connaissez le nombre de ses facettes. Ajoutez 100 à ce nombre et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous ignorez le nombre de facettes, vous perdez 1 point de CHANCE. Vous n'avez plus le temps de tenter autre chose; vous allez devoir défendre votre peau de la lame du Seigneur des Ombres. Choisissez soigneusement l'arme que vous souhaitez utiliser dans la bataille qui vous oppose à ce Seigneur de la Mort puis rendez-vous au [249](#).

51

'Des armes que les fantômes pourraient utiliser', réfléchit Bertild, puis un éclat de lumière passe dans son œil unique. 'Une légende dit que la *Lame d'Améthyste* est cachée quelque part dans le Château Valsinore, une arme magique qui possède le sinistre pouvoir de voler l'énergie vitale, mais d'après sa description il y a autant de chances que ce soit une arme maléfique que bénéfique. Et j'ignore si vous pourriez la porter dans votre état actuel. La forgeronne adopte soudain un air sombre. 'Une chose en particulier aurait pu vous aider mais quelqu'un s'en est emparé.

'Qu'est-ce ? demandez-vous.

'J'ai construit la plus magnifique des armures mécaniques, elle ne protège pas seulement celui qui la porte mais peut également combattre de manière autonome. Il m'a fallu une année afin de la réaliser. Elle était presque parfaite lorsque les chevaliers de l'effroi d'Unthank ont fait irruption et me l'ont dérobée.

'Savez-vous où elle se trouve à présent ?'

'Je pense qu'elle a été emmenée dans la barbacane. Les chevaliers veillent sur elle jour et nuit, et personne n'a le droit de s'en approcher. A présent, rendez-vous au [140](#).



52

Vous dépassez la potence et vous percevez soudain un rire hystérique. Vous vous tournez pour apercevoir la femme s'avancer vers vous sur la lande. La teinte de sa peau a l'horrible couleur gris-verte de la pourriture et la moitié de son visage a disparu, comme dévoré par quelque chose. De longues algues sont accrochées à sa chevelure. Du sable humide tombe de ses vêtements et des crabes se promènent entre ses côtes dépourvues de chair. Elle tente de vous agripper de ses ongles cassés.

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, vous dégainez votre épée à temps (rendez-vous au [32](#)). Si vous êtes Malchanceux, vous êtes toujours en train de tirer votre arme de son étui spectral tandis que le fantôme vous attaque. Rendez-vous au [32](#) pour la combattre, mais vous êtes forcé de perdre le premier Assaut.

53

Vous contournez la bête massive étendue sur le sol et vous vous retrouvez en face du bouclier miroir. Si vous possédez toujours une forme physique, vous pouvez le prendre. (Notez le Bouclier Spirituel sur votre Feuille d'Aventure et gagnez 1 point d'HABILETE même

si cela vous fait dépasser votre score de départ d'HABILETE.) Si vous êtes sous votre forme éthérée, vous ne pouvez rien faire à part quitter la pièce. Que vous ayez prit le bouclier ou non, vous sortez de la cellule du Chien de Lune (rendez-vous au [182](#)).

54

S'exprimant dans un sombre langage que vous ne saisissez pas, Mère Toadsfoot prépare son sort. Vous sentez immédiatement une certaine puissance parcourir votre corps, même si vous n'en possédez pas à proprement parler. Restaurez vos scores d'HABILETE et d'ENDURANCE à leur niveau de départ et gagnez 1 point de VOLONTE. Notez le numéro de ce paragraphe sur votre Feuille d'Aventure puis tirez un dé. Sur un résultat de 1 à 3, rendez-vous au [230](#); sur un résultat de 4 à 6, rendez-vous au [263](#).

'A présent parlons du paiement,' dit la sorcière, avec un sourire sadique révélant deux rangées de pierres tombales brisées qui lui tiennent lieu de dents. 'Vous devez éliminer l'un des êtres que vous aimez le plus, la prochaine fois que vous le croiserez, que ce soit un être humain ou un animal, ou vous devrez faire face aux conséquences.

'Soyez maudite, sorcière ! hurlez-vous sous le choc. 'Qu'avez-vous fait ?'

'Une vie pour le prix de la vôtre. C'est donnant-donnant ! La puissance que j'ai invoquée doit bien venir de quelque part. La nature sera témoin de la dette, payez-là ou non, elle décidera.

Vous avez le sentiment que la sorcière vous a davantage maudit qu'elle ne vous a aidé. (Notez la phrase code Pacte du Fou sur votre Feuille d'Aventure et perdez 2 points de CHANCE.) Si vous souhaitez, de rage, attaquer la mégère, rendez-vous au [356](#). Si vous préférez quitter cet endroit aussi vite que possible, avant qu'un autre mal plus grand ne s'abatte sur vous, rendez-vous au [9](#).

55

Vous zigzaguez de gauche à droite, d'avant en arrière afin de perturber la machine magique, vous parvenez petit à petit à attirer le monstre loin de la porte. C'est cet instant que vous choisissez pour vous écarter de la créature et courir vers la porte. Testez votre Habileté. Si vous réussissez, rendez-vous au [337](#). Si vous échouez, rendez-vous au [240](#).

56*

Un peu plus loin dans le couloir, vous arrivez à hauteur d'une nouvelle porte située à votre gauche. Toutefois, celle-ci est constituée du même bois noir que la Porte Spirituelle qui vous a empêché de pénétrer dans le Bastion la première fois, et elle porte également les mêmes symboles argentés. A moins de posséder une forme physique, et de savoir quoi faire dans ce cas là, vous ne pourrez pas franchir la porte. Lorsque vous serez prêt à poursuivre votre route le long du couloir, rendez-vous au [436](#).



57

'Je le pense,' répond Cador, 'bien que je ne l'ai plus croisée depuis quelques semaines. Elle ne quitte jamais ses appartements situés dans la Cour Intérieure et passe son temps seule chez elle ou à la chapelle. Si votre plan est de la délivrer de sa captivité, vous devez savoir quelque chose. Rendez-vous au [269](#).

58

Vous réapparaissiez sur le plan Terrestre au milieu de la Cour Intérieure, baignée de froid, sous le clair de lune argenté. Votre regard est attiré par l'imposante masse sombre du Bastion. Il n'a jamais été si repoussant et si étranger qu'à présent. Vous réalisez maintenant que la source du mal qui ronge le Château Valsinore se trouve dans le Bastion. Vous devez pénétrer dans ce fortin pour l'éradiquer.

Mais vous avez également entendu le Chambellan Unthank parler de deux autres endroits, et à la manière dont il les évoquait, il se pourrait bien que vous y trouviez des choses intéressantes, qui vous permettraient de vaincre cette puissance maléfique. Si vous désirez vous rendre dans l'un de ces endroits, rendez-vous au [188](#). Si vous préférez ne pas gâcher les heures qu'il vous reste avant l'aube, vous approchez du Bastion, rendez-vous au [117](#).

59

Le dernier des chevaliers s'écroule au sol, un gaz noir s'échappe des armures de ces êtres immondes. Il ne reste bientôt plus rien de leur corps, seuls les armures et les vêtements noirs sont éparpillés autour de vous. Vous sortez de la pièce en passant sous une nouvelle arche menant à un autre escalier en spirale. Toutefois, les marches montent et descendent à travers la tour. Si vous souhaitez monter, rendez-vous au [166](#). Si vous préférez descendre, rendez-vous au [115](#). Mais, vous pouvez également retourner devant la herse, rendez-vous au [20](#).

60

Vous approchez de la herse, si vous possédez le mot code Passage sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au 5. Sinon, comment allez-vous vous prendre pour poursuivre votre quête ? Allez-vous :

Utiliser la capacité spéciale Poltergeist (si vous l'avez) ?
Utiliser la capacité spéciale Apparition (si vous l'avez) ?
Grimper l'escalier derrière l'arche gauche ?

Rendez-vous au [291](#).
Rendez-vous au [5](#).
Rendez-vous au [271](#).

Grimper l'escalier derrière l'arche droite ?
Chercher une autre manière d'atteindre la Cour Intérieure ?

Rendez-vous au [85](#).
Rendez-vous au [393](#).



61



La nuit a recouvert le village endormi telle une cape sombre, le vent chasse des nuages noirs dans le ciel comme un loup aux trousses d'un troupeau. Un peu plus loin se dressent les bâtiments de pierre et les cabanes de Sleath. Quelques lumières filtrent par de rares fenêtres tandis que le Château Valsinore, derrière le village, est largement éclairé. La plupart des villageois, fermiers et ouvriers agricoles, se sont déjà couchés.

Le son d'une cloche résonne dans l'air nocturne glacé puis est peu à peu recouvert par les bourrasques du vent capricieux. Bientôt, le sifflement du vent se transforme en un gémissement, et c'est rapidement un chœur de voix tourmentées qui hurle dans la nuit. Vous apercevez une brume phosphorescente se déplacer vers vous, planant sur les champs situés entre vous et le village. Ce brouillard n'a rien de naturel, des visages aux yeux clos et apeurés se découpent dans ses volutes.

Les rêves troublés des villageois ont pris la forme de ce terrible monstre venu du Monde des Esprits. Vous vous retrouvez bientôt encerclés par cette brume surnaturelle, elle vous enveloppe totalement, vous menaçant de ses relents de folies.

Les cauchemars des habitants de Sleath s'en prennent peu à peu à votre esprit.

Tirez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, rendez-vous au [17](#); s'il est supérieur, rendez-vous au [105](#).

62

Vous parvenez enfin dans une nouvelle pièce, proche du sommet de la Phalange Glacée. Deux autres escaliers en spirale partent, de l'autre extrémité de la salle, vers les derniers étages. L'accès à l'escalier de gauche est bloqué par un énorme bloc de glace. La seule manière de traverser cet obstacle est de posséder la capacité spéciale Apparition. Si tel est le cas, et que vous souhaitez emprunter l'escalier de gauche, rendez-vous au [18](#). Sinon, ou si vous préférez l'escalier de droite, rendez-vous au [40](#).

63

'Ils sont nombreux, croyez moi,' dit Yorrick, son visage affichant la résignation. 'J'ai vu des fantômes voler au-dessus des remparts les trois dernières nuits, et quelques servantes du château rapportent avoir entendu une araignée de la taille d'un cheval courir le long du plafond de leurs quartiers. Mais ce n'est rien comparé à ce qui se passe dans les catacombes. Des esprits m'ont raconté que la Reine Spectre a rassemblé une cour dans les souterrains protégée par ses généraux zombies. Bien entendu, je n'irai pas vérifier par moi-même, vous voyez ce que je veux dire ? A présent, rendez-vous au [12](#).

64

'Qui a voulu ma mort ? criez-vous. Votre voix vous semble différente; elle est accompagnée d'un écho d'outre-tombe. 'Qui a ordonné que je suis abattu sur la route, alors que j'étais si proche de chez moi ?'

Le cultiste au masque de mort ne répond pas et continue à passer ses mains sur sa boule de cristal puis finalement hurle les mots suivants: 'Arrière, esprit ! Au nom de l'Exterminateur, je te bannis de ce lieu et t'envoie dans le Royaume des Damnés pour l'éternité !

Vous sentez subitement une puissante bourrasque balayer la lande bien que l'herbe autour de vous semble immobile et que la robe du Cultiste de la Mort ne frémit pas. Puis vous prenez conscience soudain du danger d'être emporté au loin, aspiré par ce maelstrom surnaturel, et vous pouvez entendre des voix fantomatiques hurler dans le vent.

Tirez deux dés. Si le total est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, rendez-vous au [114](#). Si le total est supérieur à votre score de VOLONTE, rendez-vous au [136](#).

65

En un instant vous devenez invisible au regard humain, vous vous glissez entre les jongleurs et les cracheurs de feu. Le Chambellan Unthank se lève soudain, frappant le sol du bout métallique de son bâton afin d'obtenir le silence. Il lève sa coupe et porte un toast, 'aux amis absents ! Personne ne réagit à son annonce.

Invisible comme vous l'êtes, vous pouvez vous approcher de n'importe qui et espionner les conversations. Allez-vous :

Approcher de votre sœur ?
Approcher du Chambellan Unthank ?
Approcher de Blondel le Barde ?
Errer parmi les acrobates et les jongleurs ?

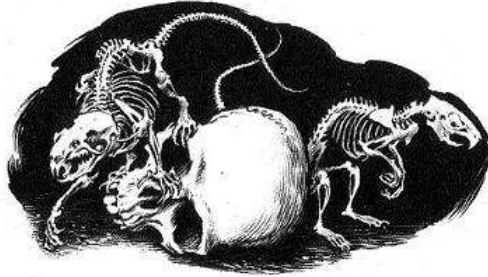
Rendez-vous au [37](#).
Rendez-vous au [16](#).
Rendez-vous au [130](#).
Rendez-vous au [227](#).

66

Vous pénétrez dans le chenil et vous voyez subitement les chiens apeurés tirer sur leurs chaînes. Les chiens-loups et les chiens de chasse reculent ou se mettent à aboyer furieusement devant votre apparition fantomatique, mais vous savez qu'aucun d'entre eux ne peut vous blesser. Toutefois, leurs aboiements peuvent alerter d'autres personnes dans le château et vous serez découvert. (Notez le mot code Aboiements sur votre Feuille d'Aventure.)

Mais l'un des animaux présents en ce lieu ne tremble pas ni ne couine devant vous. Au contraire, il court dans votre direction, aboyant de joie et remuant la queue. Il s'agit de Korzen, votre chien de chasse et loyal compagnon que vous n'avez revu depuis trois ans, depuis que vous lui aviez ordonné de garder le château et votre sœur Oriana jusqu'à votre retour.

Si vous possédez la phrase code Pacte du Fou sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au [23](#); sinon, rendez-vous au [43](#).



67

Une vieille chipie aux cheveux blancs ébouriffés, vêtue d'une robe totalement noire, ouvre la porte à la volée.

'Qui est-ce ? Qui est là ? demande-t-elle, scrutant la nuit de ses yeux voilés par la cataracte. 'Allons, parlez, je sais que vous êtes là. Je peux vous sentir, vous empestez ! Elle est aveugle.

L'expression de son visage affiche soudain la confusion et la peur, puis elle lève ses mains osseuses, prête à se défendre. 'Vous êtes l'un d'eux, n'est-ce pas ! crie-t-elle. 'Votre maître vous a envoyé pour vous occuper de moi, pas vrai ? Hé bien nous verrons cela !

La vieille mégère agite ses mains dans l'air comme si elle préparait un sort. Si vous souhaitez tirer votre épée phantasmagique afin de vous défendre, rendez-vous au [356](#). Si vous préférez parler et dire à la rebouteuse que vous ne lui voulez aucun mal, rendez-vous au [399](#).

68

Les spores dévoreuses de métal commencent leur travail aussitôt qu'elles entrent en contact avec la Herse Démoniaque. Celle-ci s'effondre dans une nuée de poussière couleur rouille en émettant un bruit étouffé: 'Viiiiiaannnde ! Vous pouvez à présent poursuivre votre route. Rayez le Mangefer de votre Feuille d'Aventure et regagnez 1 point de CHANCE, puis rendez-vous au [243](#).

69

Une queue en os surgit soudain de nulle part et vous frappe avec force, vous perdez l'équilibre. (Si vous possédez toujours un corps physique vous perdez 2 points d'ENDURANCE.) Vous n'avez plus le choix à présent, vous devez combattre ce qui se présente devant vous. Rendez-vous au [110](#).

70

La voix poursuit.

'Aucune armure ou bouclier d'airain,
Ne peut arrêter ma lame.
Prince et paysan, chevalier et dame,
Tous me rencontrent à la fin.
Aucune arme forgée ne peut m'abattre,
Aucune flèche, épée ou lance.
Riche et pauvre, Roi ou pâtre,
Rejoindront ma danse.
Qui suis-je ?'

Si vous pensez connaître la réponse à cette énigme, convertissez le nom en utilisant le code A=1, B=2, C=3... Z=26. Additionnez les nombres ensemble, divisez le total obtenu par 2 puis ajoutez 5 et rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon, ou si le paragraphe n'a pas de sens, rendez-vous au [372](#).

71

Vous vous jetez avec bravoure sur le Golem et le frappez de toutes vos forces. Mais, vous êtes horrifié de constater que votre lame éthérée n'égratigne même pas sa carapace de fer. La magie habitant l'automate résiste à vos pouvoirs phantasmatiques. Le Golem de l'Enfer répond à votre attaque avec toute sa puissance. Malheureusement, la machine magique est parfaitement capable de vous atteindre. Tirez un dé, divisez le résultat par 2 (en arrondissant à l'entier supérieur) et perdez autant de points d'ENDURANCE. Si cela réduit votre score d'ENDURANCE à zéro ou moins, notez le nombre 278 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Sinon, rendez-vous au [278](#).

72

La petite pièce dans laquelle vous entrez était visiblement une cellule auparavant et vous vous demandez pour quelle raison la porte n'était pas verrouillée. Mais son occupant ne risque plus de s'enfuir : un squelette humain est enchaîné à l'un des murs. Vous examinez les os mais ne trouvez rien d'intéressant, ce mort ne risque pas de revenir des Enfers. Au moment où vous vous apprêtez à sortir, vous entendez des craquements d'os courir le long

du bois et de la pierre. Puis vous apercevez des créatures semblables à des araignées gigantesques, recouvertes de carapaces d'os, les faisant ressembler à des crabes. Trois de ces étranges arachnides morts-vivants sont sortis d'un trou dans le plafond et courent s'agripper à la porte, vous barrant la sortie. Si vous désirez quitter cette cellule, vous allez devoir vous frayer un chemin en combattant les trois monstres ensemble.

Première ARAIGNEE D'OS	HABILETE: 7	ENDURANCE: 6
Deuxième ARAIGNEE D'OS	HABILETE: 6	ENDURANCE: 6
Troisième ARAIGNEE D'OS	HABILETE: 6	ENDURANCE: 5

Si vous parvenez à vous débarrasser de vos adversaires, vous pouvez quitter la cellule et poursuivre votre route (rendez-vous au [255](#)). Si votre forme spectrale 'meurt' lors de votre duel contre les Araignées d'Os, notez le nombre 255 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).

73

Un flash de lumière noire vous aveugle, suivi du rugissement du vent qui emplit à nouveau vos oreilles. Vous vous sentez aspiré violemment en arrière, loin du purgatoire dans lequel vous aviez été mis à nu, pour retrouver le royaume des mortels.

Soudain, tout se fige et se calme une fois de plus. Vous scrutez les environs sans parvenir à y croire. Vous êtes de retour dans le monde des vivants, bien que toujours sous votre forme spectrale. Vous avez une seconde chance et, plus que ça, vous vous sentez revitalisé. Restaurez vos points d'HABILETE, d'ENDURANCE et de CHANCE à leurs niveaux de départ et gagnez 1 point de VOLONTE. Notez également le mot code Jugement sur votre Feuille d'Aventure.

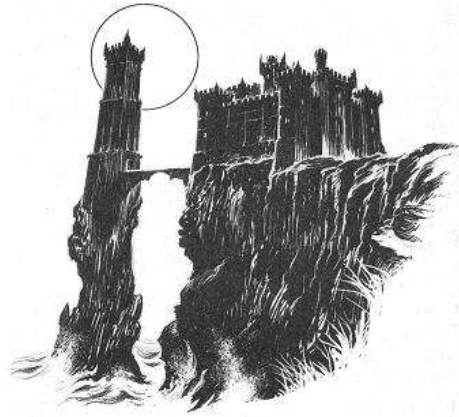
Rendez-vous à présent au paragraphe portant le numéro que vous aviez noté avant d'avoir été banni à la frontière du Monde des Morts.

74

Si vous voulez rattraper le Chambellan Unthank et votre sœur, vous allez devoir combattre ses chevaliers de l'effroi d'abord. Affrontez-les ensemble.

Premier CHEVALIER DE L'EFFROI	HABILETE: 9	ENDURANCE: 8
Second CHEVALIER DE L'EFFROI	HABILETE: 8	ENDURANCE: 8

Les épées des chevaliers irradient une énergie sombre, des runes gravées sur les lames dégagent une lueur rouge semblable à celle d'une braise. Si un chevalier remporte un Assaut, tirez un dé; sur un résultat de 5 ou 6 sa lame maudite vous fera perdre 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 points habituels. Si les Chevaliers de l'Effroi vous terrassent, notez le nombre 394 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Toutefois, si vous parvenez à les éliminer, rendez-vous au [394](#).



75

Vous observez un instant la haute silhouette du rempart en face de vous, puis vous imaginez votre forme se libérer des entraves de la gravité, laissant le vent vous porter par dessus du mur d'enceinte. Si vous possédez la capacité spéciale Esprit, rendez-vous au [94](#). Sinon, tirez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, tentez votre Chance; si vous êtes Chanceux, notez le nombre 94 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [293](#). Si vous échouez à l'un des deux jets, vous êtes incapable de défier la gravité, même sous votre forme spectrale, et vous devez donc trouver un autre moyen de pénétrer dans le château. Allez-vous vous enfoncer dans les égouts (rendez-vous au [36](#)) ou préférez-vous approcher des gardes postés à la porte (rendez-vous au [242](#)) ?

76

La sorcière s'assoit près de la table et vous invite à prendre un siège en face d'elle. Elle commence ensuite son incantation, ses yeux se retournent dans ses orbites tandis qu'elle invoque son esprit familier par son nom. 'Viens, Pyewackit, viens chez maman.

La température de la cabane chute subitement, les carreaux des fenêtres se couvrent de givre. Vous observez alors la silhouette d'une créature fantastique se matérialiser dans les airs entre la sorcière et vous : elle possède le corps d'un singe, couvert du plumage chatoyant bleu et vert des perroquets, ses pattes arrière sont celles d'un coq et son visage celui d'un démon. La chose vous inspecte du regard, un sourire cruel figé sur ses lèvres.

'Pyewackit, répond moi, qui est responsable du meurtre de cette personne ?'

Son esprit familier se met à trembler et à gémir comme un enfant tordu de douleur.

'Pourquoi ne me réponds tu pas ?' presse Mère Toadsfoot.

'Un autre me commande,' réponds Pyewackit entre ses dents grinçantes.

'Dis moi ! hurle la sorcière. 'Réponds à ta mère !

Le démon murmure quelque chose d'incompréhensible dans un langage surnaturel, incapable de résister à sa maîtresse plus longtemps.

'Ne tente pas de me tromper, démon,' grogne la sorcière.

'Ne me demande plus rien ! couine le diablotin, sa forme surnaturelle tordue par la douleur, son visage affichant un masque d'agonie. 'Le Seigneur des Ombres arrive.

Devant vos yeux, les plumes du démon s'assombrissent pour prendre la couleur du sang et sa peau devient noire.

'Ne me commande plus ! grogne-t-il d'une voix beaucoup plus caverneuse, puis il se jette sur la sorcière et la lacère de ses griffes.

Laissant échapper un faible cri de douleur, la vieille femme s'écroule sur la table, du sang coulant par une plaie béante dans sa gorge. Son esprit familier se tourne ensuite vers vous et grince, 'à présent tu vas mourir une seconde fois !

Vous dégainez rapidement votre lame phantasmagorique et préparez à vous défendre contre les griffes démoniaques du monstre.

PYEWACKIT HABILETE: 7 ENDURANCE: 6

Si le familier de Mère Toadsfoot vous offre en effet une seconde mort, notez le chiffre 9 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous tuez le démon récalcitrant, rendez-vous au [9](#).

77

Vous refermez la porte et poursuivez votre route. Vous pouviez peut-être aider le pauvre Iago; le laisser à son terrible destin était un acte indigne. Vous perdez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [416](#).

78

Les Vents de la Mort vous transportent à travers le paysage sinistre et pâle vers l'extrémité d'un golfe qui sépare en deux cette terre marquée d'innombrables cicatrices. Au loin, sous l'ombre des nuages de tempête aux grondements de tonnerre cataclysmiques, vous apercevez une arche constituée de monolithes en obsidienne formant un portail. Une avenue de pierres levées dessine un chemin processionnel qui conduit inexorablement vers le portail. Vous vous sentez attiré vers ce dernier, mais vous savez aussi que si vous franchissez l'arche, il n'y aura pas de retour possible. Vous commencez alors à résister à ce destin funeste; il vous reste encore des choses à régler dans le royaume des mortels. Vous n'entrerez pas de votre plein gré dans le Monde des Morts en sachant que votre assassin doit encore être traîné devant la justice des vivants. Tirez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, notez le mot code Dévoreur sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [46](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [327](#).

79

Le Baron Sanguinaire saute de sa selle, laissant sa monture derrière lui. 'Jusqu'à la mort ! crie-t-il tandis qu'il tire sa propre épée spectrale, puis vous engagez le duel.

BARON SANGUINAIRE HABILETE: 10 ENDURANCE: 10

Vous ne tarderez pas à découvrir que la lame éthérée du Baron peut vous blesser tout

comme la vôtre peut le repousser. Si le Seigneur de la Chasse Sauvage vous tue, notez le numéro 290 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous remportez le duel, rendez-vous au [129](#).

80

Contre toute attente, vous êtes parvenu à briser les défenses sacrées que Père Umberto avait dressées pour repousser les machinations des esprits morts-vivants. Vous prenez le contrôle de son corps. (Notez le mot code Hôte sur votre Feuille d'Aventure.)

Notez les scores actuels d'HABILETE et d'ENDURANCE de votre personnage sur votre Feuille d'Aventure pour plus tard. Tant que vous êtes dans le corps du Père Umberto, vos nouvelles statistiques sont: HABILETE 10, ENDURANCE 19.

Si vous êtes blessé en combat vous pourrez manger des provisions pour regagner des points d'ENDURANCE. Chaque Repas vous rendra jusqu'à 4 points d'ENDURANCE, vous trouvez assez de nourriture pour 2 Repas. Père Umberto a changé depuis votre dernière rencontre : il porte à présent une armure de plate dorée étincelante et tient un immense marteau de guerre dans la main. Si vous remportez un Assaut contre un adversaire, tirez un dé; sur un résultat de 3-6, il perdra 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 points habituels. (Notez ceci sur votre Feuille d'Aventure.)

Vous avez également accès au savoir de Père Umberto, ceci inclut un puissant sortilège de Bannissement des esprits. (Notez la capacité spéciale Bannir les Esprits sur votre Feuille d'Aventure.)

Si l'ENDURANCE de Père Umberto tombe à 2 ou moins, il sera assommé et tombera inconscient sur le sol, vous serez forcé alors de quitter son corps. Vous poursuivrez l'aventure ou le combat en cours avec vos statistiques. A présent, rendez-vous au [429](#).

81



En vous apercevant, une serveuse laisse échapper un cri strident, et tous les regards se tournent vers vous. Un individu s'enfuit non loin de vous, terrorisé. Deux hommes dans un coin sautent sur leurs pieds, de sombres expressions de plaisir sur leurs visages. Le premier, coiffé d'un chapeau de noble, une cape de velours jetée sur ses épaules, est entièrement vêtu de noir. A son cou pend toute une panoplie de talismans et de gris-gris et il tient dans un gant noir une fine rapière en argent. Son compagnon est l'archétype même de la brute. Son nez a apparemment été fracturé à plus d'une occasion, un tatouage représentant une toile d'araignée couvre la moitié de sa tête chauve - bien qu'il porte une épaisse barbe. Un piège à ours en argent pend au bout d'une lourde chaîne dans sa main puissante. 'N'ayez crainte, nobles habitants de Sleath,' adresse l'homme en noir en direction des clients. 'Je vais vous débarrasser de votre épidémie de fantômes en commençant par celui-ci, ou je ne m'appelle plus Josef Van Richten, chasseur de fantôme ! Il avance vers vous, adoptant la position du duelliste et crie, 'Streng, avec moi. Et maintenant sus à toi, créature immonde ! Vous n'avez d'autre choix que de tirer votre propre lame phantasmatique pour vous défendre.

JOSEF VAN RICHTEN
STRENG

HABILETE: 10
HABILETE: 8

ENDURANCE: 9
ENDURANCE: 8

Le Chasseur de Fantômes et son compagnon vous attaquent tous deux ensemble, utilisant des armes en argent destinées à blesser les créatures mort-vivantes telles que vous. Si Van Richten et Streng remportent ensemble deux Assauts Consécutifs, rendez-vous au [208](#). Si vous mourrez une seconde fois, notez le nombre 259 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Toutefois, si vous terrassez vos deux adversaires, rendez-vous au [248](#).

82

Vous grimpez toujours plus haut sans avoir la moindre idée du temps qui passe : au jugé, vous estimez que vous gravissez les marches de cet escalier depuis au moins une demi-

heure. Au moment où vous vous demandez si votre ascension prendra fin un jour, vous finissez par déboucher sur une nouvelle pièce où le froid vous transit jusqu'aux os. Une créature grotesque se tient au milieu de la salle : sa tête hideuse est perchée sur un cou bulbeux, son ventre vert et enflé ressemble à celui d'un monstrueux crapaud, ses grosses lèvres violettes encadrent une bouche circulaire, remplie de dents pointues telles des aiguilles. Mais ce sont ses griffes gigantesques, telles des faucilles, qui ont donné son nom et sa réputation à ce monstre, elle est entourée des os congelés de ces victimes précédentes. Quelque chose de surnaturel chez cette Griffe de Glace vous donne l'impression d'être autant en danger qu'une créature vivante. Le mal glacé que dégage cette créature commence à vous affecter, même dans votre état fantomatique. Tirez deux dés et si le résultat est supérieur à votre score de VOLONTE vous devez réduire votre Force d'Attaque de 1 point pour toute la durée du combat.

GRIFFE DE GLACE

HABILETE: 10

ENDURANCE: 11

Si la Griffe de Glace a raison de vous, notez le nombre 40 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous remportez la victoire, vous traversez la pièce glacée maléfique et arrivez devant deux nouveaux escaliers de pierre gelés qui s'élèvent plus haut dans la tour. Allez-vous prendre l'escalier de gauche (rendez-vous au [40](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [62](#)) ?

83

'Tout d'abord c'était le Bastion,' explique Cadon. 'Plus personne n'était autorisé à y entrer, à part lui bien entendu. Les rumeurs colportaient qu'il passait tout son temps aux archives du château, cherchant quelque chose, mais j'ignore quoi. Il disparaissait pendant des jours parfois tandis que la vie au château poursuivait un cours normal. Puis la rumeur a enflé, prétendant qu'il préparait quelque chose - une sorte de machine - mais là encore n'a vraiment su de quoi il retournait.

'Puis, comme je l'ai dit, il y a un an, une nuit, en pleine tempête, treize chevaliers se sont présentés aux portes, à la recherche d'un abris. Unthank les a invités et ils ne sont plus jamais repartis. Nous étions bannis de la Cour Intérieure et ces chevaliers ont été postés à la Barbacane. Ils cachent sous clé quelque chose là-bas, quelque chose qu'Unthank isole du regard et des mains d'autrui.

'Les événements se sont enchaînés pour aboutir à quelque chose, quelque chose de gros, et quoi que ce soit, cela va se passer cette nuit. J'en suis certain. Je dois vous avouer également autre chose. Rendez-vous au [269](#).

84

'Qui a voulu ma mort ? criez-vous. Votre voix vous semble différente; elle est accompagnée d'un écho d'outre-tombe. 'Qui a ordonné que je suis abattu sur la route, alors que j'étais si proche de chez moi ?'

Le cultiste au masque de mort ne répond pas et continue à passer ses mains sur sa boule de cristal puis finalement hurle les mots suivants: 'Arrière, esprit ! Au nom de l'Exterminateur, je te bannis de ce lieu et t'envoie dans le Royaume des Damnés pour l'éternité !

Vous sentez subitement une puissante bourrasque balayer la lande bien que l'herbe autour de vous semble immobile et que la robe du Cultiste de la Mort ne frémisses pas. Puis vous

prenez conscience soudain du danger d'être emporté au loin, aspiré par ce maelstrom surnaturel, et vous pouvez entendre des voix fantomatiques hurler dans le vent.

Tirez deux dés et soustrayez 3 du total. Si le total est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, rendez-vous au [114](#). Si le total est supérieur à votre score de VOLONTE, rendez-vous au [136](#).

85

Vous grimpez l'escalier en spirale et pénétrez dans la salle de garde de la Barbacane au premier étage. Trois gardes vous reçoivent à votre arrivée, trois chevaliers de l'effroi pareils à ceux que vous aviez rencontré en bas. Dans le plus parfait silence, les guerriers morts-vivants dégainent leurs armes maudites et vous encerclent, vous ne pouvez vous échapper. Combattez-les deux à la fois.

Premier CHEVALIER DE L'EFFROI	HABILETE: 8	ENDURANCE: 8
Deuxième CHEVALIER DE L'EFFROI	HABILETE: 8	ENDURANCE: 9
Troisième CHEVALIER DE L'EFFROI	HABILETE: 9	ENDURANCE: 8

Si un chevalier remporte un Assaut, tirez un dé; sur un résultat de 5 ou 6 sa lame maudite vous fera perdre 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 points habituels. Si les Chevaliers de l'Effroi vous terrassent, notez le nombre 20 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Toutefois, si vous parvenez à les éliminer, rendez-vous au [59](#).

86

Vous entrez dans ce qui semble être un laboratoire d'alchimie, des bancs et des tables sont couverts de toutes sortes d'alambics, de jarres à poudres, de composantes et de flasques aux liquides colorés étranges. Il y a même un crocodile empaillé suspendu au plafond. Toutefois, un détail en particulier attire votre attention, une flasque de verre noir scellée par un bouchon de cire. Une étiquette est collée sur le verre et vous pouvez y lire: 'Huile Nocturne'. Vous ne trouvez rien d'autre digne d'intérêt dans le laboratoire. Si vous désirez emporter cette flasque, notez l'Huile Nocturne sur votre Feuille d'Aventure, puis rendez-vous au [436](#).

87

'Hé bien, il y a Amaranthus, le mage de la cour. Mais vous devrez descendre dans les catacombes pour le trouver. Il y a un escalier dans la chapelle qui mène aux tunnels funéraires. Des rumeurs disent qu'il existe un autre accès par le puits du château, bien que je n'en sache rien moi-même. A présent, rendez-vous au [12](#).

88

Vous êtes à présent dans les catacombes humides du château. Ce sont dans ces tunnels sombres que les premiers fondateurs du Château Valsinore ont été enterrés. La lumière surnaturelle qui émane de votre corps éthéré suffit pour éclairer votre chemin. Vous arrivez à une intersection. Vous pouvez voir que le passage en face ainsi que celui sur votre gauche sont des culs-de-sac qui aboutissent à une solide porte. Le tunnel à droite s'enfonce dans l'obscurité, vous ne voyez pas au delà de quelques mètres. Quel corridor allez-vous emprunter? Allez-vous:

Continuer tout droit ?	Rendez-vous au 10 .
Prendre à gauche ?	Rendez-vous au 235 .
Suivre le passage de droite ?	Rendez-vous au 109 .
Quitter les catacombes et retourner dans la Cour Intérieure ?	Rendez-vous au 445 .

89

'C'est vous ! s'exclame le Capitaine Cador, visiblement soulagé. 'Vous êtes revenu !

'Oui,' répondez-vous, 'pour venger mon meurtre. Vous lui faites le récit des événements survenus depuis votre décès sur la route de la lande près des Neuf Vierges, et vous concluez en disant, 'et je pense trouver les réponses à l'intérieur de Valsinore.

Cador vous raconte à son tour que ses gardes n'ont plus la permission de patrouiller au-delà de la Cour Extérieure, le Chambellan Unthank ayant apparemment invité un mystérieux ordre de chevaliers pour les remplacer il y a un an de cela. 'Alors,' termine-t-il, 'comment puis-je vous aider ? Qu'attendez-vous de moi ?'

'Des informations', répondez-vous simplement.

'Que désirez-vous savoir ?'

Allez-vous demander à Cador si votre sœur, Dame Oriana, est sauvée (rendez-vous au [57](#)), préférez-vous connaître les changements opérés par le Chambellan Unthank en votre absence (rendez-vous au [83](#)), ou désirez-vous savoir si vous pouvez trouver d'autres alliés dans le château (rendez-vous au [189](#)) ?

90

Vous êtes capable de traverser les objets solides, tels que les murs et les portes, comme s'ils n'existaient pas. Notez la capacité spéciale Apparition sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au paragraphe portant le numéro que vous avez noté à l'instant.

91

Vous avez éliminé le bourreau zombie et Unthank change de plan. 'A moi ! l'entendez-vous crier tandis qu'il descend de l'estrade en tirant Oriana. 'J'ai prévu autre chose pour celle-là,' dit-il à ses chevaliers.

Vous poursuivez Unthank tandis qu'il traîne Oriana sur le pont enjambant le fossé, en direction du Bastion. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [394](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [74](#).

92

Vous passez à côté de la femme et observez le squelette pendu au gibet. Le vent, la pluie, les oiseaux charognards et la décomposition ont transformé le visage de ce vil pendu en une tête de mort noire : vous notez également ses canines anormalement longues. Un médaillon portant l'image d'une tête de loup pend au cou du cadavre, à peine retenu par une chaîne rouillée. Les ongles du mort ont également l'étrange aspect de griffes animales. Vous vous

demandez quels crimes a bien pu commettre cet individu pour se retrouver au bout d'une corde.

La femme éclate soudain d'un rire sardonique qui vous surprend. Vous vous tournez pour l'apercevoir s'avancer vers vous sur la lande. La teinte de sa peau a l'horrible couleur gris-verte de la pourriture et la moitié de son visage a disparu, comme dévoré par quelque chose. De longues algues sont accrochées à sa chevelure. Du sable humide tombe de ses vêtements et des crabes se promènent entre ses côtes dépourvues de chair. Elle tente de vous agripper de ses ongles cassés.

Rendez-vous au [32](#) pour la combattre, mais sous la surprise de cette rencontre inédite, vous êtes forcé de perdre le premier Assaut.

93

Vous pouvez sentir la fureur volcanique du Golem s'exprimer par vagues de chaleur successives. Comment allez-vous franchir un tel obstacle ? Allez-vous:

Attaquer le Golem de l'Enfer ?

Rendez-vous au [71](#).

Tenter de ruser ?

Rendez-vous au [55](#).

Utiliser la capacité spéciale Ombre (si vous la possédez) ?

Rendez-vous au [33](#).

Utiliser la capacité spéciale Esprit (si vous la possédez) ?

Rendez-vous au [312](#).

94

Vous vous élevez dans les airs, planant au-dessus des remparts et profitant d'une vue spectaculaire sur le château en contrebas. Vous n'aviez jamais vu Valsinore sous cet angle auparavant. Juste en dessous de vous se trouve la Cour Extérieure avec l'écurie, le chenil, la forge et les baraquements des gardes. Par delà une seconde enceinte se trouve la Cour Intérieure, accueillant les cuisines, le hall des banquets, la chapelle et le cimetière sous lequel s'étendent les anciennes catacombes du château. Puis, surplombant le fossé dans lequel s'engouffre la mer, trône le Bastion sur un immense rocher noir. Bien que des lumières soient visibles dans tout le château, le Bastion est plongé dans une obscurité totale - une vision qui vous emplit d'inquiétude.

A présent que vous volez, désirez-vous planer directement jusqu'au Bastion afin d'enquêter davantage (rendez-vous au [125](#)), ou préférez-vous atterrir dans la Cour Extérieure en dessous de vous (rendez-vous au [414](#)) ?

95

Vous pénétrez dans le grand hall des banquets du château et vous êtes surpris d'y voir tant d'agitation. Une troupe itinérante d'acrobates, de jongleurs, de cracheurs de feu et autres cascadeurs font de leur mieux pour divertir les convives présents, mais l'ambiance n'est pas au rendez-vous.

La grande table grince sous le poids des plats chargés de victuailles, il y a tout type de plats; du cochon de lait, du faisan, des jambons au miel ainsi que d'innombrables boissons. C'est un véritable festin, mais personne ne semble d'humeur à profiter de toute cette nourriture.

Assis en bout de table, se trouve le Chambellan Unthank qui jette un regard dédaigneux en direction des acrobates. A côté de lui se tient votre sœur, Dame Oriana, la tête penchée sur son assiette pleine de viandes qu'elle a à peine touchée. Dans un coin du hall, non loin de

vous, Blondel le Barde joue un morceau de musique sur la lyre qu'il tient en main.

Si vous souhaitez révéler votre présence fantomatique aux invités, rendez-vous au [348](#). Si vous préférez rester caché et que vous possédez déjà la capacité spéciale Ombre, rendez-vous au [65](#). Si vous ne possédez pas cette capacité, tirez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, testez votre Habilité; si c'est un succès, notez le nombre 65 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [230](#). Si vous échouez à au moins l'un des deux jets, rendez-vous au [348](#).

96

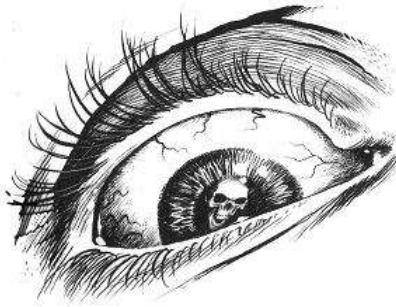
Le cheval hennit et frappe le sol de l'écurie de ses sabots. La paille s'embrase de flammes vertes sous la fureur de ses coups éthérés. Vous devez à nouveau défendre le destin de votre âme immortelle.

MONTURE FANTOME

HABILETE: 7

ENDURANCE: 8

Si le spectre animal fou vous détruit, notez le nombre 434 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous éliminez la Monture Fantôme, une recherche rapide de l'écurie ne révèle rien d'intéressant et vous décidez de quitter cet endroit hanté. (Regagnez jusqu'à 4 points d'ENDURANCE et rendez-vous au [434](#).)



97

Vous traversez les planches de bois formant la porte et vous vous retrouvez dans la lumière et l'ambiance de l'auberge du Bec de Corbeau. Vous réalisez soudain que vous venez de pénétrer dans une taverne très fréquentée en surgissant d'une porte fermée. Si vous laissez ces gens vous voir, rendez-vous au [81](#). Sinon, et que vous possédez la capacité spéciale Ombre, rendez-vous au [299](#); autrement, en cet instant, vous regrettez de ne pas être invisible tel un véritable fantôme. Tirez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre VOLONTE, testez votre Habilité; si vous réussissez, notez le nombre 299 sur votre Feuille d'Aventure puis rendez-vous au [230](#). Si vous échouez à au moins l'un des deux jets, rendez-vous au [81](#).

98

'Cet individu rugit le Gardien, son cri de rage résonne avec force à travers les étendues désolées, provoquant un séisme qui arrache de gros rochers des pics montagneux lointains. 'Nous le connaissons parfaitement,' poursuit le spectre. 'Il s'est joué de la mort depuis trop de temps. Son voyage ici même aurait déjà dû se faire; sa vie aurait dû s'éteindre il y a longtemps.'

Le Gardien passe sa main squelettique sous sa robe et en tire un autre sablier. Vous pouvez constater que le sable ne s'écoule plus depuis le bulbe supérieur, comme si le temps avait été suspendu.

'Il a signé, de son sang, des pactes avec les puissances obscures afin de vivre au-delà des limites permises à tout homme qui sont trois fois vingt et dix années. Mais le temps approche où il ne pourra plus se cacher. Prenez ceci, dit le Gardien, en vous tendant le sablier noir.

Vous tendez la main et prenez l'objet, vous pouvez le toucher malgré votre forme éthérée. (Notez le Sablier Noir sur votre Feuille d'Aventure.)

'Vous saurez quand le temps sera venu de l'utiliser,' dit le Gardien. 'Et souvenez-vous, un fou reste un fou, mais le meilleur ami d'un homme peut devenir son plus grand allié.

Rendez-vous au [73](#).



99

Sleath est silencieux, à l'exception d'un endroit qui semble quelque peu animé : l'auberge du Bec de Corbeau, au nord de la place du village. Des fenêtres filtre une lueur orangée alors que les conversations des clients résonnent à travers les murs.

Au sud de la place se trouve la chapelle laissée à l'abandon ; elle fut construite sur la tombe d'un ancien champion de Justice malheureusement oublié depuis longtemps. A l'est, là où les maisons se font plus rares, se dresse une tente sur une parcelle d'herbe grasse. Le tissu est décoré de croissants de lunes, d'étoiles argentées et de plusieurs autres signes astrologiques exotiques. Une bannière dépliée affiche, 'Madame Zelda - Maîtresse des Mystères.

Un autre endroit attire particulièrement votre attention: la grande maison du Bourgmestre à l'ouest de la place. Vous frissonnez en contemplant davantage cette demeure d'où n'émerge aucune lumière, les fenêtres étant de véritables puits de ténèbres. Mais peut-être que le Bourgmestre Jurgen pourrait vous aider dans votre quête de réponses.

Que désirez-vous faire à présent ? Allez-vous:

Visiter l'auberge du Bec de Corbeau ?

Explorer la chapelle ?

Approcher de la tente de Madame Zelda, Maîtresse des Mystères ?

Vous diriger vers la maison du Bourgmestre ?

Quitter le village ?

Rendez-vous au [118](#).

Rendez-vous au [229](#).

Rendez-vous au [368](#).

Rendez-vous au [437](#).

Rendez-vous au [6](#).

100

Vous ne vous trouvez plus à présent sur le Plan Terrestre et les Vents de la Mort vous portent de l'Autre Côté du voile qui sépare le monde des morts de celui des vivants...

Devant vous s'étend une désolation constituée de roches et de sable. Au-dessus de votre tête, le ciel est aussi gris et terne que le sol, bouché par d'innombrables nuages de tempête tourmentés. Le tonnerre résonne par-delà de lointaines montagnes aux pics noirs et pointus tels des crocs formant une sinistre mâchoire s'apprêtant à dévorer ce ciel maudit.

Si vous possédez le mot code Sentence sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au [400](#).
Si vous possédez le mot code Jugement sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au [279](#).
Si vous possédez le mot code Gardien sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au [286](#).
Si vous possédez le mot code Dévoreur sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au [327](#).
Si vous ne possédez aucun de ces mots code, rendez-vous au [78](#).

101



Vous approchez de la porte d'entrée lorsque, soudainement, trois apparitions se matérialisent devant vous et vous barrent la route. La première est une femme entièrement vêtue de gris, la deuxième un noble vêtu d'habits démodés et portant sa tête sous son bras, une rapière fantomatique dans l'autre main, et la troisième est un crâne volant.

'Que pensez-vous faire ici ?' grince la femme grise.

'Cette maison est déjà hantée ! vous informe le noble décapité.

Puis, les spectres se ruent sur vous. Le crâne ouvre sa mâchoire et pousse un hurlement d'outre tombe qui glace l'air autour de vous. Vous devez combattre les trois fantômes furieux.

DAME GRISE	HABILETE: 6	ENDURANCE: 6
NOBLE DECAPITE	HABILETE: 8	ENDURANCE: 8
CRANE HURLANT	HABILETE: 7	ENDURANCE: 4

Combattez les fantômes en même temps. Tant que le Crâne Hurlant appartient à ce monde, vous devez réduire votre Force d'Attaque de 1 point en raison de l'effet paralysant de son cri strident. Si les fantômes ont raison de vous, notez le nombre 259 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Dès que vous aurez banni deux esprits, regagnez autant de points d'ENDURANCE que la moitié des totaux cumulés des scores d'ENDURANCES des deux spectres vaincus puis rendez-vous au [406](#).

102

'Espèce de fou ! rugit l'apparition dans une intonation aussi sèche qu'un claquement de cercueil. 'Vous ne pouvez tromper la mort ! Puis elle s'envole vers vous, faux levée, prête à vous abattre là où vous vous trouvez.

Tirez les dés afin de calculer les Forces d'Attaque pour vous même et le Gardien comme vous le feriez dans un combat normal: le Gardien possède une HABILETE de 12. Si votre Force d'Attaque est supérieure, vous parvenez à bloquer la faux (rendez-vous au [73](#)). Si la Force d'Attaque du Gardien est supérieure, rendez-vous au [279](#). Si les deux Forces d'Attaque sont égales, tirez les dés à nouveau.

103

Vous ne pouvez utiliser cette capacité spéciale que si vous ne possédez pas de forme physique ou si vous êtes prêt à quitter celle-ci et abandonner tout votre équipement et vos provisions ici. Si vous le faites, n'oubliez pas d'effacer les mots code correspondant. Si vous ne voulez pas faire cela, retournez au 154 et tentez une autre option. Sinon, vous décollez lentement et planez au-dessus du bassin putride puis atterrissez de l'autre côté. Rendez-vous au [421](#).

104

Si vous avez trouvé la Pierre Spirituelle, vous connaissez le nombre de ses facettes. Rendez-vous au paragraphe portant le même numéro. Si vous ignorez le nombre de facettes, vous perdez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [132](#).

105

Vous êtes submergé par les visions les plus noires issues des esprits enfiévrés des villageois endormis. Quelque chose de vraiment maléfique doit hanter ces terres pour produire des cauchemars aussi hideux parmi la population locale. Vous pensiez avoir affronté les pires horreurs qui puissent exister, dans le royaume ténébreux de Bathorie, mais vous vous trompiez; elles ne sont rien comparées aux cauchemars du Phantasme Noir assaillant votre esprit. Votre âme mort-vivante se retrouve au bord de la folie. Vous perdez 2 points de VOLONTE, 1 point d'HABILETE et 2 points de CHANCE. A présent, rendez-vous au [17](#).

106

Vous grimpez depuis un long moment lorsque vous pénétrez dans une pièce gelée. Mais, à votre arrivée, la température commence à s'élever. Une étrange luminescence emplit la salle et la glace commence à fondre. C'est à cet instant que vous remarquez la créature se tenant à l'autre bout de la pièce, bloquant le passage vers un autre escalier. Le monstre à la musculature impressionnante découvre une gueule pleine de dents jaunes et pointues ; se dressant sur ses pattes de chèvre, elle pousse un rugissement de défi. Puis, baissant son crâne cornu, la créature vous charge, une hache démoniaque dans la main. Les démons peuvent blesser les esprits morts-vivants tels que vous, vous n'avez donc d'autre choix que de vous défendre.

DEMON CORNU

HABILETE: 9

ENDURANCE: 10

Si la hache démoniaque du cornu vous terrasse, notez le nombre 82 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous éliminez le gardien de cette pièce, vous empruntez le nouvel escalier vers les hauteurs de la tour (rendez-vous au [82](#)).

107

Le cimetière semble à l'abandon depuis pas mal de temps. Des pierres tombales sont brisées et éparpillées un peu partout parmi d'abondantes touffes de mauvaises herbes. D'autres tombes sont éventrées comme si leurs occupants en étaient sortis.

Vous êtes à mi-chemin de votre traversée du cimetière lorsqu'un premier fantôme apparaît depuis une tombe. C'est une jeune femme au visage famélique. 'Aidez nous, étranger,' vous supplie-t-elle.

Un autre spectre s'échappe d'un mausolée effondré. C'est un vieil homme au regard sévère vêtu tel un notaire. 'Oui, aidez-nous,' demande-t-il, 'nous sommes esclaves d'un terrible monstre qui ne nous laissera pas quitter ce monde.'

'Libérez-nous,' implore le fantôme d'un bûcheron barbu assis sur une tombe sans nom, 'afin que nous puissions goûter au repos éternel.'

Qu'est-ce qui a emprisonné ces fantômes en cet endroit et les effrayés ainsi, faisant de leur autre vie une misère ? Allez-vous les aider ? Pouvez-vous les aider ? Si vous désirez essayer, rendez-vous au [42](#). Sinon, rendez-vous au [150](#).

108

Vous réapparaîsez sur le plan Terrestre au milieu de la Cour Intérieure, baignée de froid, sous le clair de lune argenté. Votre regard est attiré par l'imposante masse sombre du Bastion. Il ne vous a paru si repoussant et si étranger que maintenant. Vous réalisez à présent que la source du mal qui ronge le Château Valsinore se trouve dans le Bastion. Vous devez pénétrer dans ce fortin pour l'éradiquer, rendez-vous au [117](#).

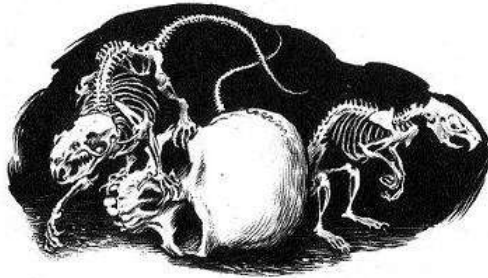
109

Vous errez sans but le long de tunnels sans fin, toujours plus loin sous les fondations du Château Valsinore sans avoir la moindre idée d'où vous allez. Lancez un dé. Si vous obtenez 1-3, rendez-vous au [139](#); si vous obtenez 4-6, rendez-vous au [158](#).



110

Les derniers os se mettent en place et la bête squelettique est complète. Mais quel genre de créature se tient devant vous ? Avec les os de quel monstre s'est-elle formée ? Tirez un dé. Avec un résultat de 1-2, rendez-vous au [153](#); avec un résultat de 3-4, rendez-vous au [183](#); avec un résultat de 5-6, rendez-vous au [212](#).



111*

Le passage se termine par un cul-de-sac au fond duquel se trouve une porte constituée de bois noir, incrusté de filigranes argentés, formant des symboles ésotériques sur toute sa surface : vous vous trouvez en face d'une Porte Spirituelle. A moins de posséder une forme physique, et de savoir quoi faire dans ce cas là, vous ne pourrez pas franchir la porte. Lorsque vous serez prêt à poursuivre votre route, vous revenez sur vos pas et empruntez l'autre couloir (rendez-vous au [154](#)).

112

Vous vous agenouillez devant la Reine, au pied de son trône et plongez votre regard dans ses yeux noirs. Puis l'illusion prend fin et vous apercevez finalement sa véritable apparence, un spectre hideux et moqueur. Mais il est trop tard, vous êtes déjà sous l'emprise de la Reine Spectre. Vous resterez en ce lieu en tant que membre de sa cour, rejoignant sa garde de morts-vivants jusqu'à la fin des temps. Votre aventure est terminée.

113

'Prépare toi à connaître ce que signifie une éternité de tourments ! gronde le Seigneur des Ombres. Quelle qu'en soit l'issue, ce sera un combat qui marquera votre mémoire au fer

rouge pour le reste de votre vie, qu'elle soit longue ou courte !

SEIGNEUR DES OMBRES

HABILETE: 13

ENDURANCE: 18

Si vous portez la *Lame d'Améthyste*, vous augmentez votre Force d'attaque de 1 point pour toute la durée du combat et chaque Assaut que vous remporterez fera perdre 4 points d'ENDURANCE au Seigneur des Ombres au lieu des 2 points habituels. Si vous utilisez votre lame sacrée *Exterminatrice de Ténèbres*, vous pouvez également augmenter votre Force d'attaque de 1 point pour toute la durée du combat et chaque Assaut que vous remporterez fera perdre 3 points d'ENDURANCE à la sombre entité. Si contre toute probabilité, vous parvenez à terrasser le Seigneur des Ombres, rendez-vous au [450](#). Si vous succomez sous l'arme ténébreuse de votre adversaire, il n'y aura pas de retour du Monde des Morts et votre aventure, tout comme votre vie, sera terminée...

114

Animé par la haine envers le Cultiste de la Mort, vous vous ruez vers le lanceur de sort en robe noire, hurlant de fureur. Une expression de peur s'empare des yeux de votre adversaire et il commence à reculer. Mais sa magie reste puissante. Tenant toujours la boule de cristal dans une main il entame une nouvelle conjuration. Ne souhaitant pas attendre de voir ce qu'il tente d'évoquer, vous engagez le combat.

CULTISTE DE LA MORT

HABILETE: 7

ENDURANCE: 7

Si le cultiste remporte un Assaut, rendez-vous immédiatement au [186](#). Si vous réduisez l'ENDURANCE du Cultiste de la Mort à 3 ou moins, sans que ce dernier ne vous blesse une seule fois, rendez-vous au [156](#).

115

Vous descendez les marches et vous débouchez dans une prison puante. A votre arrivée, le seul et unique prisonnier vous lance un regard empli de folie et se met à rire de manière hystérique. Vous ressentez un choc en vous rendant compte qu'il s'agit de *Toadstone le Bouffon* qui officiait déjà du temps de votre père: il a maigri et porte toujours le même costume coloré, à présent sale et déchiré. Il finit par lâcher un 'heureux de vous voir ici,' et à présent qu'il a commencé à parler, il ne peut plus s'arrêter et vous débite un flot de paroles incohérentes.

'Ca fait combien de temps que vous vous êtes absenté ? Trois ans c'est ça ? Qui l'aurait cru ? Ils préparent un banquet cette nuit mais je suppose que vous n'irez pas, n'est-ce pas, car je vois que vous n'avez plus de corps ? Je pense que cela ne vous réjouirait pas. J'espère qu'il n'y a pas de vampires là-bas. Ils aiment que les aliments puissent être servis de façon à être mordus directement !

Le pauvre bouffon est apparemment complètement fou, mais il ne fut pas toujours ainsi. Vous vous demandez ce qui a bien pu se passer - ce qu'il a bien pu voir pour perdre ainsi l'esprit.

'Alors ça fait quoi d'être un fantôme ? demande-t-il. 'Ma mère voulait se marier avec un fantôme. J'ignore quel genre de monstre l'a possédée ! Mais pardonnez-moi, je n'ai plus toute ma tête ces derniers temps. Lorsque je serai mort je souhaite l'épitaphe suivant: Je

vous avais dit que j'étais malade ! Mais peu importe, assez parlé de moi, avez-vous vu les changements qu'ils ont fait en votre absence ? Je sais quelque chose qu'ils ignorent. Je connais leur chambre forte en haut de cette tour. Elle possède cette serrure bizarre et pour l'ouvrir vous devez inverser la combinaison. Hé, j'en ai une bien bonne, qu'est-ce qui a six pattes et qui vole ? Une sorcière avec son chat sur son balai volant ! Il est prit d'un fou rire dément à la suite de cette blague stupide, murmurant à lui-même des choses incompréhensibles.

Vous ne tirerez rien de ce pauvre hère et vous vous préparez à partir. Toadstone tente alors une nouvelle blague. 'Ici, Je suis un loup-garou, n'est-ce pas foouuhouhoouuu !

Vous pouvez à présent grimper l'escalier jusqu'en haut, rendez-vous au [166](#). Si vous préférez quitter cette aile de la Barbacane, rendez-vous au [20](#).

116

Vous plongez votre regard dans les yeux spectraux de la monture, imposant votre volonté à l'animal fantomatique. Vous parvenez à le calmer et à en prendre contrôle. Le cheval cesse de hennir et attend patiemment dans son box. Il ne semble pas vouloir s'éloigner, et savoir où se trouve un cheval aussi fantomatique que vous pourrait s'avérer utile, qui sait ! (Notez le mot code Monture sur votre Feuille d'Aventure.) Vous ne trouvez rien d'autre d'intéressant dans l'écurie et vous quittez l'endroit. Rendez-vous au [434](#).

117

Possédez-vous le mot code Oriana sur votre Feuille d'Aventure ? Si tel est le cas, rendez-vous au [376](#) immédiatement. Sinon, rendez-vous au [134](#).

118

Tandis que vous approchez de la sombre taverne, vous remarquez que la porte est verrouillée contre l'intrusion des ténèbres. Si vous possédez la capacité spéciale Poltergeist, rendez-vous au [148](#). Si vous possédez la capacité spéciale Apparition, rendez-vous au [97](#). Si vous n'avez aucune des deux vous avancez vers la porte avec précaution, vous remémorant que l'information la plus répandue à propos des fantômes est qu'ils peuvent traverser les objets solides. Tirez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, notez le nombre 97 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [90](#). Si le total obtenu est supérieur à votre score de VOLONTE, rendez-vous au [259](#).

119

Votre vieille amie Bertild vous autorise à prendre possession de son corps afin que vous puissiez accéder au Bastion pour achever votre quête. (Notez le mot code Hôte sur votre Feuille d'Aventure.)

Notez les scores actuels d'HABILETE et d'ENDURANCE de votre personnage sur votre Feuille d'Aventure pour plus tard. Tant que vous êtes dans le corps de Bertild, vos nouvelles statistiques sont: HABILETE 11, ENDURANCE 21.

Si vous êtes blessé en combat vous pourrez manger des provisions pour regagner des points d'ENDURANCE. Chaque Repas vous rendra jusqu'à 4 points d'ENDURANCE et Bertild possède

3 Repas. Vous regardez autour de vous afin de dénicher une arme appropriée et vous décidez de prendre le marteau de Bertild. Si vous remportez un Assaut contre un adversaire, tirez un dé; sur un résultat de 4-6, il perdra 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 points habituels. (Notez ceci sur votre Feuille d'Aventure.)

Si l'ENDURANCE de Bertild tombe à 2 ou moins, elle sera assommée et tombera inconsciente sur le sol, vous serez forcé alors de quitter son corps. Vous poursuivrez l'aventure ou le combat en cours avec vos statistiques. Rendez-vous à présent au [429](#).



120

Avec la force de votre volonté, vous pouvez, occasionnellement, déplacer des objets du monde réel. Notez la capacité spéciale Poltergeist sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au paragraphe portant le numéro que vous avez noté à l'instant.

121



Tandis que vous approchez du pont de pierre, vous entendez des claquements de sabots, puis un autre spectre se matérialise devant vous; c'est celui d'un ancien chevalier des temps passés sur sa noble monture, éclatant de vertu même dans son état de mort-vivant. L'ancien chevalier ne porte pas de heaume, une barbe blanche pend depuis son menton couvrant son tabard et son plastron. Il porte une lance dans une de ses mains. 'Halte ! vous lance-t-il d'une voix autoritaire aux accents de défi. 'Aucun esprit ne peut passer ! Si vous êtes déterminé à franchir le pont du chevalier, rendez-vous au [175](#). Si vous préférez vous soumettre au chevalier, rendez-vous au [391](#). Vous pouvez également tenter de franchir la rivière sans vous occuper du pont (rendez-vous au [313](#)).

122

Vous grimpez sur le corps inanimé du Golem, le métal craque tandis qu'il refroidit. Vous posez finalement le pied sur le pont qui enjambe un fossé rempli par l'eau de mer, séparant les Cours Extérieures et Intérieures de l'imposant Bastion. Sous vos pieds, les vagues s'écrasent sur

des rochers noirs avec une telle puissance que l'écume s'élève jusqu'au pont. Vous êtes à mi-chemin de la traversée lorsqu'une forme émerge des flots en contrebas. Une créature, dotée d'une mâchoire béante ressemblant à celle d'un requin, s'élançe en direction du pont en déployant un long corps serpentin. Dans un rugissement rauque, le monstre vous attaque, ainsi que le pont qui vous supporte.

MONSTRE DU FOSSE HABILITE: 9 ENDURANCE: 11

Si vous avez déjà affronté le gardien serpent du pont sans le vaincre, modifiez ses

statistiques en conséquence avant le combat. Si vous remportez deux Assauts consécutifs, vous pouvez échapper au serpent de mer en courant vers le Bastion à l'autre extrémité du pont (rendez-vous au [449](#)). Si le serpent détruit votre forme physique (effacez le mot code l'accompagnant) il replonge dans la mer à nouveau, rendez-vous au [173](#). Si vous parvenez à vaincre le monstre, rendez-vous au [449](#).

123

Vous retournez aux baraquements des gardes et trouvez le Capitaine Cador toujours en service malgré l'heure tardive. Vous pénétrez dans sa chambre et tentez de prendre possession de son corps. Si vous possédez la phrase code Cœur Brave sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au [172](#). Sinon, lancez deux dés et ajoutez 2 au résultat. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, rendez-vous au [172](#). S'il est supérieur, le Capitaine Cador résiste à votre tentative de prendre le contrôle de son corps et vous repousse du tranchant de sa lame sacrée. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE : si cela réduit votre total d'ENDURANCE à zéro ou moins, notez le nombre 13 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#); sinon, retournez au 13 et tentez autre chose.

124

Vous devez combattre les Tenebræ dépourvus de visage ensemble.

Premier TENEBRÆ	HABILETE: 7	ENDURANCE: 7
Second TENEBRÆ	HABILETE: 8	ENDURANCE: 7

Si vous éliminez ces créatures de ténèbres, regagnez jusqu'à 7 points d'ENDURANCE et rendez-vous au [132](#). Toutefois, si elles ont raison de vous, notez le nombre 132 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).

125

Vous vous envolez au-dessus du château, quand soudain, des cris stridents effrayants parviennent à vos oreilles. Vous apercevez, dans la nuit venteuse, une bande de formes fantasmagiques. Quelques unes ressemblent à des crânes volants traînant des queues brumeuses, tels des comètes éthérées; d'autres sont des apparitions entières. Vous n'aviez jamais réalisé qu'il y avait autant de fantômes dans l'enceinte de Valsinore. Les spectres ressentent votre présence et leurs hurlements de mouettes s'intensifient tandis qu'ils volent vers vous dans le vent. Combattez les Spectres Ethérés comme s'il s'agissait d'une seule créature.

SPECTRES ETHERES	HABILETE: 8	ENDURANCE: 13
------------------	-------------	---------------

Les Spectres Ethérés vous déchirent de leurs griffes fantasmagiques et entament votre détermination de leurs cris stridents. S'ils réduisent votre score d'ENDURANCE à zéro ou moins, notez le nombre 414 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au 100. Si vous réduisez leur ENDURANCE combinée, vous avez repoussé leurs attaques et ils s'éloignent pour retourner décrire des cercles autour du Bastion; leurs voix hurlantes résonnant sur les falaises en contrebas. Si vous désirez poursuivre votre approche du Bastion, rendez-vous au [191](#). Si vous préférez atterrir dans la Cour Extérieure, rendez-vous au [414](#).

126

Vous êtes au pied de la tour. Le regard levé, vous n'apercevez aucune fenêtre ou autre entrée plus haut. La seule façon de pénétrer dans le bâtiment est d'emprunter une arche circulaire couverte de stalactites gelées dessinant une immense mâchoire de Démon des Glaces. Vous entrez dans la tour.

A l'intérieur, toutes les surfaces sont couvertes d'une épaisse couche de glace et un vent froid s'échappe depuis deux larges escaliers qui s'élèvent en spirale vers les hauteurs de la tour. Lequel vous mènera au trésor que vous cherchez ? Choisissez un escalier. Si vous empruntez :

Celui de gauche ? Rendez-vous au [82](#).

Celui de droite ? Rendez-vous au [106](#).

127

Un roulement de tonnerre éclate dans les nuages noirs et vous réalisez que le Gardien se moque de vous. 'Une seconde chance ? grince le vigile surnaturel. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [44](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [279](#).

128

Vous ouvrez rapidement la bourse contenant les spores de Mangefer et vous en lancez le contenu sur la Vierge de Fer avant de reculer. Les spores corrosives enveloppent la construction magique, la dévorant sous vos yeux jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un tas de poudre couleur rouille sur le sol (rayez le Mangefer de votre Feuille d'Aventure). Vous ne vous attardez pas davantage en ce lieu et quittez la chambre de torture. Rendez-vous au [56](#).

129

Votre coup mortel transperce le cœur fantôme. Dans un hurlement à glacer le sang, la forme spectrale du Baron s'évapore telle la brume emportée par le vent. Vous vous sentez soudainement empli d'une force phantasmatique. Regagnez jusqu'à 5 points d'ENDURANCE et gagnez 1 point de VOLONTE.

Vous vous retrouvez soudainement au centre d'un maelstrom tourbillonnant où se mêlent gémissements, hurlements surnaturels et cris d'effroi. Le reste de la Chasse Sauvage retourne une fois de plus au Royaume des Damnés. (Vous regagnez 1 point de CHANCE.) A nouveau seul, vous vous remettez en marche en direction de la cabane de la rebouteuse. Rendez-vous au [290](#).

130

Blondel le Barde joue de sa lyre sans entrain, une expression de total désintérêt sur son visage, murmurant plus qu'il ne chante. Vous connaissez Blondel depuis longtemps, il était le ménestrel de votre père aussi que le votre, lorsque vous étiez encore à le seigneur du Château Valsinore. Si vous désirez révéler votre présence à Blondel, rendez-vous au [147](#); sinon, rendez-vous au [227](#).

131

'Je vous connais,' dit Myrddin l'ermite. 'Vous venez du château. Mais je ne vous ai pas vu ces trois dernières années. Et à présent vous voilà, à ma porte, en tant que fantôme. Que vous est-il arrivé ?'

Votre voix résonnant étrangement sur la brise marine, vous racontez à l'ermite tout ce qui s'est passé depuis que votre décès sur la route.

'Mais qui emploierait un serviteur des ténèbres tel qu'un Cultiste de la Mort pour en finir avec vous ?' Demande Myrddin, confus. 'Bien que, à vrai dire, il y ait des changements depuis quelques temps. Je parle d'étrangers au château, de gens qui font des cauchemars toutes les nuits, et le Chien Noir qui hurle à nouveau. J'ai entendu dire que le Bourgmestre Jurgen de Sleath est allé jusqu'à engager un chasseur de fantômes.

Myrddin semble en savoir beaucoup, particulièrement pour un ermite qui vit reclus dans une grotte, isolé de la société. Vous êtes particulièrement attentif au fait qu'il y ait des étrangers à Valsinore et vous vous inquiétez pour la sécurité de votre sœur. Vous avez été témoin de la présence d'autres fantômes, mais la venue de ce chasseur d'esprits vous intrigue.

Profitant de l'inclinaison de l'ermite à parler ouvertement en dépit de votre nature, vous décidez d'en savoir davantage. Allez-vous le questionner sur:

Les récentes allées-venues au château ?
Votre sœur ?
Le chasseur de fantômes ?

Rendez-vous au [314](#).
Rendez-vous au [344](#).
Rendez-vous au [374](#).

132

Un roulement de tonnerre résonne dans le cercle de pierres, vous savez alors qu'Unthank le Nécromancien a achevé son sombre rituel. 'Le Seigneur des Ombres ! glapissent les cultistes qui tombent tous à genou, gémissant de terreur. Tous sauf Unthank.

'Contemplez le Seigneur des Ombres ! déclare-t-il en levant la tête vers le ciel sans lune au-dessus des Neuf Vierges, 'celui qui règne sur la nuit ! Votre seigneur et maître ! Quelque chose apparaît dans la nuit sans lune, au centre du cercle de pierres. Une silhouette deux fois plus grande qu'un homme et drapée de la substance même de la nuit prend forme. Il s'agit d'un véritable géant vêtu d'une armure antique forgée du métal de la nuit sous un linceul de ténèbres, un heaume en forme de couronne sur la tête. La créature ne possède aucun visage, vous ne voyez que deux braises démoniaques luire, telles une paire d'étoiles mourantes, sous le heaume. Puis l'éclipse lunaire prend fin et vous apercevez finalement l'apparition dans toute sa splendeur infernale.

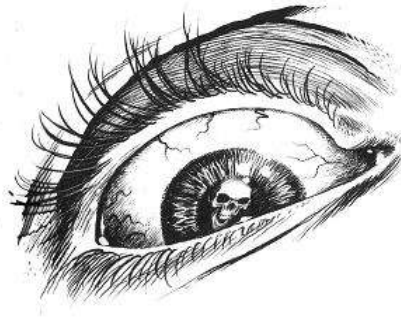
La terrible entité porte son regard maléfique vers le sol, en direction du nécromancien. Puis elle lève la main et une épée de pures ténèbres se matérialise dans sa paume. Le seigneur brandit la lame de deux mètres de long au-dessus de sa tête, s'immobilise quelques instant, puis abat son arme à la vitesse de l'éclair. Unthank est terrassé d'un simple coup.

'Arrogant stupide', gronde la terrifiante apparition dans une voix claquante comme les portes d'une crypte. (Notez le mot code Châtiment sur votre Feuille d'Aventure.)

Les cultistes se mettent à pleurer et à geindre, totalement pétrifiés. Leurs attitudes terrorisées vous glace le sang et vos cheveux se dressent sur votre nuque. Mais ce n'est pas

possible...

Si vous possédez le mot code Revenant, Hôte ou Armure sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au [275](#). Sinon, rendez-vous au [448](#).



133

Avant que vous ne puissiez atteindre la femme, celle-ci s'adresse à vous sans même se retourner. 'J'ai pour habitude de me moquer des potences. Tout comme le faisait Wolfric. Il disait que les patrouilles ne l'attraperaient jamais, mais il se trompait. Elles l'ont pendu pour ce qu'il a fait et il ne rit plus à présent, n'est-ce pas ?'

Soudain, elle éclate d'un rire hystérique et se retourne pour vous faire face. La teinte de sa peau a l'horrible couleur gris-verte de la pourriture et la moitié de son visage a disparu, comme dévoré par quelque chose. De longues algues sont accrochées à sa chevelure.

'Mais je ne pourrais plus vivre sans lui, pas vrai ? poursuit l'hideuse apparition, glissant sur l'herbe dans votre direction. Du sable humide tombe de ses vêtements, des crabes se promènent entre ses côtes dépourvues de chair et de l'eau salée s'écoule de ses lèvres à chacune de ses phrases. 'Je me suis noyée, nous irons ensemble dans l'autre monde et nous ne serons ainsi jamais séparés,' balbutie-t-elle. 'Hé bien mon souhait s'est réalisé, n'est-ce pas ? hurle-t-elle en pointant du doigt le squelette noir du gibet. Elle laisse échapper un cri hystérique à glacer le sang et elle se s'avance soudain vers vous, tendant ses ongles cassés. Rendez-vous au [32](#).

134

Vous approchez de la porte qui mène au pont enjambant le fossé. Sous la pâle lueur de la lune, vous n'apercevez aucun garde, la herse est levée. Si vous souhaitez traverser le pont à pied, rendez-vous au [276](#). Si vous possédez la capacité spéciale Esprit et désirez l'utiliser pour vous approcher du Bastion sans avoir à marcher sur le pont, rendez-vous au [214](#).

135

Vous ouvrez rapidement le livre noir et vous tombez immédiatement sur trois sortilèges qui pourraient convenir à la situation. Le problème vient de ce que vous ne comprenez pas la signification du langage noir de la nécromancie, bien que vous soyez capable de prononcer les mots couchés en lettres de sang humain.

Deux des créatures des ténèbres flottent vers vous, au-dessus de l'herbe gelée, tendant leurs griffes noires dans votre direction. Vous allez devoir choisir rapidement un sortilège à

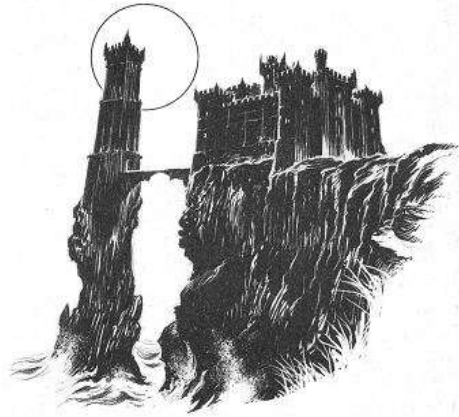
prononcer, mais lequel ?

Tromale dstir pseselrin nab ? Rendez-vous au [162](#).

Seet itneser bmos selreif itrof ? Rendez-vous au [244](#).

Lamude gasivu aecafr eren eger ? Rendez-vous au [151](#).

Si vous ne voulez pas risquer d'invoquer les sombres pouvoirs de la nécromancie, rendez-vous au [124](#).



136

La puissance du vent surnaturel vous enveloppe et vous consume. La Route de la Lande commence à disparaître devant vos yeux et vous vous sentez aspiré par un maelstrom d'énergies mystiques. Puis vous quittez ce monde. Notez le nombre 288 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).



137

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [205](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [69](#).

138

En quelques secondes, vous avez accompli l'horrible tâche. Vous ne ressentez que honte et culpabilité. Korzen a attendu votre retour trois années durant et sa loyauté ne lui a amené que la mort. (Vous perdez 2 points de CHANCE et 2 points de VOLONTE.) Mais la sorcière a obtenu son paiement, et vous n'avez pas subi d'autres effets plus désastreux. Vous

maudissez l'âme noire de la mégère pour ce qu'elle a fait. Vous êtes à peine capable de poursuivre votre quête à présent que celle-ci vous coûte tant et vous quittez le chenil. Rendez-vous au [434](#).

139

Vous percevez un lointain goutte-à-goutte, le bruit de l'eau qui résonne dans les catacombes. Vous pensez être la seule créature ici-bas lorsqu'une silhouette surgit des ombres, droit devant vous, elle porte une cape surmontée d'une capuche masquant son visage. Sans prévenir, la silhouette lève les bras, révélant de longues griffes prêtes à frapper et s'avance vers vous. Vous vous rendez alors compte que sous la capuche il n'y a rien excepté les ténèbres, une obscurité que même votre luminescence fantomatique ne peut pénétrer, la noirceur du Vide. Vous êtes profondément troublé par cette vision (vous perdez 1 point de VOLONTE) et vous vous retrouvez à combattre, pour votre survie sur le Plan Terrestre, cette horreur à moitié réelle.

OMBRE NOCTURNE

HABILETE: 10

ENDURANCE: 8

Le contact de l'Ombre Nocturne est mortellement froid, aussi glacé que la tombe. Pire : chaque fois qu'elle remportera un Assaut, elle absorbera une portion de la force vitale qu'il vous reste. Ceci vous fera perdre 2 points d'ENDURANCE comme à l'accoutumée, mais l'ENDURANCE de l'Ombre Nocturne augmentera alors de 1 point ! Si l'Ombre Nocturne se révèle être un adversaire trop puissant et vous draine toute votre énergie, notez le nombre 445 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Toutefois, si vous parvenez à défaire cette horreur mort-vivante, vous regagnez jusqu'à 4 points d'ENDURANCE et rendez-vous au [207](#).

140



Les braises de la forge remuent soudain dans le foyer, Bertild s'interrompt. Vous vous tournez tous deux en direction du bruit pour en déceler la cause. Aussi incroyable que cela puisse paraître, quelque chose s'extirpe des flammes de la forge. Deux petits êtres constitués de braises crépitent d'une vie surnaturelle. Ils sautent au sol et marchent vers vous, crachant et sifflant tel le charbon de bois dévoré par des flammes ardentes.

'Nous sommes découverts ! s'exclame Bertild. Quelqu'un a espionné notre conversation,' dit-elle en saisissant son marteau et une barre de métal chauffée à blanc dans le feu. Bertild se rue sur la première créature incandescente tandis que vous vous occupez de la seconde.

ELEMENTAIRE DE BRAISES
HABILETE: 6
ENDURANCE: 6

Si la créature magique vous abat, notez le nombre 434 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous détruisez l'Elémentaire de Braises crépitant, Bertild, ayant réduit son adversaire en un tas de cendres, se tourne

vers vous et dit, 'vous feriez mieux de partir avant que l'on ne vous trouve, je vous dis adieu et vous souhaite bonne chance ! Vous ne pouvez mettre en doute la décision de Bertild et vous quittez la forge, tandis que la forgeronne reconstruit la barrière de sel derrière vous. Notez le mot code Forge sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [434](#).

141

La pièce dans laquelle vous pénétrez ressemble à une galerie d'art cauchemardesque, vous y apercevez toutes sortes de statues sinistres représentant des créatures monstrueuses, des démons informes, des piles de crânes et des squelettes humains. Mais la plus grande et impressionnante des statues est celle d'un squelette encapuchonné portant les ailes noires entièrement déployées d'un quelconque oiseau charognard. Une immense faux macabre

tient dans ses mains squelettiques, son manche semble être la colonne vertébrale d'une énorme bête tandis que la lame noire reflète la lumière de torches fixées sur les murs. La statue semble avoir été taillée depuis un énorme bloc d'améthyste. Désirez-vous prendre l'arme des griffes de la statue (rendez-vous au [412](#)), ou préférez-vous quitter la pièce et poursuivre votre quête dans les donjons (rendez-vous au [154](#)) ?

142

Vous avez brisé le sombre enchantement qui donnait forme au monstre des rêves et ainsi libéré les habitants de Sleath de leurs rêves torturés. Avec un hurlement strident, le Phantasme Noir se dissout tel la brume au vent. Vous ressentez votre forme fantomatique absorber une partie de son essence surnaturelle. (Regagnez jusqu'à 5 points d'ENDURANCE.)

A nouveau seul sur la route, décidez de l'endroit où vous allez poursuivre vos recherches. Si vous désirez entrer dans Sleath, rendez-vous au [99](#). Si vous préférez éviter le village et vous rendre directement au Château Valsinore, rendez-vous au [6](#).

143

Seule une volonté de fer peut amadouer un cheval. Lancez deux dés et retranchez 1 du résultat. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, rendez-vous au [116](#); s'il est supérieur, rendez-vous au [96](#).

144

Un vent glacé balaye la neige sur le lac gelé qui scintille d'une lueur blanche sous la lune. Une bourrasque un peu plus forte révèle soudain un corps pris sous la glace. C'est celui d'un guerrier congelé, les yeux rivés vers le ciel, piégé ici pour l'éternité. Sur votre droite, un autre corps prisonnier de la glace, puis encore un, plus loin. A gauche, d'autres corps sont prisonniers de la glace. Ce lac s'avère être un gigantesque cimetière. Dans quel genre d'endroit vous trouvez-vous donc ? (Vous perdez 1 point de VOLONTE.)

Un long craquement déchire soudain l'air glacé. Vous vous arrêtez net : la surface du lac gelé est en train de se craqueler. Une autre fissure lézarde la surface et ce que vous apercevez vous emplit d'horreur. Un des guerriers gelés s'extirpe de la glace, une ancienne hache de bataille dans la main et une cape en peau d'ours sur les épaules. Vous pouvez voir ses veines bleues courir sous sa peau grise. Les yeux et les traits du guerrier sont dépourvus de toute expression, mais le cadavre s'avance vers vous en levant sa hache, déterminé à vous barrer le chemin de la tour. Vous entendez d'autres craquements et les fissures se multiplient sur la glace, d'autres guerriers sortent de leur tombe gelée, vous êtes dans le pétrin. Vous engagez le combat contre le premier Fantôme de Glace tandis que ses congénères approchent inexorablement.

FANTOME DE GLACE

HABILETE: 7

ENDURANCE: 6

Tirez un dé et ajoutez 7, vous obtiendrez un résultat compris entre 8 et 13. Déduisez votre score actuel d'HABILETE de ce nombre, le résultat obtenu représente le nombre de Fantômes de Glace que vous devez combattre avant de parvenir à la tour, vous devez en combattre au moins un. Si après avoir éliminé un adversaire, vous estimez que le challenge est trop élevé, vous pouvez fuir et retourner au Château Valsinore (vous perdez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [29](#)). Si un Fantôme de Glace vous élimine, notez le nombre 126

sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Toutefois, si vous terrassez tous vos adversaires, vous parvenez enfin à la tour (rendez-vous au [126](#)).

145

Vous quittez la plage et retournez en haut sur la lande en direction du Château Valsinore. Bientôt un carrefour se présente. Rendez-vous au [19](#).

146

Après avoir progressé de dix mètres, vous arrivez à hauteur d'une autre porte sur votre gauche. Elle est couverte d'un vieux rideau poussiéreux et de toiles d'araignée ce qui vous laisse penser que la porte n'a pas été ouverte depuis pas mal de temps. Si vous êtes capable d'ouvrir la porte et souhaitez pénétrer dans la pièce au-delà, rendez-vous au [72](#). Sinon, vous poursuivez votre route le long du couloir (rendez-vous au [255](#)).

147

'Blondel', sifflez-vous tout en redevenant suffisamment visible pour qu'il vous voie.

Sous l'effet de surprise, le barde cesse immédiatement de jouer de son instrument. 'Qui va là ? demande-t-il.

'C'est moi,' dites-vous tandis que vous renforcez votre apparence devant lui.

'Par les os de Saint Zillah ! crache-t-il. 'Arrière, démon. N'essaie pas de me tenter de tes viles hallucinations, doppelganger. Laisse mon âme tranquille, vile créature !

Ce n'est pas exactement la réaction à laquelle vous vous attendiez. Puis, contre toute attente, Blondel reprend sa lyre et recommence à jouer. Mais il y a quelque chose de dérangentant dans son morceau de musique et les paroles de la chanson ressemblent davantage aux strophes d'un sortilège d'exorcisme !

Tirez deux dés et ajoutez 2 au résultat. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, rendez-vous au [187](#). S'il est supérieur, notez le nombre 227 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).

148

Par la seule force de votre pensée, vous puisez dans vos pouvoirs surnaturels afin de tourner la poignée et pousser la porte. Celle-ci s'ouvre à la volée et frappe le mur derrière sous la puissance du vent, puis soudainement tous les yeux des clients se tournent vers la porte. Si vous laissez ces gens vous voir, rendez-vous au [81](#). Sinon, et que vous possédez la capacité spéciale Ombre, rendez-vous au [299](#); autrement, en cet instant, vous regrettez de ne pas être invisible tel un véritable fantôme. Lancez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre VOLONTE, testez votre Habilité; si c'est un succès, notez le nombre 299 sur votre Feuille d'Aventure puis rendez-vous au [230](#). Si vous échouez à au moins l'un des deux jets, rendez-vous au [81](#).

149

Vous parvenez finalement à entrer. (Vous gagnez 1 point de VOLONTE.) Franchissant le

seuil, vous descendez quelques marches et vous vous trouvez dans une chapelle silencieuse. Au centre du sanctuaire gît un sarcophage de marbre : sur son couvercle a été sculpté le gisant d'un noble paladin en prière, les mains recroquevillées sur le pommeau de son épée. Le clair de lune filtre à travers un vitrail à l'autre bout de la chapelle sur lequel est peint le même Chevalier Templier de Telak, portant la tenue du saint ordre, son heaume sous un bras.

Tandis que vous regardez autour de vous, la lumière de la lune semble prendre corps, dessinant l'image fantomatique du chevalier devant vous. Vous pouvez ressentir une puissante aura de Bonté autour de lui.

'Qui me rappelle en ce lieu, m'arrachant à la Bataille de la Fin du Temps contre les forces des ténèbres ?' demande le Paladin, ses yeux d'argent plongés dans les vôtres.

Vous marmonnez une humble excuse, avouant que vous ne vouliez pas le déranger. Le chevalier regarde soudainement derrière vous, comme s'il ressentait quelque chose que vous ignorez.

'Ah, je comprends,' dit-il, 'le Seigneur des Ombres se manifesterà dans cette réalité, ce royaume et cette époque. Il doit être stoppé ! Mes pouvoirs sont limités ici, je suis lié à cet endroit, mais si j'étais capable de transmettre mon savoir à quelqu'un d'autre...'

Il vous observe à nouveau, une expression sévère sur son visage quasi parfait. 'Mais en êtes vous digne ?' s'interroge-t-il, avec une pointe d'arrogance. 'Un défi !' déclare-t-il, avant que vous ne puissiez répondre.

'Tandis que je voyageais vers Analand,
J'ai croisé trois hordes de chasseurs.
Chaque horde comptait sept chevaliers,
Chaque chevalier était suivi de sept écuyers,
Chaque écuyer possédait sept chiens.
Chiens, écuyers, chevaliers et hordes,
Combien voyageaient vers Analand ?

Si vous connaissez la réponse à l'énigme du Paladin, ajoutez un au nombre obtenu et rendez-vous au paragraphe portant le même numéro. Si vous ignorez la réponse (ou si vous vous trompez) le Paladin ne fera rien de plus pour vous et il disparaît simplement dans le clair de lune; vous n'avez d'autre choix que de quitter la chapelle (rendez-vous au [259](#)).

150

Vous balbutiez des excuses embarrassées et vous vous hâtez à travers le cimetière, les hurlements et gémissements des fantômes piégés, vous talonnant. 'Vous nous avez tous condamnés,' crie le notaire, 'que votre autre vie soit aussi maudite !

Il semble soudainement qu'une ombre sinistre s'abat sur votre âme. (Vous perdez 1 point de CHANCE et 1 point de VOLONTE.) Laisant les spectres à leur destin funeste, quel qu'il soit, vous franchissez le mur d'enceinte du cimetière et vous vous retrouvez sur la route qui mène à Sleath. Rendez-vous au [61](#).

151

Une curieuse vague de chaleur vous enveloppe et vous vous sentez revigoré, au niveau de l'esprit aussi bien que du corps. Vous regagnez jusqu'à 5 points d'ENDURANCE, 1 point d'HABILETE et 1 point de CHANCE et vous gagnez 1 point de VOLONTE. A présent, rendez-vous au [124](#).

152

Vous êtes incapable de pénétrer dans le Bastion pour affronter les sombres puissances qui s'y terrent et tiennent le Château Valsinore sous leur coupe. Vous ne pouvez accomplir votre ultime vengeance. Vous êtes condamné à hanter la forteresse qui fut un jour votre foyer. Votre aventure s'achève ici.

153

Les os qui composent la bête squelettique sont principalement ceux de dragons, de vouivres et d'autres vers divers tués par vos ancêtres à l'époque de la naissance du Kalkhabad. Préparez-vous pour une lutte titanesque.

BETE-DRAGON SQUELETTE HABILETE: 11 ENDURANCE: 12

Si la bête squelettique remporte un Assaut, tirez un dé et consultez la table ci-dessous.

Vous obtenez 1-3: Terribles Griffes - La Bête squelettique vous lacère de ses griffes, vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Vous obtenez 4-5: Coup de Queue - La queue de la Bête-Dragon vous fouette violemment et vous tombez au sol, vous perdez 2 points d'ENDURANCE et devez réduire votre Force d'Attaque de 1 point pour le prochain Assaut tandis que vous vous relevez.

Vous obtenez 6: Morsure Sauvage - La gueule du monstre se referme sur vous et il vous transperce de ses crocs, vous perdez 4 points d'ENDURANCE.

Si vous parvenez à éliminer la Bête squelettique, rendez-vous au [236](#). Mais, après trois Assauts vous pouvez tenter de fuir en courant vers l'escalier qui descend dans les donjons. Si vous choisissez cette option, vous devez automatiquement perdre le prochain Assaut et en subir des conséquences, mais si vous vous en sortez, rendez-vous au [205](#). Toutefois, si votre forme éthérée est détruite lors de ce combat, notez le nombre 110 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).

154

Le passage se termine en cul-de-sac devant une porte en chêne massif entrouverte. Vous pénétrez dans la pièce qui se cache derrière : vous êtes tout d'abord frappé par la taille de la salle, puis par l'odeur nauséabonde qui s'en exhale. La pièce mesure au moins trente mètres de long, son plafond, supporté par des piliers, culmine à dix mètres. Des braseros allumés éclairent la salle et vous apercevez un bassin au centre de celle-ci, rempli d'une eau fétide semblant toute droit sortie d'un égout.

Le bassin s'étend d'un mur à l'autre de la pièce, vous ne pouvez donc pas le contourner. Vous vous approchez et remarquez que l'eau du bassin est en réalité une soupe de bile et de

chair en décomposition. Dans ce liquide écoeurant, vous apercevez des tibias, des crânes, des cages thoraciques et des mains squelettiques flotter à la surface. La soupe fétide est opaque et vous n'avez aucune idée de la profondeur du bassin. Vous pouvez peut-être traverser le bassin en empruntant tel un funambule un pilier effondré qui l'enjambe.

De l'autre côté du bassin en putréfaction, vous voyez un nouveau tunnel dans le mur du fond de la salle. Mais cette issue est bloquée par une herse en fer hérissée de pointes sur laquelle a été forgée une tête démoniaque. Vous allez devoir traverser le bassin afin de poursuivre votre quête et affronter votre Némésis, mais comment vous y prendrez-vous ? Allez-vous :

Utiliser la capacité spéciale Esprit (si vous la possédez) ? Rendez-vous au [103](#).

Traverser en marchant sur le pilier brisé ? Rendez-vous au [179](#).

Pénétrer dans le bassin dans l'espoir de le traverser de cette manière ? Rendez-vous au [222](#).

Tenter de sauter par dessus le bassin ? Rendez-vous au [261](#).



155

Le Golem vous étreint entre ses bras puissants et vous écrase contre sa poitrine. Des visages humains, hurlant de tourments, de la gelée immonde suintant entre des pierres tombales, forment le corps du monstre mort-vivant. Vous réalisez soudain que le Golem des Tombes tente de vous assimiler comme il l'a fait avec les malheureux du cimetière de Sleath.

Lancez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, vous résistez à la force du Golem et vous vous extirpez de son corps; retournez au 42 et terminez le combat. Toutefois, si le total des dés est supérieur à votre score de VOLONTE, rendez-vous au [254](#).

156

Le Cultiste de la Mort éprouve de plus en plus de difficulté à encaisser l'impact de votre fureur et son regard affiche une panique soudaine. Il décide d'abandonner ses sorts et jette sa boule de cristal à vos pieds. La sphère d'améthyste explose, libérant les puissantes énergies corruptrices qu'elle contient. Pendant un instant, tout devient noir autour de vous puis la lumière de la lune naissante revient et le paysage apparaît à nouveau, teinté de ses reflets monochromes. Mais il n'y a plus trace du Cultiste de la Mort.

Maintenant le sorcier s'est enfui et vous n'en savez pas davantage sur le nom du commanditaire de votre assassinat. Vous retournez auprès de votre corps et observez la

froide dépouille. C'est un sentiment étrange que d'observer son propre cadavre. Vous savez que vous n'obtiendrez pas le repos avant d'avoir fait la lumière sur le mystère de votre propre mort et de vous être vengé de la personne qui a voulu se débarrasser de vous. Mais où allez-vous enquêter en premier ?

Vous scrutez les alentours jusqu'au promontoire venteux supportant le Château Valsinore. Droit devant vous, en direction du nord, se trouve le village de Sleath, le château qui se découpe en arrière-plan forme à présent une ombre noire se découpant sur l'horizon. Au nord-ouest, s'étend l'enchevêtrement noueux du Bois des Spectres dans lequel, la rumeur colporte qu'une rebouteuse y vit recluse. Peut-être pourra-t-elle vous aider dans votre quête de réponses. Au nord-est, la lande s'étale jusqu'aux falaises dominant la mer, où - lorsque vous y étiez venu la dernière fois - vit un moine ermite, en contrebas en direction de la plage. Peut-être pourra-t-il aussi vous aider. Toutefois, à l'est vous distinguez le sombre monticule d'un tertre funéraire vers lequel vous êtes étrangement attiré, sans savoir pourquoi : c'est le même sentiment qui vous assaillait au cercle de pierres des Neuf Vierges où vous avez été attaqué. Allez-vous :

Approcher du tertre funéraire ?

Rendez-vous au [409](#).

Succomber à l'appel des Neuf Vierges ?

Rendez-vous au [257](#).

Explorer une autre option qui s'offre à vous ?

Rendez-vous au [217](#).

157

Vous vous emparez d'une torche et vous vous préparez à combattre cette horreur mort-vivante. Vous devez avoir judicieusement choisi votre arme puisque vous entendez la chose pousser un cri strident de terreur, tandis qu'elle recule devant les flammes.

NECRO

HABILETE: 10 ENDURANCE: 12

Si le Nécro remporte un Assaut, le limon acide couvrant tout son corps brûlera votre corps qu'il soit physique ou spectral, en effet le monstre est également un mort-vivant. En retour, votre torche fera perdre 2 points d'ENDURANCE à la créature pour chaque Assaut que vous remporterez. Si vous parvenez à abattre cette horreur mort-vivante, rendez-vous au 401. Si le Nécro a raison de votre forme éthérée, notez le nombre 243 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au 100.

158

Cette partie des catacombes est encombrée de toiles d'araignée. Toutefois, les araignées ne devraient pas affecter votre forme éthérée, vous poursuivez donc votre chemin. Plus vous avancez, plus les toiles deviennent grosses et épaisses. Vous n'êtes pas surpris de voir surgir soudain un monstrueux arachnide au plafond. Celle-ci descend lentement le long d'un fil visqueux. Vous êtes sous le choc lorsque vous apercevez pour la première fois la tête du monstre. Là où devrait se trouver un crâne poilu avec sa myriade d'yeux tels des perles noires et ses crocs venimeux, se trouve un visage humain maléfique. Sifflant horriblement, l'Araignée de la Mort démoniaque se déplace vers vous, déterminée à capturer votre âme dans sa toile surnaturelle afin de la traîner dans sa dimension infernale.

ARAIGNEE DE LA MORT

HABILETE: 12

ENDURANCE: 9

Si l'Araignée de la Mort remporte deux Assauts consécutifs, rendez-vous au [177](#). Sinon, poursuivez le combat jusqu'à ce que vous ou le monstre soient vaincu. Si vous 'mourrez',

notez le nombre 445 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si l'esprit démoniaque est renvoyé au Royaume des Damnés, rendez-vous au [207](#).

159

La volonté du Seigneur des Ombres, l'une des entités de la Mort, est une force réellement puissante semblable à un tentacule maléfique. Mais vous n'avez pas parcouru tout ce chemin à travers d'hostiles mort-vivants, de dangers redoutables, pour être ressuscité d'entre les morts et échouer maintenant. Le Chambellan Unthank est peut-être mort et votre désir de vengeance assouvi, mais un mal plus grand menace l'avenir de ces terres, beaucoup plus important que toutes les forces démoniaques de Bathorie balayées par la Croisade.

'Je ne m'agenouillerai pas devant vous ! criez-vous en défiant l'entité mort-vivante. 'Votre serviteur, Unthank le Nécromancien, n'a pas réussi à me détruire et vous échouerez également !

Le tonnerre gronde à nouveau autour et dans le cercle de pierres et vous réalisez qu'il s'agit du rire du Seigneur des Ombres qui se moque de vous. Si vous possédez le mot code Châtiment sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au [419](#). Sinon, rendez-vous au [375](#).

160



Vous débouchez, en haut des marches, dans une pièce immonde. Des crottes séchées forment un tapis écoeurant qui couvre le plancher et envahit chaque alcôve. L'odeur est insoutenable. Vous êtes dans ce qui reste des appartements du fauconnier où votre père entraînait ses oiseaux de proie. A présent il n'y a que les restes d'un squelette humain, nettoyé de sa chair et à moitié recouvert par les déjections séchées des oiseaux. Ceux-ci semblent également avoir disparu depuis longtemps. Vous ne seriez pas surpris s'ils avaient fini leurs jours dans l'estomac de la créature blasphématoire qui tient une carcasse de mouton dans ses serres. Lorsqu'il était vivant, ce monstre a probablement du être un Roc ou un Vautour Géant, il tient en effet un peu des deux, à présent il est difficile d'être certain de quoi que ce soit, la chose étant dans un état de décomposition avancé. Ses chairs pendent sur ses os, ses yeux jaunes roulent dans les orbites de son crâne dépourvu de peau. Quelle que fut cette créature auparavant, elle est à présent morte et sa faim n'a plus de limites. Lâchant un cri sauvage, l'oiseau mort-vivant s'élance vers vous en déployant des ailes sans plumes à la chair déchiquetée.

OISEAU CHAROIGNARD

HABILETE: 7

ENDURANCE: 7

Si l'oiseau mort-vivant vous 'tue', notez le nombre 20 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous éliminez le Charognard, vous ne trouvez vraiment rien dans ce tas d'immondices et vous décidez de quitter cette aile de la Barbacane (rendez-vous au [20](#)).

161

'Si Amaranthus était toujours vivant,' dit Bertild, 'il aurait pu vous aider, j'en suis certaine. Je ne sais plus en qui avoir confiance ces derniers temps. Le Capitaine de la Garde est un homme bon mais il n'a pas confiance dans les autres également. J'ai également entendu dire que le Prêtre fait ce qu'il peut pour stopper la progression du mal, mais il quitte rarement sa

chapelle de peur de rencontrer ce qui se trouve au-delà des limites de son sanctuaire. Le Barde accompagne quasiment tout le temps le Chambellan Unthank et semble être l'un des rares favoris de la cour. Le Portier paraît avoir de sombres préoccupations. Mais mes renseignements commencent à dater quelque peu, les déplacements dans le château sont restreints. Et plus personne n'a le droit de pénétrer dans le Bastion. Rendez-vous au [140](#).

162

Vous prononcez les paroles de l'invocation et les Tenebræ hurlent de douleur avant de se dissoudre dans les ténèbres d'où ils ont été appelés. Regagnez 1 point de CHANCE, gagnez 1 point de VOLONTE et rendez-vous au [132](#).

163

Tandis que vous vous dirigez vers le village de Sleath et votre demeure ancestrale, vous arrivez à hauteur d'une croisée des chemins et d'une potence trônant sur une bute au bord de la route. Le vent se lève depuis le sombre golfe de la Mer des Diamants à l'est et fouette le corps pendu au nœud coulant qui se met à se balancer, cheveux sous la brise. Se tenant à côté du gibet, un châle passé sur les épaules, la robe au vent, se trouve une femme aux cheveux roux. Vous vous demandez qui devait bien être la personne qui se balance au bout de la corde. Peut-être que cette femme le sait. Tandis que vous observez la rousse avec plus d'attention vous notez la faible aura verte qui enveloppe son corps. Désirez-vous:

Approcher la femme ?

Rendez-vous au [133](#).

Etudier le corps pendu à la potence ?

Rendez-vous au [92](#).

Poursuivre votre route vers le carrefour ?

Rendez-vous au [52](#).

164

Lorsque vous pénétrez dans l'écurie, vous êtes assailli par la forte odeur des chevaux à l'intérieur. Les animaux, rendus nerveux par votre apparition fantomatique, hennissent et battent le sol de leurs sabots. Vous remarquez qu'un destrier porte une selle et, tandis que vous l'observez avec plus d'attention, vous êtes surpris de découvrir que c'était votre monture. Celle avec laquelle vous rentriez au château. Vous n'y avez pas songé jusqu'à présent, mais si votre cheval est parvenu jusqu'ici, qu'est-il advenu de votre corps ?

Alors que vous conjecturez sur le destin de votre cadavre, l'écurie se retrouve soudain baignée d'une lumière fantomatique verte provenant d'un box vide dans le fond du bâtiment. Vous regardez l'étrange manifestation et, subitement, un cheval fantôme se matérialise devant vous. Ses yeux sont des puits de lumière spectrale, de l'écume suinte de sa gueule entrouverte. Le cheval semble être sauvage et il vous a totalement piégé. Si vous voulez quitter les écuries, vous devrez d'abord écarter cette créature fantomatique.

Le cheval se cabre sur ses pattes arrière, prêt à vous frapper la tête de ses sabots avant. Décidez rapidement de ce que vous allez faire. Si vous souhaitez tirer votre épée pour vous défendre, rendez-vous au [96](#). Si vous préférez tenter de calmer le cheval fantôme, rendez-vous au [143](#).

165

Au dernier instant, l'énergie noire est attirée vers le bouclier miroir; elle disparaît au

moment où elle touche ce dernier. A présent, plus rien ne se dresse entre vous et Unthank le Nécromancien. Si vous possédez toujours un Sablier Noir et souhaitez l'utiliser maintenant, rendez-vous au [410](#). Sinon, rendez-vous au [428](#).

166

Les marches mènent à une lourde porte en chêne peinte en noir et ornée de filigranes en argent qui représentent des symboles ésotériques. La porte possède une poignée mais pas de serrure. A la place, au milieu de la porte se trouvent trois roulettes comportant chacune dix crans sur lesquels sont inscrits les chiffres 0 à 9. Il est évident que vous avez besoin de la combinaison pour ouvrir la porte. Mais même si vous la connaissez, elle vous est inutile si vous ne pouvez tourner les roulettes.

Si vous pensez connaître la combinaison et que vous possédez la capacité spéciale Poltergeist, rendez-vous au [411](#). Si vous possédez la combinaison mais pas la capacité et que vous souhaitez tout de même bouger les roulettes, tirez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, tirez trois dés de plus; si ce second résultat est inférieur ou égal à votre score d'ENDURANCE, notez le nombre 411 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [120](#). Si vous échouez à au moins l'un des deux jets, vous ne pouvez agir sur les roulettes, vous devez alors soit quitter cette aile de la Barbacane (rendez-vous au [20](#)), soit utiliser la capacité spéciale Apparition pour tenter de contourner le problème, si vous possédez cette capacité et souhaitez l'utiliser dans cette situation (rendez-vous au [181](#)).

167

'Qu'est-ce que la justice ? demande le Gardien. 'Répondez-moi. Si vous répondez que la justice signifie la vengeance, rendez-vous au [226](#). Si vous préférez dire que vous souhaitez obtenir une seconde chance afin de rendre la justice pour vous même, rendez-vous au [127](#).

168

Vous vous tenez au bord d'un lac gelé sur l'une des lointaines Iles de Diamant arctiques. Au centre du lac se dresse un immense rocher sur lequel s'élève une tour colossale constituée de glace bleue et de pierre noire. Des pics de glace pointent le ciel depuis le sommet de la tour, l'orgueilleuse bâtisse semble s'élever jusqu'au royaume des dieux. Il s'agit de la Phalange Glacée, la tour du Seigneur de l'Hiver, un endroit légendaire, maudit par les démons. Mais si les informations que vous avez glanées sont exactes, c'est là que devrait se trouver la mystérieuse Pierre Spirituelle. Avant de pouvoir mettre la main sur cet artefact de pouvoir, vous allez devoir traverser le lac pour atteindre la tour. Si vous possédez la capacité spéciale Esprit et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [126](#). Sinon, vous avancez sur le lac gelé (rendez-vous au [144](#)).

169

Tandis que la Chasse Sauvage fond sur vous, vous tournez les talons et vous vous enfoncez plus profondément dans les bois. Vous vous dissimulez derrière la grosse racine d'un vieux chêne, au moment où les chiens et chevaux de la chasse apparaissent dans une clairière entre les arbres. Les aboiements surnaturels des chiens résonnent entre les troncs noirs desséchés par les ans, puis vous entendez quelqu'un commander la meute, 'Cherchez-le, où qu'il puisse être !

Tandis que vous patientez, caché dans l'épaisse végétation, vous percevez les pattes des chiens se rapprocher accompagnées de reniflements bruyants. Ils ne tardent pas à vous trouver. (Vous perdez 1 point de CHANCE.) Les chiens éthérés se jettent sur vous en grognant. Combattez les Chiens Fantomatiques ensemble.

Premier CHIEN FANTOMATIQUE	HABILETE: 7	ENDURANCE: 5
Deuxième CHIEN FANTOMATIQUE	HABILETE: 6	ENDURANCE: 5
Troisième CHIEN FANTOMATIQUE	HABILETE: 6	ENDURANCE: 6

Si vous succomez à une deuxième mort sous les crocs des chiens en 4 Assauts, notez le nombre 290 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous êtes toujours 'vivant' après 4 Assauts, le chef de la Chasse Sauvage rappelle les chiens. Rendez-vous au [220](#).

170

Vous avancez dans l'immense hall et, soudain, vous êtes enveloppé par une lumière blanche comme la glace, qui vous immobilise. L'intensité de la lumière vous empêche de voir quoi que ce soit autour de vous. Puis une voix autoritaire résonne à vos oreilles.

'Toute chose prend fin après avoir vécu,
A quel âge meurt ainsi un homme ?'

Si vous pensez connaître la réponse à cette énigme, rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon, ou si le paragraphe n'a pas de sens, rendez-vous au [372](#).

171

Vous vous remettez en route après votre rencontre avec le Chien Noir de la Lande Bossue et vous vous dirigez vers les falaises. En peu de temps, vous empruntez sur le sentier à chèvres qui descend depuis la lande venteuse jusqu'à la plage et la sombre mer en contrebas.

Vos pas sont silencieux tandis que vous progressez sur les cailloux, le seul son qui vous parvient est celui du ressac des vagues. Devant vous, un peu plus loin, vous apercevez l'entrée de la caverne dans la paroi rocheuse de la falaise, au niveau de la plage. La grotte est éclairée par les lumières dansantes d'un feu. Ce doit être la demeure de l'ermite. Vous espérez qu'il puisse vraiment vous venir en aide.

Puis il apparaît, debout à l'entrée de la caverne, scrutant la nuit sous le clair de lune.
'Bonjour ? Y a-t-il quelqu'un ?'

Il est vêtu d'une robe grise nouée à la ceinture par une corde, une longue barbe grise également pend depuis son visage famélique et son crâne est complètement chauve. Puis il vous aperçoit sous les reflets de la lune. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [131](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [447](#).

172

Votre âme, avec toutes les connaissances que vous avez acquises, et le corps hautement entraîné du Capitaine Cador forment une puissante combinaison. (Notez le mot code Hôte

sur votre Feuille d'Aventure.)

Notez les scores actuels d'HABILETE et d'ENDURANCE de votre personnage sur votre Feuille d'Aventure pour plus tard. Tant que vous contrôlerez le corps du Capitaine Cador, vous devrez utiliser ses statistiques qui sont: HABILETE 12, ENDURANCE: 20.

Si vous êtes blessé en combat vous pourrez manger des provisions pour regagner des points d'ENDURANCE. Chaque Repas vous rendra jusqu'à 4 points d'ENDURANCE et le capitaine possède 2 Repas sur lui. Il est armé d'une épée sacrée (pas aussi puissante qu'Exterminatrice de Ténèbres) qui est capable de blesser les démons et les créatures magiques.

Si l'ENDURANCE du Capitaine Cador tombe à 2 ou moins, il sera assommé et tombera inconscient sur le sol, vous serez forcé alors de quitter son corps. Vous poursuivrez l'aventure ou le combat en cours avec vos statistiques. A présent, rendez-vous au [429](#).

173

Vous savez déjà que pour aller plus loin vous aurez besoin d'un corps physique et vous venez tout juste de perdre le votre. Mais connaissez-vous une autre manière d'en acquérir un ? Si vous possédez la capacité spéciale Possession et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [13](#). Si vous possédez la phrase code Repose en Paix sur votre Feuille d'Aventure et que vous désirez suivre cette voie, rendez-vous au [369](#). Si vous possédez le mot code Automate sur votre Feuille d'Aventure et que vous voulez vous y intéresser, rendez-vous au [427](#). Si vous ne possédez aucune de ces options, rendez-vous au [152](#).

174

Vous ne pouvez pas utiliser votre sœur pour assouvir votre vengeance ! Elle est la dernière survivante de votre famille. Si elle meurt, votre lignée s'éteint avec elle et vous tentez d'empêcher cela. Dame Oriana n'est donc pas une candidate appropriée pour la possession. Vous perdez 1 point de CHANCE et 1 point de VOLONTE. Retournez au 13 et tentez de posséder quelqu'un d'autre, ou tentez autre chose.

175

'Vous ne passerez pas Sir Calormayne de la Cicatrice du Corbeau si facilement,' grogne le chevalier, lançant son cheval au galop. 'Préparez-vous à rencontrer votre funeste destin ! Il mène la charge dans votre direction, ne semblant soudainement pas si âgé et faible que vous auriez pu le croire. Vous êtes obligé de tirer votre épée et vous défendre une fois de plus.

CHEVALIER FANTOME

HABILETE: 10

ENDURANCE: 10

Si vous éliminez le chevalier, vous pouvez franchir le pont librement; de plus vous vous sentez revigoré, emplit d'une nouvelle énergie. (Regagnez jusqu'à 5 points d'ENDURANCE et rendez-vous au [6](#).) Si le chevalier vous surpasse en combat, notez le chiffre 6 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).

176

Dans un étrange cri, presque musical, la conscience du barde se replie dans un coin sombre de son esprit tandis que vous prenez le contrôle de son corps (Notez le mot code Hôte sur votre Feuille d'Aventure.)

Notez les scores actuels d'HABILETE et d'ENDURANCE de votre personnage sur votre Feuille d'Aventure pour plus tard. Tant que vous êtes dans le corps de Blondel le Barde, vos nouvelles statistiques sont: HABILETE 8, ENDURANCE 15.

Si vous êtes blessé en combat vous pourrez manger des provisions pour regagner des points d'ENDURANCE. Chaque Repas vous rendra jusqu'à 4 points d'ENDURANCE. Vous réunissez rapidement différentes viandes des plats du festin d'Unthank jusqu'à posséder 4 Repas. Blondel est armé d'une épée courte rangée dans un fourreau à sa ceinture, elle n'est pas magique. Vous possédez également sa lyre. (Notez ceci sur votre Feuille d'Aventure.)

Si l'ENDURANCE de Blondel tombe à 2 ou moins, il sera assommé et tombera inconscient sur le sol, vous serez forcé alors de quitter son corps. Vous poursuivrez l'aventure ou le combat en cours avec vos statistiques. Rendez-vous à présent au [429](#).

177

L'Araignée de la Mort capture votre forme éthérée dans ses crocs infernaux et tente de vous tirer au milieu de sa toile reliée au Royaume des Damnés par ses fils extra-dimensionnels. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, retournez au [158](#) et poursuivez le combat jusqu'à ce que vous ou le monstre soient vaincu. Si vous êtes Malchanceux, l'Araignée de la Mort réussit à vous entraîner au centre de sa toile. Notez le nombre 445 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).



Aussi brusquement qu'elle est apparue, la lumière disparaît, plongeant à nouveau le hall d'entrée dans l'obscurité. Vous en profitez pour traverser et vous débouchez sur une vaste salle et vous réalisez alors que le Bastion a beaucoup changé pendant votre absence.

L'intérieur de la vaste structure n'est à présent rien de plus qu'une coquille vide. Les niveaux supérieurs et les murs internes ont été abattus, les restes de cette destruction massive sont des immenses tas de pierres et de briques amoncelés dans différents coins de la salle. A l'endroit où les trophées des bêtes éliminées par les seigneurs de Valsinore étaient exposés, dans toute leurs splendeurs squelettiques, il ne reste plus que des piles d'os brisés. De l'autre côté de la salle, le long des murs nord-ouest et nord-est du Bastion, vous apercevez deux escaliers en spirale toujours intacts, le premier monte vers les remparts du Bastion et l'autre descend dans les donjons.

Mais il semble qu'il y ait toujours de la vie dans les restes calcifiés, plusieurs os commencent à bouger alors que vous avancez

dans la salle. Ils commencent à s'assembler en une forme monstrueuse : les os raclent le sol de pierre, comme s'ils avaient une conscience précise de leur agencement... Comment allez-vous réagir face à cette menace ? Allez-vous :

Courir à travers la salle vers l'escalier nord-ouest ?
 Tenter de rejoindre l'escalier nord-est ?
 Vous préparez à combattre ce qui prend forme devant vous ?

Rendez-vous au [69](#).
 Rendez-vous au [137](#).
 Rendez-vous au [110](#).

Vous avancez avec précaution sur la colonne fracassée baignant dans le bassin putride. Si vous êtes sous votre forme éthérée, vous traversez sans peine et vous vous retrouvez rapidement de l'autre côté (rendez-vous au [421](#)). Si vous possédez une forme physique,

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez de l'autre côté sans encombre (rendez-vous au [421](#)), mais si vous êtes Malchanceux, la colonne se fissure davantage sous votre poids et s'effondre au fond de la soupe immonde, vous faisant plonger dans le bassin (rendez-vous au [222](#)).

180

La lumière chaude et accueillante de la forge vous attire depuis les ténèbres jusqu'à l'atelier de l'artisan. La porte est ouverte, comme toujours, afin d'évacuer la chaleur qui s'accumule à l'intérieur du bâtiment. Votre forme fantomatique glacée en est même réchauffée. Vous jetez un œil prudent dans la forge.

Elle n'a pas changé autant que vous vous en souvenez. Enfant, vous passiez de longues heures dans la sphère de chaleur à observer Bertild la forgeronne à son ouvrage, mouler des pièces d'armure sur l'enclume et aiguïser des armes tranchantes.

Bertild est toujours là, travaillant sur sa forge. C'est une grande femme épaisse, vêtue d'un lourd tablier de cuir usé par le temps. Ses bras et Ses épaules musclés lui permettent de brandir un immense marteau dans sa main gantée qu'elle abat sur le morceau de métal posé sur l'enclume. Son visage, flétri par la chaleur, est barré d'un bandeau qui cache son orbite gauche vide depuis qu'un éclat de fer brûlant lui a transpercé l'œil.

Vous êtes sur le point d'entrer dans la forge lorsque vous remarquez la ligne de sel tracée sur le seuil. Si vous souhaitez franchir cette ligne, rendez-vous au [231](#). Si vous préférez appeler la forgeronne de là où vous êtes, rendez-vous au [14](#).

181

Vous fermez vos yeux instinctivement, et avancez vers la porte. Une douleur inexplicable et soudaine vous parcourt tout le corps tel un choc électrique et vous êtes repoussé de la porte, incapable de passer au travers. Tirez un dé et ajoutez 1; cela représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez. Si ce choc a eu raison de vous, notez le nombre 20 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous êtes toujours vivant, si on peut dire, à moins de connaître la combinaison et de vouloir tenter d'ouvrir la porte (rendez-vous au [166](#)), il n'y a rien que vous puissiez faire et vous quitter cette aile de la Barbacane (rendez-vous au [20](#)), ou vous pouvez descendre l'escalier si vous ne l'avez pas encore fait en vous rendant au [115](#).

182

Le passage vous conduit à une volée de marches plongeant dans l'obscurité. Vous les empruntez en vous demandant ce que vous allez bien pouvoir rencontrer dans les profondeurs de Valsinore.

Vous aboutissez finalement dans un autre couloir de pierre. Un bruit semblable à la crécelle d'un serpent à sonnette vous fige net. Un peu plus loin, un nouveau tunnel émerge sur la gauche tandis que celui que vous suivez continue tout droit. Accrochée à moitié au plafond et à moitié sur un mur par ses longues griffes d'ivoire se trouve une créature hideuse, un énorme lézard avec une queue de crotale. La peau écailleuse du monstre reflète la lumière dans de subtiles tonalités de vert et de brun, mais sa tête, d'où darde une langue fourchue reniflant l'air humide, est un crâne humain décharné aux yeux reptiliens jaunes. Si vous souhaitez poursuivre votre chemin le long de ce couloir, vous allez devoir affronter

l'Arpenteur de Catacombe. Si vous êtes prêt pour cela, rendez-vous au [219](#). Sinon, vous pouvez tenter de vous engouffrer dans le tunnel de gauche avant que la créature repère votre présence (rendez-vous au [203](#)).

183

Les os qui composent la bête squelettique sont principalement ceux de créatures fantastiques telles la manticores, la chimère et le basilic. Préparez-vous pour une lutte titanesque.

BETE-CHIMERE SQUELETTE HABILITE: 9 ENDURANCE: 11

Si la bête squelettique remporte un Assaut, tirez un dé et consultez la table ci-dessous.

Vous obtenez 1-3: Terribles Griffes - La Bête squelettique vous lacère de ses griffes, vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Vous obtenez 4-5: Coup de Queue - La queue de la Bête-Dragon vous fouette violemment et vous tombez au sol, vous perdez 2 points d'ENDURANCE et devez réduire votre Force d'Attaque de 1 point pour le prochain Assaut tandis que vous vous relevez.

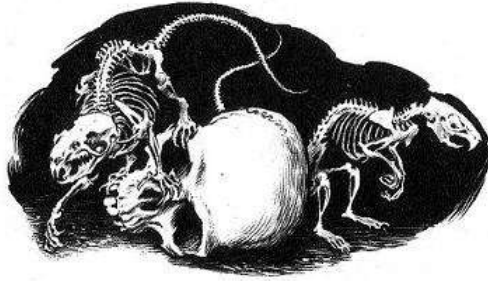
Vous obtenez 6: Morsure Sauvage - La gueule du monstre se referme sur vous et il vous transperce de ses crocs, vous perdez 3 points d'ENDURANCE.

Si vous parvenez à éliminer la Bête squelettique, rendez-vous au [236](#). Mais, après trois Assauts vous pouvez tenter de fuir en courant vers l'escalier qui descend dans les donjons. Si vous choisissez cette option, vous devez automatiquement perdre le prochain Assaut et souffrir des conséquences, mais si vous vous en sortez, rendez-vous au [205](#). Toutefois, si votre forme éthérée est détruite lors de ce combat, notez le nombre 110 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).

184

L'air devient glacial autour de vous et vous vous mettez à claquer des dents tandis que vous forcez les sombres puissances, que vous cherchiez à éliminer, à participer à leur propre destruction. Et contre toute attente vous y parvenez.

Vous continuez à lire le sortilège de bannissement que le codex a trouvé pour vous, le voile séparant les mondes se déchire et les fantômes de milliers d'âmes damnées s'échappent de la brèche. Ils encerclent le Seigneur des Ombres, formant un vortex tourbillonnant de lumière spectrale. Vous regardez les fantômes déchirer la forme de l'entité à l'aide de leurs griffes éthérées, le Seigneur de la Mort fait tout son possible pour repousser ses assaillants mais il se retrouve rapidement submergé. Dans un dernier hurlement de fureur et de frustration, l'entité maléfique est entraînée vers le Royaume des Damnés. Bientôt, il ne reste plus que quelques traces de ténèbres flottantes, vestiges du Seigneur des Ombres à présent vaincu. La fissure entre les réalités se referme brusquement dans un claquement sourd d'outre tombe, rendez-vous au [450](#).



185

Vous pénétrez dans une chambre de torture : des outils de 'travail' sont éparpillés un peu partout - des braseros, des chaises couvertes de pointes de fer, des chaînes pendant du plafond... et une vierge de fer de deux mètres de haut en plein milieu de la pièce. Elle a une forme humaine, deux bras, deux jambes, un tronc et une tête. Soudain, dans un grincement de métal rouillé, la vierge de fer s'anime. L'instrument de torture martèle le sol de ses pieds de fer et vient s'interposer entre la sortie et vous. Si vous possédez du Mangefer et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [128](#), sinon vous devez combattre la Vierge de Fer animée magiquement. Ses coups peuvent vous atteindre tout comme les vôtres le feront.

VIERGE DE FER

HABILETE: 8

ENDURANCE: 10

Si vous combattez cet automate magique à l'aide d'une arme contondante - tel un marteau ou des poings de fer - ou d'une arme magique, chaque Assaut remporté feront perdre 2 points d'ENDURANCE à votre adversaire. Les armes tranchantes non-magiques (telles une hache de bataille ou une dague) feront perdre 1 point d'ENDURANCE au monstre. Si vous détruisez le gardien de la chambre de torture, vous quittez cet endroit aussi vite que possible (rendez-vous au [56](#)). Si votre forme spectrale est détruite, notez le nombre 56 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).

186

Au lieu de répondre avec une arme ordinaire, le cultiste se défend en vous lançant davantage d'énergie noire. L'un de ces éclairs de ténèbres vous touche, la douleur qui s'ensuit vous consume littéralement. C'est comme si le sort du cultiste avait brûlé votre forme éthérée, vous perdez ainsi 2 points d'ENDURANCE.

Poursuivez le combat contre le Cultiste de la Mort. Dès que vous aurez réduit son ENDURANCE à 3 ou moins, rendez-vous immédiatement au [156](#). Toutefois, Si votre score d'ENDURANCE est réduit à 0, notez le nombre 288 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous immédiatement au [100](#).

187

Vous résistez aux pouvoirs des arcanes de la lyre magique du Barde et vous devenez rapidement invisible à nouveau, puis vous vous éloignez de l'homme. Notez le mot code Barde sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [227](#).

188

Le village de Fetchfen et la Phalange Glacée, la Tour du Seigneur de l'Hiver, se trouvent à plusieurs lieues du Château Valsinore. Voyager là bas à pied prendrait des jours, un temps que vous ne disposez pas. Mais peut-être connaissez-vous un autre moyen de voyager. Si vous possédez la capacité spéciale Esprit, rendez-vous au [218](#). Sinon, mais que vous possédez le mot code Monture sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au [7](#). Si vous n'avez ni l'un ni l'autre, il ne vous est pas possible de vous rendre dans l'un de ces endroits, car vous pressentez que des événements sombres auront lieu au Château Valsinore avant l'aube. Vous perdez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [117](#).

189

'Le cuisinier est très occupé à préparer le banquet de minuit d'Unthank, le prêtre quitte rarement le sanctuaire de sa chapelle, et bien entendu la forgeronne est toujours là, commerçant comme à l'accoutumé avec l'extérieur. Le barde est pratiquement le seul à traiter avec Unthank, il est toujours le bienvenu à la cour.

'Le bouffon est devenu fou il y a longtemps et Unthank l'a fait enfermer dans une cellule de la Barbacane. On peut entendre son rire hystérique les nuits de pleine lune. Le vieux croquemort est toujours là également, il semble avoir beaucoup de travail ces derniers temps.

'Si vous planifiez votre vengeance au château, il y a autre chose que vous devez savoir. Rendez-vous au [269](#).

190

Sans vous retourner, vous prenez vos jambes à votre cou. Vos pieds fantômes semblent toujours marteler le sol tandis que vous déalez entre les troncs noirs. Vous pouvez entendre le bruit des sabots et le souffle des chiens juste derrière vous. Puis ils vous rattrapent. Une botte spectrale vous percute le dos et vous vous écrasez violemment sur le sol, sous les pattes des chevaux.

Lancez un dé et ajoutez 2 au résultat. Vous perdez autant de points d'ENDURANCE que le total obtenu. Si vous êtes toujours 'vivant', rendez-vous au [220](#). Si le piétinement que vous venez de subir vous a offert une seconde mort, notez le nombre 290 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).

191

Vous planez vers la forme noire du Bastion, des Gargouilles grotesques, dont vous n'avez aucun souvenir, se détachent de leurs socles et s'élancent depuis les quatre coins du Bastion vers vous. Elles battent l'air de leurs ailes de cuir, leurs pattes griffues de pierre tendues dans votre direction. Vous faites de votre mieux pour vous défendre contre ces monstres mais vous découvrez rapidement que votre lame éthérée ne les affecte pas. Malheureusement, on ne peut dire la même chose de votre forme fantomatique et de leurs griffes tranchantes comme des rasoirs. Tirez un dé et ajoutez 1; ceci représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez sous les assauts des Gargouilles. Si vous survivez, vous réalisez que vous ne pourrez atteindre le Bastion de cette manière et vous redescendez dans la Cour Intérieure. Les Gargouilles retournent alors nicher sur leurs perchoirs (rendez-vous au [445](#)). Si les Gargouilles ont raison de vous, notez le nombre 445 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).

192

Vous retournez dans le hall des banquets et trouvez Blondel le Barde recroquevillé dans un coin, le Chambellan Unthank et les Chevaliers de l'Effroi sont partis. Avant qu'il puisse tenter quoi que ce soit pour vous échapper, vous exercez votre volonté sur la sienne. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, rendez-vous au [176](#). S'il est supérieur, le ménestrel résiste à votre tentative de le posséder. Il joue nerveusement une mélodie dérangeante sur sa lyre qui perturbe votre champ éthéré, vous forçant à fuir. Retournez au [13](#) et tentez de posséder quelqu'un d'autre, ou tentez autre chose.

193

Avant d'atteindre les falaises qui bordent la Côte du Rocher Sinistre, vous devez dans un premier temps passer par le terrain ondulant de la Lande Bossue, nommée ainsi à cause des nombreux tumulus anciens qui s'élèvent un peu partout dans cette partie sauvage du royaume. La lune s'élève dans le ciel tandis que la nuit règne à présent.

Un hurlement terrifiant vient rompre soudain le silence figé de la lande, porté vers vous par le vent glacé qui souffle depuis la mer. Vous vous remémorez l'histoire que votre père vous contait, à votre sœur et vous, lorsque vous étiez tous deux enfants - la légende du Chien Noir de la Lande Bossue. Le Chien Noir - ou Barghest nommé ainsi par le conte - est un chien fantôme, dont le hurlement précède un décès dans une famille. Mais en cette nuit particulière, il semble qu'il soit en retard. Après tout, vous êtes déjà mort !

Avec un grognement sauvage, des crocs fantomatiques claquant du désir de se planter dans votre âme, des yeux brûlants tels des braises, le Barghest prend forme devant vous, tout droit surgi des ténèbres de la nuit. Vous pensiez que ce chien de l'enfer n'était rien d'autre qu'une histoire de fantôme utilisée pour effrayer les enfants désobéissants. Et c'est réellement une histoire de fantôme, mais à présent vous êtes dans le conte !

BARGHEST HABILETE: 7 ENDURANCE: 6

Les griffes phantasmiques du chien noir peuvent vous blesser comme si l'animal et vous même étiez vivants. Si les assauts sauvages de Barghest ont raison de vous, notez le nombre 171 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous parvenez à éliminer le chien, son esprit se dissout dans le vent et vous ressentez votre propre forme fantomatique absorber une partie de la force de Barghest. Vous regagnez jusqu'à 3 points d'ENDURANCE et rendez-vous au [171](#).

194

Avec des pas sifflant tels des pistons, le Golem de l'Enfer avance vers vous, ses poings de la taille d'enclumes prêts à vous écraser. L'automate magique ouvre sa gueule et pousse un rugissement infernal, vous pouvez voir les flammes ardentes qui grondent depuis son cœur en fusion. La seule façon de passer est de vaincre le Golem en combat ! (si vous l'avez déjà combattu mais pas encore vaincu, modifiez ses statistiques en conséquence avant de l'affronter à nouveau.)

GOLEM DE L'ENFER HABILETE: 9 ENDURANCE: 12

A moins d'utiliser une arme magique, si vous remportez un Assaut contre cet automate magique, tirez un dé; sur un résultat de 4-6 le Golem ne perdra que 1 point d'ENDURANCE. Si vous perdez un Assaut, tirez un dé et consultez la table ci-dessous. (Vous pouvez faire appel normalement à votre Chance pour réduire la perte de points d'ENDURANCE.)

Vous obtenez 1-3: Poings de Fureur - Le Golem vous écrase de ses poings marteaux, vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Vous obtenez 4-5: Mécanique de Destruction - Le Golem perd tout contrôle, ses poings tournoient tels les ailes d'un moulin fou, vous perdez 4 points d'ENDURANCE.

Vous obtenez 6: Explosion Infernale - Un souffle de flammes ardentes suffisamment brûlantes pour faire fondre le fer s'échappe des mâchoires du Golem; tirez un dé et perdez autant de points d'ENDURANCE que le résultat.

Si le Golem détruit votre forme physique, effacez le mot code l'accompagnant et rendez-vous au [173](#). Si vous parvenez à vaincre le Golem titanesque, notez la phrase code Flammes de l'Enfer sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [122](#).

195

Vous résistez à l'attrait de la tombe de toute votre volonté, puis vous reportez votre attention vers l'homme travaillant sur la pierre tombale. Soudain, il prend conscience de votre présence, abaisse ses outils et se tourne vers vous. Au lieu d'afficher la peur, son visage révèle un large sourire bienveillant.

'Je me demandais si vous feriez une apparition,' dit-il, un éclair de malice dans l'œil. 'Tout va bien,' ajoute-t-il, 'j'ai l'habitude de voir des personnes mortes.'

Vous connaissez ce vieillard édenté, il s'agit de Yorrick le piègeur de rats, l'éboueur et le croquemort.

'Je préparais ceci pour vous,' dit Yorrick, désignant de son burin la pierre tombale.

Il ramasse un crâne de la terre évacuée de votre tombe. Le tenant d'une main, il scrute les orbites vides puis empoigne la mâchoire de son autre main et l'articule en disant, 'Saute dans le trou ! Saute dans le trou !

'Je sais,' dites vous, votre regard sur la tombe ouverte, glacé jusqu'au tréfonds de votre être - ou du moins ce qu'il en reste.

'Terrible destin, je sais. Peu importe, que faites-vous ici ?' demande le croquemort. 'Est-ce pour la vengeance ? Un sombre et profond désir que de rendre justice de la sorte.'

Vous êtes heureux de rencontrer quelqu'un qui comprenne vos motivations. Yorrick et vous entamez une longue conversation portant sur les différents mérites de la vengeance et de la justice.

'Hé bien, je pense que vous avez besoin d'aide,' dit-il enfin avec une expression solennelle sur son visage ridé. 'Je ne peux pas vous offrir beaucoup, mais il est dit qu'un peu de savoir vaut mieux que de l'or. Que désirez-vous savoir ?'

Allez-vous questionner Yorrick à propos:

Des fantômes du château qui pourraient vous aider ?
Des fantômes qui vous voudraient du mal ?
Des esprits de vos ancêtres ?

Rendez-vous au [87](#).
Rendez-vous au [63](#).
Rendez-vous au [41](#).



196



Vous croisez le fer avec les Chevaliers de l'Effroi de l'Ordre du Linceul Noir, une compagnie qui recrute ses membres parmi les Morts-Vivants. Il ne sera pas aisé de les vaincre et vous devez les affronter ensemble.

Premier
CHEVALIER DE L'EFFROI
HABILETE: 9
ENDURANCE: 9

Second
CHEVALIER DE L'EFFROI
HABILETE: 8
ENDURANCE: 9

Les épées des chevaliers irradient une énergie sombre, des runes gravées sur les lames dégagent une lueur rouge semblable à celle d'une braise. Si un chevalier remporte un Assaut, tirez un dé; sur un résultat de 5 ou 6 sa lame maudite vous fera perdre 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 points habituels. Si les Chevaliers de l'Effroi vous terrassent, notez le nombre 20 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Toutefois, si vous parvenez à les éliminer, rendez-vous au [323](#).

197

Sous votre forme éthérée, comment pouvez-vous faire le don de chair que demande la Herse Démoniaque ? Le bassin putride est rempli de chair en décomposition mais, sous votre forme spectrale, vous êtes incapable de vous en saisir. Vous n'avez d'autre choix que de revenir sur vos pas dans les donjons afin de trouver le moyen de faire votre sombre offrande. Mais alors que vous vous préparez à retraverser le bassin, des remous se forment à la surface et une créature terriblement repoussante se dresse de la fange. Rendez-vous au [430](#).

198

Vous reportez votre attention sur les deux chevaliers vêtus de noir. A travers les visières de leurs casques, vous entrapercevez la chair en décomposition. Ils appartiennent à l'Ordre du Linceul Noir qui enrôle ses membres parmi les morts-vivants ! Selon beaucoup de personnes, il ne s'agirait que d'une légende, mais ils se tiennent devant vous et vous devez les combattre ensemble.

Premier CHEVALIER DE L'EFFROI
Second CHEVALIER DE L'EFFROI

HABILETE: 8
HABILETE: 8

ENDURANCE: 9
ENDURANCE: 9

Les épées des chevaliers irradient une énergie sombre, des runes gravées sur les lames dégagent une lueur rouge semblable à celle d'une braise. Si un chevalier remporte un Assaut, tirez un dé; sur un résultat de 5 ou 6 sa lame maudite vous fera perdre 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 points habituels. Si les Chevaliers de l'Effroi vous terrassent, notez le nombre 445 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Toutefois, si vous parvenez à les éliminer, il est temps pour vous de vous éclipser, avant que d'autres chevaliers silencieux n'arrivent. Mais où irez-vous ? Sortirez-vous des cuisines pour retourner dans la Cour Intérieure (rendez-vous au [445](#)), ou emprunterez-vous le couloir par lequel sont arrivés les chevaliers (rendez-vous au [95](#)) ?

199

Courageusement, vous avancez sur le seuil à nouveau. La douleur s'empare de votre corps pour la seconde fois. Vous perdez encore 2 points d'ENDURANCE et si cela réduit votre score d'ENDURANCE à zéro ou moins, notez le nombre 259 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Toutefois, si vous êtes toujours de ce monde, tirez deux dés et ajoutez 2 au résultat. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, rendez-vous au [149](#). S'il est supérieur, vous ne parvenez pas à pénétrer dans le Cercle de Protection qui entoure le sanctuaire. Vous devez vous rendre au [259](#) et poursuivre votre exploration ailleurs.

200

Vous êtes incapable de quitter la manifestation du regard et vous observez la luminescence fantomatique adopter la forme d'un vieil homme portant l'armure d'un chevalier. Vous reconnaissez l'armure, c'est celle de votre père et le fantôme apparaît être celui de votre défunt paternel également.

'Mon enfant,' dit le fantôme, 'je suis miné de te voir dans le même état que moi, mon temps est terminé mais il te reste encore de choses à faire. Je suis venu te mettre en garde. Ne crois pas celui en qui tu portes ta confiance, méfie toi de ceux qui veulent trop t'aider et garde toi des ténèbres car le Seigneur des Ombres attends à la porte et la mort se répandra à son réveil.

Vous êtes revigoré par les mises en gardes du fantôme de votre père, bien que vous ne sachiez trop comment interpréter ses paroles. Sa forme éthérée se dissout dans le vent. La dernière chose que vous entendez avant son départ sont ces mots: 'Cherche l'épée sous le sol sanctifié et le bouclier derrière la porte. Puis plus rien.

Avoir rencontré votre père renforce votre courage et votre détermination à retrouver les traîtres et exercer la justice afin de venger votre mort. Vous gagnez 1 point de VOLONTE et

regagnez 1 point de CHANCE, puis rendez-vous au [445](#).

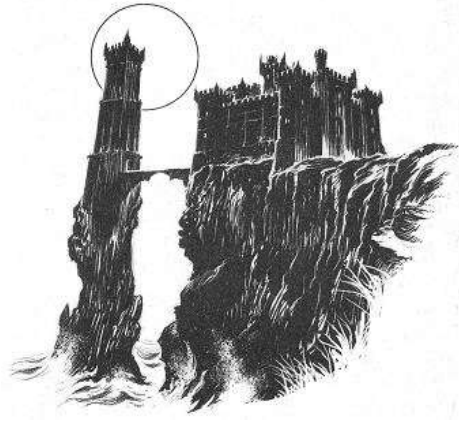
201

Vous grimpez les marches qui mènent aux remparts, la vue sur la froide et sombre Mer des Diamants est magnifique. Les murs du Château Valsinore semblent prendre naissance directement dans la roche du promontoire de la Pierre Aigre. Une chute depuis ces remparts décorés de gargouilles plongerait quelqu'un directement dans les eaux de la mer.

'Il y en a un ici ! hurle soudain une voix derrière vous, vous vous retournez pour faire à deux gardes patrouillant les remparts. Les deux hommes sont armés de haches qu'ils tiennent fermement dans leurs mains. Si vous possédez un ou plusieurs des mots code Cloche, Aboiements, Baraquements, Forge sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous immédiatement au [223](#). Sinon, comment allez-vous réagir face aux deux gardes ? Allez-vous :

Tenter de leur parler ?
Essayer de les effrayer ?
Les engager en combat ?

Rendez-vous au [253](#).
Rendez-vous au [239](#).
Rendez-vous au [223](#).



202

Le ver squelettique frappe, capturant votre forme éthérée entre ses mâchoires, il plonge ses crocs d'un demi-mètre de long dans votre corps spectral. Les crocs vous blessent autant que si vous étiez toujours un être de chair et de sang, le poison du monstre s'infiltré dans votre âme. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE et 1 point de VOLONTE. Si vous êtes toujours dans le monde des vivants, retournez au [232](#) et poursuivez le combat contre le ver légendaire. Si la morsure corrompue du ver vous a terrassée, notez le nombre 88 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).

203

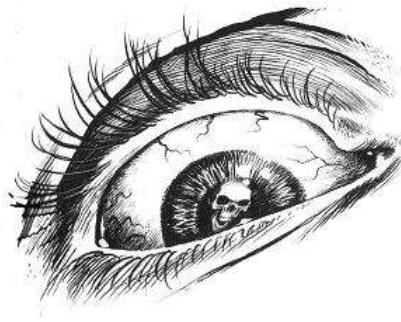
Vous tentez d'avancer aussi vite et silencieusement que possible vers le tunnel de gauche. Vous décidez soit de Tester votre Habilité ou de Tenter votre Chance pour y arriver. Si c'est un succès ou si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [154](#). Si c'est un échec ou si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [219](#).

204

Vous éveillez le Bourgmestre de la seule manière qui vous vient à l'esprit, en gémissant et hurlant tel une banshee. Le gros Bourgmestre renifle et ouvre les yeux. La seconde suivante, il est assis sur son lit hurlant d'une terreur abjecte.

'Meurtrier ! crie-t-il. 'Meurtrier ! Qu'on amène le Chasseur de Fantômes ! Qu'on cherche Van Richten, il y en a un autre ici ! A l'aide ! A l'horreur ! Secourez moi, quelqu'un, s'il vous plait !

Vous ne pourrez rien faire à présent pour calmer la détresse de Jurgen. Vous entendez des voix étouffées et le bruit de pas qui courent dans l'escalier. Le bourgmestre a donné l'alarme et vous n'avez d'autre choix que de quitter la demeure aussi vite que possible. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [406](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [101](#).



205

Vous descendez les marches et pénétrez dans les donjons qui s'étendent sous le Bastion. C'est une zone que vous ne fréquentez guère de votre vivant, mais à présent que vous êtes mort, vous n'avez d'autre choix que d'explorer ces tunnels sombres et ces cellules oubliées dans lesquels se cache votre Némésis.

Vous arrivez rapidement devant une porte en bois encadrée dans le mur de droite du passage. Un parchemin a été cloué sur la porte et quelqu'un a écrit à l'encre rouge: 'ENTREE INTERDITE ! Vous remarquez toutefois que la porte est légèrement entrouverte. Si vous souhaitez pénétrer dans la pièce au-delà de la porte, rendez-vous au [185](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [56](#).

206

Vous exercez votre volonté sur le vieil homme et quelque chose de curieux se produit. Vous vous sentez de plus en plus attiré vers l'esprit du portier jusqu'à ce que, soudainement, vous vous mettez à voir à travers ses yeux. Vous possédez le corps du portier. Son âme est toujours présente, à l'intérieur, avec vous, effrayée et confuse, mais vous contrôlez son corps - du moins pour l'instant. Vous gagnez 1 point de VOLONTE, puis notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [343](#).

Vous regardez les mains calleuses du portier ainsi que ses haillons, vous éprouvez une étrange sensation, posséder le corps de quelqu'un est quelque peu déroutant. Vous vous dirigez vers la roue et exercez toute la force de Falstaff dessus. Elle se met à tourner.

Lentement, dans un bruit d'engrenages, la herse se lève. Lorsque vous jugez qu'elle est montée suffisamment haut, vous bloquez la roue afin que celle-ci ne se mette pas subitement à revenir en arrière. Il était temps, vous sentez votre emprise mentale faiblir et avec une terrible secousse votre esprit est repoussé du corps du portier. Vous ne pouvez pas dire que vous êtes désolé de quitter ce corps ! (Notez le mot code Passage sur votre Feuille d'Aventure et regagnez 1 point de CHANCE.)

Le portier s'enfuit dans l'escalier en hurlant de terreur. Décidez à présent de ce que vous allez faire. Si vous souhaitez traverser la pièce et vous diriger vers une arche dans le mur opposé, pour emprunter un nouvel escalier remontant vers un autre étage, rendez-vous au [160](#). Mais, vous pouvez également quitter cette aile de la Barbacane, rendez-vous au [20](#).

207

Après avoir erré dans ces tunnels funéraires pendant un moment qui vous a semblé une éternité, vous revenez finalement à votre point de départ Où allez-vous vous diriger à présent ?

Continuer tout droit ?

Rendez-vous au [10](#).

Prendre à gauche ?

Rendez-vous au [235](#).

Quitter les catacombes et retourner dans la Cour Intérieure ?

Rendez-vous au [445](#).

208

'Vite, Streng,' hurle Van Richten à son compagnon, 'déploie le piège à esprit ! La brute réagit instantanément, lançant le piège amélioré vers vous.

Vous pensez d'abord que le piège va vous traverser, mais soudain il se referme, ses dents d'argent se refermant sur votre forme éthérée. Vous laissez échapper un cri d'agonie tandis que la douleur que vous aviez ressentie au moment de votre mort revient à nouveau.

'J'ai un réceptacle parfait déjà prêt', dit le Chasseur de Fantômes.

Vous luttez pour vous libérer du piège, tandis que Van Richten retire le bouchon de la fiole en argent et murmure quelques paroles incompréhensibles. Vous ressentez tout à coup le monde autour de vous grandir à une vitesse prodigieuse. Puis un bruit sourd accompagne le bouchon qui se referme sur la fiole.

Van Richten porte la petite bouteille devant ses yeux et vous inspecte avec dégoût. 'Un autre prisonnier ! L'entendez-vous dire avant qu'il range la fiole dans son sac. Il n'y a aucune issue à ce piège pour fantômes et votre aventure s'achève ici.

209

Vous revenez sur le rivage du lac et quittez le domaine gelé du Seigneur de l'Hiver. Rendez-vous au [29](#).

210

Vous retournez à la forge et en dépit de l'heure tardive, Bertild la forgeronne travaille toujours sur son enclume. Vous pénétrez dans le bâtiment et tentez de prendre possession

de son corps. Si vous possédez le mot code Forge sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au [119](#). Sinon, lancez deux dés et retranchez 1. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, rendez-vous au [119](#). S'il est supérieur, l'esprit de la forgeronne résiste à votre intrusion mentale; retournez au [13](#) et tentez de posséder quelqu'un d'autre, ou tentez autre chose.

211

Vous avancez prudemment vers le cercle de pierres, en vous cachant dans les hautes herbes et dans l'obscurité offerte par l'éclipse. Mais certaines des créatures présentes au rituel n'ont pas besoin d'yeux pour détecter les énergies vitales émises par les êtres vivants et les spectres éthérés. Deux des créatures d'ombre quittent le cercle et s'envolent vers vous, prêtes à vous priver de la vie qui vous reste. Si vous possédez la capacité spéciale Bannir les Esprits et souhaitez l'utiliser maintenant, rendez-vous au [162](#). Sinon, rendez-vous au [124](#).



212

Les os qui composent la bête squelettique sont principalement ceux de reptiles morts depuis des temps très anciens. Préparez-vous pour une lutte titanesque.

BETE-FOSSILE SQUELETTE HABILETE: 10 ENDURANCE: 10

Si la bête squelettique remporte un Assaut, tirez un dé et consultez la table ci-dessous.

Vous obtenez 1-3: Terribles Griffes - La Bête squelettique vous lacère de ses griffes, vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Vous obtenez 4-5: Coup de Queue - La queue de la Bête-Dragon vous fouette violemment et vous tombez au sol, vous perdez 2 points d'ENDURANCE et devez réduire votre Force d'Attaque de 1 point pour le prochain Assaut tandis que vous vous relevez.

Vous obtenez 6: Morsure Sauvage - La gueule du monstre se referme sur vous et il vous transperce de ses crocs, vous perdez 6 points d'ENDURANCE.

Si vous parvenez à éliminer la Bêtes squelettique, rendez-vous au [236](#). Mais, après trois Assauts vous pouvez tenter de fuir en courant vers l'escalier qui descend dans les donjons. Si vous choisissez cette option, vous devez automatiquement perdre le prochain Assaut et souffrir des conséquences, mais si vous vous en sortez, rendez-vous au [205](#). Toutefois, si votre forme éthérée est détruite lors de ce combat, notez le nombre 110 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).

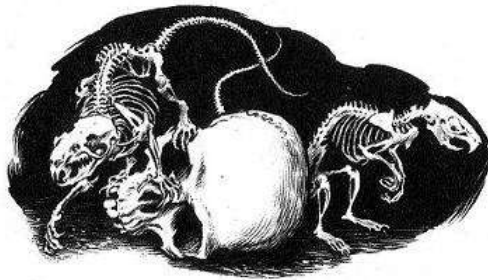
213

Vous retournez à la Barbacane, puis dans la pièce contrôlant la herse où vous trouvez Falstaff le portier, endormi et ronflant bruyamment, sa précieuse bouteille de cidre pressée contre sa poitrine. Vous ne rencontrez quasiment aucune résistance quand votre esprit pénètre dans le corps du portier, la conscience du soulard fuit alors dans un coin sombre de son esprit troublé et alcoolique. (Notez le mot code Hôte sur votre Feuille d'Aventure.)

Notez les scores actuels d'HABILETE et d'ENDURANCE de votre personnage sur votre Feuille d'Aventure pour plus tard. Tant que vous êtes dans le corps du portier, vos nouvelles caractéristiques sont: HABILETE 7, ENDURANCE 16.

Si vous êtes blessé en combat vous pourrez manger des provisions pour regagner des points d'ENDURANCE. Chaque Repas vous rendra jusqu'à 4 points d'ENDURANCE, la jarre de cidre de Falstaff contient trois litres d'alcool, l'équivalent de 3 Repas. Toutefois, à chaque fois que vous boirez une mesure de cidre, vous devrez réduire votre Force d'Attaque de 1 point pour la durée du prochain combat. La seule arme du portier est une trique, mais elle fera l'affaire pour le moment, jusqu'à ce que vous trouviez mieux.

Si l'ENDURANCE de Falstaff tombe à 2 ou moins, il sera assommé et tombera inconscient sur le sol, vous serez forcé alors de quitter son corps. Vous poursuivrez l'aventure ou le combat en cours avec vos statistiques. Rendez-vous à présent au [429](#).



214



Vous planez vers la forme noire du Bastion. Des Gargouilles grotesques, dont vous n'avez aucun souvenir, s'animent soudain, se détachent de leurs socles et s'élancent depuis les quatre coins du Bastion à votre rencontre. Elles battent l'air de leurs ailes de cuir, leurs pattes griffues de pierre tendues dans votre direction. Vous faites de votre mieux pour vous défendre contre ces monstres mais vous découvrez rapidement que votre lame éthérée ne les affecte pas. Malheureusement, on ne peut dire la même chose de votre forme fantomatique et de leurs griffes tranchantes comme des rasoirs. Tout ce que vous pouvez faire est tenter de repousser les Gargouilles tandis que vous cherchez à atterrir. Combattez ces monstres comme s'il s'agissait d'une seule créature.

GARGOUILLES
HABILETE: 9

Tirez un dé et ajoutez 1; ceci représente le nombre d'Assauts que vous devez livrer avant de retrouver le sol devant la porte du pont enjambant le fossé. Si les Gargouilles vous 'tuent' avant ce délai, notez le nombre 337 sur

votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au 100. Si vous survivez assez longtemps pour atterrir, regagnez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [337](#).

215

La phosphorescence de votre aspect fantomatique illumine l'intérieur de la tombe. Il y fait froid : la galerie suinte d'une humidité faisant le bonheur des vers, des mille-pattes et des larves de cafards qui se tortillent nombreux dans la terre. La présence maligne que vous aviez ressentie à l'extérieur du tertre funéraire sature l'atmosphère ici tel un brouillard démoniaque. Mais en dépit de sa nature, elle vous attire toujours plus profondément dans la sépulture.

Vous émergez du tunnel pour entrer dans la pièce funéraire. Une odeur terrible flotte dans l'air stagnant, elle semble provenir de la chose affalée sur un trône de pierre dans le coin

opposé de la pièce. Il s'agit du corps gris-vert pourrissant d'un ancien roi, enterré il y a des centaines d'années en compagnie de toutes ses richesses.

Vous notez que la plupart des objets sont moisissus, victimes des outrages du temps, et que les trésors restants se sont ternis. Vous apercevez également une pile d'os qui entoure le trône du souverain. Ces os semblent humains et rognés par une quelconque créature affamée.

Soudain, Les yeux du roi défunt s'ouvrent. 'Un intrus ! siffle le cadavre, une langue fourchue pointe entre ses lèvres dépourvues de chair. 'Encore un autre voleur venu s'emparer de ma couronne ?'

Le corps se relève avec une agilité surprenante. Le roi mort vous fixe de son regard vert putride.

'Non. Pas un voleur' siffle-t-il, 'mais un noble chevalier, un chevalier mort-vivant. Vous vous emparez rapidement de votre épée. 'Un spectre vengeur, l'un de ceux venus débarrasser le monde de ses semblables', poursuit la créature. 'Mais tu arrives trop tard, noble chevalier. Le Seigneur des Ombres arrive et personne ne doit se dresser sur son chemin. Il fauchera bientôt tant d'âmes que le monde entier connaîtra son nom'.

De quoi peut bien parler ce souverain mort-vivant ? Quoi que ce soit, sa sombre prophétie vous emplit de doute et de désespoir (vous perdez 1 point de CHANCE et 1 point de VOLONTE.)

'Silence, vers de tombe ! criez-vous, levant votre lame fantomatique au dessus de votre tête. 'Emmène tes viles prophéties avec toi dans l'autre monde. Le Seigneur Goule saute alors sur vous dévoilant ses mains griffues.

SEIGNEUR GOULE

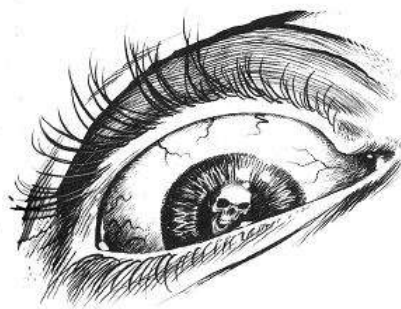
HABILETE: 9

ENDURANCE: 8

Si le Seigneur Goule remporte un Assaut, vous perdrez 2 points d'ENDURANCE. Il draine également une partie de l'essence de votre âme afin de se fortifier. Tous les trois Assauts remportés par le Seigneur Goule, vous devez perdre 1 point d'HABILETE et le Seigneur Goule gagne alors 1 point d'HABILETE. Si le Seigneur Goule réduit votre ENDURANCE à 0, vous offrant une seconde mort, notez le nombre 295 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous terrassez le Seigneur Goule, vous savez que vous ne trouverez rien d'intéressant dans la tombe fétide et vous sortez aussi vite que possible. Rendez-vous au [295](#).

216

Une horde de vers émerge soudainement de la chair putréfiée de la Sentinelle de la Porte mort-vivante et tente de s'infiltrer dans votre corps. Si vous possédez le mot code Hôte ou Revenant sur votre Feuille d'Aventure, tirez un dé, le résultat obtenu représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez tandis que les vers affamés dévorent votre chair. A présent, retournez au [243](#) et poursuivez le combat.



217

Lancez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, rendez-vous au [237](#). S'il est supérieur à votre score de VOLONTE, rendez-vous au [257](#).

218

Vous vous affranchissez des entraves de la gravité et vous vous élancez vers le ciel, fouetté par la brise glacée. (Si vous possédez la phrase code Meilleur Ami sur votre Feuille d'Aventure, vous ne profiterez plus de ses avantages avant votre retour au Château Valsinore.) Le promontoire de la Pierre Aigre devient minuscule en dessous de vous, puis vous franchissez les limites du royaume d'Ocrepierre, vous volez au-dessus de villes, villages, rivières, forêts, collines et plaines, à la vitesse du vent. Vous serez à destination en peu de temps, mais où voyagez-vous ?

Fetchfen, le Village des Damnés ?

Rendez-vous au [441](#).

La Phalange Glacée, la tour du Seigneur de l'Hiver ?

Rendez-vous au [168](#).

219

L'Arpenteur de Catacombes se déplace à la vitesse de l'éclair, vous êtes obligé de mettre la main sur votre arme rapidement avant que la créature puisse vous mordre ou vous griffer.

ARPEUTEUR DE CATACOMBES

HABILETE: 9

ENDURANCE: 7

En dépit de son apparence, l'Arpenteur de Catacombes reptilien n'est pas un mort-vivant, ce qui signifie que si vous êtes sous votre forme éthérée, il ne pourra pas vous atteindre et vous pourrez l'éliminer sans problème. Toutefois, il peut détruire votre forme physique si vous en avez une, vous vous retrouverez alors sous forme spectrale où vous pourrez tuer le monstre sans combattre davantage. Une fois l'Arpenteur de Catacombes mort, allez-vous poursuivre le long du tunnel vous faisant face (rendez-vous au [111](#)) ou préférez-vous bifurquer à gauche (rendez-vous au [154](#)) ?

220

Soudain, vous vous retrouvez encerclé par les cavaliers fantômes de la Chasse Sauvage, sans espoir de fuite. Son noble chef vous désigne de son arbalète phantasmatique et déclare, 'je suis le Baron Sanguinaire, Seigneur de la Chasse Sauvage, et je réclame un peu de sport !

Il vise et tire, le carreau de l'arbalète siffle à travers l'air et se plante dans un chêne foudroyé à une centaine de mètres.

'Tu vois cet arbre ?' crie-t-il. Vous acquiescez. 'Atteins l'écorce avant que mes chiens ne te rattrapent et tu seras libre. Echoue et ton âme sera mienne ! Comprends-tu ?' Vous acquiescez à nouveau. 'Alors cours !

Vous n'avez pas le temps de réfléchir ou d'élaborer un plan; tout ce que vous pouvez faire, c'est courir. Vous foncez, vos poumons fantomatiques à la recherche d'un air dont vous n'avez plus besoin. Vous courez comme un dératé, votre âme en jeu. Mais comment pouvez-vous distancer les chiens fantômes du Baron Sanguinaire ?

Si vous désirez compter sur votre ruse et votre bonne fortune pour distancer les chiens, rendez-vous au [270](#). Si vous préférez vous fier à votre force brute et votre détermination sans faille, rendez-vous au [310](#).

221

Aussi incroyable que cela puisse paraître, les chiens de l'enfer sur vos talons, vous parvenez à rejoindre l'arbre en premier et touchez l'écorce de vos mains. Le carreau d'arbalète planté dans le Chêne Foudroyé s'évanouit en une poussière argentée. Poussant un hurlement à glacer le sang, la forme spectrale du Baron se change en brume (vous gagnez 1 point de VOLONTE.)

Vous vous retrouvez soudainement au centre d'un maelstrom tourbillonnant où se mêlent gémissements, hurlements surnaturels et cris d'effroi. Le reste de la Chasse Sauvage retourne au Royaume des Damnés une fois de plus. (Vous regagnez 1 point de CHANCE.)

Comme l'avait promis le chasseur, pour avoir battu sa Chasse Sauvage, vous êtes libre de poursuivre votre quête de réponses sur ce Plan Terrestre. Rendez-vous au [290](#).



222

Vous vous retrouvez, baignant jusqu'aux genoux, dans des restes humains pourrissant. En dépit de tout ce que vous avez rencontré cette nuit, cette situation vous dégoûte au plus haut point et vous choque profondément (vous perdez 1 point de VOLONTE.) Juste au moment où vous pensiez que les choses ne pouvaient empirer, des remous se forment à la surface du bassin et une créature terriblement repoussante se dresse de la fange. Rendez-vous au [430](#).

223

Les gardes lèvent leurs armes et vous chargent. Vous remarquez que leurs armes ne sont pas magiques ou sacrées, les gardes sans défense face à vous sont bientôt réduits au silence pour toujours ! Mais ils étaient d'honnêtes soldats, ne faisant que leur travail, ils ne méritaient pas une fin aussi horrible. Vous perdez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [434](#).

224

Vous n'êtes pas assez rapide, l'énorme poulpe fracasse littéralement la glace qui recouvre le lac, vous forçant à battre en retraite sur le rocher de la tour. Vous ne pouvez plus franchir ce lac et êtes ainsi condamné à hanter la tour jusqu'à ce que le lac regèle. Mais il sera trop tard, vous ne pourrez contrecarrer les plans maléfique de votre Némésis. Votre aventure est terminée.



225

Vous vous approchez de l'homme, ce dernier émet un rot de surprise et un relent de cidre puant vous parvient, écœurant même votre forme éthérée. Mais vous devez vous dépêcher, si vous voulez lever cette herse. 'Hé, qu'est-ce que vous faites ? demande-t-il tandis que, penché sur lui, vous concentrez votre volonté sur la sienne. Tirez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, rendez-vous au [206](#); s'il est supérieur, rendez-vous au [247](#).

226

'J'ai été cruellement assassiné, abattu avant d'avoir eu le temps d'achever les desseins de ma vie,' dites-vous.

Le Gardien regarde à nouveau le sablier. Il semblerait que vous ayez raison, ce destin n'est pas encore achevé. Mais qui a désiré votre mort ? Quel est le nom de cet être vil ?

Si vous connaissez le nom de ce personnage, changez les lettres de son nom selon le code A=1, B=2, C=3... Z=26. Ajoutez les nombres obtenus ensemble, puis inversez les chiffres du total obtenu et rendez-vous à ce paragraphe. Si vous ignorez le nom de la personne qui a commandité votre assassinat, vous êtes forcé de supplier le Gardien de vous accorder une seconde chance (rendez-vous au [127](#)).

227

La porte du hall des banquets s'ouvre soudain à la volée et toute la salle devient silencieuse.

Une silhouette, large et imposante, portant l'armure et les armoiries d'un templier, s'avance parmi la foule à grandes enjambées, son écuyer anxieux tente tant bien que mal de suivre la cadence. Le Chambellan Unthank se lève immédiatement.

'Mon seigneur,' dit-il dans une large révérence, 'quelle plaisante surprise. Nous n'attendions pas d'invités à notre modeste banquet.

'Alors pour qui est ceci ?' interrompt le templier, pointant du doigt la table garnie de victuailles.

'Ha, c'est en l'honneur du retour de l'un des nôtres de la Croisade des Ténèbres,' réagit Unthank.

Vous connaissez cet homme !

'C'est à cette personne que je suis venu présenter mes respects,' annonce le templier. 'Nous avons combattu côte à côte au Siège de Sanctiphraax. J'ai effectué un pèlerinage afin de purifier mon âme des visions d'horreur de la Bathorie. Je passais dans la région et me suis souvenu de mon vieil ami, j'ai donc décidé de lui rendre visite.

Vous aviez raison ! Il s'agit de Marrok d'Eldermark. Votre amitié s'est forgée dans la bataille. Vous aviez sauvé sa vie lorsqu'une vouivre mort-vivante a tenté de l'arracher au champ de bataille. En retour, il a sauvé votre vie d'une meute de Ouargues-garous enragés.

Alors je suis au regret de vous informer que votre détour fut une perte de temps,' dit Unthank d'un air faussement grave. Puis il raconte au templier la manière dont vous avez été assassiné par une bande de coupe-gorges sanguinaires.

'Encore une sombre nouvelle !' s'exclame Marrok d'un air rageur. 'Qu'est-il arrivé à ce château maudit ? En chemin, mon écuyer et moi-même sommes tombés sur deux Golems morts-vivants, mais par la force de notre foi et de notre justice, nous les avons repoussés.

Vous êtes comblé de voir votre frère d'arme à nouveau, mais êtes également retenu par votre position précaire au sein du château. Désirez-vous révéler votre présence au templier et le recruter à votre cause dans le but de découvrir ce qui se trame ici (rendez-vous au [267](#)), ou préférez-vous espionner davantage et voir ce qui va se passer (rendez-vous au [298](#)) ?

228

Vous trouvez Marrok là où vous l'aviez rencontré, dans le hall des banquets du château. Il s'est assoupi, son écuyer à ses côtés, dans un coin du hall à présent vide. Vous saisissez l'opportunité et exercez votre volonté sur la sienne. Lancez deux dés et ajoutez 2. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, rendez-vous au [444](#). S'il est supérieur, Marrok s'éveille et, apercevant votre forme fantomatique penchée sur lui, saute sur ses pieds.

'Par le tout puissant Telak !' crie-t-il. 'Tu as pris l'apparence d'un grand et noble guerrier pour accomplir tes bassesses. Je te repousserai jusqu'en Enfer pour l'éternité ! Marrok pousse son cri de guerre, 'pour Telak et pour Valsinore ! Il ne croit pas que vous êtes réellement qui vous paraissez être et il s'approche de vous, lame levée.

Si vous permettez au noble chevalier de vous abattre plutôt que de dégainer votre propre

lame, notez le nombre 13 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Sinon, vous n'avez d'autre choix que de vous défendre.

TEMPLIER HABILETE: 11 ENDURANCE: 11

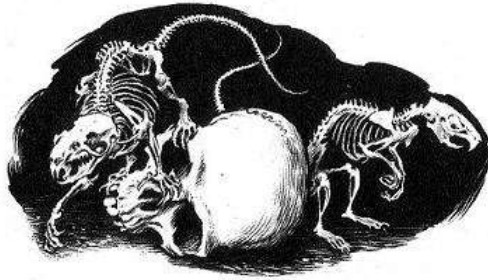
L'épée de Marrok, Fléau de la Mort, tout comme la votre, Exterminatrice de Ténèbres, est une lame sacrée et elle vous blessera. Si le templier remporte un Assaut, tirez un dé; sur un résultat de 5 ou 6 sa lame bénie vous fera perdre 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 points habituels. Si Marrok a raison de vous, notez le nombre 13 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous le tuez, vous perdez 1 point de CHANCE et 1 point de VOLONTE pour avoir occis votre frère d'arme. Puis, rendez-vous au [13](#).

229

La chapelle de pierre était à l'évidence un édifice impressionnant par le passé, présentant d'innombrables sculptures sur ses façades - des représentations de nobles chevaliers affrontant des dragons et d'anges de la mort armés de faux. Mais à présent, la pierre s'effrite et l'état de vétusté du bâtiment vous laisse à penser que personne n'y a pénétré depuis longtemps, même si l'une des portes de bois pend lamentablement en dehors de la moitié de ses gonds. Vous approchez de la porte ouverte, posant le pied sur le seuil.

Une intense douleur parcourt votre corps spectral et vous êtes repoussé violemment en arrière. La sensation est identique à une puissante électrocution. (Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et si cela réduit votre score d'ENDURANCE à zéro ou moins, notez le nombre 259 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).)

En sachant ce qui vous attend à présent, allez-vous tenter de pénétrer dans la chapelle à nouveau (rendez-vous au [199](#)), ou préférez-vous vous rendre ailleurs (rendez-vous au [259](#)) ?



230

Vous êtes capable de rendre votre forme incorporelle invisible au regard des humains, vous fondant dans l'ombre en un clin d'œil. Notez la capacité spéciale Ombre sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au paragraphe portant le numéro que vous venez de noter en dernier.

231

Le sel est réputé depuis longtemps pour repousser les sorcières et les Morts-Vivants et, que vous le vouliez ou non, vous êtes à présent un Mort-Vivant. Alors que vous approchez de la ligne de sel, vous êtes stoppé net comme si vous aviez percuté un mur d'énergie invisible qui consume votre forme éthérée. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE, 1 point d'HABILETE,

1 point de CHANCE et 1 point de VOLONTE. Si vous êtes toujours 'vivant', rendez-vous au [14](#). Sinon, notez le nombre 434 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).

232



Vous vous penchez par dessus la margelle du puits et apercevez le reflet de la lune sur le miroir noir de l'eau, loin au fond. IL est dit que l'on peut atteindre les catacombes du château depuis le fond du puits. Toutefois, la légende rapporte également que votre ancêtre Agravain a mortellement blessé le Ver de la Pierre Aigre, qui terrorisait la contrée depuis plusieurs mois, et que ce dernier a fini ses jours au fond du puits polluant l'eau jusqu'à ce qu'une prêtresse lance un sortilège de purification. (Si vous possédez la phrase code Meilleur Ami sur votre Feuille d'Aventure, vous en perdez les bénéfices tant que vous serez sous terre.)

Vous descendez précautionneusement dans le puits, votre luminescence éclairant les prises le long de la paroi, entre les mousses et les champignons. Le puits s'ouvre sur une large cavité dans le lit rocheux de la Pierre Aigre sur lequel repose Valsinore. Vous terminez votre descente jusque dans le bassin rempli d'eau et êtes surpris de ce que vous y découvrez.

Le coin nord du bassin est occupé par des millions d'os blanchis d'humains, de chiens,

de vaches et de chevaux. Il y en a tant qu'ils se regroupent en de véritables îles calcifiées formées par les squelettes. Derrière s'ouvre un passage circulaire qui s'enfonce dans l'obscurité, sous les fondations de la chapelle du château.

Sifflant et claquant telle la poudre noire au contact du feu, produisant des étincelles d'un vert spectral telles des feux follets, depuis les eaux du bassin, les os se mettent à bouger

dans un craquement à réveiller les morts, dessinant progressivement la forme squelettique massive d'un monstrueux serpent, qui s'élève d'une des piles blanches. Si son crâne est celui d'un serpent immense, ou peut-être celui d'un basilic, le reste de son corps est composé d'os hétéroclites. Des flammes vertes dansent dans les orbites de ce qui reste du Ver de la Pierre Aigre...

SERPENT SQUELETTE

HABILETE: 9

ENDURANCE: 12

Si le serpent remporte deux Assauts consécutifs, tirez deux dés et si vous obtenez un double, rendez-vous immédiatement au [202](#). Si le fantôme du Ver de la Pierre Aigre a raison de vous, notez le nombre 88 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous réussissez à éliminer cette monstrueuse créature Mort-Vivante, rendez-vous au [292](#).

233

Vous débouchez la flasque et la lancez sur le Seigneur des Ombres. L'effet est instantané, l'huile brûle le Seigneur Mort-vivant tel un puissant acide, dévorant la forme même de l'entité. Mais s'il hurle de douleur et de fureur, le Seigneur des Ombres est très résistant. Vous avez à peine le temps de dégainer votre arme qu'il est sur vous. Lorsque vous combattez le Seigneur des Ombres, réduisez son score d'ENDURANCE de 6 points et son score d'HABILETE de 2 points, à présent rendez-vous au [249](#).

234

Vous gravissez les marches et approchez de la chambre du Bourgmestre. Vous avez de la chance, la porte est entrouverte. Vous vous glissez à l'intérieur et sous la lumière phosphorescente que dégage votre propre forme spectrale vous apercevez le Bourgmestre endormi dans son lit. Vous l'entendez ronfler. Une carafe de vin vide repose sur sa table de chevet. Il ignore totalement votre présence. Si vous voulez vous risquer à réveiller le Bourgmestre, rendez-vous au [204](#). Si vous préférez le laisser tranquille et explorer le rez-de-chaussée, rendez-vous au [325](#).

235

La porte au fond du cul-de-sac est décorée de symboles dorés. Une inscription est gravée dans le bois:

Un mage de grand pouvoir,
Repose dans la nuit éternelle.
Si vous désirez le consulter,
Et pénétrer cette chambre de pierre,
Si vous souhaitez voir ce mage,
Répondez à cette énigme.

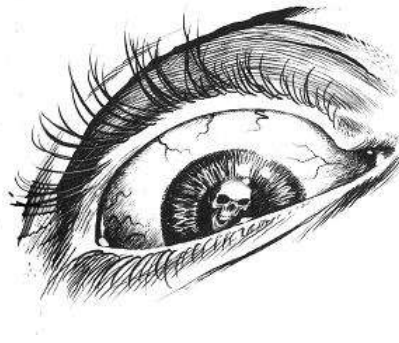
Vous pouvez le gâcher, le donner, le tuer, le prendre,
Mais telle une vague, aucun roi ne peut le stopper.

Si vous connaissez la réponse à cette énigme, changez le mot en nombres en utilisant le code A=1, B=2, C=3... Z=26. Additionnez les nombres entre eux, retranchez 26 et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous ignorez la réponse, ou si le paragraphe où vous vous rendez n'a pas de sens, vous ne pouvez ouvrir la porte de cette manière. Si vous possédez la capacité spéciale Apparition et désirez l'utiliser, rendez-vous au [284](#). Sinon,

vous allez devoir poursuivre vos recherches ailleurs dans les catacombes (rendez-vous au [264](#)).

236

Vous portez le coup fatal et la magie nécromantique qui animait la Bête squelettique disparaît dans une explosion d'énergie. Le monstre s'écroule en une pile d'os qui se mélangent à nouveau avec les autres restes. Parmi les os et les ruines du Bastion, vous pourrez peut-être trouver quelques objets intéressants, qui ne vous seront utiles que si vous possédez toujours une forme physique. Si tel est le cas, et si vous désirez prendre du temps pour une chasse au trésor, rendez-vous au [273](#). Sinon, quel escalier allez-vous emprunter; celui du nord-ouest qui monte vers les remparts (rendez-vous au [294](#)), ou celui du nord-est qui descend dans les donjons (rendez-vous au [205](#)) ?



237

Résistant à l'étrange attraction surnaturelle du cercle de pierres, vous vous mettez en marche dans l'obscurité de la nuit, vous dirigeant vers le nord. Vos pieds vous portent à chaque pas comme ils le faisaient dans votre vie passée et vous pouvez même ressentir le relief des cailloux sur la route. Mais où vous allez-vous ?

Au nord, vers le village et le Château Valsinore ?

Au nord-ouest, vers le Bois des Spectres ?

Au nord-est, vers les falaises surplombant la mer ?

Rendez-vous au [163](#).

Rendez-vous au [3](#).

Rendez-vous au [193](#).

238

La décharge noire vous frappe de toute sa puissance ténébreuse. Un vent furieux portant les voix de millions d'âmes hurlantes entraîne votre forme éthérée vers l'autre monde. (Si vous possédez le mot code Revenant, Hôte ou Armure; effacez-le de votre Feuille d'Aventure.) Notez le nombre 132 et rendez-vous au [100](#).

239

Hurlant de terreur, les deux gardes tournent talons et s'enfuient. 'Nous sommes attaqués ! crient-ils, 'il y a un mort-vivant ! Une cloche d'alarme résonne dans les baraquements et vous savez que bientôt tous les gardes de la Cour Extérieure seront alertés de votre présence. (Notez le mot code Remparts sur votre Feuille d'Aventure.) La seule chose que vous pouvez faire afin d'éviter d'être repéré est de quitter la Cour Extérieure. Rendez-vous au [317](#).

240

Juste à l'instant où vous pensiez avoir évité la machine infernale, le Golem se tourne vers vous et, ouvrant sa gueule-fournaise, vomit un énorme jet de flammes sur vous. Le souffle ardent vous balaye littéralement. Lancez un dé, ajoutez 1, et perdez autant de points d'ENDURANCE. Si cette attaque brûlante a réduit votre score d'ENDURANCE à zéro ou moins, notez le nombre 134 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Sinon, rendez-vous au [278](#).

241

Certain que le rituel est à son paroxysme, vous devez agir rapidement ou vous perdrez votre sœur. Mais que pouvez-vous faire pour interrompre le rite blasphématoire ? Allez-vous :

Tenter de pénétrer dans le cercle de pierres en vous dissimulant ?

Rendez-vous au [211](#).

Utiliser une Amulette (si vous en possédez une) ?

Rendez-vous au [258](#).

Utiliser un Sablier Noir (si vous en possédez un) ?

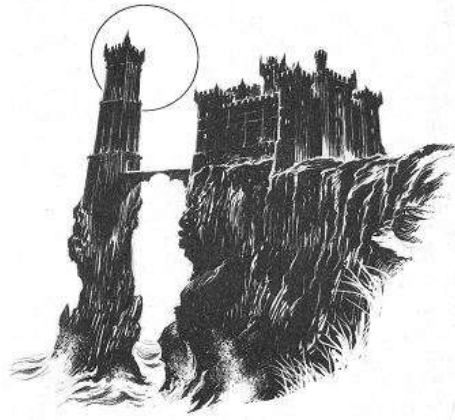
Rendez-vous au [296](#).

Utiliser une Pierre Spirituelle (si vous en possédez une) ?

Rendez-vous au [104](#).

Utiliser le Codex Mortis (si vous le possédez) ?

Rendez-vous au [135](#).



242

La porte principale du Château Valsinore se découpe dans le mur d'enceinte. Deux gardes sont en faction mais ils ne représentent pas le seul obstacle, les immenses portes sont fermées. Des rangées de meurtrières sont alignées dans les murs de pierre. Personne n'entre ni ne sort du château incognito et vous êtes du mauvais côté de la porte.

Vous considérez les options qui vous permettront d'entrer. Si vous possédez la capacité spéciale Spectre et désirez l'utiliser, rendez-vous au [272](#). Si vous possédez la capacité spéciale Ombre et souhaitez vous en servir, rendez-vous au [334](#). Si vous ne disposez d'aucune de ces capacités, ou ne souhaitez pas en faire usage, vous devez approcher la porte tel que vous êtes (rendez-vous au [395](#)).

243

Derrière la Herse Démoniaque, vous descendez une nouvelle volée de marches et pénétrez dans un tunnel taillé dans la roche. Vous avez ainsi l'impression de descendre dans la gorge d'une gigantesque baleine : les parois et le plafond dessinent dans la pierre les motifs d'une longue et immense cage thoracique. Vous finissez par déboucher dans une caverne

souterraine presque sphérique. Devant vous, se trouve un étroit pont de pierre qui enjambe le fond de la grotte où rugissent des flammes infernales, projetant une sinistre lueur orange sur les parois. Le pont mène au sommet d'une colonne de pierre sur laquelle trône un portail circulaire noir. Il est certain que vous avez atteint la partie la plus profonde des donjons mais il n'y a aucun signe de votre Némésis. La seule créature que vous apercevez est un immense corps pourrissant se tenant à côté du portail noir. Le monstre porte une armure rouillée et dans sa main vous voyez une lourde masse dont l'extrémité a la forme d'un crâne humain - une puissante arme contre les êtres vivants et mort-vivants. Vous devinez qu'il vous faudra franchir le portail pour débusquer votre Némésis, mais avant cela vous allez devoir affronter la terrible Sentinelle de la Porte. Vous avancez sur le pont et préparez à rencontrer votre destin.

SENTINELLE DE LA PORTE

HABILETE: 10

ENDURANCE: 10

Si la Sentinelle de la Porte remporte un Assaut, tirez un dé. Si vous obtenez 6, rendez-vous au [216](#) immédiatement. Si vous obtenez un autre résultat vous perdez les 2 points d'ENDURANCE habituels et poursuivez le combat. Si vous parvenez à éliminer la Sentinelle de la Porte, rendez-vous au [309](#). Si la Sentinelle de la Porte vous balaye et détruit votre forme spectrale, notez le nombre 309 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).

244

L'air s'épaissit autour de vous tandis que vous prononcez les vers de l'incantation. Il n'est certainement pas possible que l'éclipse devienne encore plus sombre, mais vous avez cette impression que les ténèbres se sont renforcées. Votre sortilège a augmenté les pouvoirs des horreurs ténébreuses qui s'apprêtent à vous attaquer. (Vous perdez 1 point de CHANCE.) A présent, rendez-vous au 124, mais avant de combattre les Tenebres, augmentez leur ENDURANCE de 2 points et leur HABILETE de 1 point.



245

Soudainement, vous avez du mal à le croire, la pierre bouge et roule plus loin. Avec la seule force de votre volonté vous avez pu interagir avec un objet inanimé dans le monde physique bien que vous soyez un fantôme. Notez le nombre 215 sur votre Feuille d'Aventure puis rendez-vous au [120](#).

246

'Très bien,' dit la Reine, avec le même sourire sinistre. Ses yeux projettent des reflets verts surnaturelles. 'Alors par le feu de l'enfer, le soufre et la peste, je décrète que tu vas mourir une seconde fois, ici et maintenant. Mais quelle mort pour toi ? Choisis la manière

selon laquelle tu préfères périr ! Qu'allez-vous répondre ?

'Par le feu de l'enfer !

Rendez-vous au [340](#).

'Par le soufre !

Rendez-vous au [262](#).

'Par la peste !

Rendez-vous au [283](#).

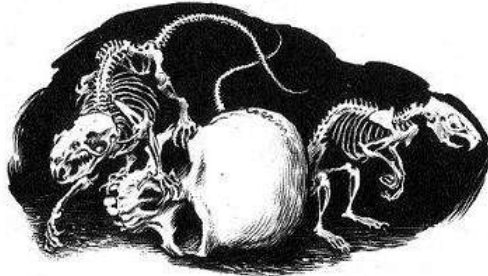
'Fais ce que tu veux ! Je ne compte pas mourir à nouveau !

Rendez-vous au [305](#).

247

Vous vous penchez sur le vieil homme, déformant les traits de votre visage pour ressembler à une apparition infernale. 'Ecoute moi vieil homme, et écoute moi bien,' grognez-vous d'une voix bestiale qui n'est plus la vôtre. Mais avant de pouvoir ajouter quoi que ce soit, le portier s'étrangle de terreur, ses yeux révulsés. Puis il s'effondre la face contre le sol, mort. Vous l'avez tué. (Vous perdez 1 point de CHANCE.)

Incapable de faire quoi que ce soit pour la herse, allez-vous vous diriger vers une arche dans le mur opposé derrière laquelle se trouve un nouvel escalier qui monte vers un autre étage, rendez-vous au [160](#). Mais, vous pouvez également quitter cette aile de la Barbacane, rendez-vous au [20](#).



248

Le Chasseur de Fantômes et son compagnon gisent morts sur le plancher et les cris autour de vous redoublent. Mais les peurs des gens déclenchent une transformation hideuse de votre apparence. Votre forme éthérée s'étire et se contorsionne pour prendre l'aspect terrifiant d'un démon. Cette vision nourrit davantage les peurs des villageois qui quittent l'auberge en courant et hurlant, pour s'éparpiller dans la nuit.

Mais ce n'est pas ce que vous vouliez ! (Si vous ne la possédez pas encore, notez la capacité spéciale Spectre sur votre Feuille d'Aventure et perdez 1 point de CHANCE.) Vous parvenez finalement à regagner le contrôle de votre apparence et vous quittez l'auberge et le village terrifié. Rendez-vous au [6](#).

249

Combattez-vous le Seigneur des Ombres à l'aide d'une arme magique ou sacrée ? Si tel est le cas, rendez-vous au [113](#). Sinon, rendez-vous au [346](#).



'Alors, le travail est fait ?' demande le Chambellan Unthank au Cultiste de la Mort.

'Le travail est fait,' répond l'autre de manière sinistre.

'Et y a-t-il eu des... complications ?'

Le Cultiste ne répond pas immédiatement. 'L'esprit a survécu à la mort de la chair, mais je m'en suis occupé.'

'Bien,' dit le Chambellan, passant ses doigts sur son visage. 'Rien ne doit perturber mes plans, cela m'a pris des années pour les échafauder, depuis que j'ai vendu mon âme aux Ténèbres il y a des décennies à Fetchfen, là où je suis né. Cette nuit, notre maître arrivera et tous connaîtront le nom d'Unthank, ils s'agenouilleront à mes pieds ou connaîtront ma colère. Lorsque l'éclipse sera totale, je recevrai le pouvoir et tous les morts du royaume répondront à mon appel à la guerre.'

'Tout est-il prêt, mon seigneur ?' demande le cultiste.

'Presque tout. J'ai encore besoin d'un sacrifice et j'ai quelqu'un en tête pour cela. Mais nous

réussirons, n'aie crainte. La seule chose qui assurerait notre succès sans encombre est la Pierre Spirituelle, mais je ne la possède pas. L'Ordre du Linceul Noir l'a cherchée longtemps mais les runes de protection du Seigneur de l'Hiver les ont empêchés de localiser sa tour, la Phalange Glacée. Mais peu importe, l'éclipse approche rapidement et avec elle ma victoire absolue sur la tombe !

Vous n'arrivez pas à croire ce que vous entendez ! Il s'agit du Chambellan Unthank, l'homme en qui vous aviez placé toute votre confiance et la garde de vos terres ancestrales ainsi que la santé de votre sœur. Sa trahison est écœurante ! De plus, il semble que votre mort ne constituait que le début de ses plans démoniaques. Quelqu'un doit l'arrêter sinon ce ne sera pas seulement le Château Valsinore qui sera sous sa poigne, votre sang ne sera pas le seul qu'il aura sur ses mains.

'Nous sommes découverts ! siffle soudainement Unthank, regardant anxieusement autour

de lui. 'Il y a un espion dans la pièce, quelqu'un qui a entendu toute notre conversation. Mais je l'aurai d'une simple incantation.

La réalité se déforme autour de vous tandis que le Chambellan marmonne des paroles dans un langage ténébreux. Une aura surnaturelle s'empare de la pièce et Unthank hurle, 'je te bannis, esprit !

Les gémissements d'un vent magique résonnent contre les murs, toujours plus forts. Des bourrasques de plus en plus rapides tourbillonnent devant vous, créant un vortex dans lequel vous êtes aspiré. Le voile séparant les mondes se déchire et vous vous retrouvez au-delà du seuil de la mort. Notez le nombre 58 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).

251

Capturé par la Chasse Sauvage du Baron Sanguinaire, vous ne pouvez rien entreprendre tandis que le chasseur vous entraîne sur le dos de son cheval. Les chasseurs sanguinaires hurlent et galopent dans la nuit jusqu'à percer le voile du Royaume des Damnés tandis que vous désespérez pour le salut de votre âme. Notez le nombre 290 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).

252

Vous êtes à mi-chemin sur la surface gelée du lac, lorsque le glace se fissure laissant échapper un tentacule. Le tentacule fouette l'air comme s'il recherchait quelque chose puis se retire à nouveau dans les eaux froides du lac. Vous apercevez une ombre se déplacer sous la glace - une ombre massive. Vous vous mettez à courir, une autre fissure apparaît et un deuxième tentacule émerge, puis un troisième. La glace est à présent parcourue d'innombrables fissures, les eaux gelées apparaissant entre les blocs de glace à la dérive. Les eaux vives sont mortelles pour les esprits morts-vivants tels que vous et si vous ne vous dépêchez pas, vous n'atteindrez jamais la rive du lac. Vous accélérez votre course, conscient que votre destin se joue maintenant. Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre score d'ENDURANCE, rendez-vous au [209](#). Si le résultat est supérieur à votre score d'ENDURANCE, rendez-vous au [224](#).

253

Vous tentez d'expliquer aux gardes que vous ne leur voulez aucun mal, mais que vous désirez leur aide. Les deux hommes sont sous l'emprise de la peur et ne peuvent raisonner clairement. Déterminez aléatoirement leur réaction. Tirez un dé. Si vous obtenez de 1 à 3, rendez-vous au [223](#); si vous obtenez de 4 à 6, rendez-vous au [239](#).

254

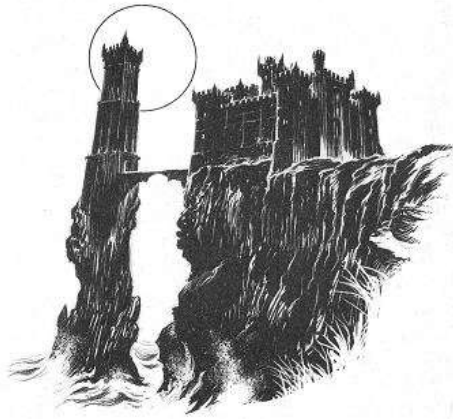
Vous luttez et tentez de résister au Golem des Tombes mais le monstre est trop puissant pour vous, vous fusionnez avec son corps putride et les essences des autres fantômes. Vous êtes à présent lié au Golem - incapable de poursuivre votre quête ni de vous rendre dans le Monde des Morts - condamné pour l'éternité. Votre aventure s'achève ici, dans les tourments éternels.

255*

Le passage tourne sur la gauche et un peu plus loin, apparaît une nouvelle porte dans le mur de droite. Elle est constituée de bois noir incrusté de filigranes argentés, formant des symboles ésotériques sur toute sa surface, c'est une Porte Spirituelle. A moins de posséder une forme physique, et de savoir quoi faire dans ce cas là, vous ne pourrez pas franchir la porte. Lorsque vous serez prêt à poursuivre votre route le long du couloir, rendez-vous au [31](#).

256

'La vengeance est un sombre et profond désir', dit le Gardien. 'La vengeance est un plat qui se mange froid, aussi froid que la tombe. Est-ce véritablement la vengeance que vous désirez ? Sachez que vous devez être prudent dans vos souhaits, car vous pourriez bien obtenir ce que vous recherchez'. Si vous désirez changer d'avis, rendez-vous au [102](#). Si vous voulez au contraire confirmer votre réponse, rendez-vous au [226](#).



257

Incapable de résister à la curieuse attraction des Neuf Vierges, vous approchez des pierres levées, ressentant le sol sous chacun de vos pas éthérés, bien que l'herbe traverse votre corps comme s'il n'était rien de plus que de la fumée. A vos yeux de mortel, les Neuf Vierges n'étaient rien de plus qu'un banal cercle de pierres levées, recouvertes de mousse et de lichen. A présent, vous les percevez comme des tentacules de pure énergie s'élevant dans le ciel nocturne, ils s'agitent tels des flammes dansantes multicolores. Vous entendez également des chants plaintifs féminins, bien que vous ne voyiez personne. Vous faites halte au centre du cercle, devant un autel de pierre horizontal, vous émerveillant des contorsions des tentacules éthérés. Puis, tandis que vous écoutez les voix plaintives de ces femmes invisibles, les tentacules d'énergie se dirigent vers vous. Au même moment, vous ressentez une puissance surnaturelle vous envahir. Les Neuf vierges ont choisi un champion et vous insufflent leur magie. (Vous gagnez 1 point d'HABILETE et 1 point d'ENDURANCE sur vos totaux de départ et vous regagnez ces nouvelles valeurs de départ. Vous regagnez également 1 point de CHANCE et ajoutez 1 point à votre score de VOLONTE).

Vous vous tenez en plein centre des Neuf Vierges, sur le sommet de la bute se trouvent trois pierres formant une arche. Au travers du portail créé par ces monolithes apparaît un vortex tournoyant. Un seuil vers un autre monde s'ouvre devant vous. Allez-vous:

Passer sous l'arche de pierre et traverser le vortex ? Rendez-vous au [389](#).

Attendre de voir ce qui va se passer ? Rendez-vous au [308](#).
Tenter de quitter le cercle de pierres ? Rendez-vous au [288](#).

258

Vous brandissez l'amulette en forme de crâne et vous la sentez vibrer d'une énergie maléfique. Le talisman est un objet démoniaque et, au lieu de repousser les forces des ténèbres, il les renforce. Vous vous rendez-compte de votre erreur trop tard, vous perdez 1 point de CHANCE et 1 point de VOLONTE, notez le mot code Talisman sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [132](#).



259

De retour sur la place du village, vous assurant de ne pas visiter deux fois le même endroit, choisissez votre prochaine destination. Allez-vous à présent ?

A l'auberge du Bec de Corbeau ?
A la chapelle ?
A la tente de Madame Zelda ?
A la maison du Bourgmestre ?
Vers le château ?

Rendez-vous au [118](#).
Rendez-vous au [229](#).
Rendez-vous au [368](#).
Rendez-vous au [437](#).
Rendez-vous au [6](#).

260

La chapelle est un petit bâtiment qui s'élève en face d'un cimetière entouré d'une enceinte en pierre, qui est encore utilisé encore pour enterrer les membres de votre famille. De faibles lueurs de chandelles filtrent par les vitraux, éclairant faiblement le cimetière et la cour au-delà. Il semble que quelqu'un soit à l'intérieur du bâtiment sacré. Voulez-vous:

Entrer dans la chapelle ?
Explorer le cimetière derrière celle-ci ?
Quitter ce sol consacré et explorer ailleurs ?

Rendez-vous au [274](#).
Rendez-vous au [319](#).
Rendez-vous au [445](#).

261

Vous prenez votre élan et vous élanchez vers le bassin putride. Lorsque vos pieds atteignent le rebord, vous vous projetez dans les airs. Testez votre Habileté. Si vous réussissez, vous parvenez à traverser la largeur du bassin et atterrissez de l'autre côté (rendez-vous au [421](#)). Si vous échouez, votre saut n'est pas assez puissant et vous tombez au milieu de la fange puante (rendez-vous au [222](#)).



262

Une horrible puanteur précède le champion de la Reine, puis une abomination vraiment hideuse émerge des rangs des morts-vivants pour vous affronter. Elle est couverte de pourriture indescriptible, son corps se décompose et sèche. La chose traîne avec elle les émanations de la tombe. Puis la Goule Puante attaque.

GOULE PUANTE

HABILETE: 8

ENDURANCE: 9

Si vous possédez le mot code Hôte sur votre Feuille d'Aventure, vous devez réduire votre Force d'Attaque de 2 points pour la durée du combat car l'odeur du monstre donne la nausée à votre forme physique. Si vous possédez l'un des deux mots code Hôte ou Revenant et si la goule remporte trois Assauts, le corps que vous habitez sera paralysé et vous serez forcé de le quitter.

Si la Goule puante détruit (ou paralyse) votre forme physique vous pouvez poursuivre le combat sous votre forme spectrale, mais si celle-ci est également détruite, notez le nombre 445 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous éliminez la goule, celle-ci se dissout rapidement pour former une flaque visqueuse et putride au pied du trône de la Reine (rendez-vous au [321](#)).

263

Vous êtes capable de modifier votre apparence, vous transformant en une terrifiante horreur phantasmatique pouvant horrifier les esprits faible jusqu'à l'arrêt cardiaque. Notez le mot code Spectre sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au paragraphe portant le numéro que vous venez de noter en dernier.

264

De retour à l'intersection, choisissez un passage que vous n'avez pas encore emprunté. Allez-vous suivre le tunnel de gauche (rendez-vous au [235](#)), celui en face de vous (rendez-vous au [10](#)), ou le corridor de droite (rendez-vous au [109](#)) ? Mais, vous pouvez également quitter les catacombes (rendez-vous au [445](#)).

265

'Je suis un fantôme', dites-vous encore puis vous sentez votre main s'enfoncer dans la pierre. Fermant les yeux, vous avancez d'un pas - vous traverser la pierre pour vous retrouver dans un tunnel creusé dans la terre. Notez le nombre 215 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [90](#).

266

Vous poussez un hurlement et criez, 'meurs traître !, puis vous chargez depuis le sommet de la colline et parvenez même à passer le cercle de pierres avant qu'Unthank ne puisse réagir. Mais avant que vous ne puissiez l'atteindre, ce dernier se retourne et vous lance une décharge d'énergie noire, un sourire cruel sur son visage. Vous êtes projeté en arrière sous l'impact de l'explosion et vous vous écrasez sur l'une des pierres massives. (Vous perdez 3 points d'ENDURANCE et si votre score d'ENDURANCE tombe à zéro ou moins, notez le nombre 132 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).) Si vous êtes toujours 'vivant', vous entendez le nécromancien vous dire, 'à présent observe ma victoire finale ! Rendez-vous au [132](#).

267

'Par Telak, qu'est-ce que ?s'exclame Marrok tandis que vous vous matérialisez devant lui. Le templier tire immédiatement son épée en argent.

'Un doppelganger ! glapit Unthank. 'Un esprit maléfique a prit l'apparence de notre défunt seigneur ! Ho, messire chevalier, bannissez le avant qu'il ne nous massacre tous !

Il ne faut pas plus d'encouragement pour que Marrok pousse son cri de guerre, 'pour Telak et pour Valsinore ! et vous charge l'arme levée. Si vous permettez au noble chevalier de vous abattre plutôt que de dégainer votre propre lame, notez le nombre 445 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Sinon, vous n'avez d'autre choix que de vous défendre.

TEMPLIER HABILETE: 11 ENDURANCE: 11

L'épée de Marrok, Fléau de la Mort, tout comme la votre, Exterminatrice de Ténèbres, est une lame sacrée et elle vous blessera. Si le templier remporte un Assaut, lancez un dé; sur un résultat de 5 ou 6 sa lame bénie vous fera perdre 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 points habituels. Si Marrok a raison de vous, notez le nombre 445 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous le tuez, vous perdez 1 point de CHANCE et 1 point de VOLONTE pour avoir occis votre frère d'arme. Puis, rendez-vous au [348](#).

268



Heureux d'avoir retrouvé votre sœur saine et sauve, vous courez dans sa direction, l'appelant par son nom. Oriana et Père Umberto se retournent pour vous faire face et c'est un visage d'horreur qu'arbore votre sœur. Non ! Non, ce n'est pas possible ! crie-t-elle.

Puis, vous apercevez pour la première fois, ce qui est allongé sur l'autel - il s'agit de votre propre cadavre. Voyant votre corps de la sorte, sans avoir réalisé qu'il puisse s'y trouver, vous choque au plus haut point. (Notez la phrase code *Repose en Paix* sur votre Feuille d'Aventure et perdez 1 point de VOLONTE.)

Puis Père Umberto se place entre vous et votre sœur, le livre sacré qu'il lisait à présent ouvert sur un sortilège d'exorcisme, puis il se met à réciter le texte. Finalement, d'un geste ample de sa main libre, il crie, 'au nom de Telak, Seigneur du Courage, je te renvoie vers les contrées infernales qui t'ont vu naître !

Un éclair lumineux vous aveugle soudain et vous sentez votre forme éthérée comme consumée par un feu sacré ardent tel un bûcher funéraire. Notez le nombre 445 sur votre Feuille d'Aventure, perdez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [100](#).

269

'Une présence maléfique est à l'œuvre ici, j'aimerais en savoir davantage. Peut-être que si j'étais plus costaud j'aurais fait plus pour découvrir ce qui se trame, mais je pense que c'est allé trop loin maintenant. Peu importe, le fait est qu'Unthank a préparé un banquet pour célébrer votre retour. Le problème est que vous êtes à présent mort mais cela ne la pas empêché de poursuivre les préparatifs de la fête. Nous ne sommes pas invités, mais je rôde.

'J'ai découvert quelque chose mais j'ignore son degré d'importance. C'est une combinaison je pense, quatre-deux-un. C'est tout. Partez à présent et bonne chance !

Le Capitaine Cador vous a fourni une information de valeur et pourrait s'avérer être un allié utile avant la fin de cette nuit. Regagnez 1 point de CHANCE et notez la phrase code *Cœur*

Brave sur votre Feuille d'Aventure. A présent rendez-vous au [434](#) tandis que vous quittez les baraquements.

270

Vous foncez à travers la végétation, zigzaguant entre les arbres dans l'espoir de dérouter les chiens de chasse du Baron Sanguinaire. Testez votre Habilité et Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux et habile, rendez-vous au [221](#); si vous échouez à l'un des deux tests, rendez-vous au [251](#).

271

Vous gravissez les marches de pierre et vous parvenez à l'entrée de la pièce contrôlant l'ouverture de la herse de la Barbacane. Falstaff le Portier du château est affalé dos à un mur, une bouteille à la main. Vous vous remémorez qu'il a toujours aimé boire - du cidre principalement - mais à présent il ressemble plus à une épave qu'autre chose. Une épaisse barbe grise couvre la moitié de son visage, sa peau transparente révèle le réseau violet de ses veines. L'homme a du mal à se concentrer sur vous. 'Halte ! hurle-t-il. 'Qui va là ?'

Il lutte pour se relever. Vous considérez la situation, la lourde roue permettant de bouger la herse est vraiment trop imposante pour que votre seule volonté puisse la faire tourner. Mais devant vous, se trouve un homme qui, bien que ivre, possède la force physique suffisante pour lever la herse.

Si vous possédez la capacité spéciale Spectre et souhaitez terrifier le portier pour qu'il vous aide, rendez-vous au [247](#). Si vous préférez tenter de dominer son esprit embrumé par l'alcool pour le faire agir selon votre désir, rendez-vous au [225](#). Si vous désirez traverser la pièce et vous diriger vers une arche dans le mur opposé derrière laquelle se trouve un nouvel escalier qui monte vers un autre étage, rendez-vous au [160](#). Mais, vous pouvez également quitter cette aile de la Barbacane, rendez-vous au [20](#).

272

Tandis que vous fondez sur l'un des gardes, vos traits se déforment pour prendre l'apparence d'un spectre lumineux à la forme grotesque, terrifiant comme un cauchemar. Vous émergez ainsi des ténèbres en gémissant d'une manière horrible. Les deux hommes hurlent et lâchent leurs hallebardes. Mais leur cauchemar ne s'arrête pas là. Devant vos yeux, les cheveux de l'un d'eux virent au blanc et il quitte son poste en courant, accompagné d'un cri strident, avant de se perdre dans la nuit. Son compagnon, moins chanceux, chute sur le sol, le corps aussi raide que la pierre. La terreur a eu raison de lui ! Il ne faisait que son travail et ne vous a jamais attaqué. Le remord et la culpabilité vous rongent tandis que vous reprenez une forme normale. (Vous perdez 1 point de CHANCE.)

Mais le remord n'est pas votre principale préoccupation, la porte du château est toujours fermée et vous devez trouver un moyen d'entrer. Si vous possédez la capacité spéciale Apparition et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [414](#). Si vous possédez la capacité spéciale Poltergeist et souhaitez vous en servir, rendez-vous au [303](#). Si vous ne disposez d'aucune de ces capacités, ou ne souhaitez pas en faire usage, vous devez vous diriger vers le caniveau (rendez-vous au [36](#)).

273

Lancez deux dés, trois fois, afin de connaître le ou les objets que vous aurez trouvés dans les débris. (Si vous obtenez un résultat sur les dés que vous auriez déjà obtenu lors d'un précédent tirage, vous ne trouverez rien lors de ce tirage.)

Résultat de 2: Potion d'Habilité - Si vous possédez le mot code Hôte vous pouvez boire cette potion afin de retrouver le score de départ d'HABILETE du corps que vous occupez.

Résultat de 3: Bouclier - Vous gagnez 1 point d'HABILETE (vous pouvez dépasser votre score de départ).

Résultat de 4: Bourse en velours - Vous trouvez 6 Pièces d'Or.

Résultat de 5: Potion de Force - Si vous possédez le mot code Hôte vous pouvez boire cette potion afin de retrouver le score de départ d'ENDURANCE du corps que vous occupez.

Résultat de 6: Rubis couleur Feu - Une valeur de 8 Pièces d'Or.

Résultat de 7: Provisions asséchées - Vous recevez 2 Repas.

Résultat de 8: Potion de Fortune - Si vous possédez le mot code Hôte vous pouvez boire cette potion afin de retrouver le score de départ de CHANCE du corps que vous occupez.

Résultat de 9: Amulette - Taillée pour ressembler à un crâne humain.

Résultat de 10: Hache de Bataille - A chaque Assaut remporté, tirez un dé, si vous obtenez 5-6, votre adversaire perdra 3 points d'ENDURANCE; ce n'est pas une arme magique.

Résultat de 11: Collier d'Onyx - Une valeur de 4 Pièces d'Or.

Résultat de 12: Mangefer - Vous trouvez une bourse de cuir contenant des spores de ce champignon rongeur de métal.

Lorsque votre chasse au trésor prend fin, quel escalier allez-vous emprunter; celui du nord-ouest qui monte vers les remparts (rendez-vous au [294](#)), ou celui du nord-est qui descend dans les donjons (rendez-vous au [205](#)) ?

274

La porte de la chapelle est fermée, mais pas verrouillée. Si vous possédez les capacités spéciales Poltergeist ou Apparition, vous pouvez entrer (rendez-vous au [316](#)). Si vous n'avez aucune de ces capacités spéciales, lancez deux dés; si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE notez le nombre 316 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [90](#). Si le résultat est supérieur à votre score de VOLONTE, vous êtes incapable de pénétrer dans la chapelle; vous allez devoir poursuivre vos recherches ailleurs. Allez-vous contourner la chapelle pour vous rendre au cimetière (rendez-vous au [319](#)), ou quitter ce lieu (rendez-vous au [445](#)) ?

275

Vous faites soudainement une étrange expérience de déséquilibre et de dissociation. Votre

esprit éthéré est expulsé du corps que vous empruntiez et vous contemplez dans un certain vertige la forme physique à vos côtés. Cette expérience est quelque peu déroutante et vous essayez de prendre une profonde inspiration...pour vous apercevoir que vous respirez !
Rendez-vous au [448](#).

276

Possédez-vous la phrase code Flammes de l'Enfer sur votre Feuille d'Aventure ? Si tel est le cas, rendez-vous au [122](#); sinon; rendez-vous au [394](#).

277

Vous avez remporté une éclatante victoire et mis la main sur un puissant artefact. Vous regagnez jusqu'à 2 points de CHANCE et gagnez 2 points de VOLONTE. Vous devez à présent retourner au Château Valsinore où vous pourrez faire bon usage de la Pierre Spirituelle. Si vous possédez la capacité spéciale Esprit et désirez voler loin de ce lieu, rendez-vous au [209](#). Sinon, vous allez devoir traverser le lac gelé à pied (rendez-vous au [252](#)).

278

Vous allez devoir combattre le Golem de l'Enfer pour passer, même si votre épée phantasmagique ne peut le blesser. Tout ce que vous pouvez faire est d'éviter que ses poings marteaux ne vous pulvérisent. Dans le combat qui s'annonce, calculez les Forces d'Attaques comme à l'accoutumée, mais si vous remportez un Assaut vous aurez esquivé l'attaque du Golem et ne l'aurez pas blessé.

GOLEM DE L'ENFER HABILETE: 9

Si vous remportez trois Assauts, vous avez réussi à passer le Golem et vous vous précipitez à travers la porte sur le pont du fossé (rendez-vous au [337](#)). Si le Golem a raison de vous avant que vous ayez remporté trois Assauts, notez le nombre 337 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).

279

'Il n'y a pas de seconde chance ! réplique la voix dans un roulement de tonnerre qui résonne à travers le paysage dépourvu de vie. 'Vous ne pouvez tromper la mort ! Vous vous trouvez à présent au pied de la Porte Noire elle-même. Vous plongez votre regard dans le Vide et vous vous sentez inexorablement aspiré vers lui. Il semble à présent inévitable que votre vie et votre quête arrivent à leur terme.

Puis la cacophonie de millions d'âmes perdues déchire l'air, réclamant votre liberté afin qu'elles soient toutes vengées de votre main : vous êtes devenu le Champion des Morts. Vous sentez l'aspiration de la Porte faiblir, le vent violent se lève à nouveau et rugit dans vos oreilles, cette fois il est accompagné par les hurlements des damnés, tous vous suppliant de les soulager de leurs tourments en achevant votre quête. Puis les ténèbres vous consomment...

Vous ouvrez les yeux et regardez autour de vous. Vous êtes de retour sur le Plan Terrestre. Les supplications des âmes perdues vous ont accordé une dernière chance de remettre les

choses en ordre. Restaurez vos points d'HABILETE, d'ENDURANCE et de CHANCE à leurs niveaux de départ et gagnez 1 point de VOLONTE. Notez également le mot code Sentence sur votre Feuille d'Aventure. Rendez-vous à présent au paragraphe portant le numéro que vous aviez noté avant de vous être retrouvé au seuil de l'après-vie.



280

Vous débouchez la flasque d'huile et vous la jetez sur le Nécro. Un fluide noir et visqueux éclabousse la forme gélatineuse du monstre mais cela ne l'empêche pas de toujours se diriger vers vous. Mais l'huile est hautement inflammable, vous attrapez donc une torche que vous lancez sur la créature. L'huile s'enflamme instantanément et l'horreur mort-vivante pousse un hurlement strident tandis que les flammes la consomment (rayez l'Huile Nocturne de votre Feuille d'Aventure). Rendez-vous au [401](#).

281

'N'ayez crainte, je ne vous veux aucun mal, ' dites-vous à Madame Zelda, une expression de supplication déformant vos traits fantomatiques. 'Je viens seulement quérir un peu d'aide'.

'Je vois des morts ! glapit la mystique, comme si c'était une révélation à ses yeux. 'Je peux vraiment voir des morts ! Co-comment puis-je vous aider ?demande-t-elle, comme si elle se rappelait subitement votre présence.

Vous lui exposez rapidement ce qui vous est arrivé depuis le coucher du soleil, elle vous écoute avec la même expression choquée sur son visage. 'Venez avec moi,' dit-elle lorsque vous avez achevé votre récit.

Elle vous conduit dans l'autre pièce, vers la table et la boule de cristal. Elle s'assoit sur une chaise et commence à agiter ses mains sur le cristal. Vous apercevez des nuages tourbillonnants se former à l'intérieur.

'Ha, oui,' dit-elle enfin, 'le chemin est périlleux. Sa voix chute soudain de quelques octaves et ses yeux se révulsent dans ses orbites. 'La Mort erre sur ces terres et bientôt les morts sortiront,' poursuit-elle, en parlant avec une voix qui n'est pas la sienne. 'Cherchez l'artisan du métal et l'homme de fer. Prenez garde à l'homme qui ne croit qu'au Bien et trouvez la cour de la Reine Liche car là-bas réside le salut.

Les nuages dans la boule de cristal virent soudainement au noir et la table commence à trembler.

'Le Seigneur des Ombres arrive ! grogne la mystique et la boule de cristal explose, projetant des éclats de verre qui déchirent la toile de la tente. Aussi incroyable que cela puisse paraître, Dame Zelda et vous n'avez pas la moindre égratignure. La diseuse de bonne aventure secoue la tête comme si elle sortait d'un rêve, puis elle aperçoit les restes de sa boule de cristal sur la table. 'Par toutes les étoiles, qu'est-il arrivé ?'

Vous décidez qu'il est préférable qu'elle ne sache pas la vérité et, la remerciant de son aide, vous quittez précipitamment la tente. Rendez-vous au [259](#).

282

Vous retournez dans la chapelle et surprenez le prêtre devant l'autel; avant qu'il puisse esquisser le moindre geste, vous exercez votre volonté sur la sienne. Lancez deux dés et ajoutez 2 au résultat. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, rendez-vous au [80](#). S'il est supérieur, le prêtre-guerrier de Telak résiste à votre tentative de le posséder et essaie de vous bannir vers le Monde des Morts. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, vous résistez aux Vents de la Mort et fuyez la chapelle; Retournez au [13](#) et tentez de posséder quelqu'un d'autre, ou tentez autre chose. Si vous êtes Malchanceux, le prêtre parvient à terminer son sortilège d'exorcisme; notez le nombre 13 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).

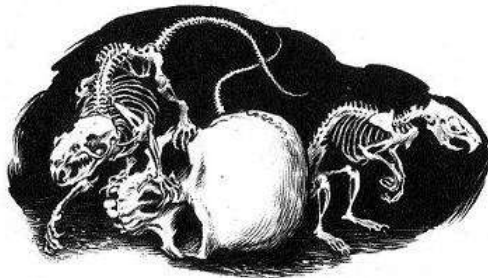
283

Le sol de pierre se met à trembler et à se fissurer tandis que quelque chose tente de sortir. La créature ressemble à un squelette aux os jaunis vêtus d'une robe déchirée et moisie. La maladie et la décomposition ont rongé les os du monstre La créature est accompagnée d'un essaim de mouches bourdonnantes dont le nid est encastré dans sa cage thoracique.

PUTREFIE HABILETE: 7 ENDURANCE: 5

Si le Putréfié vous blesse et que vous possédez le mot code Revenant sur votre Feuille d'Aventure, vous perdez 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 points habituels, car son contact corrompt les chairs et accélère leur décomposition. Si vous remportez le combat contre le Putréfié et que vous possédez le mot code Hôte sur votre Feuille d'Aventure, le corps que vous habitez contracte une terrible maladie infectieuse dévorant la chair. (Vous perdez 1 point d'HABILETE et 3 points d'ENDURANCE.)

Si le Putréfié détruit votre forme physique vous pouvez poursuivre le combat sous votre forme spectrale, mais si celle-ci est également détruite, notez le nombre 445 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous terrassez le Putréfié, les os tombent rapidement en poussière sur le sol, victime de sa propre putréfaction (rendez-vous au [321](#)).



284

Vous approchez de la porte afin de la traverser, mais cette fois cela ne fonctionne pas. De puissants sortilèges vous empêchent de passer au travers de la matière ici. Vous sentez impuissant de la sorte ébranlé votre confiance. Vous perdez 1 point de VOLONTE et rendez-vous au [264](#).

285

Au moment où vous pénétrez dans la pièce totalement obscure au-delà de la Porte Spirituelle, vous ressentez la température chuter subitement. Du gel se forme sur le métal de votre arme et vos mouvements sont ralentis tandis que le froid intense paralyse votre forme physique. Mais le pire reste à venir.

Quelque chose se dresse depuis le sol gelé devant vous, la créature déploie des membres maigres tandis qu'elle se lève. Elle ressemble à un homme terriblement famélique, chaque os est clairement visible sous une peau jaunâtre très fine. La mâchoire de la chose est totalement déformée, sa bouche est si grande ouverte que l'on pourrait y enfoncer la tête d'un humain. Un horrible hurlement distordant émerge des profondeurs du monstre tandis que ce dernier exhale une haleine puante la mort, ce terrible son vous arrache toute confiance sur l'issue du combat qui se prépare.

Le nécromancien qui a conjuré cette créature mort-vivante diabolique a libéré l'horreur depuis une autre dimension et l'a emprisonnée derrière cette Porte Spirituelle afin qu'elle ne saccage pas le reste du Bastion. Mais vous allez devoir vaincre ce Dirge si vous désirez quitter cette cellule gelée.

DIRGE HABILETE: 7 ENDURANCE: 8

Pour toute la durée du combat, vous réduirez votre Force d'Attaque de 1 point à cause du froid intense. Toutefois, cette pénalité ne s'applique pas à votre forme fantomatique, au cas où vous perdriez votre forme physique. Tous les trois Assauts, vous devrez également perdre 1 point de VOLONTE tandis que le mugissement perpétuel de la chose sape les fondements même de votre détermination. Si vous survivez à ce combat, vous regagnez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [31](#). Si vous 'périssez' face à cet adversaire mort-vivant, notez le nombre 31 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).



Le portail éthéré, l'entrée du Monde des Morts, se tient juste devant vous. Autour de cette porte, de tous côtés, vous constatez des failles profondes dans le paysage ruiné et des nuages menaçants et tourbillonnants. Mais à travers le Portail, vous ne pouvez sonder la noirceur la plus extrême qui vous ait été donné de contempler. Ce n'est pas seulement l'absence de lumière, ce sont les ténèbres du néant, l'absence de tout. C'est la terrible vision des Abysses.

Puis les ombres projetées par les pierres de la sinistre avenue glissent et fusionnent en une forme noire flottante. Sous un capuchon se cache un crâne dépourvu de chair et des griffes squelettiques étreignent une immense faux noire.

'Je suis le Gardien de la Porte', résonne une voix sous la capuche, aussi profonde que le claquement des portes d'une crypte. 'J'attends au seuil du monde de l'au-delà et tranche les fils du destin lorsque cesse une vie'.

Le Gardien passe une main griffue sous sa robe et en sort un sablier. Vous pouvez voir le sable noir s'écouler de haut en

bas. A en juger par la quantité de sable présente dans le bulbe supérieur, il reste encore un peu de temps.

'Mais votre vie n'est pas encore consumée', dit le Gardien, tendant le sablier vers vous. 'Et pourtant vous êtes déjà ici, personne ne peut passer de l'Autre Côté avant son heure', la voix sépulcrale semble confuse. 'Alors pourquoi êtes vous là ?demande-t-elle. 'Dites-moi, que cherchez-vous ?Comment allez-vous répondre ? Direz-vous que vous cherchez la vengeance (rendez-vous au [256](#)), la justice (rendez-vous au [167](#)), une seconde chance (rendez-vous au [127](#)), ou allez-vous attaquer le Gardien à l'aide de votre épée (rendez-vous au [102](#)) ?

287

Vous percevez un déclic et la porte s'ouvre. La lumière surnaturelle de votre forme éthérée éclaire la pièce et se reflète sur la plus incroyable armure que vous ayez vue. Il n'y a aucune jointure, l'armure forme une seule et unique pièce de métal articulé du heaume aux bottes. Le travail réalisé est une véritable œuvre d'art, le métal est orné de motifs en or. Le heaume est stupéfiant, il a été forgé afin de lui conférer l'apparence quasi parfaite d'un visage humain, les orbites serties de rubis. Il est regrettable, que sous votre forme actuelle, vous ne puissiez l'utiliser. Toutefois, il est toujours bon de connaître l'emplacement de cette armure. (Notez le mot code Automate sur votre Feuille d'Aventure.)

Vous ne pouvez rien faire de plus ici, vous pouvez donc quitter cette aile de la Barbacane (rendez-vous au [20](#)), ou descendre l'escalier si vous ne l'avez pas encore fait (rendez-vous au [115](#)).

288

Au moment où vous franchissez la frontière invisible du cercle de pierres, les lumières éthérées disparaissent et le portail surnaturel se ferme. Où désirez-vous aller à présent ?

A l'est, vers le tertre funéraire ?

Rendez-vous au [409](#).

Au nord, vers le village et le Château Valsinore ?

Rendez-vous au [163](#).

Au nord-ouest, vers le Bois des Spectres ?

Rendez-vous au [3](#).

Au nord-est, vers les falaises surplombant la mer ?

Rendez-vous au [193](#).

289

Un peu plus loin, sur votre droite, se dresse une porte en chêne bardée de fer. La serrure semble résistante et complexe mais la clé est restée à l'intérieur. Si vous souhaitez tourner la clé pour déverrouiller la porte afin de pénétrer dans la pièce au-delà, rendez-vous au [315](#). Si vous préférez ne pas tenter et poursuivre votre chemin, rendez-vous au [416](#).

290

Finalement, entre l'enchevêtrement des arbres, la cabane de la rebouteuse vous apparaît. Vous apercevez la lumière dansante d'un feu filtrer au travers des carreaux sales. Vous notez également qu'une pie morte est crucifiée sur la porte.

Certains appellent cette femme Mère Toadsfoot du Bois des Spectres et font appel à elle lorsqu'ils ont besoin de trouver une femme ou de guérir une dent malade. D'autres l'appellent la sorcière. En des circonstances normales vous n'iriez jamais réclamer les services de sorcières, mais à présent vous ne rechignez plus. Toutefois, avoir des relations avec cette mégère, après que votre famille l'ait évitée pendant trois générations, vous rend quelque peu nerveux.

Si vous souhaitez approcher de la porte de la cabane, rendez-vous au [67](#). Si vous préférez plutôt l'espionner à travers un carreau en premier lieu, rendez-vous au [336](#).

291

Bien que vous y mettiez toute la force de votre volonté, vous n'arrivez pas à lever la herse,

celle-ci est bien trop lourde. Votre échec vous laisse quelque peu désespéré. (Vous perdez 1 point de VOLONTE.) Vous allez devoir tenter autre chose. Allez-vous:

Utiliser la capacité spéciale Apparition (si vous l'avez) ?
Grimper l'escalier derrière l'arche gauche ?
Grimper l'escalier derrière l'arche droite ?
Chercher une autre manière d'atteindre la Cour Intérieure ?

Rendez-vous au [5](#).
Rendez-vous au [271](#).
Rendez-vous au [85](#).
Rendez-vous au [393](#).



292

Vous vous demandez ce qui bien encore se cache dans les ténèbres de cet endroit. Allez-vous quitter cette caverne d'os et remonter le puits jusque dans la Cour Intérieure (rendez-vous au [445](#)), ou emprunter le passage devant-vous (rendez-vous au [88](#)) ?

293

Libéré des entraves d'un corps physique, vous n'êtes plus cloué au sol et vous pouvez à présent voler. Notez la capacité spéciale Esprit sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au paragraphe portant le numéro que vous venez de noter en dernier.

294

Vous grimpez l'escalier venteux jusqu'à aboutir dans une tourelle tout au sommet du Bastion. La pièce dans laquelle vous pénétrez est complètement vide à l'exception d'une boule de lumière de trois mètres de diamètre qui flotte en plein centre de celle-ci. Vous apercevez un livre prisonnier dans la sphère spectrale lumineuse. Allez-vous:

Pénétrer dans la sphère de lumière ?
Frapper la sphère à l'aide de votre arme ?
Utiliser la capacité spéciale Bannir les Esprits (si vous la possédez) ?
Revenir dans le hall et emprunter l'escalier nord-est ?

Rendez-vous au [324](#).
Rendez-vous au [405](#).
Rendez-vous au [424](#).
Rendez-vous au [205](#).

295

Vous quittez le sinistre tertre funéraire. Où allez-vous commencer à chercher des indices qui vous aideront à résoudre le mystère de votre mort ? Vous dirigerez-vous:

Au nord, vers le village et le Château Valsinore ?
Au nord-ouest, vers le Bois des Spectres ?
Au nord-est, vers les falaises surplombant la mer ?

Rendez-vous au [163](#).
Rendez-vous au [3](#).
Rendez-vous au [193](#).

296

Vous vous remémorez les paroles du Gardien et vous sentez que le moment dont il vous a parlé est arrivé, il est temps d'utiliser le sablier. Vous le sortez et regardez son sable noir figé dans le verre une dernière fois avant de le précipiter sur un rocher pointu devant vous. Le verre explose en une myriade d'éclats tranchants, le sable noir forme brièvement un vortex tourbillonnant flottant devant votre visage avant de disparaître sous la lumière des étoiles. Vous regardez Unthank avec satisfaction tandis que ce dernier agrippe sa poitrine et s'effondre devant l'autel de pierre. La dague d'obsidienne tombe sur le sol glacé à côté de lui. Mais tout danger n'est pas écarté, vos actes ont été observés. Deux des trois chevaliers quittent le cercle et avancent dans votre direction, leurs lames maudites levées. Vous devez les combattre ensemble.

Premier CHEVALIER DE L'EFFROI
Second CHEVALIER DE L'EFFROI

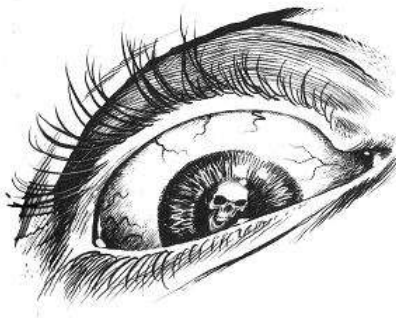
HABILETE: 9
HABILETE: 8

ENDURANCE: 9
ENDURANCE: 9

Les épées des chevaliers irradient une énergie sombre, des runes gravées sur les lames dégagent une lueur rouge semblable à celle d'une braise. Si un chevalier remporte un Assaut, lancez un dé; avec un résultat de 5 ou 6 sa lame maudite vous fera perdre 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 points habituels. Si les Chevaliers de l'Effroi vous terrassent, notez le nombre 423 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Toutefois, si vous parvenez à les éliminer, rendez-vous au [423](#).

297

Il ne vous faut pas longtemps pour retrouver le croquemort à nouveau, toujours au travail derrière la chapelle. Ne souhaitant pas perdre de temps, vous tentez de fusionner votre esprit avec celui de Yorrick afin de prendre contrôle de son corps. Lancez deux dés et retranchez 2 au résultat. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, rendez-vous au [357](#). S'il est supérieur, malgré vos efforts vous êtes incapable de posséder Yorrick; retournez au [13](#) et tentez de posséder quelqu'un d'autre, ou tentez autre chose.



298

Unthank invite Marrok à prendre place à la grande table et à partager son repas, avec lui qui doit être affamé après un si long voyage. Le templier accepte l'offre de bon cœur malgré l'air triste qu'il affiche à présent. Unthank présente soudain ses excuses et quitte le hall des banquets par un couloir à moitié caché sous une grande tapisserie qui décore les murs. Si vous souhaitez suivre le chambellan, rendez-vous au [384](#). Si vous préférez révéler votre présence à votre ami maintenant qu'il est seul, rendez-vous au [329](#).

299

Votre forme fantomatique se fond dans l'obscurité qui règne dans les coins de l'auberge. Tandis que vous observez la salle, votre attention est attirée par deux hommes assis à une table dans un coin opposé. Le premier, coiffé d'un chapeau de noble, une cape de velours jetée sur ses épaules, est entièrement vêtu de noir. A son cou pend toute une panoplie de talismans et de gris-gris et il tient dans un gant noir une fine rapière en argent. Son compagnon est l'archétype même de la brute. Son nez a apparemment été fracturé à plus d'une occasion, un tatouage représentant une toile d'araignée couvre la moitié de sa tête chauve – l'autre moitié disparaissant sous une épaisse barbe. Un piège à ours en argent pend au bout d'une lourde chaîne dans sa main puissante. Vous approchez de leur table et espionnez leur conversation.

'D'après ce que j'ai entendu, le vieux Bourgmestre qui vit dans la grande demeure semble penser que le village est envahi d'âmes en peine,' murmure l'homme tatoué.

'Alors je vais pouvoir poursuivre ici mon œuvre sacrée,' réponds l'homme en noir, une expression de satisfaction sur son visage. 'Mon frère sera vengé ! Je vais débarrasser Sleath de ses fantômes une fois pour toute, ou je ne m'appelle plus Josef Van Richten.

'Et cela leur coûtera pas mal d'or,' rétorque son compagnon.

'Streng,' reprends l'autre, 'ce n'est pas la raison de notre présence ici.

'Mais ça aide. Ca couvrira nos frais. C'est tout ce que je veux dire.

'Il est temps de nous retirer, afin de préparer le travail qui nous attend ici. Alors, le chasseur de fantômes se lève de son siège, suivi par son compagnon. Tous deux montent l'escalier pour rejoindre une quelconque chambre qu'ils ont du louer pour la nuit.

Si vous pensez que le chasseur de fantôme pourrait vous aider à retrouver votre assassin et désirez le suivre, rendez-vous au [331](#). Sinon, il n'y a aucune raison de s'attarder ici et vous quittez la taverne (rendez-vous au [259](#)).

300

Dans un cri de rage, vous abaissez votre lame scintillante sur le monstre et le sort nécromantique qui l'animait disparaît aussitôt. Le corps du Golem éclate, vous arrosant de terre humide, de restes humains et de morceaux de cercueils pourris. Au même instant, les âmes emprisonnées sont libérées. Tandis qu'elles s'élèvent dans le ciel nocturne, des vagues de remerciements et des prières vous parviennent, vous les avez sauvées de leur cauchemar mort-vivant.

Votre bonne œuvre est également récompensée. Tandis que les fantômes quittent le Plan Terrestre pour toujours, ils vous font don d'une partie de leur essence et de leur force. Lancez un dé et ajoutez 6 au résultat (pour un total compris entre 7 et 12) et regagnez autant de point d'ENDURANCE. Vous regagnez également 1 point de CHANCE et gagnez 1 point de VOLONTE.

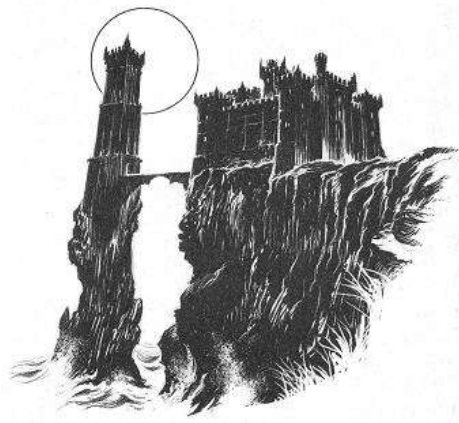
Les Fantômes de Sleath libérés, vous vous remettez en route. Vous franchissez le mur d'enceinte du cimetière et vous vous retrouvez sur la route qui mène à Sleath. Rendez-vous au [61](#).

301

Vous revenez sur vos pas à travers le Château Valsinore à la recherche d'un hôte qui vous conviendrait sur les remparts. Vous rencontrez un garde en patrouille qui écarquille les yeux d'horreur lorsque vous vous approchez de lui dans l'obscurité de la nuit. Vous profitez de sa surprise pour exercer votre volonté sur la sienne. Lancez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, rendez-vous au [26](#). S'il est supérieur, l'homme s'enfuit, hurlant de terreur; retournez au [13](#) et tentez de posséder quelqu'un d'autre, ou tentez autre chose.

302

Vous enjambez le corps du monstre et parvenez finalement à rejoindre l'autre côté du tunnel. Vous émergez du souterrain par un trou dans le mur, à côté du puits du château (rendez-vous au [5](#)).



303

Bien que vous soyez capable de déverrouiller les serrures et de tourner les poignées, ces portes, pesant plusieurs tonnes, sont trop lourdes pour que vous puissiez les faire bouger par la seule force de votre volonté. (Vous perdez 1 point de VOLONTE.) Il ne vous reste que deux options, utiliser la capacité spéciale Apparition si vous l'avez (rendez-vous au [414](#)) ou passer par le caniveau (rendez-vous au [36](#)).



Cela fait peut-être des heures que vous descendez, vous en avez perdu toute notion de temps, quand finalement vous parvenez à un des niveaux inférieurs de la tour - mais il ne s'agit pas d'un endroit que vous avez déjà visité. Comment cela se peut-il ? Une magie sombre est à l'œuvre ici. Vous vous tenez à l'extrémité d'un vaste hall de réception. A l'autre bout du hall se trouve un large trône taillé dans un gigantesque bloc de glace noire. Assis sur le trône, se trouve un colossal guerrier portant une armure scintillant de reflets bleus-métalliques sous une couche de glace couvrant la totalité de l'armure.

A l'instant où vous pénétrez dans l'immense salle, le géant se lève et ramasse une titanesque hache de bataille. 'Seul un fou tenterait de voler la Pierre Spirituelle au Seigneur de l'Hiver. Maintenant, ton âme sera le prix de ton crime ! rugit le seigneur. Vous savez que vous n'avez d'autre choix que de combattre le géant en armure si vous voulez conserver la Pierre Spirituelle. Mais vous devrez d'abord vaincre ses suivants. 'Debout, mes guerriers ! lance le Seigneur de l'Hiver d'une voix puissante capable de briser des

icebergs.

Les esprits de ceux qui sont morts en ces lieux sont restés piégés dans leur corps gelés et, sous les ordres du Seigneur de l'Hiver, ces mêmes esprits réaniment les cadavres des anciens guerriers du vaste hall. Lancez un dé; le résultat représente le nombre de Fantômes de Glace que vous devez combattre avant d'atteindre le Seigneur de l'Hiver, affrontez-les l'un après l'autre. Si vous possédez la capacité spéciale Esprit, vous pouvez réduire ce chiffre de 2. Chaque Fantôme de Glace possède les statistiques suivantes.

FANTOME DE GLACE

HABILETE: 7

ENDURANCE: 6

Dès que vous aurez éliminé les serviteurs morts-vivants, vous devrez combattre le Seigneur de l'Hiver démoniaque en personne.

SEIGNEUR DE L'HIVER

HABILETE: 11

ENDURANCE: 14

Si vous remportez la victoire contre le Seigneur de l'Hiver, rendez-vous au [277](#). Si le Seigneur de l'Hiver ou ses Fantômes de Glace ont raison de vous, toutefois, votre âme appartiendra au démoniaque champion pour l'éternité, et vous deviendrez un de ses Fantômes de Glace, condamné à le servir, attendant que les glaciers recouvrent le monde à nouveau et que l'Enfer gèle.

305

'Ainsi soit-il' déclare la Reine des Liches. 'Prépare-toi à sombrer dans les ténèbres ! Tirez un dé. Sur un résultat de 1-2, rendez-vous au [340](#). Sur un résultat de 3-4, rendez-vous au [262](#). Sur un résultat de 5-6, rendez-vous au [283](#).

306

Vous retournez dans les cuisines du château et retrouvez Ingelnook le gros cuisinier. Il tente vainement de s'opposer à vous avec ses couteaux à votre arrivée jusqu'à ce qu'il soit réduit, pour se défendre, à opposer sa résistance mentale à votre tentative de possession. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, rendez-vous au [318](#). S'il est supérieur, Ingelnook résiste à votre tentative de contrôle sur son corps, vous êtes forcé de quitter les cuisines. Retournez au [13](#) et tentez de posséder quelqu'un d'autre, ou tentez autre chose.

307

Avec un grognement de rage vous révélez votre présence et vous vous ruez sur le Cultiste de la Mort. Le Chambellan Unthank recule dans l'obscurité afin d'observer le combat tranquillement. Sans sa boule de cristal, le Cultiste de la Mort ne possède plus aucun pouvoir magique, mais il n'en reste pas moins redoutable. Il tire une lame de métal noir de dessous sa robe et se prépare à vous achever une bonne fois pour toutes.

CULTISTE DE LA MORT

HABILETE: 7

ENDURANCE: 6

Votre forme éthérée est vulnérable à la lame maudite du Cultiste. Si votre adversaire parvient à vous terrasser une seconde fois, terminant son œuvre sinistre de la Route de la Lande, notez le nombre 445 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous éliminez le Cultiste de la Mort, rendez-vous au [370](#).

308

Vous observez la lumière argentée tournoyante entre les pierres tel un liquide formé par le clair de lune. Quelque chose émerge depuis l'autre côté du vortex. Une créature, croisement entre un loup et un singe, bondit hors du portail : elle a le même aspect fantomatique que vous. Se déplaçant sur de puissantes pattes, son museau vibre tandis qu'elle renifle et retrousse ses babines révélant des crocs tels une rangée de couteaux. La fourrure de la bête est parcourue d'étincelles argentées. Sentant que vous appartenez à l'autre monde aussi, elle se met à aboyer et bondit vers vous. Cet Esprit Sauvage est une créature du Monde des Esprits, venue vous chercher pour vous ramener par tous les moyens possibles avec elle dans le Monde des Morts. Votre épée fantomatique en main, vous vous préparez à vous

défendre. Après tout, vous n'en avez pas encore terminé avec les affaires de ce monde et vous n'êtes pas prêt à le quitter.

ESPRIT SAUVAGE

HABILETE: 8

ENDURANCE: 8

Etant un être du monde des esprits, tout comme vous, les griffes cruelles du Visiteur vous blesseront normalement, tout comme votre épée fantomatique tranchera son corps éthéré. Si l'Esprit Sauvage remporte deux Assauts consécutifs, rendez-vous immédiatement au [328](#). Si l'Esprit Sauvage réduit votre score d'ENDURANCE à 0, notez le nombre 288 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous immédiatement au [100](#). Si vous tuez l'Esprit Sauvage avec votre lame phantasmagique, rendez-vous au [359](#).

309

Vous vous tenez devant le portail aux pierres noires au centre duquel un tumultueux vortex provoque des remous de ténèbres, votre sixième sens vous indique que la lutte finale se déroule par delà ce maelstrom éthéré. Saisissant votre courage à deux mains, vous traversez la sinistre arche...

Vous émergez sur une colline balayée par le vent sur laquelle se dresse un cercle de neuf pierres immenses. Au loin, surplombant la Mer des Diamants, se dessine l'ombre massive du Château Valsinore. Le portail magique vous a conduit à l'endroit où vous aviez été assassiné au crépuscule de cette terrible nuit. Un peu plus loin, la Route de la Lande serpente dans l'obscurité et vous reconnaissez l'endroit précis de l'embuscade qui vous a coûté la vie. Vous êtes de retour ici même au moment où le Chambellan Unthank se prépare à finaliser ses plans démoniaques. Mais quels sont-ils exactement ?

Entre les pierres levées vous apercevez ce traître de nécromancien devant l'autel de pierre des Neuf Vierges. Il est entièrement vêtu de noir et brandit une dague d'obsidienne, prêt à l'abattre sur la victime allongée sur l'autel. Celle-ci est retenue par des chaînes magiques - il s'agit de votre sœur, Dame Oriana !

A l'intérieur de l'anneau de pierres, formant un second cercle autour de l'autel, se trouvent les membres du culte de la mort d'Unthank. Il y a cinq cultistes habillés de noir, trois Chevaliers de l'Effroi de l'Ordre du Linceul Noir, et quatre créatures d'ombre sans visage aux tentacules brumeux desquels pendent de longues griffes de ténèbres. Avec le nécromancien, cela vous fait treize adversaires.

Le rituel entamé ici même est apparemment sur le point de s'achever. A cet instant, la forte lueur de la lune s'éteint, vous levez la tête vers le ciel et voyez l'orbe argenté se couvrir d'une teinte cuivrée d'une profondeur peu commune. L'éclipse lunaire plonge le paysage dans d'épaisses ténèbres surnaturelles. Vous avez le sentiment que si vous ne stoppez pas Unthank et son culte de la mort, cette obscurité pourrait s'installer définitivement sur votre royaume et le monde. Désirez-vous vous ruer sur le nécromancien et l'attaquer au plus vite afin de sauver votre sœur d'une mort certaine (rendez-vous au [266](#)), ou repousserez-vous ce sentiment de haine et de vengeance et prendrez le temps de planifier vos actions (rendez-vous au [241](#)) ?

310

Vous courez en direction du Chêne Foudroyé, déterminé à atteindre l'arbre avant que les chiens ne vous attrapent. Lancez trois dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre

score d'ENDURANCE, tirez deux dés et cette fois, si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, rendez-vous au [221](#).

Toutefois, si le premier jet de dés est supérieur à votre score d'ENDURANCE ou que le second jet est supérieur à votre score de VOLONTE, les chiens vous sautent dessus à mi-chemin de l'arbre foudroyé (rendez-vous au [251](#)).

311

Vous êtes incapable de déplacer la pierre. (Vous perdez 1 point de VOLONTE.) Si vous désirez rechercher une autre entrée pour vous introduire dans la tombe, rendez-vous au [431](#). Si vous avez déjà tenté une autre alternative, ou si vous préférez quitter cet endroit, rendez-vous au [295](#).

312

Vous vous élevez dans les airs, et échappez facilement au Golem rageur. Maintenant que vous vous êtes affranchi de la gravité, allez-vous voler vers le Bastion (rendez-vous au [214](#)) ou atterrir de l'autre côté du fossé à l'autre extrémité du pont (rendez-vous au [337](#)) ?

313

Vous quittez la route qui mène au pont en direction du Château Valsinore et vous vous dirigez vers la berge de la rivière. Au loin, sur votre droite, les eaux se jettent du haut de la falaise de la Pierre Aigre dans la mer en contrebas, dessinant une immense chute. Mais vous êtes un bon nageur et le courant n'est pas particulièrement puissant, il ne devrait pas y avoir de problème à franchir la rivière. Vous êtes certain que le chevalier fantôme est lié au pont, alors que pourrait-il vous arriver ? Après tout, vous êtes un fantôme; vous pénétrez alors dans les flots.

Vous sentez votre corps parcouru d'une douleur électrique et vous êtes repoussé sur la rive derrière vous, votre forme fantomatique tordue de douleur. L'eau courante est un véritable acide pour les morts-vivants et, que vous appréciez ou non, vous en êtes un à présent. Lancez un dé, ajoutez 2 et perdez autant de points d'ENDURANCE. Si vous tombez à 0 ou moins, notez le chiffre 6 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au 100. Sinon, la souffrance commence à se dissiper et vous parvenez à vous ressaisir, mais vous êtes toujours du mauvais côté de la rivière. Vous êtes forcé de vous diriger à nouveau vers le pont.

'Halte ! vous défie encore le chevalier. 'J'ai juré de garder cette route et le Château Valsinore contre les esprits maléfiques et vous ne passerez pas ! Vous pouvez à présent engager le combat contre le chevalier (rendez-vous au [175](#)), ou vous soumettre à lui (rendez-vous au [391](#)).

314

'Il y a eu beaucoup de visites ces derniers temps. Aucun villageois n'est autorisé à franchir la porte principale à présent, bien que Bertild la Forgeronne fasse le va et vient afin de ramener des marchandises. D'après ce qu'elle dit, il semble qu'il y ait d'étranges et sinistres événements à l'intérieur. Cela fait un an et demi que les chevaliers sont apparus pour la première fois.

'Quels chevaliers ?demandez-vous.

'Je l'ignore, mais leur symbole héraldique est un bouclier noir - sans aucune décoration. Ils sont arrivés lors d'une nuit de tempête. Ils s'aventurent rarement en dehors du château, mais lorsqu'ils sortent, c'est toujours lors des heures sombres.

Que recherche votre Chambellan Unthank en admettant cet étrange ordre de chevaliers dans votre demeure ancestrale ? Doit-il renforcer les défenses du château pour faire face au nombre croissant de morts-vivants dans les environs ? Ou y a-t-il une autre raison ?

'Savez-vous si quelqu'un a aperçu des Cultistes de la Mort aux alentours ?'

'Non, pas à ma connaissance,' confesse l'ermite, son savoir et sa sagesse ne peuvent être mis en doute. 'Mais cela ne signifie nullement qu'ils ne soient pas là. Je sais qu'un grand banquet se tient au château ce soir, afin de célébrer le retour de...' le vieil homme semble hésiter. 'Oh,' dit-il, 'pour célébrer votre retour, je suppose.

Tout ce que vous a dit Myrddin sur les mystères de votre château vous inquiète davantage. Il est à présent temps pour vous de repartir.

Si vous possédez la phrase code Mystère Marin sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au [145](#). Sinon, rendez-vous au [22](#).



315

Dès que vous ouvrez la porte, un homme enchaîné au mur opposé de cette cellule hurle: 'Non ! C'est assez, s'il vous plait ! Pas encore ! Pourquoi ne me laissez-vous pas tranquille ?'

Il vous faut quelques instants pour reconnaître le prisonnier, car la pièce est sombre et l'homme est en piteux état. Il s'agit de Iago le Geôlier, un homme qui n'attire pas spécialement la sympathie, mais qui n'est pas mal intentionné non plus. Désirez-vous pénétrer dans la cellule et voir ce que vous pouvez faire pour aider le Geôlier (rendez-vous au [332](#)), ou préférez-vous l'abandonner à son destin et vous occuper du votre (rendez-vous au [77](#)) ?

316

Vous franchissez le seuil de la chapelle et aussitôt votre fantôme subit une violente brûlure sous l'influence des runes sacrées qui protègent l'endroit des morts-vivants. (Vous perdez 4 points d'ENDURANCE et si votre score d'ENDURANCE tombe à zéro ou moins, notez le

nombre 445 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).)

Devant vous, à l'autre bout du sanctuaire, deux silhouettes se tiennent sous un lustre littéralement couvert de cire séchée, vestige des centaines de bougies qui s'y sont consumées. Les deux personnes sont à côté d'un autel sur lequel repose quelque chose, mais vous n'arrivez pas à distinguer clairement la nature de cette chose. L'une des personnes est le Père Umberto, le confesseur de Valsinore. Il est vêtu de la robe des prêtres de Telak. L'autre personne est une jeune femme portant une robe de laine... c'est votre sœur, Dame Oriana ! Si vous désirez révéler votre présence au prêtre et à votre sœur, rendez-vous au [268](#). Si vous préférez vous cacher dans un coin sombre et observer ce qu'ils font pendant quelques instants, rendez-vous au [353](#).

317

Possédez-vous un ou plusieurs mots code suivants: Cloche, Aboiements, Baraquements, Remparts ou Forge sur votre Feuille d'Aventure ? Si tel est le cas, notez combien vous en avez et rendez-vous au [347](#). Si vous n'en possédez aucun, rendez-vous au [366](#).

318

Vous avez réussi à prendre le contrôle du corps du cuisinier, sa conscience se réfugie dans un coin sombre de son esprit. (Notez le mot code Hôte sur votre Feuille d'Aventure.)

Notez les scores actuels d'HABILETE et d'ENDURANCE de votre personnage sur votre Feuille d'Aventure pour plus tard. Tant que vous contrôlerez le corps gras du cuisinier, vous devrez utiliser ses statistiques qui sont: HABILETE 9, ENDURANCE: 22.

Si vous êtes blessé en combat vous pourrez manger des provisions pour regagner des points d'ENDURANCE. Chaque Repas vous rendra jusqu'à 4 points d'ENDURANCE et dans les cuisines vous réunissez l'équivalent de 6 Repas. Vous vous armez d'un lourd hachoir à viande, qui fera au moins une arme efficace contre les adversaires mortels.

Si l'ENDURANCE d'Ingelnook tombe à 2 ou moins, il sera assommé et tombera inconscient sur le sol, vous serez forcé alors de quitter son corps. Vous poursuivrez l'aventure ou le combat en cours avec vos statistiques. A présent, rendez-vous au [429](#).

319

Vous percevez le bruit d'un marteau contre un burin, vous contournez la chapelle pour apercevoir un homme graver une pierre tombale devant un trou fraîchement creusé dans le sol. La lumière de sa lanterne posée sur l'herbe lui permet de poursuivre son travail la nuit. Absorbé dans son œuvre, fixant les lettres qu'il taille dans la pierre, le croquemort ne vous a pas encore remarqué. Voulez-vous:

Approcher le croquemort ? Rendez-vous au [397](#).

Vous promener un peu dans le cimetière, loin de la vue de l'homme ? Rendez-vous au [349](#). Retourner à la porte de la chapelle et pénétrer dans le bâtiment sacré (si vous ne l'avez déjà fait) ? Rendez-vous au [274](#).

Quitter le cimetière et la chapelle et poursuivre vos recherches ailleurs ? Rendez-vous au [445](#).

320

Avant de pouvoir atteindre le pont enjambant le fossé, vous êtes surpris par des aboiements sauvages et une silhouette en armure surgit des ombres. Le chevalier retient avec peine, au bout d'une lourde chaîne, l'immense chien au poil argenté. Sans dire un mot, le chevalier libère l'animal et le puissant Chien de Lune saute sur vous. Cet animal vit à cheval entre le Royaume Ethéré et le Plan Terrestre, il pourra donc vous atteindre.

CHIEN DE LUNE

HABILETE: 8

ENDURANCE: 8

Si vous possédez la phrase code Meilleur Ami sur votre Feuille d'Aventure, vous n'aurez pas à combattre le Chien de Lune et vous pouvez vous occuper immédiatement de son maître. Si vous combattez le Chien de Lune, le chevalier entre dans la bataille après trois Assauts.

CHEVALIER DE L'EFFROI

HABILETE: 9

ENDURANCE: 9

Si le Chien de Lune ou le Chevalier de l'Effroi vous 'tuent', notez le nombre 117 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous parvenez à vaincre votre ou vos adversaires, vous poursuivez votre quête (rendez-vous au [117](#)).

321

'Assez ! hurle de fureur la Reine, son regard noir plongé dans le votre. A présent, agenouille-toi devant moi ! Je te l'ordonne ! Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, rendez-vous au [358](#); s'il est supérieur, rendez-vous au [11A22](#)

322



Vous marchez à travers le marécage putride qui a submergé le village, jusqu'au cimetière. Vous passez entre des pierres tombales brisées et déterrées. Les outrages du temps ont effacés depuis longtemps les noms des défunts. Au centre du cimetière se dresse une large crypte de pierre qui semble, elle, intacte. Inconsciemment, vos pas vous ont mené vers ce bâtiment funéraire et vous vous arrêtez lorsque vous vous retrouvez devant ses portes de pierre cassées. Deux braises rouges proches l'une de l'autre brillent dans les ténèbres de la crypte et vous réalisez soudain que ce sont les yeux d'une quelconque créature.

Vous avez à peine posé votre main sur le pommeau de votre épée qu'une monstrueuse chose s'extirpe du bâtiment funéraire. Aux premiers abords, elle ressemble à une chauve-souris géante; mais à mieux y regarder, il y a quelque chose d'humain dans la forme de son corps. La créature tourne sa tête de loup dans votre direction et ouvre les mâchoires révélant de longues canines. Le monstre qui vous fait face s'est caché ici lors des purges menées par les croisés de Telak. Elle a fui vers cet endroit après l'extermination du mal en Bathorie. Elle fut un temps un puissant vampire, mais forcée de se nourrir des carcasses des animaux et

d'autres chauves-souris dans ce village mort, son corps en a été corrompu et altéré au point de la transformer en la créature qui se tient sur le pas de la crypte. En dépit de son état bestial, le vampire reste un puissant adversaire. Désirez-vous rester où vous êtes et faire face à la créature dégénérée (rendez-vous au [342](#)) ou préférez-vous fuir (rendez-vous au [35](#)) ?

323

Les Chevaliers de l'Effroi sont morts, vous approchez de la lourde herse qui sépare la Cour Extérieure de la Cour Intérieure. Sur chacun des murs de votre côté de la herse, une arche mène à un escalier en spirale qui mène à l'étage de la Barbacane. Si vous pensez être

capable de franchir la herse vous pouvez le faire maintenant. Sinon, vous allez devoir entrer dans la Barbacane afin de trouver un chemin pour la traverser. Mais, vous pouvez également chercher les éventuels secrets cachés en ce lieu. Allez-vous:

Utiliser la capacité spéciale Poltergeist (si vous l'avez) ?	Rendez-vous au 291 .
Utiliser la capacité spéciale Apparition (si vous l'avez) ?	Rendez-vous au 5 .
Grimper l'escalier derrière l'arche gauche ?	Rendez-vous au 271 .
Grimper l'escalier derrière l'arche droite ?	Rendez-vous au 85 .
Chercher une autre manière d'atteindre la Cour Intérieure ?	Rendez-vous au 393 .

324

Possédez vous l'un des mots code suivants sur votre Feuille d'Aventure: Revenant, Hôte ou Armure ? Si tel est le cas, rendez-vous au [381](#). Sinon, rendez-vous au [364](#).

325

Vous pénétrez dans une salle à manger et les quartiers des serviteurs jusqu'à une cuisine. Un gros chien est allongé à côté des braises mourantes d'un feu, tandis qu'un chat est roulé en boule dans une chaise à bascule près de la porte. Dès que vous pénétrez dans la pièce, le chat et le chien se réveillent. Le chat crache et siffle dans votre direction, son dos voûté et le poil hérissé de peur, tandis que le chien se met à aboyer furieusement, en montrant les crocs.

A présent, vous entendez les bruits de la maison qui s'éveille. Ce n'est pas ce que vous vouliez et vous décidez que le mieux à faire est de partir aussi vite que possible. Vous perdez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [101](#).

326

Vous pensiez que votre volonté serait suffisamment forte, mais celle du Seigneur des Ombres est d'une toute autre magnitude. Vous ne pouvez résister à une intelligence aussi ancienne et maléfique que celle-là. Votre esprit vole en éclats et vous ne pouvez vous empêcher de vous agenouiller devant lui et de lui jurer loyauté pour l'éternité. Lorsque l'armée mort-vivante du Seigneur des Ombres marchera sur le royaume d'Ocrepierre, vous mènerez ses cohortes en tant que Champion de la Mort. Et lorsqu'Ocrepierre sera conquis, le reste du Vieux Monde tombera sous votre coupe et celle de votre maître démoniaque... Votre aventure est terminée.

327

Vous tentez de résister de toutes vos forces mais les Vents de la Mort vous entraînent toujours plus près de l'arche. Soudain, vous apercevez quelque chose s'approcher de vous le long de l'avenue de pierres levées. Cette chose semble incorporelle tout comme vous, un corps de crapaud de la taille d'un cheval, de larges lèvres ouvertes sur une mâchoire aux rangées de crocs tranchants comme des rasoirs. La créature laisse échapper une traînée ectoplasmique à chacun de ses bonds. Sur son crâne des myriades de protubérances supportent ce qui semble être des globes oculaires, tandis que d'autres tentacules émergent des flancs de son corps.

Vous êtes poussé vers cette hideuse apparition par la force des vents, puis vous réalisez

avec horreur que les protubérances du crâne de la chose ne sont pas des yeux mais des gueules aux mâchoires affamées qui claquent. La créature lève une patte et là aussi vous constatez qu'elle se termine par une gueule béante garnie de cruelles canines. L'être phantasmatique est composé de milliers de bouches voraces. Puis, dans un croassement lugubre, le Dévoreur de Péchés se rue vers vous dans le but évident de se repaître de votre âme. Restaurez votre score d'ENDURANCE à la moitié de son niveau de départ et gagnez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire par point de VOLONTE que vous possédez, puis préparez vous à vous battre.

DEVOREUR DE PECHES

HABILETE: 8

ENDURANCE: 8

Pour chaque Assaut remporté par le Dévoreur de Péché, lancez un dé. Si vous obtenez 6, en plus de perdre les points d'ENDURANCE habituels vous perdez 1 point d'HABILETE. Si vous terrassez ce fantôme vorace, notez le mot code Gardien sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [46](#). Si l'horreur ectoplasmique remporte le combat, elle propulse votre âme meurtrie plus près encore du Portail (rendez-vous au [286](#)).

328

La créature surnaturelle vous attrape et vous tire de ses bras puissants vers le portail magique. Vous devez combattre le prochain Assaut avec une Force d'Attaque réduite de 2 points. Si vous remportez cet Assaut, vous vous libérez de l'étreinte et poursuivez le combat (retournez au [308](#) et terminez le combat). Toutefois, si vous perdez cet Assaut, le Visiteur traverse le portail vous emmenant avec lui. Notez le nombre 288 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).

329

'Par le tout puissant Telak !, s'exclame-t-il tandis que vous apparaissez devant lui. L'instant suivant, il est prêt à se battre, sa lame sacrée, Fléau de la Mort, dans sa main. 'Sus à toi, esprit démoniaque ! crie-t-il. 'Tu as pris l'apparence d'un grand et noble guerrier pour accomplir tes bassesses. Je te repousserai jusqu'en Enfer pour l'éternité !

Marrok pousse son cri de guerre, 'pour Telak et pour Valsinore ! et vous charge l'arme levée. Si vous permettez au noble chevalier de vous abattre plutôt que de dégainer votre propre lame, notez le nombre 445 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au 100. Sinon, vous n'avez d'autre choix que de vous défendre.

TEMPLIER

HABILETE: 11

ENDURANCE: 11

L'épée de Marrok, Fléau de la Mort, tout comme la votre, Exterminatrice de Ténèbres, est une lame sacrée et elle vous blessera. Si le templier remporte un Assaut, lancez un dé; sur un résultat de 5 ou 6 sa lame bénie vous fera perdre 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 points habituels. Si Marrok a raison de vous, notez le nombre 445 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous le tuez, vous perdez 1 point de CHANCE et 1 point de VOLONTE pour avoir occis votre frère d'arme. Puis, rendez-vous au [348](#).

330

Vous gagnez l'entrée des baraquements puis vous vous déplacez silencieusement dans le bâtiment à la recherche d'une aide quelconque ou d'informations sur le mal qui a étendu sa sombre influence sur le Château Valsinore. Vous parvenez finalement devant les quartiers du

Capitaine de la Garde. La porte de sa chambre spartiate est légèrement entrouverte et vous apercevez le Capitaine Cador assis à la seule table de la pièce. C'est un guerrier courageux et un commandant respecté. Cador avait la responsabilité de la sécurité du château lorsque vous êtes parti combattre dans un royaume étranger durant trois ans. Depuis cette époque, l'homme a perdu des cheveux et sa barbe s'est teintée de gris.

Il tourne soudainement la tête dans votre direction, alerté par un sixième sens. Puis il bondit de sa chaise, envoyant celle-ci voler. 'Par les os de Siegfried ! Arrière ! hurle-t-il, tirant son épée du fourreau posé sur la table et pointant sa lame dans votre direction. La lumière de la lanterne éclairant sa chambre se reflète sur les runes d'argent de son épée magique. Allez-vous :

Attaquer le Capitaine Cador ?

Rendez-vous au [380](#).

Tenter de discuter avec lui ?

Rendez-vous au [39](#).

Essayer d'intimider le capitaine en l'effrayant ?

Rendez-vous au [402](#).

Fuir les baraquements et poursuivre vos recherches ailleurs ?

Rendez-vous au [360](#).

331

Toujours sous votre apparence d'ombre, vous suivez le chasseur de fantômes et son complice vers l'une des chambres. Tandis que Streng s'assoit tant bien que mal sur une chaise dans le couloir, surveillant les allées et venues, vous vous glissez aisément derrière lui et suivez Van Richten dans la chambre. Le Chasseur de Fantômes ferme la porte derrière vous et se dirige vers une table sous une fenêtre ouverte sur laquelle il déplie un tissu de velours contenant les outils de sa traque. Il y a un crucifix, un pistolet à poudre et des balles en argent, une fiole d'eau bénite, un pendentif sacré, et beaucoup d'autres objets. C'est votre meilleure chance de vous adresser au Chasseur de Fantômes et vous décidez de vous rematérialiser dans la chambre, en face de lui.

Avant que vous n'ayez pu dire quoi que ce soit, il se recule, renversant sa chaise en criant, 'Dieux sauvez-moi ! Il attrape sa fiole d'eau bénite et vous en jette le contenu dessus. Le liquide brûle votre forme spectrale tel de l'acide. Lancez un dé et perdez autant de points d'ENDURANCE que le résultat obtenu. (Si vous succombez, notez le nombre 259 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).)

Vous tentez d'expliquer la raison de votre présence et que vous requérez son aide, mais Van Richten n'écoute pas. 'Sus à toi, spectre infernal ! déclare-t-il en saisissant sa lame d'argent sur la table. 'Au nom de Libra je vais t'exorciser de cet endroit et te bannir dans les ténèbres où tu rejoindras ton maître maléfique. Puis vous défendez à nouveau votre non-vie.

JOSEF VAN RICHTEN

HABILETE: 10

ENDURANCE: 9

Si vous mourrez une seconde fois, notez le nombre 259 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous tenez six Assauts sans être tué, rendez-vous immédiatement au [365](#). Si vous terrassez le chasseur de fantômes en moins de six Assauts, rendez-vous au [383](#).

332

'Qui vous a fait cela ?demandez-vous au pauvre Geôlier. Il réalise soudain que vous n'êtes pas ses tourmenteurs et un sourire éclaire son visage livide.

Etes-vous venu me sauver ? demande-t-il, ignorant totalement votre question. Vous décidez de lui venir en aide dans l'espoir qu'il pourra également vous aider à son tour. Vous faites de votre mieux pour le libérer de ses menottes de fer tandis qu'Iago vous explique la situation.

Selon ses dires, le Chambellan Unthank l'a emprisonné dans les donjons et a envoyé ses serviteurs morts-vivants pour le tourmenter. Iago vous confie également qu'Unthank a caché, dans les donjons derrière des portes protégées contre les esprits, plusieurs artefacts de pouvoir récupérés aux quatre coins du royaume. Il pense que derrière l'une de ces portes se trouve un artefact que le Chambellan appelle le Bouclier Spirituel.

Vous parvenez finalement à délier Iago, puis soudain un gémissement effrayant emplit la cellule. 'Ho non ! Pas maintenant ! Ils reviennent ! hurle-t-il pris de panique. Dans un éclair lumineux, deux apparitions hideuses se matérialisent dans la pièce; ce sont des corps en décomposition couverts de bandages moisis, de lourdes chaînes sont enroulées à leurs chevilles et à leurs poignets. Puis les tourmenteurs du Geôlier attaquent. (Si vous possédez la capacité spéciale Bannir les Esprits, vous pourrez éliminer votre premier adversaire et n'aurez à combattre que le second.)

Premier TOURMENTEUR	HABILETE: 8	ENDURANCE: 7
Second TOURMENTEUR	HABILETE: 7	ENDURANCE: 7

Si les tourmenteurs de Iago vous abattent, notez le nombre 416 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous les éliminez, votre propre forme fantomatique regagne jusqu'à 7 points d'ENDURANCE.

Libéré de ses tourmenteurs et de son incarcération, Iago vous remercie généreusement et vous demande s'il peut faire quelque chose pour vous en retour. Si vous ne possédez plus de forme physique et que vous possédez la capacité spéciale Possession (et souhaitez l'utiliser), rendez-vous au [345](#). Sinon, vous dites adieu au Geôlier tandis qu'il tente de fuir le Bastion et que vous vous enfoncez plus profondément dans ses entrailles (rendez-vous au [416](#)).

333

Vous sortez la Pierre Spirituelle et l'observez une nouvelle fois, vous entendez les âmes piégées à l'intérieur vous appeler et vous savez qu'il est temps à présent de leur accorder la liberté. Vous levez la cage de cristal par dessus de votre tête et la fracassez contre le sol. S'ensuit une explosion de lumière aveuglante et vous retrouvez soudainement au cœur d'une tempête d'âmes tourbillonnantes. Vous êtes témoin de la puissance libérée par votre acte désespéré. Les esprits emprisonnés dans la Pierre Spirituelle sont enfin libres et grondent de fureur, formant un maelstrom spectral qui part à l'assaut des membres du culte de la mort d'Unthank (effacez la Pierre Spirituelle de votre Feuille d'Aventure). Les Tenebræ aux formes d'ombre, les Cultistes de la Mort et les Chevaliers de l'Effroi sont occupés à lutter contre les fantômes vengeurs, vous pouvez donc saisir l'opportunité de vous en prendre au Nécromancien (rendez-vous au [367](#)), ou tenter de libérer votre sœur en premier lieu (rendez-vous au [426](#)).

334

En un clin d'œil vous vous fondez dans l'obscurité et vous dirigez vers la porte. Alors que vous passez entre les deux sentinelles, invisible, l'une d'elle jette un regard anxieux à son

compagnon, les cheveux de sa nuque dressés. 'As-tu senti ça ?demande-t-il, une expression paniquée sur son visage.

'Senti quoi ?dit l'autre sur un ton monotone.

'Je ne sais pas,' répond le premier. 'L'impression que quelqu'un passe devant moi.

'Non,' baille le second. 'Tu t'imagines des choses.

Vous êtes arrivé au pied de la grande porte mais vous devez encore pénétrer dans le château. Si vous possédez la capacité spéciale Apparition et désirez l'utiliser, rendez-vous au [414](#). Si vous possédez la capacité spéciale Poltergeist et souhaitez vous en servir, rendez-vous au [363](#). Si vous ne disposez d'aucune de ces capacités, ou ne souhaitez pas en faire usage, vous devez vous diriger vers le caniveau (rendez-vous au [36](#)).

335

La porte des cuisines est ouverte et vous pouvez sentir la chaleur des chaudrons et des fours, une épaisse fumée s'échappe d'une grosse cheminée qui transperce le toit du bâtiment. Le Cuisinier et son équipe sont affairés à préparer un somptueux banquet. Ingelnook est Cuisinier depuis l'époque de votre père. Mais pour quelle raison confectionne-t-il un si grand festin en ce moment ?

Ingelnook est un homme obèse, pas particulièrement amical, mais excellent dans son travail. Vous ne l'aviez pas fréquenté de votre vivant et vous êtes certain que votre décès ne forgera pas une nouvelle amitié avec cette personne. Si vous souhaitez entrer dans les cuisines à la vue de tous, rendez-vous au [355](#). Si vous possédez la capacité spéciale Ombre et désirez pénétrer incognito dans les cuisines, rendez-vous au [385](#). Si vous ne préférez pas entrer dans les cuisines, rendez-vous au [445](#).

336

Vous vous cachez derrière une petite fenêtre, vos pas fantomatiques totalement silencieux sur le tapis de feuilles mortes. Vous jetez un œil prudent dans la cabane. La scène que vous découvrez est exactement ce à quoi vous vous attendiez. Un chaudron placé sur le feu dans l'âtre laisse échapper des bulles, des bouquets d'herbes sèches trônent sur des étagères, sur la table se trouve un livre noir portant une curieuse rune triangulaire. Un porcelet est étendu sur une paille devant le feu.

Un mouvement soudain attire votre attention vers le feu à nouveau, puis quelque chose vient s'écraser contre la fenêtre derrière laquelle vous vous trouvez, griffant le carreau dans une agitation frénétique. Surpris, vous reculez par réflexe tandis que la fenêtre s'ouvre. Une bande de quatre diabolins sautent dehors et atterrissent à vos pieds. Ils sont recouverts d'une fourrure rouge, une queue fouette l'air derrière chacun d'eux, leurs petites griffes semblent aussi dangereuses que des rasoirs et une paire de cornes émerge de leurs crânes. Les familiers de la sorcière n'hésitent pas une seconde et se jettent sur vous immédiatement. Vous devez les combattre tous ensemble.

Premier DIABLOTIN

HABILETE: 6 ENDURANCE: 3

Deuxième DIABLOTIN

HABILETE: 5 ENDURANCE: 3

Troisième DIABLOTIN

HABILETE: 5 ENDURANCE: 4

Quatrième DIABLOTIN

HABILETE: 6 ENDURANCE: 4

Vous ne tarderez pas à découvrir que ces créatures démoniaques qui peuvent parfaitement sentir votre présence peuvent également vous blesser. Heureusement, votre lame surnaturelle peut les taillader en retour. Si vous succombez sous les Assauts féroces des Diablotins, notez le nombre 9 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous parvenez à vous débarrasser des Diablotins, rendez-vous au [67](#).

337

Vous traversez le fossé et parvenez devant l'imposante entrée du Bastion du Château Valsinore qui fut votre foyer auparavant. Cet endroit vous est à présent totalement étranger et repoussant. Aucune lumière ne filtre des fenêtres du fortin cubique et les lourdes portes de chêne du Bastion ne sont plus celles que vous avez connues. Elles sont à présent constituées d'un bois noir incrusté de dessins argentés représentant des runes et d'autres symboles ésotériques. Votre progression est soudainement interrompue par un puissant champ magique. Le bouclier d'énergie crépète violemment et vous êtes brusquement repoussé en arrière. La porte résiste à votre essence éthérée et vous interdit l'accès. Vous ne pouvez même pas la toucher.

Cette barrière est une Porte Spirituelle, un portail dont le but est d'interdire le passage aux esprits morts-vivants tels que vous. Vous ne pouvez rien faire pour contourner ce sortilège. Les seules choses capables de franchir ce genre de portes sont les êtres possédant une forme physique. Mais à présent vous êtes un fantôme, comment pouvez-vous avoir une forme physique à nouveau ?

Si vous possédez la capacité spéciale Possession et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [13](#). Si vous possédez la phrase code Repose en Paix sur votre Feuille d'Aventure et que vous désirez suivre cette voie, rendez-vous au [369](#). Si vous possédez le mot code Automate sur votre Feuille d'Aventure et que vous voulez vous y intéresser, rendez-vous au [427](#). Si vous ne possédez aucune de ces options, rendez-vous au [152](#).

338

Vous ne pouvez vous empêcher d'effrayer la femme ! 'Tu vas me rejoindre dans les tourments éternels,' menacez-vous, vos traits se déforment davantage en un masque grotesque à chacun de vos mots. 'Un spectre tu seras, tel que moi !

La femme lâche un cri de désespoir puis s'effondre sur le sol devant vous. Ses yeux grands ouverts continuent de fixer la scène devant elle. Son visage affiche le masque d'une terreur abjecte pour l'éternité. Elle ne bouge plus.

Madame Zelda est morte. Elle est littéralement morte de peur ! Elle était une vieille dame sans défense et ne méritait pas un destin pareil. (Vous perdez 2 points de CHANCE et notez la capacité spéciale Spectre sur votre Feuille d'Aventure.) Il n'y a plus rien pour vous ici à présent, vous n'avez d'autre choix que de quitter la tente de la vieille femme décédée. Rendez-vous au [259](#).

339

Vous retournez à la cellule de Toadstone et trouvez le Bouffon se racontant des blagues à lui même avec le même regard halluciné. L'esprit de Toadstone a été brisé il y a longtemps par les choses qu'il a vues dans le Bastion et vous ne rencontrez aucune résistance tandis que

vous pénétrez dans son corps. (Notez le mot code Hôte sur votre Feuille d'Aventure.)

Notez les scores actuels d'HABILETE et d'ENDURANCE de votre personnage sur votre Feuille d'Aventure pour plus tard. Tant que vous contrôlerez le corps du Bouffon, vous devrez utiliser ses statistiques affaiblies qui sont: HABILETE 6, ENDURANCE: 14.

Si vous êtes blessé en combat vous pourrez manger des provisions pour regagner des points d'ENDURANCE. Chaque Repas vous rendra jusqu'à 4 points d'ENDURANCE mais Toadstone ne possède aucun Repas. Il n'a pas d'arme non plus, à l'exception d'une aiguille. Vous vous demandez pourquoi il ne s'en est jamais servi pour échapper à sa prison, mais sa santé mentale a été balayée depuis longtemps.

Si l'ENDURANCE de Toadstone tombe à 2 ou moins, il sera assommé et tombera inconscient sur le sol, vous serez forcé alors de quitter son corps. Vous poursuivrez l'aventure ou le combat en cours avec vos statistiques. A présent, rendez-vous au [429](#).

340



Un tourbillon de puissance nécromantique emplit la salle, vous n'aviez pas remarqué auparavant le cercle d'invocation dessiné sur le sol de pierre. Accompagnée d'un rugissement sauvage et d'une explosion de lumière aveuglante, une silhouette éthérée apparaît dans le cercle. La créature a l'apparence d'un squelette humain aux os noirs enveloppés de flammes. Le monstre laisse échapper un hurlement de douleur et se rue sur vous, ses griffes squelettiques prêtes à vous lacérer, dans le but évident de vous voir partager son destin.

SQUELETTE ARDENT

HABILETE : 7

ENDURANCE: 6

Si le Squelette Ardent vous blesse et que vous possédez le mot code Armure sur votre Feuille d'Aventure, votre forme physique s'embrace; pour chaque Assaut ultérieur, vous perdrez automatiquement 1 point d'ENDURANCE jusqu'à la fin du combat où vous pourrez étouffer les flammes.

Si le Squelette Ardent détruit votre

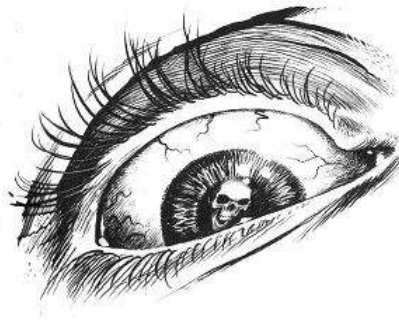
forme physique vous pouvez poursuivre le combat sous votre forme spectrale, mais si celle-ci est également détruite, notez le nombre 445 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous terrassez le Squelette Ardent, ses flammes disparaissent et ses os noirs tombent au sol se transformant en cendres. Votre forme éthérée récupère jusqu'à 3 points d'ENDURANCE tandis qu'elle absorbe une partie de l'essence du fantôme. A présent, rendez-vous au [321](#).

341

Vous pressez votre forme incorporelle contre la pierre et malgré tous vos efforts, elle ne bouge pas d'un pouce. Lancez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, tirez trois dés de plus; si ce second total est inférieur ou égal à votre score d'ENDURANCE, rendez-vous au [245](#). Si vous échouez à l'un des deux tirages, rendez-vous au [311](#).

342

Vous vous préparez à engager le combat contre ce vampire maudit, mais soudain vos yeux rencontrent le regard de braise de la créature et vous vous sentez aspiré dans ces puits rouges sang. Lancez deux dés et ajoutez 2 au résultat. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, rendez-vous au [361](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [382](#).



343

C'est vraiment sinistre, mais grâce à la force de votre volonté, vous êtes capable de dominer l'esprit des autres et de les posséder, utilisant leur corps comme s'il s'agissait du votre, pour un temps limité. Notez la capacité spéciale Possession sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au paragraphe portant le numéro que vous avez noté à l'instant.

344

'Dame Oriana, vous voulez dire ?demande Myrddin lorsque vous mentionnez votre sœur.
'Oui, elle est toujours là, bien que j'ai entendu dire qu'elle se soit elle-même enfermée au château. Elle n'en est pas sortie depuis un an.

'Alors comment savez-vous qu'elle est toujours en bonne santé ?surenchérissez-vous.

'Parce que je l'ai vue. Chaque jour elle se penche à la fenêtre de ses appartements et scrute la route, un crucifix dans sa main, comme si elle attendait désespérément le retour de quelqu'un...' vous répond-il. 'Oh, ce doit être vous, n'est-ce pas ?'

Tout ce que vous a dit Myrddin à propos de votre sœur vous inquiète au plus haut point et vous devez découvrir ce qui se trame. Il est temps de vous remettre en route.

Si vous possédez la phrase code Mystère Marin sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au [145](#). Sinon, rendez-vous au [22](#).

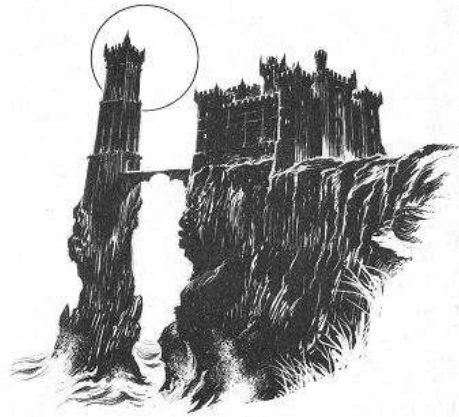
345

Vous possédez le corps du Geôlier, votre volonté est trop puissant contre sa résistance mentale brisée. (Notez le mot code Hôte sur votre Feuille d'Aventure.)

Notez les scores actuels d'HABILETE et d'ENDURANCE de votre personnage sur votre Feuille d'Aventure pour plus tard. Tant que vous êtes dans le corps du Geôlier, vos nouvelles statistiques sont: HABILETE 8, ENDURANCE 18.

Si vous êtes blessé en combat vous pourrez manger des provisions pour regagner des points d'ENDURANCE. Chaque Repas vous rendra jusqu'à 4 points d'ENDURANCE, mais comme vous vous y attendiez, il n'y a pas de nourriture dans la cellule d'Iago. Il n'est pas armé, mais vous arrachez l'une des chaînes fixée au mur qui devrait faire l'affaire dans un combat. Si l'ENDURANCE d'Iago tombe à 2 ou moins, il sera assommé et tombera inconscient sur le sol, vous serez forcé alors de quitter son corps. Vous poursuivrez l'aventure ou le combat en cours avec vos statistiques.

Vous découvrirez peut-être, dans les donjons de Valsinore, d'autres zones interdites aux fantômes. Si vous arrivez à un tel paragraphe, ce dernier sera marqué d'un astérisque (*); aussi longtemps que vous possédez une forme physique, vous pourrez ouvrir la porte en ajoutant 30 au numéro du paragraphe et en vous rendant au paragraphe correspondant. A présent, rendez-vous au [416](#) pour poursuivre votre quête dans les donjons du château.



346

Vous faites preuve de vaillance, mais votre arme passe au travers du Seigneur des Ombres sans l'affecter comme elle le ferait au travers d'un nuage de fumée. Vous ne tiendrez pas longtemps face à un tel adversaire, qui en profite pour vous délivrer une série de coups douloureux à l'aide sa lame de ténèbres. Vous perdez 8 points d'ENDURANCE et 1 point de VOLONTE.

Si vous êtes toujours vivant et que vous connaissez une autre option efficace contre le

Seigneur de la Mort, telle une Pierre Spirituelle (rendez-vous au [50](#)) ou le Codex Mortis (rendez-vous au [435](#)), c'est le moment d'y faire appel. Sinon, ce n'est qu'une question de temps avant que vous ne succombiez sous l'arme ténébreuse de la puissante entité. Il n'y aura pas de retour du Monde des Morts et votre aventure, tout comme votre vie, sera terminée...

347

Un sifflement dérangeant s'élève derrière vous. Vous vous retournez pour faire face à une hideuse apparition qui s'extirpe du sol. Celle-ci ressemble à un cerveau humain pourvu de tentacules semblables à ceux d'une méduse. C'est cette créature qui émet ce sifflement horrible, puis elle s'approche de vous en flottant dans l'air, tentacules en avant. Elle n'est pas seule.

Peut-être n'avez vous pas été suffisamment discret depuis votre arrivée au château et ces choses vous ont ainsi repéré. Les Esprits Chasseurs sont à présent sur vous. Additionnez à présent les mots code qu'il vous a été demandé de compter avant de vous rendre à ce paragraphe et ajoutez 1 au total. Ceci représente le nombre d'Esprits Chasseurs que vous devez affronter. Chacun de ces spectres a les statistiques suivantes:

ESPRIT CHASSEUR HABILETE: 6 ENDURANCE: 6

Vous devez les combattre deux à la fois tandis qu'ils tentent de vous capturer de leurs tentacules. Si les Esprits Chasseurs ont raison de vous, notez le nombre 366 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous éliminez les Esprits Chasseurs, rendez-vous au [366](#).

348

Le hall des banquets est sous l'emprise du chaos et de la panique tandis que tout le monde aperçoit le spectre que vous êtes. Une pyramide d'acrobates s'effondre et ceux-ci détalent en courant dans toutes les directions, les jongleurs lâchent leurs bâtons et les cracheurs de feu se brûlent la gorge.

Depuis la foule hystérique, émergent deux silhouettes menaçantes. Elles sont vêtues d'armures rongées par le temps et de sinistres capes noires pendent depuis leurs épaules. Ce sont des Chevaliers de l'Effroi de l'Ordre du Linceul Noir et de puissants adversaires.

Premier CHEVALIER DE L'EFFROI HABILETE: 9 ENDURANCE: 8
Second CHEVALIER DE L'EFFROI HABILETE: 8 ENDURANCE: 8

Les épées des chevaliers irradient une énergie sombre, des runes gravées sur les lames dégagent une lueur rouge semblable à celle d'une braise. Si un chevalier remporte un Assaut, tirez un dé; sur un résultat de 5 ou 6 sa lame maudite vous fera perdre 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 points habituels. Si les Chevaliers de l'Effroi vous terrassent, notez le nombre 445 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Toutefois, si vous parvenez à les éliminer, rendez-vous au [370](#).

349

Vous regardez les alentours, les noms sur les pierres tombales, et vous remarquez que vous vous trouvez parmi ce qui reste de vos ancêtres; l'héritage de votre famille se trouve en ce

lieu. Seule votre sœur est encore en vie, et si elle meurt, c'est toute votre lignée qui s'éteindra avec elle. Cette révélation réveille votre désir de vengeance, c'est un feu ardent qui enfle (vous gagnez 1 point de VOLONTE).

'Ici repose Agravain, le Tueur de Vers,' dit une inscription, 'exterminateur du Vers de la Pierre Aigre. A vécu son temps, mort à trois fois vingt et dix années.

'Repose en paix, Lydonee,' dit une autre. 'Trois fils et trois filles a porté. A présent profite du sommeil éternel.

La pierre tombale suivante porte le nom de Père Ewlin, 'qui a combattu pour la justice, la vérité et la vertu, et beaucoup de diables a mis en déroute.

Perdu dans vos pensées, vous vous êtes rapproché de la tombe ouverte et du croquemort taillant la pierre de son burin. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [379](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [397](#).

350

'Voilà un sage guerrier qui combat autant avec son discernement qu'avec le tranchant de son épée,' dit Amaranthus, puis il vous enseigne l'art d'utiliser vos pouvoirs éthérés plus efficacement. Vous gagnez 2 points de VOLONTE, regagnez 1 point de CHANCE et notez le nombre 440 sur votre Feuille d'Aventure. Maintenant, tirez un dé et rendez-vous au paragraphe indiqué.

Vous obtenez 1, rendez-vous au [90](#).

Vous obtenez 2, rendez-vous au [120](#).

Vous obtenez 3, rendez-vous au [230](#).

Vous obtenez 4, rendez-vous au [263](#).

Vous obtenez 5, rendez-vous au [293](#).

Vous obtenez 6, rendez-vous au [343](#).

351

Vous vous préparez à combattre ce terrible monstre.

NECRO

HABILETE: 10 ENDURANCE: 12

Si le Nécro remporte un Assaut, le limon acide couvrant tout son corps brûlera votre corps qu'il soit physique ou spectral, en effet le monstre est également un mort-vivant. Toutefois, si vous remportez un Assaut, son corps gélatineux absorbera la plupart des dégâts et régénérera lorsque vous retirerez votre arme de la blessure. Le Nécro perdra 1 point d'ENDURANCE de moins que prévu à chaque Assaut que vous remportez. Si vous parvenez à abattre cette horreur mort-vivante, rendez-vous au [401](#). Si le Nécro a raison de votre forme éthérée, notez le nombre 243 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).

352

'Pardonnez Sir Calormayne d'être aussi obtus,' dit le chevalier, en se penchant sur sa selle. 'J'ai gardé ce pont pendant tant de siècles que je n'arrive plus à différencier les amis des ennemis.

Il a soudainement l'air plus petit et pathétique. 'Je suis tellement fatigué,' dit-il dans un soupir, la lassitude visible sur son visage, ses yeux cernés. 'J'ai surveillé cette route et Valsinore ces trois cents dernières années.

'Je suis venu vous relever de votre devoir,' dites-vous, 'car c'est ma quête de débarrasser ces terres du mal qui les hante, une fois pour toute.

Le chevalier vous regarde, ses yeux affichant la gratitude, il vous sourit. 'Merci,' dit-il, puis il disparaît. Mais la voix du chevalier flotte au vent pendant un instant: 'Recevez ce cadeau. Vous vous sentez subitement empli d'une énergie nouvelle. Vous gagnez 1 point de VOLONTE. Lancez un dé et ajoutez 2; regagnez autant de points d'ENDURANCE, et finalement regagnez 1 point de CHANCE. A présent, rendez-vous au [6](#).

353

Le Père Umberto termine ses prières par dessus, vous le voyez à présent, un corps allongé sur l'autel. Puis il donne une dernière bénédiction à Oriana et quitte le sanctuaire, la laissant seule avec le cadavre... votre cadavre !

Voyant votre corps de la sorte, sans avoir réalisé qu'il puisse s'y trouver, vous choquez au plus haut point. (Notez la phrase code Repose en Paix sur votre Feuille d'Aventure et perdez 1 point de VOLONTE.)

Vous ne pouvez vous empêcher de pousser un cri. Oriana se retourne soudain, une expression d'horreur abjecte sur le visage. 'Non ! Non, ce n'est pas possible ! crie-t-elle, puis sa main empoigne le crucifix qui pend à son cou. 'Reculer ! Reculer ! hurle-t-elle.

Si vous préférez laisser votre sœur en paix, vous pouvez soit partir par la porte par laquelle vous êtes entré (rendez-vous au [445](#)), ou par la volée de marches en pierre à votre droite qui conduit aux catacombes souterraines du château (rendez-vous au [88](#)). Mais, vous pouvez également tenter de lui parler pour la calmer (rendez-vous au [377](#)).

354

En moins d'une seconde vous disparaîsez... Invisible telle une ombre vous vous faufilez entre les gardiens de la porte en direction de l'entrée de la Cour Intérieure barrée par une herse. Mais il semble que les chevaliers peuvent vous voir, car ils se tournent vers vous, leur lourde épée levée, prêts au combat. La vérité est que même sous forme d'Ombre, vous êtes toujours visible par ceux possédant la Double Vue ainsi que par les autres morts-vivants. Ces Chevaliers de l'Effroi sont tout aussi morts que vous ! Vous ne pouvez vous soustraire à la bataille. Rendez-vous au [196](#).

355

L'activité frénétique des cuisines est vite remplacée par les cris terrifiés des serviteurs fuyant votre présence fantomatique.

'Gardes ! hurle le cuisinier Ingelnook. 'Gardes, vite ! Un intrus dans les cuisines ! Nous sommes assaillis par une terrible apparition ! Sauvez-nous ! Quelques instants plus tard, les bruits de bottes métalliques claquent sur les dalles du couloir qui mène des cuisines au hall des banquets.

Allez-vous fuir les cuisines immédiatement sous les protestations d'Ingelnook (rendez-vous au [445](#)), ou resterez-vous là où vous êtes et ferez face à ceux qui arrivent (rendez-vous au [198](#)) ?

356

La sorcière marmonne quelques mots dans un langage noir que vous ne parvenez pas à saisir, mais il vous emplit de peur et de doute (vous perdez 1 point de VOLONTE.) Puis, le sort est lancé. Une bande de petites apparitions cornues aux dents pointues et aux griffes acérées se matérialise soudainement devant vous tandis que la vieille ouvre une porte sur le Monde des Esprits, invoquant ces Séides Phantasmatiques sur le Plan Terrestre. Les Séides fendent l'air dans votre direction, hurlant d'une rage élémentaire. Combattez-les comme s'il s'agissait d'une seule créature.

SEIDES PHANTASMATIQUES

HABILETE: 7

ENDURANCE: 12

Si les Séides réduisent votre ENDURANCE à 0, notez le chiffre 9 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous réduisez l'ENDURANCE combinée de vos assaillants à 0, vous les bannissez de ce monde et ils retournent dans le Royaume des Damnés. (Vous regagnez jusqu'à 6 points d'ENDURANCE.)

Mère Toadsfoot vous lance un regard venimeux, même si vous êtes certain qu'elle ne peut vous voir, et siffle, 'à présent retourne chez ton maître et dit lui qu'il ne sera pas aisé de m'avoir, ou fait face à ma colère à nouveau. Si vous souhaitez attaquer la sorcière directement, rendez-vous au [386](#). Si vous préférez partir afin de poursuivre vos recherches ailleurs, tant que vous êtes encore sur ce plan, rendez-vous au [9](#).

357

Vous vous retrouvez dans l'esprit de l'homme et le corps de Yorrick est sous votre contrôle. (Notez le mot code Hôte sur votre Feuille d'Aventure.)

Notez les scores actuels d'HABILETE et d'ENDURANCE de votre personnage sur votre Feuille d'Aventure pour plus tard. Tant que vous contrôlerez le corps de Yorrick, vous devrez utiliser ses statistiques qui sont: HABILETE 9, ENDURANCE: 17.

Si vous êtes blessé en combat vous pourrez manger des provisions pour regagner des points d'ENDURANCE. Chaque Repas vous rendra jusqu'à 4 points d'ENDURANCE et vous trouvez dans le sac à dos de Yorrick, posé près d'une pierre tombale, assez de nourriture pour 3 Repas. La seule chose dans les environs qui se rapproche le plus d'une arme est la pelle du croquemort que vous emportez, au cas où. Si vous remportez un Assaut avec la pelle tirez un dé; sur un résultat de 1-2 votre adversaire ne perdra que 1 point d'ENDURANCE au lieu des 2 points habituels. (Notez ceci sur votre Feuille d'Aventure.)

Si l'ENDURANCE de Yorrick tombe à 2 ou moins, il sera assommé et tombera inconscient sur le sol, vous serez forcé alors de quitter son corps. Vous poursuivrez l'aventure ou le combat en cours avec vos statistiques. A présent, rendez-vous au [429](#).



'Il semblerait que je doive m'occuper de toi moi-même ! siffle la Reine des Liches. L'illusion de sa beauté prend fin et elle dévoile sa véritable nature de cauchemar mort-vivant : quelques touffes de cheveux gris pendent de sa tête dépourvue de chair. Sa robe somptueuse est en réalité pourrie et trouée, sa couronne un enchevêtrement de doigts squelettiques. Ses mains possèdent de longues et cruelles griffes et ses yeux sont des puits de ténèbres. Hurlant tel une banshee, la Reine Spectre vole vers vous.

REINE SPECTRE
HABILETE: 9
ENDURANCE: 10

Pour chaque Assaut remporté par votre adversaire, lancez un dé et consultez la table ci-dessous afin de connaître le type d'attaque qu'il emploie. (Vous pouvez faire appel normalement à votre Chance pour réduire la perte de points d'ENDURANCE.)

Vous obtenez 1-3: Griffes - La Reine Spectre vous lacère de ses griffes, vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Vous obtenez 4-5: Cri de Banshee - La Reine Spectre pousse un hurlement à vous glacer l'âme, vous perdez 1 point d'ENDURANCE et devez réduire votre Force d'Attaque de 2 points pour le prochain Assaut.

Vous obtenez 6: Diablotins - La Reine Spectre invoque des diablotins qui combattront à sa place. Pour le reste du combat, vous devez affronter la Reine Spectre et les Diablotins ensemble.

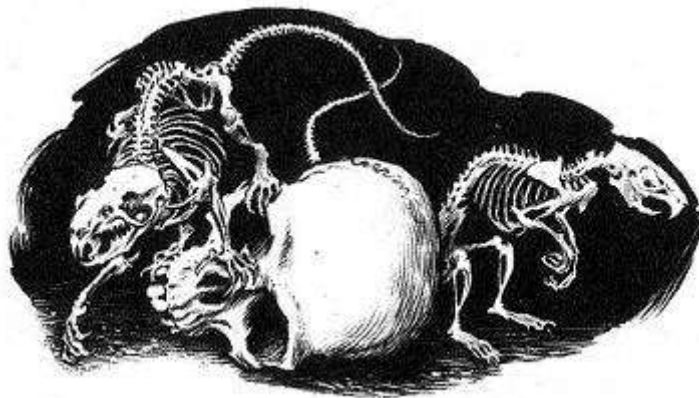
DIABLOTINS

HABILETE: 6 ENDURANCE: 6

Si vous parvenez à vaincre la Reine Spectre, rendez-vous au [373](#). Si elle détruit votre forme physique et votre forme éthérée, notez le nombre 445 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).

359

La bête fantomatique rend son dernier souffle, son corps se dissout en volutes de brume sous vos yeux, vous ressentez alors votre corps absorber une partie de l'essence du Visiteur. Vous regagnez jusqu'à 4 points d'ENDURANCE. Il n'y a plus aucune raison pour vous de rester ici. Libéré de l'étrange influence, vous quittez le cercle de pierres; Rendez-vous au [288](#).



360

Vous ne souhaitez pas vous mesurer au loyal Cadour et vous fuyez les baraquements, mais le Capitaine de la Garde sait à présent que vous errez dans le Château Valsinore. Notez le mot code Baraquements sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [434](#).

361

Au dernier instant, vous parvenez à dégainer votre épée éthérée de son fourreau fantomatique, puis vous frapper la monstrueuse bête. Le vampire animal pousse un cri strident sous la douleur et la fureur. Une rage bestiale incontrôlable le submerge et il vous attaque !

NOSFERATU

HABILETE: 11

ENDURANCE: 14

Si vous parvenez à vaincre le nouveau seigneur vampire de Fetchfen, vous gagnez 1 point de VOLONTE, et rendez-vous au [15](#). Toutefois, si la créature remporte le combat, notez le nombre 15 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).

362

Avec un bruit de parchemin froissé, l'immense corps s'anime, la peau de l'araignée reprenant des couleurs. Le monstre étire ses huit pattes, puis se dirige vers vous en claquant des mandibules. Vous ne possédez plus de sang à offrir à cette créature, elle se

contentera donc d'aspirer votre force fantasmagique.

ARAIGNEE GEANTE HABILETE: 7 ENDURANCE: 6

Dès que l'Araignée remporte un Assaut, lancez un dé. Sur un résultat de 5 ou 6 elle vous mord de ses crocs morts-vivants et suce votre vie résiduelle (vous perdez 1 point d'HABILETE aussi bien que 2 points d'ENDURANCE et augmentez l'ENDURANCE de l'Araignée Géante de 2). Si vous souffrez une seconde mort, notez le chiffre 5 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous remportez le combat contre l'araignée suceuse d'âme, rendez-vous au [302](#).

363

Vous concentrez la puissance de votre volonté sur la porte et tentez d'en ouvrir les vantaux à l'aide de la seule force de votre esprit. Bien que vous soyez capable de déverrouiller les serrures et de tourner les poignées, ces portes, pesant plusieurs tonnes, sont trop lourdes pour que vous puissiez les faire bouger avec la force de votre volonté. Mais les grincements et cliquetis de la serrure de métal ont alerté les gardes, même s'ils ne peuvent vous voir. Rendez-vous au [395](#).

364

Votre essence éthérée traverse la barrière spectrale de la sphère sans difficulté, le livre noir flotte au cœur de celle-ci. Vous entendez le murmure de voix mystérieuses mais vous ne comprenez pas ce qu'elles disent, puis une étrange sensation s'empare de vous. Vous sentez votre corps fantomatique perdre progressivement de sa substance, vous vous transformez en brume et vous intégrez la paroi lumineuse de la sphère jusqu'à ce que vous partagiez le destin des esprits dont le but est de protéger le livre de sorts maléfique du nécromancien. Votre aventure est terminée.

365

La porte s'ouvre soudain à la volée et le complice du chasseur de fantôme fait irruption dans la chambre. Vous devez à présent affronter les deux hommes ensemble. Vous trouverez les statistiques de Streng plus bas.

STRENG HABILETE: 8 ENDURANCE: 8

Les armes qu'ils portent sont destinées à blesser les créatures mort-vivantes, telles que vous. Si Van Richten et Streng remportent ensemble deux Assauts Consécutifs, rendez-vous au [208](#). Si vous mourrez une seconde fois, notez le nombre 259 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Toutefois, si vous terrassez vos deux adversaires, rendez-vous au [383](#).

366

Si vous désirez accéder à la Cour Intérieure du Château Valsinore, vous devez d'abord franchir la Barbacane. Tandis que vous approchez la tour, deux silhouettes sombres sortent des ombres devant les portes imposantes, vous interdisant le passage. Elles portent de longues capes noires reposant sur des armures de plates archaïques et sinistres, leur stature est intimidante.

Toutefois, vous avez grandi dans le château et avez exploré pratiquement tous ses trous cachés et passages secrets. Vous connaissez donc l'existence d'un tunnel qui passe sous le mur et resurgit quelque part dans la Cour Intérieure. Malheureusement, l'entrée de ce tunnel se trouve cachée dans les quartiers privés d'un garde sous les remparts dans le mur est. Si vous désirez approcher la porte et ses sinistres gardiens directement, rendez-vous au [443](#). Si vous préférez emprunter le tunnel secret, rendez-vous au [393](#). Mais, si vous possédez la capacité spéciale Esprit et souhaitez voler par dessus la porte vers la Cour intérieure, rendez-vous au [5](#).

367

Vous esquivez un premier Chevalier de l'Effroi puis un Cultiste de la Mort désorienté et vous courez à travers le maelstrom des entités spectrales, puis vous vous retrouvez enfin face à Unthank le Nécromancien. Le désir de revanche gronde en vous tel un volcan furieux, mais votre ennemi est prêt à vous recevoir, un sort de bannissement déjà sur ses lèvres. Unthank hurle, 'je te bannis, esprit ! en levant les bras dans votre direction. Une décharge d'énergie nécromantique noire se dirige vers vous. Si vous portez le Bouclier Spirituel, rendez-vous au [165](#). Si vous n'êtes pas protégé par cet ancien artefact, rendez-vous au [238](#).

368

Vous vous glissez entre les pans de tissus et pénétrez dans la tente. La première 'pièce' contient une table circulaire couverte d'une nappe en velours bleu sur laquelle repose une boule de cristal dans un socle en ébène. Vous franchissez la pièce pour arriver dans le coin arrière de la tente, les quartiers privés de son propriétaire, ou plutôt sa chambre. Une femme d'âge moyen portant plusieurs couches de voiles et vêtements colorés, au maquillage tout aussi excentrique, est allongée sur le lit.

Elle s'assoit brusquement, les yeux écarquillés sous le choc, puis s'empare d'un talisman en argent pendant à son cou. 'Oh grands dieux,' glapit-elle, 'un fantôme ! Un esprit mort-vivant !

Que peut bien être le talisman qu'elle serre entre ses doigts ? Et quel genre de mystique est Madame Zelda ? Elle possède une boule de cristal; elle pourrait être de mèche avec le Cultiste de la Mort qui vous a tué. Si vous désirez traiter avec Madame Zelda de manière pacifique, rendez-vous au [281](#). Si vous tentez de l'intimider, rendez-vous au [398](#). Si vous préférez ne pas entrer en contact avec elle et simplement quitter sa tente, rendez-vous au [259](#).

369

Vous retournez à la chapelle où votre corps repose sur l'autel. Vous contemplez votre visage pâle et froid, puis vous projetez votre volonté afin de pénétrer dans votre cadavre et le réanimer. Lancez deux dés et ajoutez 2. Si le résultat est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, rendez-vous au [388](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [408](#).

370

Le Chambellan Unthank surgit brusquement devant-vous, une expression de colère et de haine sur le visage. 'Pourquoi n'es-tu pas resté simplement mort ? Je ne voulais pas me salir les mains, mais à présent il semble que je doive m'occuper de toi en personne' grogne-t-il.

Il n'y a plus de doute à présent, le traître est bien en face de vous. La personne qui a orchestré votre assassinat après trois longues années d'absence était Unthank, l'homme en qui vous aviez placé toute votre confiance et la garde de vos terres ancestrales ainsi que la santé de votre sœur. Sa trahison est écœurante !

Vous êtes figé sous le choc de cette révélation, Unthank en profite pour lancer un sortilège; la réalité se déforme autour de vous tandis que le traître marmonne des paroles dans un langage ténébreux. Une aura surnaturelle s'empare du hall tout entier et Unthank hurle, 'je te bannis, esprit !

Les gémissements d'un vent magique résonnent contre les murs, toujours plus forts. Des bourrasques de plus en plus rapides tourbillonnent devant vous, créant un vortex dans lequel vous êtes aspiré. Le voile séparant les mondes se déchire et vous vous retrouvez au-delà du seuil de la mort. Notez le nombre 108 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).

371

Vous tentez de vous persuader du mieux que vous pouvez, mais vous êtes finalement incapable de traverser la porte de pierre. (Vous perdez 1 point de VOLONTE et 1 point de CHANCE.) Si vous désirez pousser la pierre de la tombe, rendez-vous au [341](#). Si vous préférez quitter cet endroit, rendez-vous au [295](#).

372

La voix annonce son verdict.

'Vous ne quitterez pas le Château Valsinore,
Vous resterez ici pour l'éternité.

La lumière devient ensuite plus intense et vous la sentez pénétrer dans votre âme. Vous lâchez un hurlement de douleur, puis la lumière disparaît et vous avec. Tout ce qui reste est un visage torturé fusionné dans les dalles, accompagnant les autres faces hurlantes déjà incrustées au sol, piégées dans la pierre. Votre âme est à présent liée pour l'éternité aux pierres du Château Valsinore. Votre aventure est terminée.

373

Au moment où vous portez le coup fatal, la Reine Spectre hurle de frustration tandis que son corps éthéré se transforme en brume. Au même instant, un vent furieux venu de nulle part emporte les volutes du mort-vivant éthéré, bientôt tout ce qui reste de la Reine des Damnés est son hurlement qui finit par s'estomper jusqu'à disparaître. (Vous regagnez jusqu'à 5 points d'ENDURANCE.) La Reine Spectre est définitivement morte et l'épée sacrée Exterminatrice de Ténèbres de nouveau à portée. Mais possédez-vous toujours une forme physique ? Si tel est le cas, rendez-vous au [392](#). Sinon, et que vous êtes redevenu un fantôme, rendez-vous au [413](#).

374

'Dites m'en plus à propos de ce chasseur de fantômes, dites-vous, intrigué.

'Son nom est Van... Van-quelque chose... Van Richten, oui, c'est cela. Van Richten. Il vient apparemment d'une famille de templiers qui s'est jurée d'éradiquer le mal partout dans le monde, où qu'il se trouve. Josef Van Richten, voilà son nom. Il a un frère obsédé par les Vampires après que l'un d'eux est transformé sa fiancée en mort-vivant la veille de leur mariage.

Vous savez que cela est vrai, vous avez entendu le nom Van Richten mentionné à plusieurs reprises lors de votre croisade contre les forces du mal en Bathorie. Un homme tel que Josef Van Richten, avec toute son expérience, pourrait se révéler un précieux allié et serait capable de vous aider là où d'autres ne le pourraient.

'Où puis-je le trouver ?demandez-vous.

'Au Bec de Corbeau à Sleath. Il y a pris une chambre. Apparemment, beaucoup de choses étranges surviennent dans le village et ses environs ces derniers temps - des maisons hantées, des choses qui se dissimulent dans le cimetière et des gens dont les rêves se changent en les pires cauchemars de leur vie - c'est pour ces raisons que le Bourgmestre Jurgen a engagé Van Richten.

Tout ce que vous a dit Myrddin vous inquiète au plus haut point et vous devez découvrir ce qui se trame. Il est temps de vous remettre en route.

Si vous possédez la phrase code Mystère Marin sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au [145](#). Sinon, rendez-vous au [22](#).

375

'Tu ne crains peut-être pas la mort,' lance le Seigneur des Ombres, 'mais une éternité de servitude t'apprendra à craindre ton nouveau maître ! Le Seigneur des Ombres avance vers vous, sa puissante épée de ténèbres levée au-dessus de sa tête. Vous allez devoir livrer la plus terrible lutte de votre existence afin de protéger votre vie. Mais comment allez-vous combattre l'un des Seigneurs Mort-vivants ? Allez-vous:

Utiliser l'Huile Nocturne (si vous la possédez) ?

Rendez-vous au [233](#).

Utiliser une Pierre Spirituelle (si vous en possédez une) ?

Rendez-vous au [50](#).

Utiliser le Codex Mortis (si vous le possédez) ?

Rendez-vous au [435](#).

Si vous préférez simplement faire face au Seigneur des Ombres dans un combat rapproché, croisant le métal froid avec le métal ténébreux, choisissez soigneusement votre arme et rendez-vous au [249](#).



Vous approchez de la porte menant au pont et vous apercevez une scène qui vous glace l'esprit. Une estrade de bois a été érigée devant vous dans la cour et une procession sinistre se dirige vers elle. En tête avance votre sœur, Dame Oriana, dont les mains sont liées. Elle est escortée par deux Chevaliers de l'Effroi d'Unthank. Derrière elle marche le chambellan en personne, vêtu d'une robe noire. Sur l'estrade, à côté d'un billot posé à ses pieds, attend un horrible monstre mort-vivant. Le bourreau a la carrure d'un ogre à la peau grise et pourrissante. Ses mains sont refermées sur une hache gigantesque. Vous ne pouvez douter de la suite des événements.

Vous courez vers l'estrade tandis que votre sœur est conduite au sacrifice et forcée de s'agenouiller par les chevaliers. La voix du Chambellan Unthank résonne dans la nuit glacée et il prononce la sentence d'Oriana: 'Vous avez été reconnue coupable de trahison contre le maître de cette demeure et votre punition est la mort. A présent adieu, traîtresse !

Unthank ayant prononcé son jugement, le zombie lève haut sa hache, prêt à l'abattre sur le cou de votre sœur. Vous ne pouvez permettre cette exécution, mais si

vous intervenez vous aurez à combattre d'abord. Dans un cri rageur, vous sautez sur l'estrade, évitant les Chevaliers de l'Effroi et faites rapidement face au bourreau mort-vivant. Le zombie se tourne vers vous en gémissant, sa bouche grande ouverte. Vous tirez votre épée phantasmagique et vous engagez le combat.

BOURREAU ZOMBIE

HABILETE: 7

ENDURANCE: 10

Ironiquement, la hache du bourreau est gravée de runes affectant les morts-vivants, elle peut donc vous blesser. Si vous éliminez le bourreau de votre sœur, rendez-vous au [91](#). Si le zombie vous terrasse, notez le nombre 394 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).

377

'C'est moi,' dites-vous à Oriana. 'Tout va bien, c'est moi. Tu ne crains rien. Je ne vais pas te faire du mal. Comment le pourrais-je ? Tu es ma sœur.'

Vous parvenez petit à petit à calmer votre sœur et une fois le choc passé de vous avoir vu, ses yeux s'emplissent de larmes. Hoquetant votre nom, elle tente de vous prendre dans ses bras mais ses mains traversent de part en part votre essence éthérée comme si vous n'étiez rien de plus que de la brume. Les pleurs passés, elle se ressaisit suffisamment pour vous interroger, 'Que fais-tu ici ? Comment est-ce possible ?'

Vous lui expliquez patiemment comment vous êtes revenu d'entre les morts afin d'obtenir justice, et tout ce que vous avez appris sur les événements récents du Château Valsinore.

'Ton corps a été ramené au château à la nuit tombée,' explique-t-elle, les larmes menaçants de revenir. 'Père Umberto a demandé à ce que tu sois allongé ici, afin qu'il bénisse ton corps pour que tu ne sois pas dérangé dans ton sommeil éternel par la Malédiction des Morts-Vivants qui hante ce lieu. Père Umberto veut t'enterrer ce soir. Il croit qu'un grand mal a pris racine ici et que le Château Valsinore connaîtra un funeste destin cette nuit. Il est parti à l'instant se préparer pour la bataille finale.'

Vous dites à Oriana que vous avez également vu des signes révélant que quelque chose se trame dont le dénouement arrivera avant l'aube. (Notez le mot code Oriana sur votre Feuille d'Aventure.)

'Alors tu ne peux pas t'attarder ici,' dit-elle précipitamment. 'Quel rôle puis-je jouer ? Que puis-je faire pour t'aider ?'

Vous avez besoin d'informations sur ce qui se passe à l'intérieur du château. Votre corps est étendu là, à côté de vous, toujours vêtu, mais vous ne voyez trace nulle part de votre épée sacrée Exterminatrice de Ténèbres. Allez-vous demander à votre sœur si elle sait où se trouve votre lame (rendez-vous au [396](#)), ou la questionner à propos du Chambellan Unthank (rendez-vous au [8](#)), ou s'il existe quelqu'un d'autre capable de vous aider (rendez-vous au [28](#)) ?

378

Vous prenez votre aspect le plus terrifiant et vous avancez vers les chevaliers en gémissant de manière horrible. Aucun des deux chevaliers ne dit quoi que ce soit ni ne semble intimidé. Ils lèvent simplement leurs lourdes épées de leurs mains gantées, prêts à vous engager en combat. Rendez-vous au [196](#).

379

Il semble que vous soyez attiré vers cet endroit en particulier, mais vous réalisez à temps et vous parvenez à vous défaire de son influence morbide. A présent, allez-vous:

Approcher le croquemort ? Rendez-vous au [397](#).

Retourner à la porte de la chapelle et pénétrer dans le bâtiment sacré (si vous ne l'avez déjà fait) ? Rendez-vous au [274](#).

Quitter le cimetière et la chapelle et poursuivre vos recherches ailleurs ? Rendez-vous au [445](#).

380

'Meurs, démon de la tombe ! crie le capitaine, puis il se rue sur vous. L'épée de Cadon est gravée de symboles sacrés et elle blessera votre forme fantomatique comme si elle était un corps physique.

CAPITAINE DE LA GARDE

HABILETE: 12

ENDURANCE: 10

Si l'épée bénie du Capitaine Cadon a raison de vous, notez le nombre 434 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au 100. Si vous éliminez le Capitaine de la Garde, vous quittez les baraquements avec beaucoup de regrets d'être responsable de la mort d'un homme bien. Vous perdez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [434](#).

381

Il y a soudain une explosion de lumière accompagnée du hurlement de centaines d'âmes et vous êtes violemment repoussé en arrière. (Vous perdez 4 points d'ENDURANCE.) Qu'allez-vous faire à présent ? Tentez quelque chose que vous n'avez pas encore essayé. Allez-vous:

Frapper la sphère à l'aide de votre arme ?

Rendez-vous au [405](#).

Utiliser la capacité spéciale Bannir les Esprits (si vous la possédez) ?

Rendez-vous au [424](#).

Revenir dans le hall et emprunter l'escalier nord-est ?

Rendez-vous au [205](#).



382

Vous êtes incapable de détourner votre regard, vous êtes piégé, sous l'influence du vampire. Bientôt, vous ne désirez plus sa mort et votre propre quête ne signifie plus rien pour vous. Votre volonté est brisée, votre esprit ne vous appartient plus, votre destin hors de vos mains. Vous êtes à présent l'âme esclave du nouveau Seigneur de Fetchfen, le monstrueux Nosferatu de Bathorie. Votre aventure est terminée.

383

Vous entendez des bruits dans le couloir et vous réalisez que votre combat a alerté les clients de l'auberge. Cette tentative de communication a été un désastre du début à la fin et vous ne souhaitez pas voir les choses empirer. Ce que vous avez de mieux à faire est de quitter la taverne pour chercher de l'aide ailleurs. Vous fuyez la chambre et l'auberge pour retrouver sur la place du village. Rendez-vous au [259](#).

384

Vous êtes de plus en plus suspicieux et vous décidez de suivre Unthank. Le Chambellan marche le long du couloir et pousse la porte d'une pièce recluse au pied de la tour nord-ouest. Vous découvrez avec stupeur la personne qui attend dans l'ombre, il s'agit de votre

assassin, le Cultiste de la Mort au masque squelettique. Le Chambellan Unthank pourrait être en danger ! Allez-vous attaquer le Cultiste de la Mort immédiatement (rendez-vous au [307](#)) ou préférez-vous attendre de voir ce qui va se passer, afin d'être certain de la situation (rendez-vous au [250](#)) ?

385

Vous pénétrez dans les cuisines, et vous vous glissez dans un endroit sombre, sous les grognements d'Ingelnook qui sermonne furieusement les serveurs. Le visage du cuisinier est rouge à force de crier sur l'infortuné page dont l'erreur a été de se trouver au mauvais endroit au mauvais moment. Ingelnook connaît bien les habitudes du château et il a été l'un des rares à pouvoir rester dans la Cour Intérieure du château. Il en sait certainement plus sur les événements qui se déroulent à Valsinore que n'importe qui dans la Cour Extérieure. Si vous désirez révéler votre présence au Cuisinier, rendez-vous au [355](#). Si vous sentez qu'agir de la sorte attirera l'attention sur vous dans la Cour Intérieure, il ne vous reste plus qu'à quitter les cuisines (rendez-vous au [445](#)).

386

'Je vous aurais prévenu ! crache la mégère, puis elle commence à chanter. Un vent sépulcral se lève et commence à fouetter votre corps spectral, vous avez la sensation que vous serez bientôt déchiqueté par la puissance croissante de cette tempête qui n'affecte que vous, comme si votre corps avait la consistance de la brume. 'A présent, partez ! siffle la sorcière. Lancez deux dés et ajoutez 3 au résultat. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, rendez-vous au [9](#). S'il est supérieur à votre score de VOLONTE, notez le chiffre 9 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).

387

'Tenez vous loin de moi,' hurle le vieillard, 'ou je vous frappe à nouveau de ma magie !

Le regard de l'ermite change brusquement, passant de la détermination à la terreur. C'est à cet instant où vous percevez le son de quelque chose qui marche dans l'eau derrière-vous, accompagné d'un lugubre croassement.

'Oh non,' gémit le vieil homme, 'pas ça ! Tout mais pas ça !

Vous vous tournez pour faire face à la plus curieuse abomination qui puisse émerger de la mer, elle s'avance vers vous sur la plage. La créature se déplace sur ses jambes tel un humain, mais affiche la carrure d'un ogre, sa peau est couverte d'écailles bleues-grises. Ses mains palmées se terminent par de cruelles griffes et ses yeux globuleux sont ceux d'un poisson. Une crête couverte d'épines pointe au sommet de son crâne et parcourt tout son dos jusqu'à former une longue queue de poisson. La créature ouvre la bouche, révélant une mâchoire garnie de dents de requin, tandis que des branchies sur son cou s'ouvrent et se ferment sans raison dans l'air.

'Mon tourmenteur viens me faire souffrir à nouveau ! Je suis maudit ! hurle l'ermite en courant vers sa grotte, vous laissant seul face au monstre. La bête-poisson vous fixe et laisse échapper un autre croassement tandis qu'elle continue de s'approcher.

Cette créature n'est pas constituée de chair et de sang, mais est née d'un démon vivant dans les fonds marins. Les griffes de ce monstre vous affecteront donc comme si vous étiez

un être vivant. Heureusement, la copie éthérée d'Exterminatrice de Ténèbres blessera également le démon. Le combat s'engage.

DEMON MARIN

HABILETE: 9

ENDURANCE: 10

Si le Démon Marin vous 'tue', notez le nombre 145 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous immédiatement au [100](#). Toutefois, si vous vous débarrassez du démon, sa carcasse de poisson sombre à nouveau dans la mer. L'ermite accourt vers vous depuis sa caverne. Notez la phrase code Mystère Marin sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [131](#).

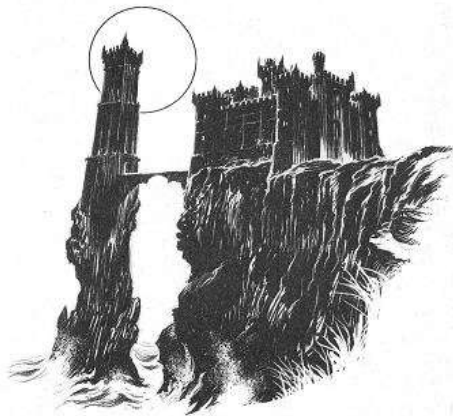
388

Vous fermez les yeux et vous vous penchez sur votre corps. Lorsque vous les ouvrez à nouveau votre regard est rivé au plafond voûté de la chapelle. Vos articulations craquent tandis que vous vous asseyez. (Regagnez 1 point de CHANCE et gagnez 1 point de VOLONTE.) Vous vous levez lentement et sortez de la chapelle, d'abord chancelant, comme si vous appreniez à nouveau à marcher.

Notez les scores actuels d'HABILETE et d'ENDURANCE de votre personnage sur votre Feuille d'Aventure pour plus tard. L'HABILETE de votre corps physique est celle de vous en tant que fantôme et votre ENDURANCE est égale à votre score de départ d'ENDURANCE moins 2. (Notez le mot code Revenant sur votre Feuille d'Aventure.) Vous ne pourrez pas manger de provisions pour récupérer des points d'ENDURANCE et si votre corps est 'tué' vous pourrez vous relever en tant que fantôme et poursuivre l'éventuel combat, ou l'aventure, avec vos statistiques.

Mais votre lame sacrée Exterminatrice de Ténèbres n'est plus à côté de vous et vous devez chercher une nouvelle arme ailleurs. Vous trouvez une épée dans une guérite de garde qui devrait suffire pour le moment.

A présent que vous possédez à nouveau un corps physique, vous pourrez franchir les Portes Spirituelles. Vous pouvez tenter d'entrer dans le Bastion (rendez-vous au [276](#)). Toutefois, si vous possédez le mot code Catacombes sur votre Feuille d'Aventure, il y a peut-être un autre endroit que vous souhaiteriez visiter (rendez-vous au [11](#)).



389

Vous avancez sans hésiter dans la trouble lumière qui emplit l'espace entre les pierres. Soudainement, vous êtes saisi d'un froid intense, insondable. Vous réalisez alors que vous

ne vous trouvez plus sur le Plan Terrestre. Notez le nombre 288 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).

390

'Tous ceux qui sont morts en ce lieu sont retenus à ses appartements, ses tourelles, ses moindres pierres par un pouvoir immense et ils ne peuvent s'échapper,' explique Amaranthus. 'Beaucoup souffrent un tourment perpétuel. Ils ne pourront être libres que si le Nécromancien qui les a liés ici est abattu et que son pouvoir en est ainsi brisé.

'Qui est le Nécromancien ?demandez-vous, certain que la réponse à cette question sera la même que celle que vous cherchez depuis votre décès sur la Route de la Lande. Rendez-vous au [440](#).

391

Vous restez immobile et vous interpellez le chevalier fantôme, 'je me soumets !

Le chevalier semble quelque peu surpris. 'Vous quoi ?marmonne-t-il de confusion. 'Vous vous soumettez ?'

'Je me soumets, noble chevalier.

'Personne ne s'est jamais soumis auparavant,' se dit-il à lui même. 'Alors que faites vous ici ?demande le chevalier. 'Pourquoi cherchez-vous à franchir ce pont ?'

Vous relatez votre triste histoire à l'ancien guerrier, dans l'espoir que votre rhétorique et vos justes motivations pourront le persuader de vous laisser passer. Testez votre Habilité et si c'est un succès, rendez-vous au [352](#). Toutefois, si c'est un échec, rendez-vous au [175](#).



392

Exterminatrice de Ténèbres est à nouveau dans vos mains et vous vous sentez revigoré, vous avez la sensation que rien ne peut plus vous arrêter à présent. C'est une arme puissante, efficace contre les démons et les créatures magiques, qu'elles soient physiques ou incorporelles. Ces créatures perdront 3 points d'ENDURANCE à chaque Assaut que vous remporterez contre elles. (Notez Exterminatrice de Ténèbres sur votre Feuille d'Aventure, gagnez 1 point de VOLONTE et regagnez jusqu'à 2 points de CHANCE.)

Les autres morts-vivants présents dans la tombe sifflent et reculent de terreur devant vous, certains retournent même dans leur sarcophages pour fuir votre colère. Cet endroit devra

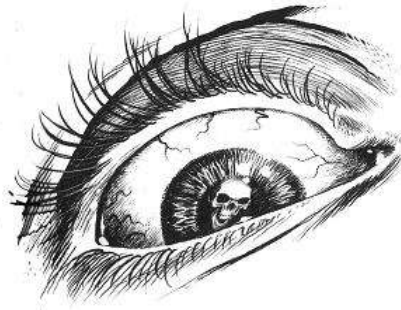
être purgé du mal qui y règne, mais ce n'est pas le moment, d'autres affaires urgentes vous attendent. Vous quittez donc la Cour de la Reine Spectre ainsi que les Catacombes. Rendez-vous au 276.

393

Vous ouvrez le fond de la garde-robe du garde et pénétrez dans l'étroit boyau de pierre, heureux de ne plus respirer l'air vicié qui règne là-dedans. Le conduit est envahi de toiles d'araignées et s'incline subitement vers le bas pour rejoindre le tunnel secret poussiéreux.

Vous passez sous les fondations des murs, avançant parmi des nuées d'insectes qui courent se réfugier dans les coins sombres, fuyant votre lumière fantomatique. Soudain, le tunnel se trouve obstrué par le cadavre d'une immense araignée géante. Chaque patte mesure deux mètres environ, vous êtes soulagé de ne pas avoir eu à la rencontrer vivante.

Lancez deux dés et si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre score d'ENDURANCE, rendez-vous au [362](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [302](#).



394



Vous approchez de la haute porte qui donne sur le pont enjambant le fossé. Soudain, vous percevez deux points rouges dans une grande zone d'ombre près de la porte. Dans un rugissement de fournaise et de chocs métalliques, quelque chose de terriblement monstrueux se dresse soudain devant vous, vous bloquant l'accès au pont. La chose est constituée de plaques de fer, telle l'armure vivante d'un quelconque Goliath. Vous apercevez, aux jointures des plaques, l'intensité du feu de l'enfer rugissant à l'intérieur du monstre, source de sa vie surnaturelle. La tête de cette machine de destruction a été façonnée afin de ressembler au crâne d'un démon cornu. Sa gigantesque mâchoire s'ouvre et vomit un jet de flammes monstrueux, les galets sont rougis par la chaleur insoutenable de cette haleine ardente. Si vous possédez l'un des mots code Revenant, Hôte ou Armure sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au [194](#). Sinon, rendez-vous au [93](#).

395

Les gardes hurlent de terreur face à un esprit mort-vivant, et reculent maladroitement. 'Sonnez l'alarme ! crie l'un d'eux, en aidant son compagnon à pousser l'énorme

porte principale du château. Dès que l'ouverture est suffisante, il s'engouffre dans la Cour Extérieure comme si les chiens de l'enfer étaient à ses trousses. L'autre tire violemment une chaîne qui pend près du poste de garde et quelque part dans le château, une cloche se met à sonner, puis l'homme prend également les jambes à son cou. (Notez le mot code Cloche sur votre Feuille d'Aventure.) Toutefois, dans leur fuite, les gardes ont laissé la porte ouverte, vous permettant ainsi de pénétrer à l'intérieur. Regagnez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [414](#).

396

'Sais-tu ce qui est advenu de mon épée Exterminatrice de Ténèbres ?demandez-vous. 'Elle était avec moi au moment de mon assassinat, sur la route de Sleath.

'J'ai vu les chevaliers ramener ton corps sur une civière depuis la fenêtre de mes appartements. Quatre d'entre eux portaient la civière et un autre, en arrière, transportait quelque chose de cruciforme, enveloppé dans un tissu. Je pense qu'il s'agissait de ton épée sacrée.

'Où est-elle à présent ?demandez-vous.

'Le chevalier l'a emmenée dans les catacombes du château. Elle se trouve quelque part dans les souterrains.

Si vous désirez demander autre chose à votre sœur, rendez-vous au [48](#). Si vous préférez laisser votre sœur et reprendre votre quête, irez-vous vers les catacombes (rendez-vous au [88](#)), ou quitter la chapelle et explorer davantage la Cour Intérieure (rendez-vous au [445](#)) ?

397

Votre regard tombe sur le nom que le croquemort grave dans la pierre et vous vous apercevez avec horreur qu'il s'agit du vôtre ! Vous vous sentez soudainement attirer vers la tombe comme jamais auparavant. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, rendez-vous au [195](#); s'il est supérieur, rendez-vous au [30](#).

398

'Craignez-moi, vieille femme ! dites-vous tandis que vous vous penchez vers elle, votre rage et votre désir de vengeance remontant subitement à la surface. Vous pouvez ressentir vos sentiments déformer vos traits pour les transformer en un visage immense et monstrueux.

Madame Zelda saute du lit et recule sous la panique. 'Vous ne pouvez pas m'échapper aussi facilement, sorcière ! grognez-vous d'une voix qui n'est plus la vôtre et vous tendez une main griffue vers elle.

Vos doigts fantomatiques touchent le talisman en argent à son cou. Vous poussez un cri d'agonie et retirez rapidement votre main, comme si vous aviez touché du métal brûlant. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETE. Si cette blessure a raison de vous, notez le nombre 259 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).

Allez-vous persister à intimider Madame Zelda (rendez-vous au [338](#)), ou préférez-vous fuir sa tente à présent. Si tel est le cas, tirez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, rendez-vous au [259](#); s'il est supérieur, rendez-vous au [338](#).

399

'Madame,' dites-vous, 'attendez ! Je ne vous veux aucun mal; je suis venu quérir votre assistance.

La sorcière se fige, les mains immobiles. 'Vous désirez mon aide ?Elle renifle abondamment l'air à trois reprises. 'Vous voulez dire qu'on ne vous a pas envoyé ?'

'Personne ne m'a ordonné de venir ici. Je suis arrivé de mon plein gré,' lui dites-vous.

'Mais vous êtes un fantôme, je peux le sentir ! poursuit la mégère. 'Et de quel genre d'aide voulez-vous ?'

Vous relatez rapidement les événements de la soirée à la Mère Toadsfoot, espérant contre toute attente qu'elle puisse vous aider. Lorsque vous achevez votre récit, elle vous regarde, une grimace sur son visage, bien que vous soyez certain qu'elle ne puisse vous voir. 'Vous feriez mieux d'entrer' dit-elle et vous la suivez dans la cabane.

'Il y a certainement quelque chose à l'œuvre,' dit-elle lorsque vous vous tenez tous deux près du feu. Etre aveugle ne semble pas l'avoir affaiblie, surtout pas chez elle. 'Il y a eu des signes et des mauvais augures. Les sombres rêves sont toujours révélateurs et les gens en ont eu beaucoup ces derniers temps, une véritable épidémie de cauchemars. Il y a des perturbations dans le Monde des Esprits également. Quelque chose approche; quelque chose de mauvais.

Vous vous empressiez de demander à la vieille femme comment elle pourrait vous aider.

'Hé bien', dit-elle, grattant une verrue poilue sur son menton crochu, 'j'ai peut-être un charme dans mon livre qui pourrait augmenter vos pouvoirs sur le Plan Terrestre, mais cela va vous coûter cher. Vous vous demandez ce que veux dire la sorcière. Il est évident que vous ne pouvez pas payer ses services. 'Ou je pourrais conjurer mon esprit familier afin qu'il découvre le nom de la personne responsable de votre condition actuelle. Qu'allez-vous décider ? Voulez-vous que Mère Toadsfoot tente de fortifier vos capacités spectrales (rendez-vous au [27](#)), conjurer son esprit familier pour vous apporter des réponses (rendez-vous au [76](#)), ou préférez-vous quitter la cabane et ne pas vous fier à elle plus longtemps, car elle possède des pouvoirs de sorcière tout de même (rendez-vous au [9](#)) ?

400

Vous vous trouvez à nouveau devant la Porte, mais cette fois, pas de chœurs d'âmes en peine suppliant que vous retourniez dans le monde des vivants. Au lieu de cela, vous entendez uniquement les cris des morts et des damnés, hurlant de terreur après à votre échec qui les a condamnés pour l'éternité tandis que le Seigneur des Ombres se dresse à nouveau. Votre aventure est terminée.

401

Le corps du Nécro se raidit dans un ultime spasme, s'élève de toute sa hauteur dans la salle puis s'effondre de toute sa longueur contre la herse bardée de pointes au visage démoniaque. Une voix rauque qui s'élève alors de la herse elle-même pousse un râle de satisfaction en disant: 'Viiiiiaannnde !, ses pointes profondément plantées dans le Nécro.

Puis la herse se lève. Vous ne désirez pas vous attarder dans cette salle morbide et vous passez sous la sinistre porte métallique. Rendez-vous au [243](#).

402

'Vous ne me faites pas peur,' raille le Capitaine Cador, tandis que vous vous transformez en une horreur indicible. (Notez la capacité spéciale Spectre sur votre Feuille d'Aventure si vous ne la possédez pas encore.) Avec un cri fanatique, Cador se jette sur vous, tentant de vous empaler de son épée. Rendez-vous au [380](#) pour combattre le Capitaine de la Garde mais réduisez son HABILETE de 1 point auparavant.

403

Sous votre forme physique vous ne pourrez utiliser aucune des capacités spéciales fantomatiques que vous avez acquis jusque là. Toutefois, vous pourrez transporter et utiliser les objets physiques. Bien entendu, si votre forme physique est détruite vous pourrez utiliser à nouveau vos capacités spéciales fantomatiques mais ne pourrez plus porter d'objets, sauf circonstances particulières (vous effacerez immédiatement tous les objets que vous portiez sur votre Feuille d'Aventure).

Vous découvrirez peut-être, dans le Bastion, d'autres zones interdites aux fantômes. Si vous arrivez à un tel paragraphe, ce dernier sera marqué d'un astérisque (*); aussi longtemps que vous possédez une forme physique, vous pourrez ouvrir la porte en ajoutant 30 au numéro du paragraphe et en vous rendant au paragraphe correspondant. Pour l'instant, rendez-vous au [170](#).

404

Vous retournez sur la route qui vous conduit en dehors du village et, avant d'atteindre les limites de Fetchfen, vous vous retrouvez au cœur d'un marécage fétide. Une créature semi-squelettique émerge de la boue et du limon. Vous apercevez les côtes jaunies du mort et ses tripes rouges pendre de son ventre crevé. L'horreur mort-vivante avance vers vous, traînant son corps décomposé à travers le marais. D'autres morts se lèvent alors des eaux stagnantes, ce sont les anciens villageois de Fetchfen. Vous allez devoir vous tailler un chemin pour quitter le village. Combattez ces mort-vivants lents un à la fois.

Premier HOMME TOURBIERE

HABILETE: 7

ENDURANCE: 7

Deuxième HOMME TOURBIERE

HABILETE: 7

ENDURANCE: 6

Troisième HOMME TOURBIERE

HABILETE: 6

ENDURANCE: 7

Si vous possédez la capacité spéciale Esprit, vous pourrez fuir le village dès que vous aurez éliminé un adversaire et retourner au Château Valsinore (rendez-vous au [29](#)). Sinon, mais que vous terrassez tous les Hommes Tourbière, vous quittez le village également (rendez-vous au [29](#)). Si les villageois mort-vivants ont raison de vous, notez le nombre 15 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).



405

Si vous portez une arme magique, rendez-vous au [424](#). Sinon, rendez-vous au [381](#).

406

Vous émergez de la demeure du Bourgmestre par la porte à nouveau ouverte et vous vous sentez soulagé de quitter cet endroit hanté. En fait, vous êtes chanceux d'en être sorti, vous n'avez pas été emprisonné dans les murs de cette terrible demeure pour l'éternité. (Regagnez 1 point de CHANCE.) A présent, rendez-vous au [259](#).

407

Bien que ce soit vous qui preniez la lyre entre vos mains, c'est la dextérité de Blondel le Barde qui conjure la mélodie magique des cordes enchantées. L'effet est presque instantané, le monstre cesse de grogner puis il est pris d'une curieuse léthargie. Il marche vers vous, puis s'assoit, couine gentiment, se couche, pose sa tête sur ses pattes et s'endort; le monstre ne tarde pas à ronfler bruyamment.

Vous pouvez saisir votre chance, passer devant le chien et vous emparer du bouclier. Si vous souhaitez agir ainsi, Testez votre Habileté; si c'est un succès, rendez-vous au [53](#), mais si c'est un échec, vous dérangez le chien qui se réveille en un éclair (rendez-vous au [432](#)). Si vous préférez ne pas prendre ce risque, vous quittez la pièce, refermant la Porte Spirituelle derrière vous (rendez-vous au [182](#)).

408

Vous êtes incapable de prendre le contrôle du corps que vous avez choisi, vous vous demandez si vous réussirez à prendre votre revanche contre votre ennemi. (Vous perdez 1 point de CHANCE et 1 point de VOLONTE.) Mais peut-être connaissez-vous une autre manière d'acquérir une forme physique.

Choisissez une option que vous n'avez pas encore explorée, si vous possédez la capacité spéciale Possession et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [13](#). Si vous possédez la phrase code Repose en Paix sur votre Feuille d'Aventure et que vous désirez suivre cette voie, rendez-vous au [369](#). Si vous possédez le mot code Automate sur votre Feuille d'Aventure et que vous voulez vous y intéresser, rendez-vous au [427](#). Si vous ne possédez aucune de ces options, rendez-vous au [152](#).

409

Le monticule s'élève ici depuis les temps anciens, bien avant la naissance du royaume d'Ocrepierre. Son imposante et vénérable présence résonne au plus profond de votre âme; en même temps, vous ressentez un abcès ronger l'intérieur de la tombe. L'herbe recouvre la bute, cette dernière close par une large et lourde pierre. Vous faites le tour du monticule mais ne distinguez pas d'autre accès. Allez-vous :

Quitter le tertre ?

Rendez-vous au [295](#).

Tenter de déplacer la pierre afin de pénétrer à l'intérieur de la tombe ?

Rendez-vous au [341](#).

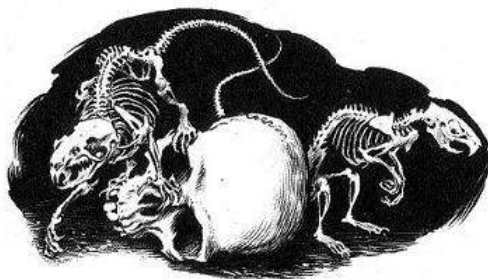
Persister à chercher une autre entrée ?

Rendez-vous au [431](#).

410

Vous vous remémorez les paroles du Gardien et vous sentez que le moment dont il vous a parlé est venu, il est temps d'utiliser le sablier. Vous le sortez et regardez son sable noir figé dans le verre une dernière fois avant de le précipiter sur un rocher pointu devant vous. Le

verre explose en une myriade d'éclats tranchants, le sable noir forme brièvement un vortex tourbillonnant flottant devant votre visage avant de disparaître sous la lumière des étoiles. Vous regardez Unthank avec satisfaction tandis que ce dernier agrippe sa poitrine avec un regard horrifié. Puis une terrible transformation se déroule devant vous, la chair du nécromancien devient sombre, sa peau se flétrit telle celle d'un fruit trop mûr. Ses yeux fondent dans ses orbites comme de la cire chaude, ses cheveux noirs deviennent blancs et tombent de son crâne par touffes. Le poids des années le rattrape finalement et il paie enfin pour toutes les vies qu'il a volées aux autres – y compris la vôtre ! Le Nécromancien maléfique s'écroule, face contre terre, sur le sol gelé, finalement mort. Rendez-vous au [423](#).



411

Par la force de votre volonté vous positionnez les roulettes sur la bonne combinaison. Soustrayez la combinaison du numéro de ce paragraphe et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si ce nouveau paragraphe n'a pas de sens, vous vous êtes trompé ou vous ne connaissez pas la bonne combinaison et vous êtes incapable d'ouvrir la porte. Vous devez alors quitter cette aile de la Barbacane (rendez-vous au [20](#)), descendre l'escalier si vous ne l'avez pas encore fait (rendez-vous au [115](#)), ou si vous désirez et si vous pouvez utiliser la capacité spéciale Apparition, rendez-vous au [181](#).



Vous approchez de la statue afin de vous emparer de la lame de la faux. Soudain, la Porte Spirituelle se referme avec fracas derrière vous. Tandis que l'écho du claquement de la porte faiblit, un autre bruit parvient à vos oreilles; celui de frottements de pieds sur le sol de pierre. Vous voyez surgir, de l'ombre de la statue, une sorte de petit diablet vêtu d'une robe noire à capuche, portant une petite faux tranchante dans ses mains. Il ne s'agit là que du premier, car il est bientôt rejoint par d'autres diabletins semblables. Si vous désirez prendre la Lame d'Améthyste ou fuir cette pièce, vous allez devoir combattre ces Morts Mineures.

Première
MORT MINEURE
HABILETE: 6
ENDURANCE: 3

Deuxième
MORT MINEURE
HABILETE: 6
ENDURANCE: 2

Troisième
MORT MINEURE
HABILETE: 5
ENDURANCE: 3

Quatrième MORT MINEURE
Cinquième MORT MINEURE
Sixième MORT MINEURE

HABILETE: 6
HABILETE: 6
HABILETE: 7

ENDURANCE: 4
ENDURANCE: 3
ENDURANCE: 2

Combattez les Morts Mineures trois à la fois. Vous ne tarderez pas à découvrir que quelle que soit votre forme, spectrale ou physique, les faux des diabletins peuvent vous blesser. Si les Morts Mineures ont raison de vous, notez le nombre 154 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous réussissez à les vaincre toutes, vous vous emparez de la Lame d'Améthyste et quittez précipitamment la pièce avant que d'autres monstruosité ne surgissent des ombres (notez cette arme magique sur votre Feuille d'Aventure). Rendez-vous au [15A44](#).

413

Vous avez tant fait pour regagner votre épée, mais celle-ci est totalement inutile sans la forme physique pour la porter. Vous vous sentez découragé, incertain à présent de mener à bien votre quête, et vous quittez les Catacombes, l'âme lourde. Vous perdez 2 points de VOLONTE et 1 point de CHANCE, rendez-vous au [276](#).

414

Vous vous retrouvez finalement à l'intérieur du château, dans l'enceinte de la Cour Extérieure pour être précis. Au-dessus de vous, la lune, tel un orbe argenté parmi une myriade d'étoiles, baigne les bâtiments d'une lumière monochrome.

Vous prenez quelques instants pour vous habituer à nouveau à votre château après une si longue absence. Il vous apparaît tel que dans vos souvenirs mais vous pouvez y ressentir une atmosphère sinistre recouvrir l'endroit, tel un linceul funéraire. Une multitude de formes éthérées incandescentes flottent dans le ciel au-dessus du château, tournoyant et gémissant dans le vent glacé en provenance de la Mer des Diamants.

Dans le coin sud-est de la cour se dresse la structure familière de la forge, où vous passiez des heures dans votre enfance à observer le forgeron travailler le métal pour en fabriquer différentes armes, réparer les armures et ferrer les chevaux.

A l'opposé, contre le mur ouest, repose l'écurie, et un peu plus loin le long du mur nord, à la limite de la Cour Intérieure, s'entassent des baraquements en pierre, quartiers des gardes. Surveillant l'entrée de la Cour Intérieure, la barbacane est une tour imposante à trois étages, ressemblant davantage à un petit donjon qu'à une arche barricadée. Près de la barbacane, un escalier grimpe jusqu'aux remparts et sous les marches, contre le mur est, vous reconnaissez le chenil où les seigneurs de Valsinore enferment leurs chiens de chasse depuis des siècles maintenant.

Vous n'avez toujours aucune idée de l'identité de la personne qui a ordonné votre exécution ou de l'endroit où a fui le Cultiste de la Mort, mais vous avez l'étrange sensation que les réponses que vous cherchez désespérément se trouvent entre les murs du château. Qu'allez-vous visiter en premier ?

La forge ? Rendez-vous au [180](#).

L'écurie ? Rendez-vous au [164](#).

Les baraquements des gardes ? Rendez-vous au [330](#).

Les remparts ? Rendez-vous au [201](#).

Le chenil ? Rendez-vous au [66](#).

Si vous ne souhaitez pas vous attarder ici, vous pouvez quitter la Cour Extérieure et vous diriger vers la Cour Intérieure en approchant de la barbacane qui sépare ces deux parties du château (rendez-vous au [317](#)).

415

Devant vous, se dresse l'imposante silhouette d'un Chevalier de l'Effroi, mais il ne s'agit pas d'un simple membre de cet ordre. Il est vêtu d'une armure archaïque et finement décorée, porte un bouclier totalement noir et brandit une masse épineuse. Vous faites face au Maître du Chapitre de l'Ordre du Linceul Noir, un adversaire très puissant.

Cette bataille va réellement mettre à l'épreuve votre détermination. Le templier noir lutte avec la Masse de Mabuz, une arme capable d'écraser votre âme comme s'il s'agissait d'un corps physique ou d'une armure. Si votre combat contre le Seigneur des Chevaliers de l'Effroi se révèle trop difficile pour vous et que le Maître du Chapitre vous élimine, notez le nombre 132 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Toutefois, si vous êtes victorieux, regagnez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [132](#).



416*

Le passage bifurque vers la droite tandis qu'il vous emmène à travers les rochers souterrains du Croc du Diable dans lequel les fondations de l'immense Bastion ont été plantées lorsque le premier Seigneur de Valsinore a fait construire le château. Vous arrivez bientôt à hauteur d'une nouvelle porte encastrée sur votre gauche. Celle-ci est constituée de bois noir incrusté de filigranes argentés, formant des symboles ésotériques sur toute sa surface, c'est une Porte Spirituelle. Lorsque vous êtes prêt à poursuivre votre quête, rendez-vous au [182](#).

417

'Au nom de Hamaskis, je te bannis ! hurle soudainement l'ermite et, en agitant ses mains frénétiquement devant son visage, projette une décharge énergétique dorée qui frappe votre substance. Le sortilège vous brûle tel un feu ardent. Lancez un dé et perdez autant de points d'ENDURANCE, vous perdez également 1 point de VOLONTE. Si votre score d'ENDURANCE tombe à 0 (ou moins), notez le nombre 145 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au 100. Si vous êtes toujours 'vivant', allez-vous laisser l'ermite tranquille, et conserver ainsi votre forme fantomatique intacte (rendez-vous au [145](#)), ou allez-vous persister à vouloir questionner le vieil homme (rendez-vous au [387](#)) ?

418

Tandis que vous vous retournez vers la porte d'entrée, celle-ci se referme en claquant devant vous ! Si vous possédez la capacité spéciale Apparition, rendez-vous au [406](#). Sinon, et que vous souhaitez toujours quitter la maison, lancez deux dé. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, notez le numéro de ce paragraphe sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [90](#). Si le total obtenu est supérieur à votre score de VOLONTE, ou si vous décidez de rester et poursuivre votre exploration, allez-vous commencer par le rez-de-chaussée (rendez-vous au [325](#)) ou l'étage (rendez-vous au [234](#)) ?

419

'Mon serviteur a échoué auparavant', vous accorde le Seigneur des Ombres, ses paroles vibrent sur les immenses et anciennes pierres du cercle sacré. 'Mais il ne me décevra pas une seconde fois. A cet instant, le corps du nécromancien s'anime et le cadavre se dresse sur ses pieds. En peu de temps, la chair s'est décomposée à une allure vertigineuse. Ses mains décharnées se tendent vers vous pour vous ôter votre nouvelle vie. Unthank le Mort-vivant approche en gémissant de manière lugubre.

UNTHANK LE MORT-VIVANT HABILETE: 9 ENDURANCE: 8

Si le nécromancien mort-vivant remporte deux Assauts consécutifs, il agrippe votre cou et vous écrase la trachée, lancez un dé, le résultat représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez en plus des points habituels de ses attaques. Si vous remportez le combat, rendez-vous au [375](#). Toutefois, si le cadavre d'Unthank parvient à vous terrasser, il n'y aura plus de retour depuis le Monde des Morts et votre aventure, tout comme votre vie, sera terminée...

420

'J'ai tenté de détecter la source de ce mal, mais je ne peux voir à travers les murs du Bastion. Cet endroit échappe à mes pouvoirs magiques. Tout ce que je sais, c'est que ce mal est profondément enraciné dans le château et que ce sera difficile de libérer Valsinore de son emprise. A présent, rendez-vous au [440](#).

421

Vous vous tenez à présent devant la sinistre herse hérissée de pointes au visage démoniaque métallique. Elle est trop lourde pour que vous puissiez espérer la lever et empêche même les forme éthérées de passer. Une seule chose permettra à la herse de se lever et elle vous le fait savoir d'une voix rauque affamée: 'Viiiiiaannnde !

Si vous possédez du Mangefer et souhaitez l'utiliser sur la herse, rendez-vous au [68](#). Si vous possédez le mot code Revenant ou Hôte sur votre Feuille d'Aventure et que vous souhaitez faire don de votre chair à la Herse Démoniaque, rendez-vous au [438](#). Si vous possédez le mot code Armure sur votre Feuille d'Aventure ou possédez un des autres mots codes ci-dessus et que vous ne désirez pas offrir votre corps physique au portail assoiffé de sang, rendez-vous au [24](#). Si vous ne possédez aucun de ces mots code sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au [197](#).

422

La puanteur de la mort plane sur Fetchfen - l'horrible odeur de la pourriture - et le moulin n'échappe pas au reste. Il semble qu'il soit abandonné depuis de longues années, les engrenages mécaniques de la meule se sont décomposés et brisés. Vous ne trouvez rien qui soit digne d'intérêt à l'intérieur, seulement les vieux outils du meunier et des sacs de grain moisis.

Au moment où vous vous préparez à partir, un des sacs roule, déversant son contenu sur le sol. Parmi les grains se trouve un crâne humain qui roule jusqu'à vos pieds. Vous ne partez pas déjà, n'est-ce pas ? demande le crâne, vous dévisageant de ses orbites vides et sombres. 'Pas avant que nous ayons eu une chance de nous connaître.

Avant que vous ne puissiez atteindre la porte vermoulue du moulin, d'autres os s'échappent du sac renversé et raclent les planches de bois. Soudain, ils se mettent à voler et se rassemblent pour former un squelette humain. Si vous voulez sortir du moulin, vous allez devoir combattre ces Os Danseurs.

OS DANSEURS

HABILETE: 7

ENDURANCE: 8

Si le squelette-fantôme remporte le combat, notez le nombre 404 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous remportez le combat, vous regagnez jusqu'à 4 points d'ENDURANCE, puis choisissez votre prochaine destination. Si vous souhaitez visiter le cimetière de Fetchfen, rendez-vous au [322](#). Si vous préférez quitter ce village mort, rendez-vous au [404](#).

423

Unthank le Nécromancien est mort ! Vous voilà vengé. (Vous regagnez 1 point de CHANCE et gagnez 2 points de VOLONTE.) Mais la nuit n'est pas encore terminée. Quelque chose apparaît dans la nuit sans lune, au centre du cercle de pierres. Une silhouette deux fois plus grande qu'un homme, drapée de la substance même de la nuit prend forme. Il s'agit d'un véritable géant vêtu d'une armure antique forgée du métal de la nuit sous un linceul de ténèbres, un heaume en forme de couronne sur la tête. La créature ne possède aucun visage, vous ne voyez que deux braises démoniaques luire, telles une paire d'étoiles mourantes, sous le heaume. Puis l'éclipse lunaire prend fin et vous apercevez finalement l'apparition dans toute sa splendeur infernale.

'Le Seigneur des Ombres ! glapissent les cultistes qui tombent tous à genou, gémissant de terreur. Voici donc ce qu'Unthank et son culte de la mort tentaient d'invoquer. Les réactions des cultistes terrorisés vous glace le sang et vos cheveux se dressent sur votre nuque. Mais ce n'est pas possible...

Si vous possédez le mot code Revenant, Hôte ou Armure sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au [275](#). Sinon, rendez-vous au [448](#).

424

La Sphère Spirituelle disparaît dans une explosion de lumière aveuglante accompagnée du rugissement des esprits liés à sa surface, tandis qu'un vent furieux souffle dans la tourelle. Le livre en suspension tombe au sol dans un bruit sourd.

Ce livre, dont la couverture de cuir noir porte un crâne humain gravé, est visiblement un ouvrage démoniaque. Vous en lisez le titre: Codex Mortis. Si vous souhaitez emporter cet ouvrage de magie noire avec vous, notez là sur votre Feuille d'Aventure. Il n'y a plus rien digne d'intérêt dans la tourelle, vous redescendez donc dans le hall et empruntez l'escalier nord-est vers les donjons. Rendez-vous au [205](#).

425

A nouveau sous la forme d'un esprit, vous pouvez utiliser toutes les capacités spéciales que vous avez acquises jusque là. Toutefois, vous ne pourrez porter aucun objet physique sauf circonstances particulières (qui seront décrites dans le texte). Ceci inclut les armes, magiques ou non, les armures et tout autre objet que vous auriez trouvé en chemin. A

présent rendez-vous au [170](#).

426

Vous profitez de la diversion provoquée par la tempête des esprits vengeurs pour pénétrer dans le cercle de pierres et vous diriger vers votre sœur. Lorsque vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de l'autel, un des membres du culte de la mort d'Unthank vous barre soudainement le chemin. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [442](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [415](#).

427

Vous revenez sur vos pas dans le Château Valsinore et pénétrez dans la Barbacane à nouveau. Vous arrivez devant la porte avec les roulettes codées et la magnifique armure. Vous plongez votre regard dans ses yeux de rubis et imaginez pénétrer l'armure. Tirez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, rendez-vous au [439](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [408](#).

428

Le moment que vous attendiez depuis le début de la nuit arrive enfin, le moment où vous pouvez assouvir votre vengeance et abattre le traître qui a commandité votre mort et s'apprêtait à sacrifier votre sœur à ses dieux maléfiques. Il n'y a rien de plus à ajouter, il est temps pour vous d'entrer en action.

NECROMANCIEN

HABILETE: 11

ENDURANCE: 10

Unthank est armé de sa dague sacrificielle en obsidienne avec laquelle il devait sacrifier Dame Oriana, cette arme peut également vous blesser. Si vous perdez la bataille contre le nécromancien, notez le nombre 132 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Toutefois, si vous êtes victorieux, rendez-vous au [423](#).

429

A présent que vous possédez à nouveau un corps physique, vous pourrez franchir les Portes Spirituelles. Vous pouvez tenter d'entrer dans le Bastion (rendez-vous au [276](#)). Toutefois, si vous possédez le mot code Catacombes sur votre Feuille d'Aventure, il y a peut-être un autre endroit que vous souhaiteriez visiter (rendez-vous au [11](#)).

430



Vous êtes pétrifié d'horreur lorsque vous voyez le monstre grotesque émerger de la soupe fétide. Il a la forme d'un ver gigantesque entièrement constitué d'une gelée nécrotique dans laquelle baignent les restes des corps qui sont tombés dans le bassin. Vous y apercevez les os des créatures qui ont connu une fin sinistre, donnant une vague structure squelettique au monstre. A l'endroit où devrait se trouver la tête de la créature, un crâne humain sans mâchoire flotte dans la gelée. Le corps de la chose se déplace par spasmes et convulsions, avançant telle une limace géante. Le Nécro se traîne vers vous, laissant une traînée de limon acide dans son sillage.

Vous allez devoir affronter cette nouvelle horreur mort-vivante, mais comment allez-vous vous défendre ? Si vous possédez de l'Huile Nocturne et souhaitez l'utiliser dans cette situation, rendez-vous au [280](#). Si vous ne possédez pas cet objet précis vous n'avez d'autre choix que de tirer votre arme (rendez-vous au [351](#)), ou vous pouvez tenter de combattre le monstre à l'aide de l'une des torches enflammées qui garnissent les murs de la salle (rendez-vous au [157](#)).

431

Alors que vous inspectez le tertre à la recherche d'une autre entrée une pensée vous vient à l'esprit. Vous n'êtes plus un être corporel de chair et de sang; cette partie de vous se trouve sur la route un peu plus loin. Vous devez cesser de vous considérer en tant que tel. Vous êtes un fantôme à présent : les portes et les murs ne sont plus des obstacles, du moins en principe...

Vous approchez nerveusement de la porte de pierre et placez une main spectrale sur la pierre froide. 'Je suis un fantôme', répétez-vous sans arrêt à vous même. 'Je suis un fantôme. Je suis un fantôme.

Lancez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre VOLONTE, rendez-vous au

[265](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [371](#).

432

L'arme à la main vous vous préparez à frapper le monstrueux molosse. Cet animal vit à cheval entre le Royaume Ethéré et le Plan Terrestre, il pourra donc vous atteindre.

CHIEN DE LUNE MUTANT

HABILETE: 9

ENDURANCE: 10

Si le chien vous terrasse, notez le nombre 182 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Toutefois, si vous parvenez à éliminer le monstre, rendez-vous au [53](#).

433

Vous sortez la Pierre Spirituelle et l'observez une nouvelle fois : vous entendez les âmes piégées à l'intérieur vous appeler et vous savez qu'il est temps à présent de leur accorder la liberté. Vous levez la cage de cristal par dessus de votre tête et la fracasser sur le sol. S'ensuit une explosion de lumière aveuglante et vous retrouvez soudainement au cœur d'une tempête d'âmes tourbillonnantes. Vous êtes témoin de la puissance libérée par votre acte désespéré. Les esprits emprisonnés dans la Pierre Spirituelle sont enfin libres et grondent de fureur, formant un maelstrom spectral qui part à l'assaut du Seigneur des Ombres. Vous regardez les fantômes déchirer la forme de l'entité à l'aide de leurs griffes éthérées, le Seigneur de la Mort fait tout son possible pour repousser ses assaillants mais il se retrouve rapidement submergé. Dans un dernier hurlement de fureur et de frustration, l'entité maléfique est entraînée vers le Royaume des Damnés. Bientôt, il ne reste plus que quelques traces de ténèbres flottantes, vestiges du Seigneur des Ombres à présent vaincu. La fissure entre les réalités se referme brusquement dans un claquement sourd d'outre tombe, rendez-vous au [450](#).

434

Choisissez un lieu que vous n'avez pas encore visité auparavant et décidez de l'endroit où vous allez à présent.

La forge ? Rendez-vous au [180](#).

L'écurie ? Rendez-vous au [164](#).

Les baraquements des gardes ? Rendez-vous au [330](#).

Les remparts ? Rendez-vous au [201](#).

Le chenil ? Rendez-vous au [66](#).

Si vous ne souhaitez pas vous attarder ici, vous pouvez quitter la Cour Extérieure et vous diriger vers la Cour Intérieure en approchant de la barbacane qui sépare ces deux parties du château (rendez-vous au [317](#)).

435

Vous sortez le livre de sortilèges de nécromancie d'Unthank afin de tenter de terrasser le Seigneur des Ombres. Vous l'ouvrez au hasard et commencez à lire les incantations que vous trouvez, mais vous jouez avec le feu en invoquant les sombres puissances de l'ouvrage qui attaquent vos résistances mentales, vous perdez 2 points de VOLONTE. A présent, tirez deux dés et si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, rendez-

vous au 184, mais s'il est supérieur, rendez-vous au [326](#).

436

Vous arrivez bientôt à une bifurcation en T. Désirez-vous prendre à gauche (rendez-vous au [289](#)), ou à droite (rendez-vous au [146](#)) ?

437

Vous avancez vers la demeure du Bourgmestre, le heurtoir de la porte d'entrée en forme de tête de diabolon semble vous sourire de manière sinistre. Puis, la lourde porte en chêne s'ouvre toute seule devant vous et vous pénétrez dans l'entrée au sol dallé de la plus grande demeure de Sleath. Les ténèbres règnent à l'intérieur, mais lorsque vous vous avancez, les chandelles s'enflamment dans leurs candélabres, des petites flammes vertes éclairent le couloir.

En face de vous, un large escalier de bois mène à l'étage. Sous les marches, une arche sombre donne sur les pièces du rez-de-chaussée. Voulez-vous :

Explorer le rez-de-chaussée de la demeure ?

Rendez-vous au [325](#).

Monter l'escalier et visiter l'étage ?

Rendez-vous au [234](#).

Quitter cette maison apparemment hantée ?

Rendez-vous au [418](#).

438

Vous rassemblez tout votre courage et approchez la herse. Vous pressez une main contre une pointe de fer et fermez les yeux en attendant l'inévitable. La sensation n'est pas exactement aussi terrible que celle à quoi vous vous attendiez. (Vous perdez 2 points d'ENDURANCE, si votre score d'ENDURANCE tombe à zéro ou moins, notez le nombre 243 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#).) Dans un sinistre frottement de chaînes, la Herse Démoniaque s'élève en gargouillant de plaisir. Vous ne désirez pas vous attarder dans cette salle morbide et vous passez sous la sinistre porte métallique. Rendez-vous au [243](#).

439

Votre corps éthéré se dissout tel la brume et vous vous faufilez dans l'interstice du heaume qui lui sert de bouche. Vous emplissez l'armure de votre essence et prenez possession d'elle. Votre regard passe au travers des lentilles de cristal qui sont les yeux de l'armure. Vous faites quelques mouvements dans votre nouveau corps de métal. La sensation est étrange et vous êtes moins agile qu'auparavant, mais l'armure est également beaucoup plus résistante. (Vous regagnez 1 point de CHANCE et gagnez 1 point de VOLONTE.)

Notez les scores actuels d'HABILETE et d'ENDURANCE de votre personnage sur votre Feuille d'Aventure pour plus tard. Le score d'HABILETE de votre corps de métal est égale à votre score de départ d'HABILETE moins 1. Toutefois, le score d'ENDURANCE de l'armure articulée est de 24 ! (Notez le mot code Armure sur votre Feuille d'Aventure.) Vous ne pourrez pas manger de provisions pour récupérer des points d'ENDURANCE et si votre corps de métal est détruit vous pourrez vous relever en tant que fantôme et poursuivre l'éventuel combat, ou l'aventure, avec vos statistiques.

Bien que vous ne soyez pas armé, vos nouveaux poings de fer sont aussi efficaces que des marteaux de guerre. Votre corps métallique est si résistant qu'il absorbe une partie des coups qui peuvent vous être portés : toutes les pertes de points d'ENDURANCE que vous infligeront vos adversaires seront réduites 1 point. (Vous regagnez 1 point de CHANCE.)

A présent que vous possédez à nouveau un corps physique, vous pourrez franchir les Portes Spirituelles. Vous pouvez tenter d'entrer dans le Bastion (rendez-vous au [276](#)). Toutefois, si vous possédez le mot code Catacombes sur votre Feuille d'Aventure, il y a peut-être un autre endroit que vous souhaiteriez visiter (rendez-vous au [11](#)).

440

Un hurlement de banshee rompt soudain la quiétude de la tombe. 'Votre présence ici a été découverte ! s'exclame le fantôme du mage, ses traits affichant la consternation. 'Vous devez partir, mais emportez Fizzgig avec vous. Il vous sera plus utile qu'il ne semble l'être,' ajoute Amaranthus avec une larme fantomatique au coin de l'œil, 'je ne suis plus ce qui est de mieux pour lui.

Vous ne remettez pas la décision du mage en cause et vous quittez la chambre funéraire, l'homoncule battant des ailes derrière vous, marmonnant des choses à lui-même. (Notez le mot code Banshee et Fizzgig l'homoncule sur votre Feuille d'Aventure.) Fizzgig est un Lutin Magique, une créature possédant de grandes capacités thaumaturges, qui se manifestent sous la forme de quatre sortilèges :

Bannir les Esprits - ce sort renverra un esprit mort-vivant vers le monde des morts.

Sortilège de Chance - ce sort ramènera votre score de CHANCE à son niveau de départ.

Sortilège d'Habilitété - ce sort ramènera votre score d'HABILETE à son niveau de départ.

Sortilège de Force - ce sort ramènera votre score d'ENDURANCE à son niveau de départ.

Toutefois, vous ne pourrez faire appel à Fizzgig trois fois seulement; après cela les pouvoirs magiques de la créature seront épuisés et le diablotin disparaîtra de ce monde. A présent, rendez-vous au [264](#).

441

Vous vous retrouvez devant un écriteau en bois rongé par le temps sur lequel vous déchiffrez difficilement 'Fetchfen'. Vous avez déjà entendu parler de cet endroit auparavant. Le village se trouve sur la frontière avec la Bathorie et il est réputé pour être damné, un lieu de mort. Personne n'a vécu ici depuis un siècle, et pourtant vous aviez entendu le Chambellan Unthank se vanter d'y être né. Le village semble avoir subi une inondation catastrophique il y a longtemps, et à présent les rondins de bois pourris des bâtiments à moitié effondrés se dressent au milieu d'immenses flaques d'eau stagnantes, telles des cages thoraciques sinistres. Seuls deux endroits émergent du marécage fétide, un moulin aux ailes brisées et un cimetière à l'abandon. Où irez-vous:

Le moulin ? Rendez-vous au [422](#).

Le cimetière ? Rendez-vous au [322](#).

442

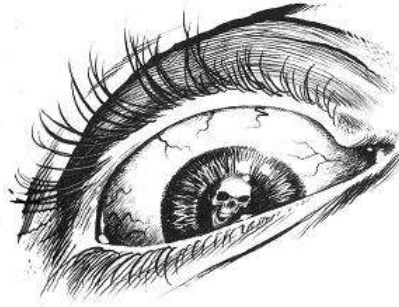
Vous êtes face à un Cultiste de la Mort armé d'une dague magique. L'homme se jette sur vous.

CULTISTE DE LA MORT

HABILETE: 6

ENDURANCE: 6

Votre forme éthérée est vulnérable à la dague magique tueuse de spectres tels que vous, votre forme physique est également à la merci du tranchant de la lame. Si le Cultiste de la Mort a raison de vous, notez le nombre 132 sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [100](#). Si vous tuez le Cultiste, rendez-vous au [132](#).



443

Vous vous avancez vers la porte et ses gardiens, la lumière bleue et blanche qu'émet votre fantôme révèle aisément votre position. Vous entendez soudain le frottement de lames qui glissent en dehors de fourreaux tandis que les guerriers silencieux se préparent à vous repousser. Allez-vous:

Vous préparer à affronter les chevaliers ? Rendez-vous au [196](#).

Utiliser la capacité spéciale Spectre (si vous l'avez) ? Rendez-vous au [378](#).

Utiliser la capacité spéciale Ombre (si vous l'avez) ? Rendez-vous au [354](#).

Abandonner cette approche et rechercher le tunnel secret, Rendez-vous au [393](#).

444

Votre âme, avec tout le savoir que vous avez acquis, et le corps hautement entraîné de Marrok le Templier feront une puissante combinaison. (Notez le mot code Hôte sur votre Feuille d'Aventure.)

Notez les scores actuels d'HABILETE et d'ENDURANCE de votre personnage sur votre Feuille d'Aventure pour plus tard. Tant que vous contrôlerez le corps de Marrok, vous devrez utiliser ses statistiques qui sont: HABILETE 11, ENDURANCE: 22.

Si vous êtes blessé en combat vous pourrez manger des provisions pour regagner des points d'ENDURANCE. Chaque Repas vous rendra jusqu'à 4 points d'ENDURANCE et Marrok possède 6 Repas dans son sac à dos. Il est armé de Fléau de la Mort, une épée capable de blesser les morts-vivants, les démons et les créatures magiques (une arme d'une puissance équivalente à Exterminatrice de Ténèbres).

Si l'ENDURANCE de Marrok tombe à 2 ou moins, il sera assommé et tombera inconscient sur le sol, vous serez forcé alors de quitter son corps. Vous poursuivrez l'aventure ou le combat

en cours avec vos statistiques. A présent, rendez-vous au [429](#).

445

De retour dans la Cour Intérieure, choisissez une destination que vous n'avez pas encore visitée. Quel lieu allez-vous explorer ?

Les cuisines ?	Rendez-vous au 335 .
Le hall des banquets ?	Rendez-vous au 95 .
La chapelle ?	Rendez-vous au 260 .
La Tour Effondrée ?	Rendez-vous au 34 .
Le puits ?	Rendez-vous au 232 .

Si vous préférez ne pas vous attarder ici, vous pouvez vous approcher de la porte qui garde l'entrée du pont surplombant le fossé (rendez-vous au [134](#)) ou, si vous possédez la capacité spéciale Esprit, prenez votre envol et tentez d'approcher du Bastion (rendez-vous au [191](#)).

446

Derrière la Porte Spirituelle, vous découvrez une pièce longue et étroite. Elle est éclairée par des torches enchâssées dans des supports en fer incrustés dans les murs. La lumière dansante des flammes danse se réfléchit sur la surface impeccablement polie d'un magnifique bouclier accroché sur le mur du fond. Lorsque vous pénétrez dans la pièce, vous dérangez toutefois le gardien du bouclier. Une énorme bête au poil argenté qui s'interpose entre le bouclier et vous pousse un grognement rauque tout en levant la tête. Puis vous entendez un second grognement et l'autre tête se tourne vers vous ! Si vous voulez vous emparer du bouclier miroir vous devrez passer le Chien de Lune Mutant d'abord. Allez-vous :

Attaquer la créature ?	Rendez-vous au 432 .
Jouer quelque chose sur une lyre (si vous en possédez une) ?	Rendez-vous au 407 .
Refermer la porte rapidement avant que le chien ne vous atteigne ?	Rendez-vous au 182 .

447

'Je vous avertis, esprit, restez en arrière,' dit le vieil homme. 'Je possède des facultés que vous ne soupçonnez pas. Ne me provoquez pas car je n'aurais aucun remord à les utiliser contre vous. A présent, reculez !

L'ermite ne semble pas particulièrement affecté d'être visité par un fantôme, alors peut-être possède-t-il réellement quelques facultés magiques pour se défendre. Il semble, en effet, ne porter aucune arme.

Si vous désirez vous approcher davantage de l'ermite (rendez-vous au [417](#)), si vous préférez laisser tranquille le vieil homme et remonter la falaise (rendez-vous au [145](#)).

448



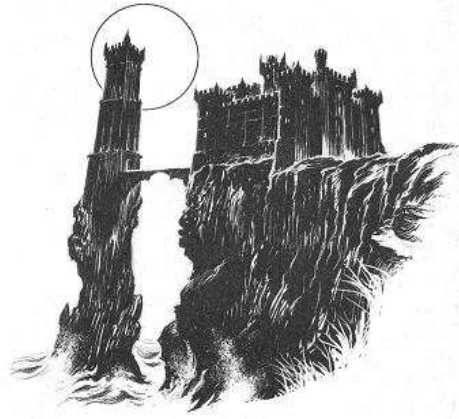
Vous ne percevez plus le monde au travers de votre forme brumeuse. Devant vos yeux, celle-ci devient opaque tandis qu'elle se solidifie, vous redevenez un être de chair et de sang. Tout devient subitement clair; Unthank vivait sur du temps emprunté, le temps de votre vie, à présent qu'il est mort cette énergie vitale vous a été rendue. Vous êtes à nouveau vivant et non plus un fantôme ! Retrouvez vos scores de départ d'HABILETE, d'ENDURANCE et de CHANCE.

Le monstrueux spectre né de la nuit plonge son regard dans le vôtre et une voix gronde comme le tonnerre sur la colline venteuse. 'Agenouille-toi devant moi, insecte ! Ses yeux de braise incandescents vous transpercent tels des tisons brûlants. Lancez deux dés, ajoutez 3 au résultat si vous possédez le mot code Talisman sur votre Feuille d'Aventure. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de VOLONTE, rendez-vous au [159](#), mais s'il est supérieur, rendez-vous au [326](#).

449

Vous vous tenez devant la porte du Bastion, protégée magiquement

contre les esprits. A présent la double porte de bois noir s'ouvre toute seule à votre simple contact et vous pénétrez dans le grand hall garni de piliers au-delà. A présent que vous vous trouvez enfin dans le Bastion, désirez-vous quitter le corps que vous avez investi (rendez-vous au [425](#)) ou préférez-vous poursuivre votre quête tel que vous êtes (rendez-vous au [403](#)) ?



450

Vous courez vers l'autel de pierre et, avec un soulagement immense, vous trouvez votre sœur Oriana indemne. Tandis que vous la prenez dans vos bras, vous ne pouvez ignorer ce sentiment dérangentant d'être observé. Vous vous retournez pour apercevoir une silhouette spectrale qui vous regarde, ses yeux emplis de haine. Vous reconnaissez immédiatement le fantôme d'Unthank le Nécromancien.

Dans un hurlement de fureur, l'esprit mort-vivant du nécromancien vole vers vous. Mais il est dit que la nuit est toujours plus sombre avant l'aube. A l'est, les lueurs du matin apparaissent dans l'océan noir de la nuit tandis qu'un nouveau jour se lève. Dans un cri à déchirer l'âme, l'esprit d'Unthank se dissout sous les premiers rayons de soleil. Ce vil individu est envoyé, par delà le voile de la réalité, vers le Monde des Morts où il y sera puni pour l'éternité. La nuit du nécromancien est terminée et une nouvelle journée pleine d'espoir et de possibilités infinies s'offre à vous...

Traduction effectuée par CEBA.

Un grand merci à Vador59 pour sa relecture minutieuse, ses corrections et ajouts ont rendu cette aventure plus palpitante et agréable à lire.