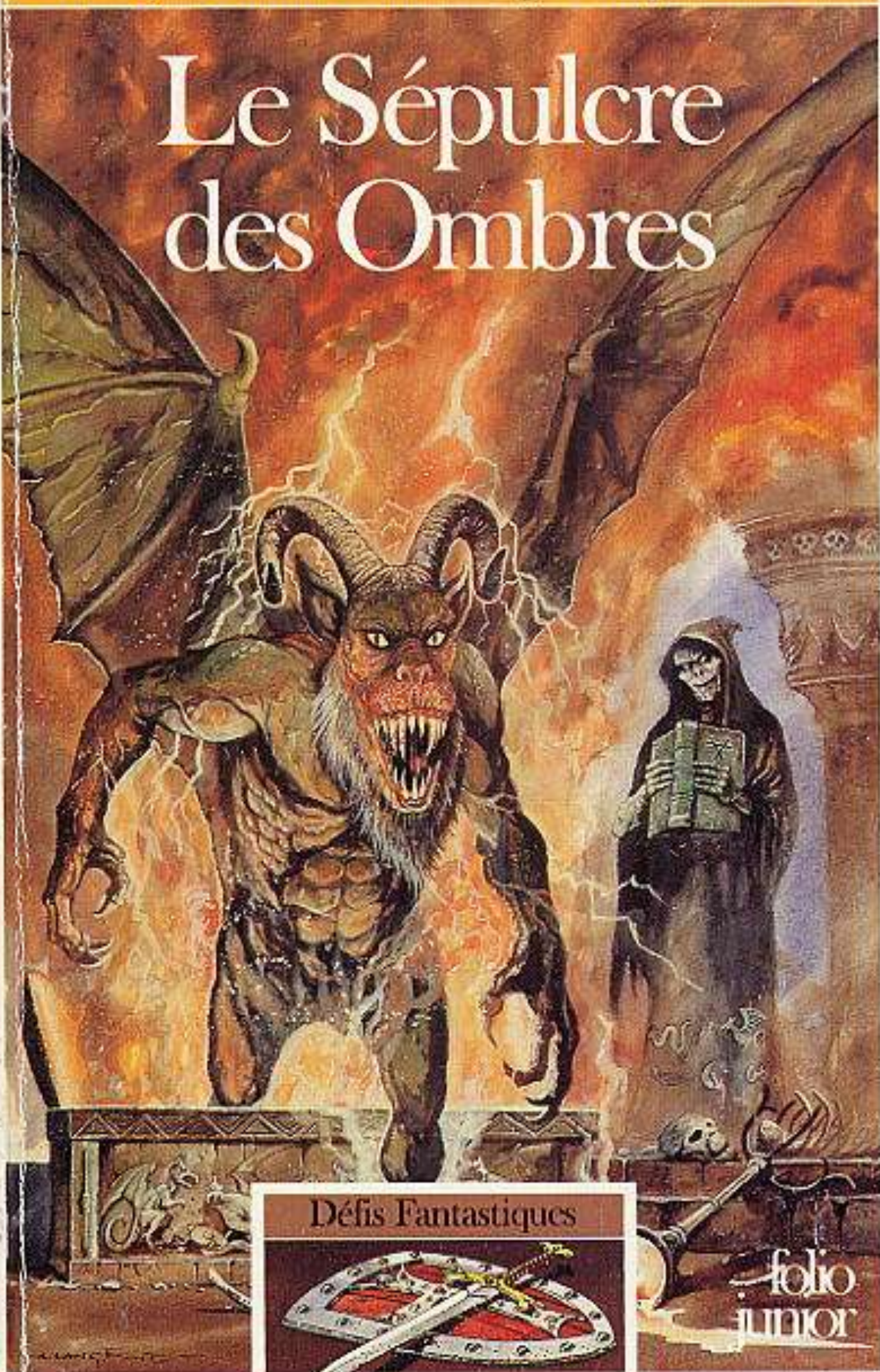


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

Le Sépulcre des Ombres



Défis Fantastiques

folio
junior

Titre original : *Spellbreaker*

© Steve Jackson et Ian Livingstone, pour la conception de la série Défis Fantastiques ©
Jonathan Green, 1992, pour le texte © Alan Langford, 1992, pour les illustrations ©
Éditions Gallimard, 1994, pour la traduction française

Jonathan Green

Le Sépulcre des Ombres

Défis Fantastiques/53

Traduit de l'anglais par Noël Chassériau

Illustrations de Alan Langford



Gallimard

Comment combattre les Sorciers et les Démons

Avant de vous lancer dans cette aventure, il faut d'abord déterminer vos forces et vos faiblesses. Les dés vous permettront de savoir de combien de points vous disposez au départ. En page 12, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* dont les cases sont destinées à inscrire vos points d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE**, de **CHANCE** et de **FOI**. Nous vous conseillons de noter vos points sur cette *Feuille d'Aventure* avec un crayon ou, mieux, de faire des photocopies de ces deux pages afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.

Habilitété, Endurance, Chance et Foi

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

Lancez deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case **ENDURANCE**. Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case **CHANCE**. Ne lancez pas de dé pour la **FOI** : de toute manière, votre aventure commence avec 1 point de **FOI**.

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE** changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points, et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres très petits dans les cases, ou d'avoir une gomme à portée de la main. Mais n'effacez jamais votre *total de départ*. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE**, ce total n'excédera jamais votre *total de départ*, sauf en de très rares occasions qui seront signalées. Le cas de vos points de **FOI** est différent, car ils ne sont pas limités par un *total de départ*. Votre **FOI** est susceptible d'augmenter ou de diminuer dans

certaines situations qui vous seront expliquées dans les paragraphes correspondants. Votre **HABILETÉ** 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 Chanceux ou Malchanceux. Vos points de **FOI** reflètent votre mérite et votre confiance dans les forces de l'Ordre ; une **FOI** élevée peut vous permettre de repousser certains démons et esprits malfaisants, et vous valoir des avantages sous d'autres formes.



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'**HABiLETÉ** et d'**ENDURANCE** de l'adversaire dans la première case vide des Rencontres avec un Adversaire de votre *Feuille d'Aventure* ; notez également toutes les capacités ou instructions particulières à cet adversaire. Le combat se déroule ensuite ainsi :

1. Lancez deux dés pour l'adversaire. Ajoutez ses points d'**HABiLETÉ** 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'**HABILETÉ** 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 n° 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 n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, chacun a esquivé les coups de l'autre ; reprenez le combat à l'étape n° 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 page 15).

5. L'adversaire vous a blessé : réduisez votre **ENDURANCE** de 2 points. Vous pouvez également faire appel à votre **CHANCE** (voir page 16).

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.

Combat 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, il est censé avoir esquivé votre 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 dans les pages correspondantes), 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.

Voici comment on peut se servir de la **CHANCE** : 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. 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*.

Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance, votre Chance et votre Foi

Habileté

Vos points d'HABiLETÉ ne varieront guère au cours de votre aventure. A l'occasion, on peut vous demander d'augmenter ou de diminuer votre total d'HABiLETÉ, mais il ne peut dépasser leur *total de départ*, sauf si cela est explicitement spécifié dans un paragraphe déterminé.

En diverses occasions, au cours de votre aventure, 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'**HABiLETÉ**, 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 **HABiLETÉ** chaque fois que vous *testez votre Habileté*.

Endurance

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 devez cesser immédiatement de lire ce livre. Les

courageux, désireux de poursuivre leur aventure, doivent déterminer un nouveau personnage et tout recommencer depuis le début. Les points d'**ENDURANCE** perdus se récupèrent en consommant un Repas ou des provisions diverses. Vous commencez votre aventure avec des provisions correspondant à 5 Repas, et vous pouvez en acquérir d'autres au cours de l'action. La case Provisions de votre *Feuille d'Aventure* vous permettra de tenir un compte exact de vos ressources alimentaires. Chaque fois que vous consommez un Repas, vous récupérez 4 points d'**ENDURANCE**, mais n'oubliez pas de rayer 1 Repas de votre case Provisions. Vous pouvez faire halte et manger à tout moment, sauf pendant un combat.

Chance

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'**HABILETÉ**, **VOS** points de **CHANCE** ne peuvent pas excéder le *total de départ*, sauf si vous recevez des instructions spécifiques à ce sujet.

Foi

Vous constaterez vite que la **FOI** joue un rôle important dans cette aventure. Vous la commencez avec 1 point de **FOI** qui vous est attribué parce que vous avez entrepris un pèlerinage. Des saintes reliques ou des bénédictions peuvent augmenter votre **FOI**, tandis que des malédictions ou des actes méprisables, indignes d'un héros, auront pour effet de réduire vos points de **FOI**. Les modalités de la variation de vos points de **FOI** seront précisées le moment venu.

Équipement et pièces d'or

Vous commencez votre aventure avec les seuls attributs de votre état : une épée, une lanterne et un briquet, et un sac à dos pour

transporter vos provisions et vos pièces d'or. Pour savoir combien vous possédez de pièces d'or, lancez un dé et ajoutez 4 au résultat ; notez le total dans la case Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*. Votre épée et votre lanterne doivent figurer dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*, comme tous les autres objets utiles que vous pourrez acquérir au cours de vos déplacements.



Une ténébreuse abbaye

Avec un craquement assourdissant, un nouvel éclair cisaille le bouillonnant ciel nocturne. Pendant une seconde, le paysage désolé qui vous entoure est brillamment illuminé et, à travers la pluie battante, vous apercevez enfin un refuge. Mais ce n'est pas l'abbaye. Ce n'est qu'un bouquet d'arbres qui se profile à l'horizon, isolé au milieu de la lande aride. Derrière vous, des hurlements de loup se mêlent aux rugissements de la tempête, coupés, par moments, par le gémissement d'une âme en peine. Un sursaut d'énergie vous donne la force de vous remettre à courir sur le sol détrempé, le cœur douloureux et les oreilles bourdonnantes. En approchant du boqueteau, vous distinguez la lueur d'un petit feu de camp entre les arbres. Quelqu'un d'autre a déjà cherché ici un abri contre l'orage. La main sur le pommeau de votre épée, vous avancez prudemment vers le feu. L'homme qui est assis à côté lève lentement les yeux. - Vous n'aurez pas besoin de cela, je ne suis pas armé, dit-il en écartant les bras pour vous permettre de vérifier ses dires.

Le tonnerre gronde sur la lande, et l'éclair suivant révèle le visage de l'inconnu. Il paraît jeune, mais son teint est blafard et ses traits sont tirés comme s'il avait derrière lui une longue existence d'épreuves. Ses yeux recèlent une sagesse plus profonde que son âge ne le laisserait supposer. Et il sourit.

- Venez vous réchauffer auprès de mon feu, propose-t-il aimablement.

Vous semblez en avoir besoin.

Épuisé et transi, vous acceptez l'offre de l'inconnu.

- Par une nuit comme celle-là, on prétend que tous les démons de l'enfer hantent la terre.

Un froissement dans les branches vous fait lever les yeux avec inquiétude.

- Que faites-vous dehors par un temps pareil ? demande-t-il.

Vous n'avez rien à perdre en racontant votre histoire à cet inconnu. Vous lui expliquez donc pourquoi vous vous trouvez en pleine nuit sur cette lande déserte. Depuis que vous êtes en âge de porter une épée, vous menez une existence errante de soldat de fortune, cherchant l'aventure aux quatre coins du monde. Pourtant, depuis quelques années, vous envisagez de faire une pause pour regagner votre pays natal d'Ocriculum et y accomplir un pèlerinage pour le salut de votre âme. C'est pour cela que vous avez accosté au port septentrional de Harabnab, à bord d'un navire marchand venant d'Arkleton, dans la lointaine Analand, deux mois auparavant, dans les derniers jours du mois d'Observance. De là, vous avez entrepris une longue marche vers la ville sacrée de Sainte-Fontaine et sa célèbre source miraculeuse au pied des collines de l'ouest, comme tant d'autres pèlerins l'ont fait avant vous. Vous vous dirigiez vers l'abbaye de Rassin, pour y passer la nuit en sûreté quand la tempête a éclaté, vous faisant abandonner la route de Sainte-Fontaine et traverser la lande. Vous vous êtes égaré dans cette garrigue pelée qui n'est vraiment pas le genre d'endroit où l'on a envie de passer une nuit d'orage, avec des bêtes féroces en liberté et peut-être pire.

L'inconnu déclare être également un pèlerin, dans la même fâcheuse situation que vous, mais il a eu la chance d'atteindre le boqueteau avant que l'orage ne devienne trop violent. Il est certain de connaître la direction de l'abbaye de Rassin et, d'un commun accord, vous décidez d'essayer de l'atteindre ensemble, ce qui sera beaucoup moins dangereux que de voyager séparément. Abandonnant le couvert des arbres, vous vous élancez tous les deux sous des trombes d'eau. Au bout d'une demi-heure de course échevelée dans le vent et la pluie, vous parvenez au sommet d'un petit monticule d'où vous apercevez la route qui conduit aux modestes bâtiments de l'abbaye de Rassin, tapis dans l'obscurité sous la terrible sauvagerie de l'ouragan.

C'est à ce moment que le cri retentit, vous glaçant jusqu'à la moelle des os et vous figeant le sang dans les veines. Bien qu'à demi paralysés par la peur, vous levez tous deux la tête et vous voyez des dizaines de monstrueux Démons foncer sur vous du haut des cieux tourmentés. Grotesques avec leurs yeux globuleux, leur corps difforme, leurs tentacules sinueux, leurs griffes menaçantes et leur gueule baveuse, ils se ruent à travers la lande en poussant des glapissements d'excitation. Lorsque vous reprenez vos esprits, vous êtes en train de dévaler le monticule en direction de l'abbaye, les jambes flageolantes. Tout en courant, vous faites des moulinets frénétiques avec votre épée pour tenir les Démons à distance. N'ayant pas d'arme, l'inconnu fait de son mieux avec ses mains nues.

En arrivant à l'abbaye, vous vous affalez contre la porte. Vous cognez de toutes vos forces, en demandant asile à grands cris. On tire un verrou et vous vous effondrez à l'intérieur du monastère. L'inconnu, lui, reste dehors, essayant toujours de repousser les Démons. « Entrez vite ! » lui criez-vous. Aussitôt qu'il a franchi le seuil, la porte est refermée à double tour et une dernière bouffée de vent froid rappelle la tempête qui fait rage à l'extérieur. Vous vous relevez et vous regardez le cercle de visages anxieux qui vous contemplent. Vous êtes dans une salle voûtée et les gens qui vous entourent sont des moines vêtus de bure. Une fois que vous avez expliqué votre présence, l'un de ces moines vous informe que vous vous trouvez dans une communauté de Prêtres d'Enkala et que Sainte-Fontaine n'est qu'à une journée de marche du monastère. Il ajoute que leur hôtellerie sera heureuse de vous héberger tous les deux pour le restant de la nuit, et il vous emmène rejoindre les autres pèlerins qui y logent déjà.

Vous n'avez pas dormi longtemps lorsque, brusquement réveillé par un affreux cauchemar plein de Démons, vous voyez l'inconnu se glisser furtivement hors de la salle. Pris de soupçons, vous attendez qu'il soit sorti pour le suivre dans les couloirs ténébreux de l'abbaye. L'inconnu finit par entrer dans une pièce dont il referme la porte à clef derrière lui. Soudain, derrière le panneau, quelqu'un pousse un hurlement et un fracas retentit. Vous

martelez la porte de vos poings et, n'obtenant pas de réponse, vous décidez de l'enfoncer. Vous faites irruption dans la pièce en même temps qu'un groupe de moines y entre par une autre porte. Vous vous trouvez dans une bibliothèque où gît le corps d'un moine, à côté d'un bureau renversé. Pas trace de l'inconnu. « Là-bas ! » s'écrie un moine en désignant un escalier de pierre, au-delà d'une autre baie. Vous dégringolez les marches, suivi par les moines, et vous débouchez dans une cave humide, éclairée par une torche. Au fond, l'inconnu est agenouillé devant un grand coffre de chêne dont le couvercle est ouvert et, à la lueur vacillante de la torche, vous voyez qu'il tient entre ses mains un énorme livre noir. A votre arrivée, il tourne la tête et se relève.

- Merci, mon ami, dit-il avec un rire moqueur. Sans votre aide, je n'aurais pas pu pénétrer ici. J'y resterais volontiers plus longtemps, mais j'ai beaucoup à faire.

Sur ces mots, un voile noir tombe sur la cave. Lorsqu'il se dissipe, l'inconnu a disparu avec le livre, mais il a laissé quelque chose à la place. Sous vos yeux, un nuage de fumée verte, tournoyante, délétère, commence à se former au centre de la pièce. Rendez-vous au [1](#).





*1 Les griffes du démon se tendent vers vous
et des vapeurs sulfureuses sortent de sa bouche.*

1

Très vite, le nuage prend forme et vous reculez, terrifié. Le monstrueux démon qui se dresse devant vous est couvert d'écaillés vertes et, de sa gueule hérissée de crocs menaçants, s'échappe l'odeur âcre du soufre. Lorsque cet être nauséabond se met en mouvement, ses griffes se tendent vers vous et des vapeurs sulfureuses sortent de sa bouche. C'est un adversaire redoutable mais, comme vous l'affrontez dans un lieu consacré, votre épée, bien que profane, lui infligera des blessures. Avec un rugissement, la créature se jette sur vous.

DÉMON SULFUREUX HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

En combattant cette émanation de l'enfer, vous êtes tellement incommodé par les relents soufrés de son haleine que, pendant la durée de cet affrontement, vous devez réduire votre *Force d'Attaque* de 1 point. Si vous détruisez le démon, rendez-vous au [322](#).

2

Au fur et à mesure que le sortilège de Nazek produit son effet, votre raison s'obscurcit : c'est tout ce que vous pouvez faire pour éviter qu'il ne prenne possession de votre esprit, et vous êtes incapable de terminer la lecture de la formule magique. Vous laissez tomber la page du livre et vous levez les yeux pour constater que la bête est pratiquement sur vous. Rendez-vous au [250](#).

3

Vous arrivez au village de Mussuck en plein midi, mais le ciel est toujours couvert. Quelques villageois discutent devant une croix de pierre. Ils semblent se plaindre des vers... ou d'autre chose. Vous approchant d'eux, vous leur demandez de quoi ils parlent.

- Du Ver du Diable, répond l'un des hommes. C'est une calamité et, la semaine dernière, il s'est installé dans notre puits. Personne

n'ose plus y puiser de l'eau, ce qui nous oblige à descendre jusqu'à la rivière.

Vous demandez d'où est venu ce Ver du Diable.

- Le vieux Tom prétend que, mercredi dernier, en revenant de la taverne, il a vu la Magicienne jeter un sort sur le puits, susurre le cancanier du village.

- Vous semblez être une sorte d'aventurier, dit l'un des villageois. Accepteriez-vous de nous aider à nous débarrasser du Ver ?

Avez-vous le temps d'aider les gens de Mussuck ? Si vous estimez l'avoir, rendez-vous au [38](#). Sinon, rendez-vous au [264](#).

4

L'intérieur de la tente est obscur et sent le moisi. A l'entrée, un jeune garçon vous tend un vieux chapeau cabossé dans lequel vous laissez tomber votre pièce d'or (déduisez-la de votre *Feuille d'Aventure*). La clientèle du guignol est essentiellement composée d'enfants accompagnés de leur mère ou de leur nounou. Devant quelques rangées de bancs s'élève une scène faite de planches dont l'ouverture est fermée par des rideaux mangés aux mites. Vous vous asseyez au fond de la tente et, presque aussitôt, le garçon retire la pancarte et bat du tambour. Les rideaux s'écartent et le spectacle commence. Alors que toute l'installation paraît vétusté et délabrée, les marionnettes sont d'une qualité exceptionnelle. Le thème de la pièce est le conflit classique entre un jeune chevalier et une affreuse sorcière. Parmi les autres personnages figurent un bouffon plein d'astuce et un druide qui remet au chevalier une faucille d'or pour couper le gui qui le protégera contre les sorciers. Finalement, le chevalier est, bien entendu, victorieux et il part mener une vie consacrée à la justice et à l'honneur. Le spectacle est terminé et les spectateurs se dirigent vers la sortie. Vous êtes encore surpris de la magnifique exécution des marionnettes et du talent du marionnettiste. Si vous souhaitez rester pour lui parler, rendez-

vous au [340](#). Si vous préférez quitter la tente, rendez-vous au [157](#).

5

Lentement, péniblement, vous traversez le marais jusqu'à une clairière envahie par les herbes, au milieu de laquelle gît une vieille idole de pierre à demi enfouie dans la boue. Cette partie du marécage a dû avoir un pouvoir surnaturel dans le passé pour une tribu des marais. Le reliquat de force magique qui y subsiste a attiré un Spectre. Crépitante boule d'énergie d'où jaillissent de petits éclairs de feu, le Spectre vient de se recharger et il mesure près d'un mètre de diamètre. Percevant votre aura, la boule scintillante vole vers vous.

SPECTRE HABILETÉ : 11 ENDURANCE : 6

Si votre épée atteint le Spectre, il perd les 2 points **d'ENDURANCE** habituels, mais vous perdez également 2 points d'**ENDURANCE** parce que votre lame métallique court-circuite l'énergie émise par la créature ! Si vous êtes vainqueur et si vous avez combattu en utilisant une arme magique ou sacrée, elle a perdu tous les pouvoirs qu'elle pouvait posséder, le Spectre ayant absorbé sa charge magique. Une fois le Spectre anéanti, vous quittez la clairière par sa seule issue. Rendez-vous au [59](#).



6

Vous avez détruit l'origine malaisante de la peste d'Aryll : le Fléau n'existe plus. Récupérez 2 points de **CHANCE**. Une fois le Fléau mort, les Zombies Pesteux redeviennent des cadavres sans vie. Vous vous hâtez de fuir la crypte. Gerog est stupéfait mais

ravi de vous revoir, et il vous ramène au village où vous êtes accueilli en héros. Les anciens vous convient au banquet qu'ils donneront ce soir et dont vous serez l'invité d'honneur. Mais vous devez retrouver le *Grimoire Noir*, et déclinez leur offre en leur expliquant votre mission. Ils ne peuvent pas vous dire où se trouve le livre mais, pour vous remercier d'avoir sauvé Aryll, ils acceptent de vous révéler l'emplacement secret du tumulus de Gwythaine le Protecteur : il est dans les collines, vers le sud, sous la garde d'une secte druidique qui vénère la Terre-Mère. Le Prêtre-Soldat passe pour avoir été enseveli avec son épée, Libérateur, la Lame Sacrée. Manoc vous dévoile que la possession d'une telle arme serait inappréciable contre Nazek et ses Démons. Avant que vous ne quittiez Aryll, les anciens vous remettent un sac contenant 6 pièces d'or, assez de provisions pour 3 Repas, et une autre lanterne (si vous avez perdu la vôtre). Si vous voulez faire le long détour vers le sud jusqu'au tumulus de Gwythaine, rendez-vous au [96](#). Si vous préférez prendre la route qui va droit vers l'ouest, rendez-vous au [359](#).

7

- C'est exact, dit le Grand Prêtre. Vous êtes digne d'entrer.

Et il ordonne aux druides de vous lâcher. Si vous possédez le Bâton de Pèlerin, rendez-vous au [196](#). Sinon, rendez-vous au [271](#).

8

Comme vous l'espériez, il n'y a plus de garde devant la porte. Rasant le rempart, vous sortez de la ville en courant et vous filez sans demander votre reste. Rendez-vous au [300](#).

9

Au bout d'une heure environ, vous apercevez, au-dessus de la forêt, une forme sombre qui vole dans la nuit en direction du village. Lorsque la chose se rapproche, vous constatez qu'il s'agit d'un homme vêtu d'une longue robe, chevauchant une fourche !

Ce moyen de transport original atterrit à l'orée du village et le Sorcier ramasse sa fourche et se dirige vers le chariot. Si vous continuez à observer, rendez-vous au [143](#). Si vous attaquez le groupe à l'improviste, rendez-vous au [183](#).

10

Les pèlerins disputent un concours de bonnes histoires et, pour l'instant, ils rient aux éclats pendant qu'un homme au visage austère raconte une anecdote graveleuse sur un forgeron. Son récit terminé, le groupe vous invite à participer au concours : le vainqueur empochera 6 pièces d'or. Si vous décidez de prendre part au jeu, rendez-vous au [118](#). Si vous préférez vous retirer dans votre chambre, rendez-vous au [179](#).

11

Devant vous se tient un humanoïde de trois mètres de haut dont la longue tignasse verte ruisselle d'eau et de boue. Son visage bestial est repoussant et ses bras musculeux se terminent par des griffes acérées. Il pousse un grognement animal et se jette sur vous. Dégainez votre épée et défendez votre vie contre la Bête du Marais.

BÊTE DU MARAIS HABILITÉ : 8 ENDURANCE: 10

Après avoir tué le monstre, si vous avez été envoyé dans le marais par un groupe de fermiers, rendez-vous au [86](#). Sinon, rendez-vous au [152](#).

12

Le faucon s'envole par la fenêtre, saisit le corbeau avec ses serres et lui arrache les ailes avant qu'il n'ait pu s'échapper. Notez le mot « Corbeau » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [50](#).

13

Vous vous mettez à transpirer abondamment, la tête vous tourne, et votre corps se marbre de plaques rouges. La peste entre dans sa dernière phase et, si vous ne pouvez pas l'arrêter tout de suite, elle sera fatale. Si vous possédez un Guérit-Tout, rendez-vous au [64](#). Si vous n'en possédez pas, vous mourrez dans les affres de la peste.

14

Vous vous agenouillez devant le reliquaire d'Enthus avec les autres pèlerins et vous priez pour l'âme du martyr défunt et le succès de votre mission. En partant, vous pouvez déposer autant de pièces d'or que vous le désirez dans le tronc placé à côté du reliquaire (notez le montant de votre offrande sur votre *Feuille d'Aventure*). En sortant du temple, vous redescendez la colline jusqu'à la Place du Marché. Rendez-vous au [131](#) pour choisir une autre option.

15

Vous vous levez de bonne heure et, après avoir remercié à nouveau Talpas de son hospitalité, vous quittez la demeure du Taupinier. Avant votre départ, Talpas vous remet des provisions pour 2 Repas. Vous regagnez la route et vous poursuivez votre chemin. Rendez-vous au [57](#).

16

La topaze scintille au soleil et, lorsque vous passez le pendentif à votre cou, vous vous sentez plus sûr de vous. Cette Amulette de Bravoure vous permettra, lors des deux prochains combats, de majorer votre *Force d'Attaque* de 1 point. Récupérez 1 point de CHANCE avant de retourner au [80](#).

17

Tout pourri qu'il soit, le plancher du fenil supporte le poids de votre corps lorsque vous courez vers l'ouverture pour sauter dans le vide. Vous atterrissez quelques mètres plus bas au moment où le toit de la grange s'effondre dans une gerbe d'étincelles (votre chute vous fait perdre 2 points d'**ENDURANCE**). Vous écoutez les couinements d'agonie des Rats jusqu'à ce qu'ils soient couverts par le ronflement des flammes et que la grange ne soit plus qu'une ruine fumante. Les villageois vous acclament et vous ramènent auprès des anciens. Cette fois, c'est la femme, Malva, qui prend la parole. - Nous vous remercions au nom de tout le village, dit-elle. Maintenant que les Rats sont partis, l'espoir renaît pour ceux de Montaryll. Qu'a dit Malva ? Si vous aviez déjà entendu le nom de « Montaryll », rendez-vous au [180](#). Sinon, rendez-vous au [60](#).

18

Gwythaine le Protecteur était un Prêtre-Soldat, disciple du Pourfendeur. Il devait son titre aux nombreuses actions d'éclat qu'il avait accomplies pour défendre les habitants d'Ocriculum contre les puissances des ténèbres, en triomphant des Démons et autres esprits malfaisants grâce à son épée sacrée, Libérateur. A sa mort, Gwythaine a été enseveli, vêtu de son armure, dans un tumulus proche de Sainte-Fontaine. L'illustration qui accompagne le récit montre un chevalier en armure d'argent embrochant un affreux Démon Ailé avec une magnifique épée auréolée d'une lueur bleue. Rendez-vous au [68](#).

19

Les habitants de Salwick savent que, la nuit, des êtres malfaisants hantent les ténèbres. Aussi ont-ils déjà verrouillé leur porte et gagné leur lit. Cependant, une lumière brille encore à la fenêtre d'une ferme isolée en bordure du village, et vous décidez de demander si on peut vous y héberger pour la nuit. Le jeune fermier et son épouse, qui vous disent s'appeler Liam et

Isa, vous accueillent aimablement et partagent leur civet de lapin avec vous (vous récupérez 4 points d'ENDURANCE).

- Ça fait plaisir de recevoir de la visite, dit Liam. Parce que, vous savez, personne ne vient plus à la ferme, depuis l'événement.

Vous demandez de quel événement il s'agit.

- Depuis que nous avons été maudits par Maîtresse Patagrif, la Sorcière locale. Dans le village, tout le monde a peur d'elle, continue-t-il. Il y a quinze jours, elle est venue nous trouver pour acheter notre champ du sud. Comme c'est notre terre la plus fertile, nous avons refusé. Elle est partie en déclarant que si nous ne la lui avions pas vendue dans les huit jours, nous le regretterions. Nous n'avons pas cédé... mais, vendredi dernier, les choses ont commencé à se gâter. D'abord, mon meilleur soc de charrue s'est brisé, ensuite le lait s'est mis à tourner, et maintenant certaines de mes bêtes crèvent.

A ce moment-là, vous apercevez du coin de l'œil un mouvement dans un angle sombre de la salle. Pendant que vous scrutez la pénombre, un minuscule humanoïde, couvert d'une brillante fourrure rouge, sort en courant de derrière une chaise. Il a deux petites cornes sur le front, un museau porcin, des mains griffues et une longue queue. Il fonce sur un seau de lait posé près du mur et y plonge une griffe. Vous vous levez d'un bond, et la créature disparaît dans un coin obscur.

- C'est un Gremlin, dit Isa. Il gâte tout ce qu'il touche. Maintenant, vous comprenez comment Maîtresse Patagrif nous harcèle !

En effet, le lait a tourné : il sent l'aigre. Soudain, le lutin jaillit de l'obscurité et se jette sur vous. *Testez votre Habileté*. Si c'est un succès, rendez-vous au [89](#). Si c'est un échec, rendez-vous au [167](#).

20

Le Bouffon vous montre que ses mains sont vides, puis il ferme la droite. Quand il écarte à nouveau les doigts, elle contient une bille de bois peinte en rouge. Il fait rapidement passer cette bille d'une main dans l'autre, et elle disparaît ! - Dans quelle main se trouve la bille ? demande Coxcomb en tendant ses poings serrés. Quelle main choisissez-vous ? La droite (rendez-vous au [202](#)) ou la gauche (rendez-vous au [110](#))?

21

Vous quittez Palude en franchissant le pont de pierre qui enjambe la Rivière Limoneuse et vous sortez de la forêt. La route traverse une lande aride en direction des collines de l'Ouest, qui sont encore à une journée de marche. Le soir tombe et la température fraîchit lorsque vous atteignez un petit bois, à gauche de la route. Dans le silence de la nuit, vous entendez jouer du violon sous les arbres. Si vous voulez aller voir d'où vient cette musique, rendez-vous au [293](#). Si vous préférez passer la nuit au bord de la route, rendez-vous au [135](#).

22

En quittant la place des saltimbanques, vous passez devant un homme assis en tailleur au bord du chemin. Le capuchon de sa robe dissimule son visage, et un Rat noir est perché sur son épaule. Il joue du pipeau et les passants ont jeté quelques piécettes dans le panier posé devant lui. Au moment où vous passez devant le flûtiste, l'air qu'il joue se modifie brusquement et, aussitôt, la tête vous tourne : cette musique a un effet hypnotique sur vous. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au [199](#). Si vous échouez, rendez-vous au [133](#).

23

Décidé à rattraper vos agresseurs, vous poussez votre cheval dans les profondeurs du sous-bois. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [208](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [379](#).

24

Aussitôt le revenant détruit, le génie malfaisant qui animait les ossements d'Enthus est chassé du sépulcre.

- Merci d'avoir libéré ma dépouille charnelle, dit l'Esprit d'Enthus.

On entend un déclic, et un compartiment secret s'ouvre au pied du sarcophage. Il contient une amulette en argent et un vieux parchemin qui semble être une page de livre.

- Prenez mon Amulette Sacrée et cette page arrachée au *Grimoire Noir* : vous y trouverez le sortilège de Verrouillage que j'ai utilisé pour fermer le cercueil, mais souhaitons que vous n'ayez pas à l'employer.

Vous remarquez que la page de parchemin porte le numéro **376** (notez-le). L'acquisition de ces deux objets vous fait gagner 1 point de **FOI** et 1 point de **CHANCE**.

- Maintenant, je vais reposer en paix, et il est temps que vous partiez si le Kurakil doit être vaincu.

Sur ces mots, l'Esprit disparaît et vous vous retrouvez seul dans la tombe que vous quittez aussitôt. Rendez-vous au [112](#).

25

La porte se referme bruyamment derrière vous et les pênes des serrures grincent sinistrement en regagnant leurs gâches. Le cachot situé sous le fortin est froid et humide. Le soupirail exigü

qui l'éclairé chichement, au ras du plafond, est garni de barreaux et il est trop haut pour que vous puissiez l'atteindre.

- Enfin quelqu'un à qui parler !

Surpris par cette voix, vous scrutez le fond obscur de la cellule. Un vieillard crasseux, hirsute, vêtu de haillons, est assis dans un coin.

- Ça fait des années que l'ami Gérard, ici présent, n'a plus rien à raconter, dit le vieux en désignant le mur opposé sur lequel un squelette jauni est attaché par des chaînes rouillées. Mon nom, c'est Cynric, mais on m'appelle le Mendiant Fou.

Le vieil homme semble effectivement dérangé. Vous concentrez toute votre attention sur les possibilités d'évasion. En regardant par le judas grillagé de la porte, vous constatez que votre sac à dos et votre épée sont posés sur la table de la pièce voisine, sur laquelle donnent d'autres cellules grillagées et d'où part un escalier en colimaçon montant au rez-de-chaussée. Apparemment, cette pièce n'est pas surveillée.

- Si vous êtes tellement pressé de partir, je pourrais peut-être vous aider, dit Cynric.

Si vous acceptez l'aide du Mendiant Fou, rendez-vous au [106](#). Si vous préférez vous évader par vos propres moyens, rendez-vous au [30](#).

26

Terrorisée, elle vous dit tout ce qu'elle sait. Le Masque est le chef de tous les hors-la-loi et de tous les brigands qui hantent la forêt. Certains, comme elle, lui servent de lieutenants en patrouillant avec leur propre bande sur les routes et les sentiers de la forêt, à la recherche de voyageurs à dépouiller. Le Masque est justement rentré la nuit précédente d'une expédition de ce genre autour de Sainte-Fontaine. Il se trouve actuellement dans le camp des bandits, et elle vous indique comment l'atteindre. Après avoir

ligoté la voleuse, vous devez décider si vous allez vous détourner de votre route pour traquer le Masque (rendez-vous au [149](#)) ou poursuivre au plus vite la recherche du *Grimoire Noir* (rendez-vous au [158](#)).



27

Au moment où vous criez le chiffre, vous entendez les vieilles Sorcières pousser un cri strident et la tornade s'arrête brusquement. Le corps des Sorcières semble se dissoudre dans l'air, et leurs glapissements s'éteignent en même temps que le vent. Récupérez **1** point de **CHANCE** pour avoir vaincu les Sorcières du Tohu-Bohu. Le reste de la nuit s'écoule paisiblement et, à l'aube, vous êtes de nouveau en route. Rendez-vous au [280](#).

28

Vous arrivez à Claybury en fin d'après-midi, mais les nuées d'orage sont si épaisses qu'il fait presque nuit. Le Démonologue étant censé être caché dans le monastère du village, Nazek doit également y être avec le *Grimoire Noir*. Il ne reste plus que quelques heures de jour avant l'apparition de la redoutable Lune de Shekka, et vous devez rejoindre au plus vite Karad et la Résistance. Si vous les cherchez dans une tour ronde qui se dresse à la lisière du village, rendez-vous au [336](#). Sinon, rendez-vous au [289](#).

29

Tous les étals que l'on peut s'attendre à trouver dans un marché sont là, mais c'est celui qui porte l'enseigne « Reliques à vendre » qui retient votre attention. Si vous voulez l'examiner de plus près, rendez-vous au [80](#). Si vous préférez continuer à faire le tour des commerçants, rendez-vous au [218](#).

30

Trois possibilités s'offrent à vous : appeler le geôlier et essayer de le maîtriser (rendez-vous au [115](#)) ; tenter d'enfoncer la porte (rendez-vous au [47](#)) ; ou attendre que l'un des gardiens vous apporte à manger et tâcher de l'assommer (rendez-vous au [325](#)).

31

Vous montez avec Sam sur son radeau et vous vous retrouvez bientôt glissant silencieusement sur les chenaux vaseux du marais. Celui que vous suivez aboutit à un vaste lac embrumé : le Marigot. Sam fait avancer le radeau sur ses eaux calmes et, soudain, à travers la brume, vous voyez apparaître une petite île boisée. Vous ne tardez pas à y accoster et, tandis que Sam vous attend près du rivage, vous partez à la recherche de la tombe d'Enthus. Au pied d'un tertre, vous découvrez ce qui doit être l'entrée du sépulcre : une porte de granit couverte de mousse, enchâssée dans le flanc du monticule. Il y a des années que personne n'est venu ici. Poussée énergiquement, la dalle de pierre finit par pivoter avec un grondement sourd. Après avoir allumé votre lanterne, vous franchissez le seuil et vous descendez un escalier en colimaçon dont les marches de pierre débouchent dans une haute salle rectangulaire, éclairée par une toute petite fenêtre. Vous ne distinguez aucune autre issue. Au centre de la crypte, un sarcophage de pierre est orné d'un gisant grandeur nature dont les mains sont croisées comme s'il priait. Deux chandeliers de granit se dressent de part et d'autre du sarcophage, mais leurs cierges sont éteints depuis longtemps. Prudemment, vous poussez le couvercle. La dépouille mortelle

d'Enthus, serviteur du Bien, repose les mains jointes, comme la statue, toujours vêtue du froc de bure du martyr. La tombe ne contient rien d'autre. Si vous voulez la quitter tout de suite, rendez-vous au [112](#). Si vous voulez tenter d'évoquer l'esprit du religieux pour lui demander de vous assister dans votre mission, rendez-vous au [105](#).

32

Vous vous écroulez, pratiquement inconscient. Cela paraît satisfaire les Adeptes, qui continuent leur procession à travers la ville. Vous n'êtes pas mort mais, avec la dose de poison que vous avez dans le corps, vous ne valez guère mieux. Si vous possédez un Guérit-Tout, rendez-vous au [182](#). Sinon, votre aventure s'achève ici, dans la rue.

33

Pendant que vous combattez le Fléau, les Zombies Pesteux vous encerclent. Vous ne pouvez pas lutter contre autant de Morts Vivants et vous périssez sous leurs coups. Bientôt, vous vous relèverez sous la forme d'un Zombie Pesteux et vous participerez à la ruine d'Aryll sous les ordres de votre nouveau maître.

34

Vous vous approchez du comptoir derrière lequel officie la robuste tenancière. Une chope de bière coûte 1 pièce d'or et fait récupérer 1 point d'ENDURANCE. Vous cherchez des yeux un consommateur susceptible de vous fournir un renseignement intéressant. Le gros moine qui est assis tout seul au fond de la salle, près de la fenêtre, n'est plus dans la fleur de l'âge. Un homme mystérieux, entièrement vêtu de noir avec une élégance n'excluant pas le confort, est également solitaire. Contre le mur, des fermiers de la région discutent un problème important avec des mines de conspirateurs. Si vous choisissez de parler avec :

La tenancière	Rendez-vous au 81
Le moine	Rendez-vous au 213
L'homme en noir	Rendez-vous au 348
Les fermiers	Rendez-vous au 188

35

Vous prenez le bol contenant l'Infusion Curative entre les mains et vous le videz d'un trait. Vous éprouvez aussitôt une sensation de chaleur, mais vos sens commencent bientôt à s'émousser. L'engourdissement vous envahit rapidement et vous ne tenez plus debout. En sombrant dans l'inconscience, vous voyez se pencher vers vous les visages ricanants d'Aconit et de Belladone... Vous reprenez vos esprits dans une venelle malodorante. Un rapide inventaire de vos biens révèle la disparition de tout votre or, de toutes les plantes que vous avez pu posséder et du Guérit-Tout si vous en aviez un (votre infortune vous fait perdre 2 points de **CHANCE**, en plus du reste). La ruelle débouche dans une rue conduisant à la porte de l'Ouest, à la périphérie de la ville. Estimant avoir déjà perdu trop de temps, vous renoncez à vous venger des apothicaires indéclicats et vous prenez le chemin de la porte de l'Ouest. Rendez-vous au [98](#).

36

Vous percutez le toit d'une grange, vous passez au travers et vous terminez votre plongeon de la mort dans un tas de foin qui amortit le choc (vous perdez quand même 6 points d'**ENDURANCE**). Lorsque vous sortez en titubant de la grange défoncée, vous vous retrouvez à la lisière du village de Selwick. Rendez-vous au [19](#).

Le soir tombe lorsque vous arrivez en vue d'un groupe de maisons, en bordure de la forêt. Vous songez avec optimisme que vous avez une chance d'y trouver un lit pour la nuit quand vous entendez le bruit d'un véhicule arrivant au grand galop de la direction de Sainte-Fontaine. Vous vous écartez juste à temps pour ne pas vous faire écraser par un chariot bâché qui vous frôle en trombe et poursuit sa route sans même ralentir. Soudain, l'une de ses roues heurte une grosse pierre et il manque de se retourner. Lorsqu'il se redresse, un cageot, ébranlé par le choc, bascule de l'arrière du véhicule et s'éventre en tombant sur le sol. Curieux, vous vous approchez des débris et vous constatez que le cageot contenait des Lézards séchés dont l'espèce ne vit certainement pas dans le nord du royaume. Il y a quelque chose de bizarre là-dessous. Vous courez jusqu'au village de Driteham, où vous voyez tous les habitants se barricader chez eux jusqu'à ce qu'il n'en reste plus un seul dans les rues. - Entrez vite ! crie une femme sur le pas de sa porte. Sinon, le Vigilant vous tuera ! Si vous suivez le conseil de la femme en vous réfugiant sous son toit, rendez-vous au [205](#). Si vous restez dehors pour découvrir ce qui se manigance, rendez-vous au [78](#).



Vous apprenez que la Magicienne est une vieille sorcière folle qui vit à quelques kilomètres de là, en pleine forêt. Les villageois vous expliquent également comment trouver le puits, qui est à

côté d'un moulin abandonné. Si vous désirez aller voir la Magicienne, rendez-vous au [74](#). Si vous préférez vous rendre directement au puits pour affronter le Ver du Diable, rendez-vous au [242](#).

39

Lorsque vous vous élancez vers la torche, l'Ours vous arrête d'un coup de patte qui vous jette par terre (vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**). Vous n'avez plus le choix : il faut combattre la bête avec votre épée. Rendez-vous au [75](#).

40

- Tout juste, Auguste ! s'exclame Cynric en éclatant de rire. Une clé ! Et c'est avec ça que je vais vous aider.

Le vieil homme s'approche du squelette, derrière lequel il détache un moellon descellé du mur. Plongeant la main dans le trou, il en tire un petit sachet de toile à sac qu'il ouvre : il contient une clé Passe-Partout adroitement façonnée.

- Elle est tombée un jour par le soupirail. Quelqu'un a dû la perdre, mais elle n'était pas perdue pour tout le monde : l'ami Gérard me l'a gardée. Cynric vous remet la clé et, après vous être assuré qu'il n'y a personne dans les parages, vous déverrouillez la porte du cachot. Cynric reprend sa clé. Sidéré, vous lui demandez pourquoi il ne s'évade pas.

- Parce que je suis moins fou que j'en ai l'air, répond-il. Pourquoi irais-je courir les rues quand j'ai ici un lit et trois repas par jour ? Pas vrai, Gérard ?

Vous souriez et vous récupérez prudemment votre sac à dos et votre épée dans la pièce sur laquelle donne votre cachot. Une voix féminine s'élève derrière vous :

- Faites-moi profiter de votre bonne fortune, étranger, et délivrez-moi.

En vous retournant, vous apercevez un visage de jeune fille derrière le judas d'une autre cellule. C'est une autre prisonnière. Vous lui demandez qui elle est et pourquoi elle est détenue.

- Je m'appelle Tira et j'étais apprentie chez la Sorcière de Selwick, Maîtresse Patagrif, mais j'ai compris que j'étais engagée sur une mauvaise voie et je me suis enfuie. Je suis venue à Sainte-Fontaine pour implorer le pardon et prévenir les autorités qu'une importante confrérie de Sorciers est en train de s'assembler dans les collines de l'Ouest, mais on ne m'a pas crue et on m'a enfermée ici. Vous interrogez Tira sur le *Grimoire Noir*. Elle en a entendu parler, naturellement, mais elle ne l'a jamais vu et elle ignore s'il est entre les mains de la confrérie. Elle vous supplie de la libérer : les clés de sa cellule sont suspendues à un crochet, sur le mur. Votre décision dépend de la confiance que vous êtes disposé à accorder à une Sorcière, même s'il ne s'agit que d'une apprentie. Si vous libérez Tira, rendez-vous au [83](#). Si vous préférez n'en rien faire, rendez-vous au [206](#).

41

Vous lancez la poudre sur le Chat. Il vous crache à la figure et vous décoche un coup de griffe qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [132](#).

42

Furieux que vous ayez survécu à leur épreuve, les Adeptes s'avancent vers vous en brandissant divers instruments de torture.

- Mes frères ! Mes sœurs ! s'écrie le disciple en chef. L'impie doit être purifié ! Deux d'entre eux s'approchent en balançant des martinets hérissés de clous. Vous devez les combattre en même temps.

Premier ADEPTE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 7

Second ADEPTE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, les autres Sectateurs de la Douleur ont beau adorer la souffrance, ils ne sont pas tellement pressés de mourir : ils s'enfuient. Rendez-vous au [173](#).

43

Vous cheminez sur les interminables sentiers sinueux du marécage, environné d'étranges coassements et de curieux cris d'animaux. Soudain, vous entendez bouger tout près de vous. Le cœur battant, vous vous arrêtez. Vous scrutez les eaux stagnantes et les touffes de roseaux. Lancez un dé et consultez le tableau ci-dessous pour savoir ce qui apparaît :

1 Le corps grisâtre, bouffi, d'une Limace Géante rampe en travers du sentier. Long de huit mètres et large de trois, l'immonde mollusque ondule en redressant son horrible tête. Soudain, une énorme goutte de bave jaillit de la bouche de la Limace. *Testez votre Habileté* pour éviter qu'elle ne vous atteigne. Si vous échouez, la sécrétion venimeuse vous brûle comme de l'acide (vous perdez 5 points d'ENDURANCE). Vous êtes obligé de combattre la créature pour pouvoir poursuivre votre chemin.

LIMACE GÉANTE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 13

2 Quatre batraciens à deux pattes, vert et brun, bondissent hors des roseaux et vous attaquent. Bien qu'elles ne dépassent pas cinquante centimètres, les Grenouilles de Vase sont voraces, et vous devez les combattre toutes les quatre en même temps.

GRENOUILLES DE VASE HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 4

3 Vous marchez sur la queue d'une Vipère de Marais qui somnole dans la boue. Elle se redresse et vous mord le mollet avant de disparaître en rampant dans le marécage. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE.

4 De grosses racines barrent brusquement le sentier et s'enroulent autour de vos jambes en vous écorchant la peau

(vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**). Vous devez combattre cette curieuse plante Carnivore.

RACINES HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

5 Lorsque vous pataugez dans l'eau fétide, d'ignobles Sangsues de Marécage se collent à vos jambes pour vous sucer le sang. Lancez un dé : c'est le nombre de points d'**ENDURANCE** que vous perdez.

6 Pas d'apparition.

Chaque affrontement ne peut se produire qu'une seule fois. Si le résultat du lancer conduit à un affrontement qui s'est déjà produit, lancez à nouveau le dé. Si vous survivez, rendez-vous au [237](#).

44

Vous déclinez poliment la proposition de dame Attana et vous partez seul. Le temps est gris mais la tempête de la nuit précédente s'est calmée. La route que vous suivez traverse un bois. A la fin de l'après-midi, vous sortez de sous la voûte des arbres pour descendre vers la Rivière Sainte, sur la rive opposée de laquelle la ville sacrée de Sainte-Fontaine entasse ses innombrables maisons de pierre ou de bois à l'abri de ses vieux remparts. Pour atteindre l'agglomération, vous devez franchir un large pont de pierre qui enjambe la Rivière Sainte. L'une des culées de ce pont abrite un petit oratoire à Fulkra, le dieu protecteur des voyageurs. Si vous voulez faire une offrande à cette chapelle, rendez-vous au [175](#). Sinon, vous traversez le pont et vous pénétrez dans la ville par la porte des Pèlerins. Rendez-vous au [254](#).



45

- Mort ou vif, pour nous, c'est du pareil au même, déclare calmement la femme. Alors, faites ce que je vous dis ! Si vous décidez :

De lui obéir

Rendez-vous au [232](#)

De tenter de fuir

Rendez-vous au [128](#)

De continuer à tenir bon

Rendez-vous au [92](#)

46

En quittant la ferme, vous coupez à travers champs, conformément aux instructions de Liam, jusqu'à ce que vous atteigniez le bois du Pacage. En vous faufileant entre les arbres, vous parvenez à un espace découvert, illuminé par la lune, au centre duquel vous attend l'un des spectacles les plus ahurissants que vous ayez jamais contemplés : la chaumière de Maîtresse Patagrif est perchée sur une gigantesque patte d'oiseau et son seul accès est apparemment une trappe dans le plancher. Comme personne ne semble monter la garde, vous traversez la clairière en direction de l'étrange construction. Soudain, la patte de corbeau pivote pour vous faire face et, pétrifié de stupeur, vous voyez la chaumière sautiller vers vous à travers la clairière. Vous vous ébrouez et vous dégainez votre épée pour vous défendre contre les griffes de la chaumière.

PATTE DE CORBEAU **HABILETÉ : 8** **ENDURANCE : 8**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [228](#).

47

C'est une décision irréfléchie. Vous foncez sur la porte de la cellule et vous la percutez avec une violence terrible, mais elle a été conçue pour résister à ce genre d'assaut et ne cède pas d'un pouce. Votre épaule encaisse moins bien le choc (vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**). Maintenant, allez-vous appeler le geôlier (rendez-vous au 115), attendre qu'un gardien vous apporte à manger pour tenter de le maîtriser (rendez-vous au [325](#)) ou solliciter l'aide du mendiant (rendez-vous au [344](#)) ?

48

Deux chemins quittent Palude en direction de l'ouest. Le plus fréquenté est la route de Tallow. L'autre n'est qu'un sentier qui, au sud-ouest du bourg, traverse la zone marécageuse, connue sous le nom de Bourbier, au-delà de laquelle s'élève le village de Selwick. La route serait le moyen le plus rapide et le plus direct pour atteindre votre but. Le Bourbier est dangereux, plein de traquenards. Toutefois, de nombreuses plantes rares poussent dans ses mares croupies. Si vous prenez la route de Tallow, rendez-vous au [21](#). Si vous bravez les périls du Bourbier, rendez-vous au [333](#).

49

Lorsque l'eau emplit la calebasse, elle émet une lueur dorée et s'échauffe sous vos doigts. Vous avez fait l'objet d'une véritable bénédiction. Ce que vous tenez maintenant entre les mains, c'est un Guérit-Tout, un remède universel contre tous les maux. Lorsque vous déciderez de l'utiliser (ce que vous ne pourrez faire qu'une seule fois, mais à n'importe quel moment, sauf pendant un combat), à moins que le texte n'en dispose autrement, vous ramènerez votre **ENDURANCE** et votre **HABILETÉ** à leur *total de départ* et vous gagnerez jusqu'à 2 points de **CHANCE**. Stimulé par

l'espoir d'avoir les dieux pour alliés, vous quittez le temple et vous regagnez la place du Marché. Rendez-vous au [131](#) pour faire un autre choix.

50

Privée de ses favoris, immobilisée par les fers, Maîtresse Patagrif se fait toute petite devant vous.

- Où est le *Grimoire Noir* ? demandez-vous en dégainant votre épée pour lui rafraîchir la mémoire.

- Nazek l'a emporté à Claybury, pleurniche-t-elle. Il compte l'utiliser pendant le sabbat de demain soir.

- Expliquez-moi ce que c'est que le sabbat ! ordonnez-vous.

- C'est une réunion du Chaudron de Minuit, la confrérie de Nazek, qui se tiendra dans les ruines du monastère.

Vous avez appris ce que vous vouliez savoir (récupérez 1 point de **CHANCE**). Une fouille rapide de la chaumière vous fait découvrir une Bague en Os, gravée de signes cabalistiques, que vous pouvez prendre si bon vous semble. Après lui avoir détaché les pieds, vous ramenez Maîtresse Patagrif à Selwick, où Liam et Isa l'attendent avec les autres villageois. Ils s'empressent d'enfermer la malfaisante Sorcière dans la prison du village, puis ils fêtent l'événement jusque bien après minuit. Le rebouteux local vous fait don d'un Baume Régénérateur que vous pourrez utiliser une fois, à n'importe quel moment sauf pendant un combat, pour récupérer jusqu'à 6 points d'**ENDURANCE**. Vous vous excusez et vous vous retirez pour dormir : la journée du lendemain sera sûrement éprouvante. Vous quittez Selwick aux premières lueurs de l'aube. En arrivant à un embranchement avec une autre route venant du sud, vous prenez la direction de l'ouest. Rendez-vous au [280](#).



51

Les Adeptes vous immobilisent en vous empoignant bras et jambes. Leur chef se tourne vers vous et vous demande :

- Qu'est-ce que vous choisissez, mécréant ?

L'épreuve de la Roue ou l'épreuve des Scorpions ? Si vous répondez : « La Roue », rendez-vous au [192](#). Si vous répondez : « Les Scorpions », rendez-vous au [334](#).

52

En voyant que le Ver du Diable n'existe plus, les habitants de Mussuck vous félicitent de votre bravoure et vous demandent ce qu'ils peuvent vous offrir pour vous témoigner leur gratitude (récupérez 1 point de **CHANCE**). Lorsque vous parlez de votre mission, la foule devient silencieuse et grave. Personne n'a entendu parler du *Grimoire Noir*, mais l'un des hommes prend la parole : - Tenez, dit-il en vous tendant deux petits panneaux de bois articulés. C'est une sorte de trésor familial, mais il vous sera plus utile qu'à moi. Sur les volets sont peintes des scènes de la vie d'un saint homme, et cela vous encourage (vous gagnez 1 point de **FOI**). Une femme vous donne aussi des provisions pour 4 Repas. Après avoir mis le diptyque soigneusement emballé dans votre sac à dos, vous quittez Mussuck en direction de l'ouest. Rendez-vous au [264](#).

53

Même si vous avez échappé une fois à la peste, il vous est impossible d'enrayer le mal. Votre agonie est atroce.

54

Votre épée est impuissante contre la nature immatérielle du Cavalier Fantôme. Le spectre vous abat sur place et sa monture de cauchemar enfouit votre corps brisé en le piétinant avec ses sabots. Votre aventure est terminée.

55

Dans la cohue qui se rue vers la sortie, vous trébuchez et tous les fuyards vous piétinent. Vous vous retrouvez seul, meurtri et douloureux (vous perdez 3 points d'ENDURANCE) et, lorsque vous vous relevez, on vous claque la porte au nez et on la barricade de l'extérieur. Vous n'avez plus le choix : il faut affronter la bête furieuse. Rendez-vous au [164](#).

56

Vous levez la châsse contenant les ossements du sage au-dessus de votre tête, mais cela ne ralentit pas l'avance de la Bête. Vous ne pouviez pas savoir que ces os, loin d'être humains, proviennent en réalité d'un cochon et n'ont aucune espèce de pouvoir. Cet escroc de Demi-Elfe vous a roulé (vous perdez 2 points de CHANCE). Rendez-vous au [250](#).

57

Au milieu de la matinée, la route a viré vers l'ouest, ce qui vous a rapproché des collines. Vous apercevez bientôt le village d'Aryll. Il est obscurci par les fumées de nombreux bûchers et il y règne un silence macabre. Devant vous, une femme titube sur la route, croulant sous le poids d'un énorme ballot qui contient tous ses biens. Lorsque vous vous approchez d'elle, elle vous fait signe de vous éloigner en criant :

- Allez-vous-en, étranger ! Vous ne savez donc pas qu'il y a la peste à Aryll ? Fuyez pendant que vous le pouvez encore !

Si vous tenez compte de l'avertissement de cette femme, faites demi-tour avant qu'il ne soit trop tard et rendez-vous au [146](#). Si vous entrez dans le village pour voir si vous pouvez vous rendre utile, rendez-vous au [162](#).

58

La porte cintrée donne sur une niche qui contient un sépulcre de pierre sur le couvercle duquel est sculptée une épée. C'est peut-être la sépulture du Prêtre-Soldat Gwythaine, mais cela peut aussi être celle d'un quelconque gardien du tombeau. Si vous voulez ouvrir le cercueil, rendez-vous au [210](#). Si vous n'y touchez pas, continuez à suivre la galerie et rendez-vous au [134](#).



59

La brume se dissipe un peu et vous vous retrouvez longeant un ruisseau qui pénètre au cœur du Bourbier. Dans la pénombre, vous distinguez vaguement ce qui semble être une hutte faite de roseaux entrelacés. En vous rapprochant, vous constatez que le toit est fait de boue et d'herbe et qu'une couverture moisie pend devant l'entrée. Vous êtes en train d'examiner cette étrange habitation quand vous entendez le ruisseau clapoter contre ses rives : un radeau approche, conduit par un être enveloppé d'un manteau à capuchon et maniant une longue perche. Le radeau s'arrête et le nocher met pied à terre. Lorsqu'il vous aperçoit, il s'approche et repousse son capuchon. C'est une créature verdâtre, entièrement dépourvue de poils, au ventre ballonné et



59 *C'est une créature verdâtre, dépourvue de poils, au ventre ballonné et aux yeux globuleux.*

aux yeux globuleux, dont la peau paraît écailleuse. Ses mains se terminent par des griffes et ses pieds sont palmés. Elle bredouille quelque chose d'inintelligible et vous remarquez ses dents acérées. Vous vous méfiez de quiconque choisit de vivre dans le Bourbier et si vous décidez d'attaquer la créature, rendez-vous au [76](#). Mais il serait peut-être bon de tenter de communiquer avec elle. Rendez-vous au [307](#) dans ce cas.

60

Les anciens vous convient au banquet qui aura lieu le soir et dont vous serez l'invité d'honneur. Vous refusez parce qu'il vous reste moins de deux jours pour retrouver le *Grimoire Noir*. Vous en parlez aux anciens mais ils savent seulement qu'il s'agit d'un redoutable formulaire légendaire de sortilèges démoniaques et ils ignorent tout de l'endroit où il peut se trouver actuellement. Avant que vous ne quittiez Aryll, on vous remet néanmoins une bourse contenant 6 pièces d'or et suffisamment de provisions pour 3 Repas, en récompense de votre courage. Rendez-vous au [359](#).

61

Au lever du jour, vous remerciez le fermier et sa femme de leur hospitalité et vous quittez Selwick. Lorsque vous arrivez à un embranchement avec une autre route venant du sud, vous prenez la direction de l'ouest et des collines. Rendez-vous au [280](#).

62

Le voleur dérobe deux objets dans votre sac à dos (supprimez deux articles au choix sur votre *Feuille d'Aventure*). Maintenant, rendez-vous au [313](#).

63

Aussitôt que la poudre touche le Rat, il se met à grossir et change rapidement de forme. Et vous avez devant vous, assise sur le sol, une femme d'un certain âge, vêtue d'une robe à capuchon, qui paraît tout étourdie : Maîtresse Patagrif ! Si vous êtes en possession d'un Jeu de Fers, rendez-vous au [350](#). Sinon, rendez-vous au [181](#).

64

Vous avalez rapidement le contenu de la calebasse et une bienfaisante chaleur envahit votre corps pendant que la panacée détruit la peste qui l'habite. Ramenez votre niveau d'Infection à zéro et récupérez jusqu'à 6 points d'ENDURANCE, mais ne tenez compte d'aucune autre instruction concernant l'utilisation du Guérit-Tout (effacez le Guérit-Tout de votre *Feuille d'Aventure* : il ne peut servir qu'une fois). Maintenant, retournez au paragraphe d'où vous êtes venu pour continuer votre quête.

65

Lancez trois dés. Si le total est inférieur ou égal à vos points d'ENDURANCE, rendez-vous au [177](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [294](#).

66

- Bonsoir, voyageur, dit le cavalier. Je me rends à Selwick. Puis-je vous y emmener en croupe ? Dans cette région, il est imprudent de courir les routes après la tombée de la nuit, croyez-moi.

Si vous acceptez la proposition du cavalier, rendez-vous au [233](#). Si vous la déclinez poliment, rendez-vous au [385](#).



67

Pendant qu'il inspecte les autres tonneaux, le garde est surpris par un chat et il heurte votre tonneau assez violemment pour le faire basculer. Réduit à l'impuissance, vous dévalez la rue dans votre tonneau qui renverse les autres fûts sur son chemin. Vous entendez des cris de surprise lorsque les miliciens voient arriver ces bolides, dont certains les percutent et les balaient comme des quilles. Continuant à prendre de la vitesse, votre tonneau finit par s'écraser contre le mur d'une maison et, meurtri et contusionné (vous perdez 2 points d'ENDURANCE), vous vous extirpez des débris. La porte n'étant plus gardée, vous quittez la ville au plus vite. Rendez-vous au [300](#).

68

Votre lecture terminée, vous sentez que Frère Cala-mus trouve que vous ne devriez pas vous attarder plus longtemps dans la bibliothèque. Si vous décidez de quitter immédiatement l'abbaye, rendez-vous au [277](#). Si vous préférez visiter d'abord le jardin botanique, rendez-vous au [366](#).

69

La mêlée des combattants s'éclaircit et vous vous retrouvez aux prises avec un grotesque Démon à Tête de Chèvre, brandissant une énorme massue hérissée de pointes.

DÉMON A TÊTE DE CHÈVRE HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 10

Si vous triomphez de la créature infernale, rendez-vous au [397](#).

70

Vous mettez le feu à la charrette avec le briquet qui vous sert à allumer votre lanterne. A distance prudente, vous regardez le foin s'embraser en quelques secondes et l'incendie gagner les écuries. Les chevaux s'enfuient de leurs stalles, tandis que les bandits affolés tournent en rond dans la cour en essayant d'éteindre les flammes. Dans la confusion générale, il vous est facile de pénétrer dans le donjon sans qu'on vous voie. Rendez-vous au [125](#).

71

Lorsque vous vous approchez de lui, l'homme reste parfaitement immobile. Vous le retournez sur le dos et vous constatez avec stupeur que son visage et ses mains sont marbrés de plaques rouges purulentes. Il ouvre lentement les yeux et murmure : - Si vous comptez me détrousser, étranger, je ne pourrai pas vous en empêcher, mais vous serez maudit à tout jamais car j'ai la peste. Si vous souhaitez toujours secourir l'inconnu en lui donnant un peu de vos provisions, rendez-vous au [168](#). Sinon, rendez-vous au [126](#).

72

Vous trouvez le Gremlin acculé dans un coin de l'écurie. Il crache de fureur et sort ses griffes, ce qui ne vous laisse pas le choix : il faut combattre le lutin.

GREMLIN HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [121](#).

73

A la pointe de l'épée, vous tenez à distance les Morts Vivants porteurs de la maladie, qui essaient de vous saisir avec leurs mains griffues. Combattez-les l'un après l'autre.

Premier ZOMBIE PESTEUX **HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 7**

Second ZOMBIE PESTEUX **HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6**

Si vous êtes vainqueur, majorez de 4 points votre niveau d'Infection. En pesant de tout votre poids sur la porte, vous parvenez à l'entrebâiller suffisamment pour vous y faufiler. Rendez-vous au [259](#).

74

En marchant dans la forêt, vous éprouvez une sensation de malaise, comme si des centaines d'yeux épiaient tous vos mouvements. Au bout d'un moment, vous apercevez, entre les arbres, un tertre rocheux auquel est accotée une cabane croulante, couverte de mousse et de fougères. Une mince volute de fumée s'élève d'un trou dans le toit. Ce doit être la demeure de la Magicienne. Un coup d'oeil par une fenêtre crasseuse vous montre qu'il n'y a personne, vous poussez donc la porte et vous entrez. Le logis, sale et mal tenu, est meublé d'une table en bois blanc, d'une chaise et d'un grabat couvert de paille. Des étagères et des niches creusées dans le flanc du tertre sont pleines de pots et de bocaux qui contiennent les ingrédients servant à la confection des mixtures diaboliques de la Magicienne. La table porte un mortier et un pilon, ainsi qu'un assortiment de plantes et de champignons étranges. Vous pivotez sur vos talons en entendant la porte s'ouvrir derrière vous. Sur le seuil se tient une vieille femme toute voûtée, portant des champignons brunâtres au creux de sa jupe. Ses cheveux sont gras, emmêlés, ses traits anguleux et sa peau est d'une pâleur malsaine. En vous voyant, la Magicienne laisse tomber ses champignons et crie d'une voix rauque quelque chose d'incompréhensible. Tirant unealebasse de sous ses jupes, elle verse un peu de son contenu sur le sol en

terre battue. Quelques gouttes du liquide éclaboussent un cafard et vous voyez, avec horreur, son corps se dilater, avec des craquements répugnants, jusqu'à mesurer plus de deux mètres de long. Le gigantesque insecte trotte vers vous en faisant claquer ses mandibules. Vous devez l'affronter. La carapace du cafard est aussi dure qu'une plaque de blindage : les coups que vous lui porterez lui feront perdre 1 point d'ENDURANCE (2 points si vous *tentez votre Chance* dans ce combat et si vous êtes Chanceux, mais pas de point du tout si vous êtes Malchanceux).

CAFARD GÉANT HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [316](#).

75

L'animal se met en position de combat en se dressant sur les pattes de derrière pour vous lacérer avec les griffes acérées de ses pattes de devant.

OURS PUGILISTE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [382](#).

76

En vous voyant tirer votre épée, la créature utilise votre propre langue pour vous déclarer : - Je vous préviens, étranger, que je suis moins inoffensif que je n'en ai l'air. Si vous ne tenez pas compte de cet avertissement et si vous passez à l'attaque, rendez-vous au [247](#). Si vous adoptez une attitude plus conciliante, rendez-vous au [307](#).

77

Vous sautez sur la charrette, vous arrachez les guides des mains du fermier somnolent et vous dirigez le véhicule tout droit vers la porte. Surpris, le cheval se met lourdement au galop, mais la porte se referme rapidement. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes

Chanceux, rendez-vous au [127](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [282](#).

78

Le village est complètement désert. Pendant que vous explorez les rues de Driteham, un gémissement déchirant crève le silence nocturne. Bien que cela ne vous tente guère, si vous voulez savoir ce qui se passe, vous êtes obligé de vous diriger vers l'origine du cri. Prudemment, en rasant les maisons, vous finissez par atteindre la lisière du village, près de l'orée de la forêt. Le chariot qui a failli vous écraser sur la route est là, arrêté à côté d'une grange abandonnée ! Embusqué au coin d'un bâtiment, vous apercevez un petit homme trapu... et, près de lui, l'un des êtres les plus terrifiants que vous ayez jamais vus. Il mesure au moins deux mètres cinquante de haut. Son long manteau lui donne un aspect humanoïde, mais il est difforme, avec une épaule déjetée et une jambe plus courte que l'autre. Sa peau est si pâle qu'elle est pratiquement blanche et ses yeux sont enfoncés dans de sombres orbites. Pendant que vous l'observez, il ouvre sa grande bouche contrefaite et pousse un hurlement terrible. C'est sûrement le Vigilant ! Si vous attaquez le monstre immédiatement, rendez-vous au [163](#). Mais il vaut peut-être mieux attendre la suite des événements. Rendez-vous au 9 dans ce cas.

79

Vous montez sur le radeau de Sam et vous vous retrouvez bientôt glissant silencieusement sur les chenaux envasés du marais. Vous longez les rives du lac embrumé - le Marigot - jusqu'à la côte ouest, où Sam vous indique le chemin le plus court et le plus sûr pour sortir du marécage. Après l'avoir remercié à nouveau de son aide, vous prenez congé de votre nouvel ami. Vous débouchez du Bourbier sur la route de Selwick, et la nuit tombe lorsque vous arrivez en vue du village. Un martellement de sabots retentit derrière vous et un cheval surgit de l'obscurité. C'est un bel étalon noir, monté par un cavalier élégamment vêtu,

dont un capuchon dissimule le visage. Si vous possédez la potion Clairevue et si vous désirez la boire maintenant, vous pouvez le faire en vous rendant au paragraphe portant le numéro de la page sur laquelle la recette de Claire-vue figure dans le livre de Sam. Si vous ne possédez pas cette potion, ou si vous ne souhaitez pas la consommer, rendez-vous au [66](#).



80

Lorsque vous vous approchez de l'étalage, le marchand se frotte les mains avec cupidité et vous apercevez, sous son capuchon, des oreilles pointues. Le Demi-Elfe vous accueille aimablement et s'empresse de vous énumérer les reliques dont il dispose.

- Dans cette châsse, dit-il en désignant un reliquaire tarabiscoté, reposent les ossements d'un ermite des Monts Nébuleux. On venait de loin solliciter ses conseils et sa sagesse pourrait vous parvenir à travers sa dépouille.

11 déploie ensuite une tapisserie brodée avec des fils de toutes les couleurs, y compris l'or et l'argent. Elle représente les multiples épreuves subies par un groupe de pèlerins sur le chemin d'un sanctuaire.

- Elle a été réalisée par une épouse et sa fille pour célébrer le pèlerinage périlleux, mais finalement couronné de succès, effectué par leur mari et père au sanctuaire d'Achilla, sur le rivage du lac Libra, en Analand.

Il vous présente également une fiole contenant le sang d'un prêtre, une miniature représentant un évêque, un fragment du suaire d'Aline l'Innocente (qui ressemble de façon suspecte à un

vieux bout de chiffon) et une topaze jaune montée en pendentif. Après avoir fait votre choix et payé le nombre de pièces d'or demandées, rendez-vous au paragraphe correspondant pour savoir ce que vous avez acquis.

OBJETS	PRIX	
Ossements de prêtre	20	Rendez-vous au 140
Tapisserie d'Analand	15	Rendez-vous au 244
Sang de prêtre	8	Rendez-vous au 398
Portrait d'évêque	6	Rendez-vous au 303
Linceul	3	Rendez-vous au 197
Pendentif de topaze	12	Rendez-vous au 16

Lorsque vous en avez terminé avec cet étal, vous continuez la visite du marché. Rendez-vous au [218](#).

81

Meg, la tenancière, est une femme causante, toute prête à bavarder de la pluie et du beau temps. Elle vous parle également d'un monstre qui vit près de Palude, dans des marécages connus sous le nom de Bourbier : il a terrorisé plusieurs fermes de la région et enlevé du bétail. Estimant pouvoir lui faire confiance, vous lui dites quelques mots de votre mission.

- De la sorcellerie et des démons, dit-elle en frissonnant. Par ici, on n'a pas trop affaire à ces trucs-là. Si vous cherchez une aide contre les jeteurs de sort, l'homme en noir que vous voyez là-bas est un chasseur de sorcières. Il est ici depuis deux jours, mais c'est un taciturne qui ne parle guère. Barna-bas, le moine, est notre saint homme local. Il sait des tas de choses et pourrait peut-être vous renseigner. Si vous décidez de quitter le Chat Tigré et Palude, rendez-vous au [48](#). Mais si vous choisissez de parler :

A Barnabas, le moine

Rendez-vous au [213](#)

Au chasseur de sorciers

Rendez-vous au [348](#)

Aux fermiers

Rendez-vous au [188](#)

82

Le carreau d'arbalète vous atteint entre deux côtes. Le choc vous fait lâcher prise, et vous tombez du rempart (en perdant 4 points d'**ENDURANCE**). Les miliciens s'emparent de vous et vous conduisent au fortin le plus proche. Rendez-vous au [25](#).

83

Vous déverrouillez la porte de la cellule et Tira se hâte d'en sortir avant que vous n'ayez changé d'avis.

- Merci, étranger, dit-elle. Vous m'avez sauvé la vie car, si vous ne m'aviez pas libérée, j'aurais sûrement été brûlée comme sorcière. En échange, je n'ai malheureusement pas grand-chose à vous offrir, en dehors de mon aide contre ma maîtresse.

Vous demandez à Tira de vous dire ce qu'elle sait. Elle fouille dans ses loques et en tire un petit bocal.

- Si jamais vous rencontrez Maîtresse Patagrif, elle essaiera sûrement de vous mystifier en changeant d'aspect, car elle a la faculté de se transformer. Si elle le fait, vous l'obligerez à reprendre forme humaine en la saupoudrant d'une pincée du contenu de ce bocal.

Vous prenez le bocal et vous remerciez Tira. Ensemble, vous vous faufilez aisément derrière les gardes qui ne se méfient pas d'une évasion et vous vous séparez en dehors des remparts de la ville. Rendez-vous au [300](#).

84

Lorsque vous saupoudrez le Gremlin, il bondit sur vous et vous plante les dents dans la cuisse (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Rendez-vous au [132](#).

85

La nuit tombe lorsqu'une ruelle populeuse vous amène devant une haute maison de pierre qui, s'il faut en croire l'enseigne suspendue au-dessus de la porte, est bien le Repos du Pèlerin. Cette enseigne, qui est une véritable œuvre d'art, représente un pèlerin portant une besace et appuyé sur un bâton, arrêté devant une borne qui indique le chemin de Sainte-Fontaine. Vous passez dessous et vous entrez dans la cour de l'hôtellerie où des palefreniers conduisent vos chevaux à l'écurie pendant que votre groupe pénètre dans l'auberge. La salle de la taverne, traditionnellement dotée de poutres de chêne, de murs chaulés, de tables de bois et d'une vaste cheminée, abrite quelques consommateurs solitaires et un groupe de pèlerins cossus attablés devant l'âtre. Dame Attana vous remercie à nouveau et vous remet une bourse contenant 10 pièces d'or. Après quoi elle va s'asseoir devant la cheminée avec ses pairs en vous invitant à vous joindre à eux, tandis que son escorte monte préparer son appartement et votre chambre. Si vous désirez rejoindre le groupe des pèlerins, rendez-vous au [10](#). Si vous vous payez une chope de bière au comptoir, rendez-vous au [309](#). Enfin, si vous quittez la taverne, vous retirant dans votre chambre pour la nuit, rendez-vous au [179](#).

86

En arrivant à Palude avec la tête du monstre, vous trouvez les fermiers vous attendant anxieusement devant le Chat Tigré. Lorsqu'ils vous aperçoivent chargé de votre macabre trophée, ils poussent des cris de joie, glorifient Kachasta, dieu des fermiers et vous entraînent dans l'auberge où ils vous offrent une chope de bière et commencent déjà à exagérer les péripéties de votre

aventure et la part qu'ils y ont prise (la bière vous fait récupérer 1 point d'**ENDURANCE**). En guise de paiement, les fermiers vous remettent des provisions pour 4 Repas et une bourse contenant 10 pièces d'or. Les oreilles encore bourdonnantes de leurs louanges, vous prenez congé d'eux et vous quittez Palude par la route de l'ouest. Rendez-vous au [21](#).



87

Vous retirez le merveilleux casque du vieux crâne pour vous en coiffer. Aussitôt, vos yeux sont attirés vers les orbites vides du squelette, un frisson vous secoue et vous entendez un chuchotement rauque murmurer :

- Laissez ma dépouille en paix. Vous avez profané ma tombe. Sacrilège...

Sous vos yeux, le crâne commence à s'effriter et la voix qui bourdonne dans vos oreilles devient un cri strident. Vous arrachez le casque de votre tête et vous le lancez loin de vous. Fortement ébranlé par cette expérience (vous perdez 3 points de **FOI** et 1 point de **CHANCE**), **VOUS** n'avez plus qu'une envie : quitter le tumulus au plus vite. Rendez-vous au [343](#).



88

L'un des gardes a compris votre plan, mais c'est le dernier obstacle qui vous sépare encore de la liberté. Il se précipite sur vous en brandissant son épée.

MILICIEN HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, vous vous enfuyez de la ville par la porte du Sud. Rendez-vous au [300](#).

89

Vous esquiviez *in extremis*. Le Gremlin passe au-dessus de votre épaule et se glisse sous la porte de la cuisine. En ouvrant celle-ci, vous arrivez dans la cour juste à temps pour voir le lutin se faufiler sous la porte de l'écurie. Vous l'y rattrapez au moment où il plante ses dents dans la croupe du cheval, qui réagit à la douleur par une ruade. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [291](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [399](#).

90

La morsure du Rat du joueur de pipeau s'infecte : l'animal vous a inoculé la peste. Majorez de 2 points votre degré d'Infection et rendez-vous au [279](#).

91

D'après le livre, Zillah était une prêtresse préposée à la garde des parchemins de Cheelah à Shekin, dans le sud d'Ocriculum, où elle passait chaque jour plusieurs heures à déchiffrer les annales d'histoire conservées dans le sanctuaire. C'est cependant à la lecture d'un obscur manuscrit d'un certain Demetra Ven qu'elle commença à douter de l'exactitude de certaines doctrines religieuses. Tout le monde avait toujours cru que le Malin, lorsqu'il avait conçu les premiers êtres humains, avait commencé par créer l'homme. Mais maintenant, après avoir lu l'interprétation que le parchemin donnait de certains textes sacrés, Zillah pensait que ce n'était pas le cas. Zillah s'était rapidement entourée d'une nombreuse communauté de prêtresses et d'autres femmes mais, quand les religions officielles avaient découvert à quel point la secte devenait puissante, elles avaient vigoureusement réagi et Zillah avait été l'une des premières victimes à être pendues pour leurs opinions hérétiques. Rendez-vous au [68](#).

92

La femme fait un signe aux autres hors-la-loi, vous entendez tinter les cordes des arcs... et vous sentez les flèches vous transpercer. Vous vous écroulez : votre aventure est terminée.

93

La violence de l'ouragan vous fait relâcher votre prise sur la pierre et vous êtes emporté comme un fétu de paille, plus haut, toujours plus haut, le corps lapidé par tous les débris qui tournoient autour de vous. Lorsque le sol est si loin que vous ne le distinguez plus, le vent tombe d'un seul coup. Les Sorcières du Tohu-Bohu caquettent sur leurs balais pendant que vous plongez vers la mort.

94

Les hommes qui vous ont attaqué renoncent brusquement au combat et s'enfuient sous les arbres, suivis par le mystérieux cavalier masqué. Si vous voulez les poursuivre, rendez-vous au [23](#). Sinon, rendez-vous au [191](#).

95

Des cris étranges retentissent parmi les arbres tordus, dépouillés, du Bois Flétri. Pendant que Karad, la Résistance et vous-même attendez, tapis dans les fourrés, le croissant de la lune se lève, tout rouge au milieu des furieuses nuées d'orage : la Lune de Shekka... Une demi-heure s'écoule et il n'y a toujours pas la moindre trace de la confrérie. Et puis un prodigieux fracas ébranle le ciel qui est déchiré par un éclair éblouissant. La foudre tombe assez loin de là, vers le sud-ouest. Un grondement se répercute dans les collines et un nuage noir, encore plus sombre que le ciel nocturne, s'élève au-dessus de Claybury. Le village tout entier est bientôt la proie des flammes et les gémissements des agonisants vous fendent le cœur. Le Sépulcre des Ombres a été ouvert et la Bête Infernale est libérée. Avec le Kurakil à la tête de son armée de Démons, rien ne pourra empêcher Nazek le Magicien et sa déesse noire de dominer tout le nord du pays. Vous avez échoué dans votre mission.

96

Vous marchez dans les collines depuis une demi-heure environ lorsque vous vous mettez à transpirer abondamment. Des plaques rouges apparaissent sur votre peau et certaines d'entre elles forment des ulcères suppurants. Le Fléau a peut-être encore la possibilité de se venger, car vous êtes en train de mourir de la peste ! Si vous possédez un Guérit-Tout, vous avalez le contenu de laalebasse... et vous sentez une merveilleuse chaleur se répandre dans tout votre corps. La bienfaisante panacée a détruit la peste qui vous avait envahi. Ramenez votre degré d'Infection à zéro et récupérez jusqu'à 6 points d'ENDURANCE, mais ne tenez

compte d'aucune autre instruction sur l'utilisation du Guérit-Tout. Supprimez le Guérit-Tout de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [249](#). Si vous ne possédez pas de Guérit-Tout, le Fléau savoure l'ultime triomphe de votre mort dans des souffrances atroces.

97

Patauger dans le marécage est épuisant (vous perdez 1 point d'ENDURANCE), et vous faites une pause auprès d'une mare stagnante où poussent en abondance des plantes et des champignons recherchés par les herboristes et les médecins : Givri-forme dont la fleur ressemble à des flocons de neige ; Œil-de-Chat qui a de petites feuilles noires et des fleurs blanches ; Crapaudine dont les feuilles sont mouchetées de brun et de vert, et Scrabieuse dont les spores ont la curieuse propriété de provoquer l'hypnose. Après avoir cueilli autant de plantes que vous le désirez, vous repartez. Si vous allez :

Vers la gauche

Rendez-vous au [174](#)

Vers la droite

Rendez-vous au [59](#)

Tout droit

Rendez-vous au [198](#)

98

Vous traversez de nombreuses places et vous longez des rues tortueuses avant d'atteindre la porte de l'Ouest qui est grande ouverte sur la route conduisant dans les collines. Deux soldats de la Milice de la ville y montent la garde, mais ils ne s'intéressent pas à vous : vous n'êtes pas dangereux. Soudain, vos oreilles perçoivent un tintamarre de gongs et de cloches, accompagné de mélodies et d'un grondement sourd. Plus vous vous approchez de la porte, plus ces bruits s'amplifient et les miliciens commencent à échanger des regards inquiets. Les passants s'écartent précipitamment lorsque surgit d'un carrefour le cortège le plus étrange que vous ayez jamais vu. Un groupe d'hommes et de femmes s'avancent vers vous en tapant sur des



98 *Un homme est écartelé sur les rayons
d'une énorme roue en bois.*

gongs, des cymbales, des clochettes et en psalmodiant au milieu du vacarme. La plupart d'entre eux portent d'austères robes grises alors que d'autres sont simplement vêtus d'un pagne, mais tous les participants de cette procession s'infligent une souffrance quelconque. A la tête du défilé marche un homme chauve dont le crâne est entouré d'un anneau de métal qui semble garni intérieurement de pointes, et il porte un carcan similaire autour du cou. Un autre regarde le ciel en se fustigeant avec un chat à neuf queues. Une femme, l'air extatique, tient des charbons ardents dans ses mains nues. Ce sont les Sectateurs de la Douleur, des fanatiques religieux convaincus qu'ils doivent endurer de grandes souffrances physiques pour se rapprocher de leurs dieux. Tout le monde les craint, y compris la Milice, à cause des atrocités qu'ils commettent au nom de la religion. Le grondement sourd provient d'une énorme roue en bois, de plusieurs mètres de diamètre, sur les rayons de laquelle un homme est écartelé comme sur un chevalet de torture. Cette roue, garnie extérieurement de piquants, est poussée par d'autres fanatiques et munie de cordes auxquelles des Adeptes meurtris et sanguinolents sont attachés. Fasciné par ce spectacle, vous réalisez trop tard que vous êtes en plein sur le parcours de la procession. L'homme chauve vous aperçoit et fait arrêter le cortège. Le tintamarre et les litanies cessent immédiatement, tandis que la roue s'immobilise en grinçant.

- Mes frères ! Mes sœurs ! s'écrie-t-il. Un incroyant tente de profaner la voie sacrée vers l'illumination. Ce mécréant doit être mis à l'épreuve ! Les Adeptes acclament cette déclaration et plusieurs d'entre eux foncent sur vous. Allez-vous attendre la suite des événements (rendez-vous au [51](#)) ou prendre vos jambes à votre cou (rendez-vous au [275](#)).

99

Coxcomb le Clown se dirige vers le consommateur suivant et vous gagnez votre chambre. La nuit s'écoule sans incident et vous vous réveillez en pleine forme (récupérez jusqu'à 2 points d'ENDURANCE). En sortant de l'auberge, vous êtes aussitôt

happé par la cohue matinale qui déferle déjà dans la rue étroite en direction de la place du Marché. Rendez-vous au [131](#).

100

Il est plus de midi lorsque vous arrivez à Palude. Le ciel est toujours couvert et le village paraît paisible. Si vous le désirez, vous pouvez vous reposer et prendre 1 Repas. Au milieu du village s'élève une auberge, le Chat Tigré. Peut-être y rencontreriez-vous quelqu'un susceptible de vous aider à retrouver le *Grimoire Noir*. Si vous entrez au Chat Tigré, rendez-vous au 34. Si vous traversez le village sans vous arrêter, rendez-vous au 48.

101

Vous tirez la belladone de votre sac et vous en mâchez rapidement un brin. Le poison que contient la plante vous donne aussitôt des nausées (vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**) mais, au moins, vous voilà débarrassé de la terrible maladie. Votre sommeil n'en reste pas moins agité pendant le reste de la nuit. Dès le lever du jour, vous vous remettez en route. Rendez-vous au [57](#).

102

Vous commencez à lire tout bas la formule magique qui empêchera la libération du Kurakil. Comme s'il vous avait entendu, Nasek lève les yeux et s'écrie : Mes frères ! Mes sœurs ! Nous sommes attaqués ! Karad et la Résistance n'hésitent pas : envahissant la crypte, ils se lancent à l'assaut de la confrérie avant que ses Adeptes n'aient pu jeter des sorts. Lorsque vous recommencez à lire la formule magique, une douleur fulgurante vous perfore la poitrine et vous vous pliez en deux en poussant un cri d'agonie (vous perdez 3 points d'**ENDURANCE** et 1 point d'**HABILETÉ**). A quelques mètres de vous, une jeune Sorcière enfonce une longue aiguille dans une poupée de cire grossièrement façonnée. Sans lui laisser le temps de vous estropier davantage, vous vous ruez sur elle l'épée au poing.

SORCIÈRE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si vous tuez la sorcière, essaieriez-vous d'utiliser la poupée contre Nazek (rendez-vous au [245](#)) ou de vous frayer un chemin à travers la mêlée pour atteindre le Magicien (rendez-vous au [319](#)) ?



103

Malheureusement, le Voleur s'arrange pour subtiliser tout votre or ! (Supprimez toutes les pièces d'or figurant sur votre *Feuille d'Aventure*.) Quand vous vous en apercevez, il est trop tard pour faire quoi que ce soit. Rendez-vous au [313](#).

104

A la lueur vacillante de votre lanterne, vous n'apercevez pas l'étroit fossé qui barre la galerie. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, vous parvenez à franchir le fossé d'un bond à la dernière seconde et vous poursuivez votre chemin (rendez-vous au **267**). Si vous échouez, vos réactions ne sont pas assez rapides pour vous éviter de tomber dans le trou et vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**. Une fois ressorti du fossé, vous continuez à longer la galerie (rendez-vous au [267](#)).

Lnthus est mort depuis des siècles. Comment allez-vous évoquer l'esprit du prêtre défunt ? Si vous utilisez :

Rendez-vous au **360**Rendez-vous au [296](#)Rendez-vous au **265**

Le vieillard ricane dans sa barbe. - Si vous voulez que je vous aide, glousse-t-il, faudra commencer par résoudre ma devinette. Si vous êtes disposé à entendre la devinette, rendez-vous au **151**. Si vous préférez essayer de vous évader sans écouter ce genre de sornette, rendez-vous au **30**.

Votre lanterne à la main et après vous être assuré que la corde est solidement fixée, vous enjambez la margelle et vous commencez à descendre dans le puits à la force du poignet. Votre lanterne n'éclaire qu'une portion réduite du conduit vertical. Vous ctes déjà assez bas lorsque vous entendez un clapotis au-dessous de vous : quelque chose remue dans l'eau. Bien qu'aveugle, le Ver du Diable a décelé votre présence. Votre dernière sensation est le contact des mâchoires de la créature se refermant autour de votre taille pour vous couper en deux. Votre aventure est terminée.

I Almageste de l'Astronome est un recueil de renseignements sur la prévision de certains phénomènes astrologiques. L'un de ses chapitres est consacré à la Lune de Shekka. Il contient essentiellement des calculs permettant de déterminer la date où la Lune de Shekka fera son apparition, mais vous y apprenez

néanmoins que Shekka est une antique déesse de la sorcellerie et que sa lune se lève tous les trente-sept ans, cet événement étant également connu sous le nom de Lune des Sorciers. Au moment où il se produit, le pouvoir de la déesse sur le monde atteint son paroxysme. Rendez-vous au [68](#).



109

Vous surmontez le sortilège d'Obscurcissement par la seule force de votre volonté. Le couvercle du coffre se ferme avec un claquement sourd. En levant les yeux, vous constatez que la Bête est pratiquement sur vous. Rendez-vous au [250](#).

110

- Je vous avais demandé la bille rouge, dit Coxcomb en éclatant de rire et en ouvrant sa main gauche. C'est la bille bleue qui est dans cette main-là. Tenez, je vous en fais cadeau.

Le Clown vous lance la bille bleue (ajoutez-la à votre *Feuille d'Aventure*), sort la rouge de son chapeau et s'éloigne de votre table en gambadant, suivi de ses admirateurs, tandis que vous gagnez votre chambre. La nuit s'écoule sans incident et vous vous réveillez en pleine forme (récupérez jusqu'à 2 points d'ENDURANCE). En sortant de l'auberge, vous êtes aussitôt happé par la cohue qui déferle déjà dans la rue étroite en direction de la place du Marché. Rendez-vous au [131](#).



111 « Ceci est la Pierre des Équinoxes, qui sert à calculer les cycles sacrés de l'année. »

- Seuls ceux qui en sont dignes sont autorisés à pénétrer dans la sépulture du Gardien de la Terre, proclame le Grand Prêtre. Qu'il soit donc procédé à l'épreuve.

I es Druides vous font agenouiller de l'autre côté du cercle, devant une petite stèle sur laquelle sont gravés des chiffres. Écartant les bras, le Grand Prêtre reprend alors la parole :

- Ceci est la Pierre des Équinoxes, qui sert à calculer les cycles sacrés de l'année. Comme toutes les pierres de ce genre, elle comporte un nombre magique dont le rôle est primordial. Quel est ce nombre magique ?

Vous examinez les gravures de la stèle en essayant frénétiquement de deviner le nombre magique (regardez l'illustration de la page 81). Lorsque vous pensez connaître la réponse, rendez-vous au paragraphe portant le même numéro. Si ce paragraphe n'a aucun sens, vous vous êtes trompé : rendez-vous au [305](#). Si vous êtes incapable de résoudre l'énigme, vous déclarez au Druide que vous ne connaissez pas le nombre magique (rendez-vous au [305](#)).



A votre retour, vous remontez sur le radeau et Sam lui fait contourner l'île et traverser le lac jusqu'à la côte ouest, où il vous indique le chemin le plus court et le plus sûr pour sortir du marécage. Après l'avoir remercié à nouveau de son aide, vous prenez congé de votre nouvel ami. Vous débouchez du Bourbier sur la route de Selwick et la nuit tombe lorsque vous arrivez en

vue du village. Un martellement de sabots retentit soudain derrière vous et un cheval surgit de l'obscurité. C'est un bel étalon noir, monté par un cavalier élégamment vêtu dont un capuchon dissimule le visage. Si vous possédez la potion Clairevue et si vous désirez la boire maintenant, vous pouvez le faire en vous rendant au paragraphe portant le numéro de la page du livre de Sam sur laquelle figure la recette de Clairevue. Si vous ne possédez pas cette potion, ou si vous ne souhaitez pas la consommer, rendez-vous au [66](#).

113

Parmi les plantes plus rares figurent le Phoenix, une herbe rouge et orange provenant de l'Extrême-Analand, la Tagrine, qui protège de la contagion, et la Folle-Herbette qui accroît les performances magiques. Ces herbes sont vendues 3 pièces d'or le bouquet et vous pouvez en acheter autant que vous le désirez à condition d'en avoir les moyens. Vos emplettes terminées, rendez-vous au [290](#) pour acquérir quelques plantes communes. Si vous voulez consommer une ration d'Infusion Curative, rendez-vous au [35](#). Si rien de tout cela ne vous tente, rendez-vous au [389](#).

114

La route vous conduit vers la forêt obscure, inquiétante, dans laquelle vous ne pénétrez qu'après avoir franchi une fois de plus la Rivière Limoneuse. Peu après, vous entendez du bruit sous les arbres et une voix féminine vous crie de faire halte ! En levant les yeux, vous apercevez une femme, vêtue d'une robe sombre, debout sur une grosse branche surplombant la route.

- Lâchez votre épée et lancez-moi votre bourse, ordonne-t-elle. Et pas d'entourloupette, hein, parce que vous êtes cerné.

En regardant autour de vous, vous découvrez une bande de chenapans et de hors-la-loi, habillés comme la femme et armés d'arcs et de gourdins. Si vous voulez :

Lui obéir, pour la mystifier ensuite

Rendez-vous au [232](#)

Lui tenir tête

Rendez-vous au [45](#)

Tenter de fuir

Rendez-vous au [128](#)

115

Le visage collé au judas, vous appelez le gardien à grands cris pendant cinq bonnes minutes sans aucun résultat.

- Pas la peine de vous égosiller, dit une voix de jeune femme provenant d'une autre cellule, ils ne vous entendront pas.

Maintenant, qu'allez-vous faire ? Essayer d'enfoncer la porte (rendez-vous au [47](#)), attendre qu'un gardien vous apporte à manger (rendez-vous au [325](#)), ou accepter la proposition d'aide du mendiant (rendez-vous au [344](#)) ?



116

La potion de Salamandre remplit parfaitement son rôle. Vous plongez la main dans le feu en éprouvant une agréable sensation de tiédeur et vous en retirez le fer à cheval que la chaleur a porté au rouge. Un liquet de surprise s'échappe de la foule.

Supercherie ! s'exclame l'Inquisiteur. C'est de la sorcellerie !

Il s'avance vers vous et la foule recule d'autant. Sous le capuchon de sa robe, vous voyez ses yeux brûler d'une fureur démentielle. Lorsque l'Inquisiteur ouvre la bouche pour reprendre la parole, ce n'est plus sa voix normale qui en sort, mais un grondement grinçant :

Alors... vous devez être celui dont on parle : l'Exorciseur.

La foule ne semble pas se rendre compte de ce qui se passe. Si vous connaissez une formule de Commandement Démoniaque, c'est le moment où jamais de l'utiliser : rendez-vous au [327](#). Sinon, rendez-vous au [225](#).

117

Talpas commence par tracer un cercle sur le sol sableux de la pièce, puis il sort d'un sac une poignée de pierres plates gravées de symboles ésotériques et les lance dans le cercle.

- Ah oui, murmure-t-il en examinant les pierres. Je vois le Signe du Bien, et celui d'un soldat : ceux-là vous concernent. Voilà le Signe du Mystère : votre destin est incertain. Et ici le Signe du Secret, à côté de celui qui représente un homme : peut-être quelqu'un que vous avez déjà rencontré ? Je vois également que vous devez visiter un lieu de mort et un lieu de culte.

Brusquement, Talpas s'immobilise, terrifié.

- Non, c'est impossible ! s'exclame-t-il en regardant fixement une pierre tombée juste en dehors du cercle.

Le symbole qu'elle porte est formé de trois lignes entrecroisées : c'est le Sceau des Sorciers.

- Le Signe de Shekka ! s'écrit Talpas affolé. Jamais je n'ai eu ce symbole-là en ma possession ! J'ai peur que la magie noire ne soit à l'œuvre.

Le Taupinier s'empresse de remballer ses pierres, mais seulement après avoir jeté au feu le Sceau des Sorciers. Après quoi il vous pousse hors de la pièce et vous conduit, par la galerie, dans une chambre plus petite, meublée d'une pailleasse sommaire sur laquelle vous passez une nuit paisible. Rendez-vous au [15](#).

118

Avant que votre tour ne vienne, un pèlerin aux cheveux gris prend la parole. Il relate la légende de Gwythaine, le Prêtre-Soldat disciple du Pourfendeur, et raconte comment le Protecteur a vaincu le Démon Akragog avec son Épée Sacrée, Libérateur, et comment il est venu à bout du Fléau qui ravageait Montagyll. Il évoque ces événements avec un tel talent qu'il vous faudra faire appel à toutes vos capacités pour le surpasser. *Testez votre Habileté* en majorant de 2 le chiffre obtenu par les dés. Si vous réussissez, rendez-vous au [357](#). Si vous échouez, rendez-vous au [284](#).



119

Votre épée frappe le Ver avec une telle vigueur qu'il est coupé en deux. Les tronçons se tortillent sur le sol en essayant de se rejoindre et, dès que les deux moitiés entrent en contact, elles se ressoudent ! Comment tuer une créature douée d'un tel pouvoir ? Si seulement vous pouviez séparer les morceaux suffisamment longtemps pour les empêcher de se réunir... Mais bien sûr ! Avec

de l'eau courante ! Si vous pouviez combattre le Ver du Diable dans un ruisseau, les morceaux seraient emportés par le courant avant d'avoir pu se recoller. L'eau vive la plus proche est le bief du moulin abandonné : parfait ! Pour amener le Ver du Diable jusqu'à l'eau, vous devez continuer à le combattre en descendant la pente conduisant au bief. Il faudra pour cela 6 assauts, durant lesquels vous ne pourrez pas blesser la créature, mais seulement vous défendre. Et vous devrez en plus réduire votre *Force d'Attaque* de 1 point pendant la durée de la descente, parce que vous combattrez en marchant à reculons ! En arrivant au bief, vous y entrez jusqu'au milieu, là où le courant est le plus fort. Vous aurez du mal à garder votre équilibre dans l'eau bouillonnante, ce qui vous obligera encore à réduire votre *Force d'Attaque* de 1 point mais, cette fois, au moins, vous aurez la possibilité de blesser le Ver du Diable.

VER DU DIABLE HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 10

Si, au cours du combat, vous amenez un double en déterminant votre propre *Force d'Attaque*, rendez-vous au [172](#). Si vous triomphez du monstre sans avoir amené un seul double, rendez-vous au [52](#).

120

En contemplant le cadavre recroquevillé du flûtiste, vous remarquez que son pipeau est tombé à côté de lui. Il suffit de souffler dans cet instrument pour qu'il joue un air par ses propres moyens. Vous constatez également que le mort porte, autour du cou, une amulette en forme de croissant de lune. Si vous prenez le Pipeau Ensorcelé ou l'Amulette Croissant de Lune, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Entendant crier du côté de la porte du Sud, vous tournez la tête et vous voyez accourir trois soldats de la Milice urbaine. S'ils vous attrapent, vous serez sûrement accusé de meurtre...

alors que vous avez sauvé de la peste tous les habitants de la ville ! Si vous voulez affronter les Miliciens, rendez-vous au [269](#). Si vous préférez essayer de les semer, rendez-vous au [222](#).

121

Si le Gremlin vous a atteint trois fois ou plus, vous perdez également **1** point d'**HABILETÉ** parce que son contact vous a infecté. A côté du cadavre de la créature, qui se décompose rapidement, vous apercevez un dessin bizarre dans la poussière de l'écurie. En écartant la paille, vous découvrez l'origine de la malédiction qui s'est abattue sur la ferme : on a tracé sur le sol un signe maléfique, un symbole magique destiné à attirer sur un endroit déterminé toutes les calamités possibles, de la malchance à la maladie. En l'effaçant, vous annulez le mauvais sort pesant sur l'exploitation (récupérez 1 point de **CHANCE**). De retour dans la salle de la ferme, vous informez Liam et Isa de votre découverte. - C'est l'œuvre de Maîtresse Patagrif, pas d'erreur, dit Liam. Elle vit à l'ouest de Selwick, dans le bois du Pacage. Si vous parveniez à capturer cette sorcière pour qu'on puisse la juger, tout Selwick vous en serait reconnaissant.

Si vous aidez les habitants de Selwick, rendez-vous au [46](#). Sinon, rendez-vous au [61](#).

122

Des initiés en robe blanche guident les pèlerins jusqu'à la fontaine sacrée, où ils recueillent l'eau miraculeuse dans desalebasses préparées à cette intention et invoquent la bénédiction de la déesse. Votre tour finit par venir. Unealebasse coûte 2 pièces d'or, et ceux qui en ont les moyens sont censés faire une offrande pour aider les moins fortunés. La source jaillit d'un rocher qui se dresse au milieu du temple et ses eaux sont recueillies par un bassin naturel de la pierre. Vous débouchez votrealebasse et vous la placez sous la petite cascade pour la remplir. Lancez un dé et ajoutez 4 au résultat obtenu. Si le total

est inférieur ou égal à votre FOI, rendez-vous au [49](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [352](#).



123

Les *Vies saintes* d'Astradd ne sont pas un simple livre, mais une série de quatre gros volumes relatant l'existence de nombreux prêtres et sages plus ou moins connus de l'antiquité d'Ocriculum. En feuilletant la table des matières, vous trouvez des références à d'innombrables chefs religieux et guérisseurs miraculeux, parmi lesquels trois noms retiennent plus particulièrement votre attention. Vous notez le volume et la page correspondants et vous décidez quelle biographie vous allez lire. Si vous choisissez :

Zillah de Shekin, l'hérétique

Rendez-vous au [91](#)

Gwythaine le Protecteur, le Prêtre-Soldat

Rendez-vous au [18](#)

Enthus, le martyr

Rendez-vous au [184](#)

124

Malgré la violence de l'ouragan, vous parvenez à maintenir votre prise sur la pierre. En levant les yeux vers le ciel, vous apercevez trois vieilles Sorcières vêtues de haillons noirs, tournant en rond sur des balais volants !

Dans le fracas de la tornade, vous les entendez psalmodier :

*Trois sœurs volent sur le vent Et par trois fois dans l'orage Font
trois tours en soulevant Tohu-bohu au passage.*

Ce sont ces Sorcières qui ont déclenché la tempête pour vous empêcher d'accomplir votre mission. Cependant, un nombre est dissimulé dans leur litanie et, si vous parvenez à le découvrir, vous pourrez peut-être rompre leur sortilège. Si vous avez compris quel est le nombre, rendez-vous au paragraphe portant ce numéro. Si vous n'avez pas compris, ou si vous avez fait erreur, rendez-vous au [390](#).

125

Vos recherches finissent par vous conduire à un escalier en colimaçon qui monte au sommet du donjon. Là, une courte galerie est fermée, à chaque extrémité, par une porte. Laquelle de ces deux portes allez-vous ouvrir ? Celle de gauche (rendez-vous au [381](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [215](#))?

126

Vous abandonnez l'inconnu et vous suivez la rue jusqu'à une petite place où toutes sortes de saltimbanques, des jongleurs aux mangeurs de feu, s'exhibent devant les badauds. Vous remarquez qu'on a dressé, dans un coin de la place, une tente assez minable, abondamment rapiécée, à côté de laquelle une pancarte délavée avertit les passants que la prochaine séance de marionnettes va commencer incessamment. Le billet d'entrée coûte 1 pièce d'or. Si vous désirez assister au spectacle, rendez-vous au [4](#). Si vous préférez vous diriger vers la porte du Sud, rendez-vous au [157](#).

127

Les gardes s'écartent d'un bond de la trajectoire de la charrette emballée, qui franchit la porte en frôlant les grilles en train de se refermer. Lorsque vous êtes suffisamment loin de la ville, vous sautez sur la route en laissant le fermier injurier son cheval. Rendez-vous au [300](#).

128

Vous foncez vers les arbres et la liberté en renversant au passage un bandit éberlué. Au moment où vous atteignez l'abri des broussailles, une pluie de flèches s'abat sur vous. Lancez un dé pour savoir combien de ces flèches vous atteignent : chacune d'elles vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [207](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [370](#).

129

Le premier tonneau que le garde décide d'inspecter est le vôtre. Il appelle aussitôt son collègue et, coincé comme vous l'êtes, vous ne pouvez rien tenter pour vous défendre. Aussi vous retrouvez-vous bientôt en route vers le fortin le plus proche. Rendez-vous au [25](#).

130

Entre les effroyables gémissements du Vigilant et les pleurs des enfants terrifiés, vous ne dormez que par à-coups, et vous vous réveillez à l'aube aussi fatigué qu'en vous couchant (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). Comme rien ne vous retient à Driteham, vous quittez le village par la route de l'ouest et vous rentrez dans la forêt. Plusieurs heures s'écoulent sans incident avant que vous n'arriviez à un embranchement. Si vous continuez vers l'ouest jusqu'à Mussuck, rendez-vous au [3](#). Si vous préférez prendre la direction du sud-ouest vers Palude, rendez-vous au [100](#).

131

La place du Marché est couverte d'éventaires et de marchands qui vendent de tout, depuis une aiguillée de fil jusqu'à une selle et un harnachement complet : il y a des chances pour que vous y dégotiez quelque chose d'utile. Plusieurs estaminets bordent également la place. La source miraculeuse se trouve au nord, au

sommet de la colline, et des rues partent de la place en direction du sud et de l'ouest. Si vous voulez :

Voir les éventaires	Rendez-vous au 29
Aller à la source miraculeuse	Rendez-vous au 261
Visiter l'une des tavernes	Rendez-vous au 332
Prendre une rue vers l'ouest	Rendez-vous au 98
Prendre une rue vers le sud	Rendez-vous au 272

132

Les animaux de compagnie de la Sorcière vous attaquent tous ensemble, tandis que le Rat sans queue s'enfuit de la chaumière. Le Rat était Mai tresse Patagrif, qui a utilisé son pouvoir de transformation pour vous abuser... et y a parfaitement réussi.

HABILETÉ ENDURANCE

CHAT NOIR	5	4
CRAPAUD	2	2
GREMLIN	5	3
CORBEAU	4	3
CHAUVE-SOURIS	3	2

Si le Gremlin vous touche plus de deux fois vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**. Si vous triomphez de tous les animaux familiers, rendez-vous au [314](#).

133

Vous vous efforcez désespérément de résister au pouvoir envoûtant de la musique, mais c'est sans espoir et vous perdez connaissance... Quand vous reprenez vos esprits, vous êtes près de la place des saltimbanques et le joueur de pipeau a disparu sans laisser de trace. On ne vous a rien dérobé, mais une douleur sourde attire votre attention sur la main gauche. En la retournant, vous découvrez que la paume a été marquée au fer rouge : elle porte maintenant un signe cabalistique formé de trois lignes entrecroisées (vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**). Horrifié, vous reconnaissez ce symbole : c'est le Sceau des Sorciers (réduisez votre **CHANCE** et votre **FOI** de 2 points chacune). Vous quittez la ville en maudissant le funeste flûtiste. Rendez-vous au [300](#).

134

Vous finissez par atteindre le sépulcre de Gwy-thaine le Protecteur, le Prêtre-Soldat disciple du Pourfendeur. Les fresques qui décorent les murs montrent le héros au combat et en prière. Au milieu de la crypte, sur un socle de pierre, repose un squelette desséché, revêtu d'une armure ternie et coiffé d'un fabuleux casque d'argent. Mais où est passée l'épée du Protecteur? Quelqu'un vous a précédé. Maudissant votre malchance, vous devez maintenant prendre une décision. Le mort tient un bouclier orné d'armoiries représentant un lion d'or rampant, et le socle est entouré d'une inscription gravée. Si vous voulez :

Prendre le bouclier	Rendez-vous au 147
Déchiffrer l'inscription	Rendez-vous au 165
Prendre le casque d'argent	Rendez-vous au 87
Quitter le tombeau	Rendez-vous au 343



135

La nuit est froide et le sol est dur. Le lendemain matin, vous vous réveillez à peine reposé de vos tribulations de la veille (récupérez 1 point d'**ENDURANCE**). Maintenant, vous avez seulement jusqu'à la tombée de la nuit pour découvrir Nazek et le *Grimoire Noir*. Poursuivant votre marche vers l'ouest à travers les landes, vous arrivez à un embranchement avec une route orientée vers le sud-est. Un écriteau indique qu'elle conduit à Selwick, mais vous décidez de ne pas en tenir compte et de continuer vers l'ouest et Tallow. Rendez-vous au [280](#).

136

Vous essayez d'esquiver la route qui dévale de plus en plus vite, mais elle est malheureusement presque aussi large que la ruelle. L'une des pointes qui hérissent sa jante vous happe une jambe et la roue vous passe sur le corps. C'est ici que votre aventure se termine.

137

Pendant que vous priez, vous éprouvez la sensation d'une présence et, en ouvrant les yeux, vous constatez qu'une brume chatoyante flotte maintenant au-dessus du sarcophage. En l'observant, vous voyez une forme spectrale, ressemblant trait pour trait au gisant, se matérialiser dans la crypte. C'est l'Esprit d'Enthus.

- Héroïque aventurier, dit l'Esprit d'une voix sonore, le Mal est en marche et les forces du Bien sont menacées. Encore un jour, et la Bête Infernale sera à nouveau lâchée sur le monde. Des centaines d'années se sont écoulées depuis que j'ai emprisonné le Kurakil dans le Sépulcre des Ombres. Ne possédant pas de pouvoirs suffisants pour anéantir la Bête, j'ai seulement pu l'expulser dans les limbes, grâce au Démonologue. Quand celui-ci se rouvrira, le Démon s'échappera et les victimes se compteront par centaines. Vous êtes le seul espoir du royaume. Les cierges se mettent soudain à charbonner bien qu'il n'y ait pas un souffle d'air, et une fumée noire s'élève dans la crypte. Ce nuage obscur plane un instant au-dessus du sarcophage ouvert, puis se glisse à l'intérieur. Vous voyez alors les ossements d'Enthus se rassembler et le squelette sauter hors du cercueil. Il s'entoure d'un corps brumeux portant deux petites cornes, et des charbons ardents de méchanceté pure s'allument au fond de ses orbites vides.

- Un génie malfaisant s'est introduit dans le sépulcre ! s'écrie l'Esprit d'Enthus. Il faut qu'il soit très puissant pour avoir pu pénétrer dans un endroit consacré. Détruisez-le vite ! Le Revenant s'avance vers vous toutes griffes dehors.

REVENANT HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [24](#).

138

En présence de la maladie, la Malédiction du Mendiant agit : ajoutez 2 points à votre degré d'Infection. De plus, il faudra désormais, chaque fois que votre degré d'Infection subira une majoration, l'augmenter de 1 point. Votre infortune vous fait perdre 1 point de **CHANCE**. Si vous avez été victime d'une morsure de Rat, rendez-vous au [90](#). Sinon, rendez-vous au [279](#).

139

La lanterne que vous descendez prudemment dans les ténèbres n'éclaire qu'une toute petite partie du puits. Elle finit par atteindre le niveau de l'eau, mais vous n'y décelez rien d'anormal : ou bien le monstre n'est pas là, ou bien il se cache sous la surface. Après avoir remonté la lanterne, allez-vous maintenant descendre dans le puits (rendez-vous au [107](#)) ou commencer par y laisser tomber une pierre pour voir si cela dérangera le Ver du Diable (rendez-vous au [176](#)) ?

Vous ouvrez le reliquaire et vous avez la satisfaction de constater qu'il contient bien les ossements annoncés par le marchand. Rendez-vous au [80](#).

141

La Lame Sacrée émet une lueur bleue pendant que vous vous défendez contre le diabolique Cavalier Fantôme et son étalon Mort Vivant.

CAVALIER FANTÔME HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 9

Si vous triomphez du spectre satanique, son cheval et lui s'évanouissent en fumée et rien ne vous empêche plus de gagner Selwick. Rendez-vous au [19](#).

142

Les infortunés humains atteints de lycanthropie peuvent changer d'aspect durant la nuit pour aller chasser, et l'un d'eux vous a mordu, ce qui a pour effet de vous inoculer leur épouvantable maladie. Le seul remède connu est une plante vénéneuse, la Belladone. Si vous possédez de la Belladone, rendez-vous au [101](#). Sinon, rendez-vous au [155](#).

143

Le Sorcier semble acheter quelque chose au petit homme, puis il remonte sur sa fourche et s'envole dans la nuit. Si vous désirez aborder l'inconnu en vous faisant passer pour un client éventuel, rendez-vous au [262](#). Si vous préférez attaquer le marchand et le Vigilant, rendez-vous au [163](#).

144

En dormant, vous faites un rêve. Vous voilà revenu sur la route de Sainte-Fontaine. Devant vous se tient le pèlerin de l'enseigne de l'auberge.

- Ne vous inquiétez pas, dit-il. Je suis au courant de votre mission, et je suis venu vous offrir mon aide. Votre route est semée d'embûches, et beaucoup souhaitent vous voir échouer.

Il vous tend son bâton.

- Prenez-le, il vous protégera contre certains dangers.

L'image s'estompe, et le reste de la nuit s'écoule paisiblement. Au matin, vous vous éveillez ragaillardi (récupérez jusqu'à 2 points d'**ENDURANCE**) et êtes surpris de trouver un bâton au pied de votre lit. Vous rappelant le songe, vous prenez ce bâton et ressentez aussitôt l'aura de vertu qui en émane : vous tenez entre vos mains le Bâton du Pèlerin (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure* et majorez votre **FOI** de 2 points). En quittant l'auberge, vous jetez un dernier regard sur l'enseigne : le pèlerin est bien là, sur la route de Sainte-Fontaine... mais s'il porte toujours sa besace, il n'a plus de bâton ! Rendez-vous au [131](#).

145

Des heures durant, vous suivez sans incident la route de l'ouest. Au sud, les collines disparaissent progressivement et vous apercevez la forêt bordant la Rivière Limoneuse. La route s'infléchit lentement vers le nord et en rejoint une autre venue du

sud-est. Vers l'est s'étend la zone marécageuse, enveloppée de brume, que les gens du pays appellent le Bourbier : une région dangereuse, peuplée de créatures nuisibles. Les collines vers lesquelles vous vous dirigez se profilent à l'ouest, mais elles sont couronnées de menaçantes nuées d'orage. Vous passez devant un poteau indicateur dirigé vers le nord et marqué « Selwick ». La nuit tombe lorsque vous arrivez en vue du village. Un martèlement de sabots retentit soudain derrière vous et un cheval surgit de l'obscurité. C'est un bel étalon noir, monté par un Cavalier élégamment vêtu dont un capuchon dissimule le visage. - Bonsoir, voyageur, dit le Cavalier. Je me rends à Selwick. Puis-je vous y emmener en croupe ? Dans cette région, il est imprudent de courir les routes après la tombée de la nuit, croyez-moi. Si vous acceptez la proposition du Cavalier, rendez-vous au [233](#). Si vous la déclinez poliment, rendez-vous au [385](#).



Revenir à Sainte-Fontaine pour prendre l'autre route vers l'ouest vous ferait perdre trop de temps : vous décidez de couper à travers la lande et de rejoindre la route lorsque vous serez à bonne distance d'Aryll. L'ennui, c'est qu'une fois que vous aurez quitté la route, vous serez à la merci de toutes les bêtes sauvages qui hantent les étendues désertiques entourant les rares agglomérations humaines. Des Loups ne tardent pas à flairer votre présence et ils sont bientôt à vos trousses. Vous devez les attaquer tous ensemble.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier LOUP	7	6
Deuxième LOUP	6	7
Troisième LOUP	8	7

Si vous survivez à cette agression, vous continuez à traverser la lande jusqu'à ce que vous puissiez rejoindre la route, à quelques kilomètres au-delà d'Aryll. Rendez-vous au [367](#).

147

Le bouclier paraît léger à votre bras et vous remplit de courage (cette nouvelle acquisition vous fait gagner 1 point d'**HABILETÉ**, tant en ce qui concerne le niveau actuel que votre *total de départ*, et 1 point de **FOI**). Maintenant, vous pouvez déchiffrer l'inscription (rendez-vous au [165](#)), prendre le casque d'argent (rendez-vous au [87](#)) ou quitter le tombeau (rendez-vous au [343](#)).

148

Vous payez le fauconnier, qui vous explique qu'il suffit, pour lancer le Faucon sur une proie, de lui dire : « Un, deux, on y va. » Cela vous permettra d'utiliser l'oiseau pour combattre un ennemi. Le Faucon possède 7 points d'**HABILETÉ** et 5 points d'**ENDURANCE**. Au cours d'un combat, il ne peut livrer qu'un seul Assaut, mais vous êtes libre de choisir l'adversaire qu'il doit attaquer. Le Faucon ne combattra que si vous en faites autant. Vous vous dirigez fièrement vers l'éventaire suivant avec un beau rapace perché sur votre épaule. Rendez-vous au [365](#).

149

Après vous être vêtu de la robe sombre de l'un des bandits, vous prenez le chemin indiqué par la femme. Des sentiers sinueux, envahis par la végétation, vous enfoncent de plus en plus

profondément au cœur de la forêt. Soudain, vous entendez une chouette hululer dans un arbre à peu de distance de vous... alors qu'il fait encore grand jour ! Si vous continuez à suivre le sentier, rendez-vous au [178](#). Si vous préférez essayer d'imiter le cri de l'oiseau, rendez-vous au [281](#).

150

Tapi derrière le pilier d'un cloître, vous observez, frémissant d'excitation, la vaste salle qui s'étend devant vous. La crypte est pleine à craquer des Adeptes du Chaudron de Minuit. De quelque côté que vous tourniez les yeux, vous ne voyez que des Sorciers et des Sorcières, et même quelques créatures moins humaines. Démons à tête d'animal ou Diables cornus. Tous les animaux familiers de la confrérie sont là, courant entre les pieds des assistants ou voletant au-dessus de leurs têtes : chats, rats, lutins, oiseaux, chauves-souris, reptiles et crapauds visqueux. Nazek le Magicien, maintenant vêtu d'un simple froc noir à capuchon, se tient au fond de la salle, sur un socle de pierre, derrière le *Grimoire Noir* ouvert sur un lutrin d'ébène orné de tortueuses scolopendres. Devant Nazek est posé un énorme coffre noir, décoré de motifs en relief représentant certaines des immondes créatures du Chaos : le Démonologue ! De part et d'autre du coffre se dressent deux brûle-parfums en cuivre d'où s'échappent des volutes d'encens qui emplissent la salle de relents malsains. Vous apercevez, par un trou béant dans la voûte ogivale de la crypte, le sinistre croissant cramoisi de la Lune de Shekka, au milieu des nuées d'orage. La confrérie psalmodie inlassablement ses litanies ésotériques, tandis que Nazek lit le sortilège qui ouvrira le Sépulcre des Ombres. Le Rituel de Déverrouillage est déjà commencé ! Qu'allez-vous faire ? Si vous possédez le Sortilège de Verrouillage, vous pouvez essayer de contrecarrer l'invocation de Nazek en le lisant tout de suite (rendez-vous au [102](#)). Vous pouvez également lancer la Résistance à l'assaut du Chaudron de Minuit, en comptant sur votre épée pour arrêter le Magicien (rendez-vous au [319](#)).

- D'accord, dit Cynric. Si vous trouvez la réponse, je vous aiderai à sortir d'ici. Il se tourne vers le squelette : Bouche cousue, hein, Gérald ? Pas question de tricher. Bon, alors dites-moi de quoi il s'agit :

*Fidèle alliée du geôlier,
C'est cependant moi qui rendrai
Sa liberté au prisonnier.
Les trésors que je garderai
Seront tous en sécurité,
Et pourtant souvent j'ouvrirai
Les portes les mieux verrouillées.*

Si vous avez deviné la solution, épelez le mot et additionnez les chiffres correspondant aux places que ses lettres occupent dans l'alphabet, puis multipliez le total par 2 et rendez-vous au paragraphe portant ce numéro. Si vous ne parvenez pas à résoudre la devinette du mendiant, il faudra chercher un autre moyen d'évasion. Rendez-vous au [30](#).



La bauge de la Bête du Marais ne recelant rien d'autre que des reliefs de ses agapes, vous décidez de poursuivre votre route à travers les marécages. Au moment de quitter la clairière, vous apercevez une boule de gui accrochée à la branche d'un arbre

nouveaux. Si vous le désirez, vous pouvez couper un peu de gui et l'emporter, mais notez avec quoi vous l'avez coupé. Vous repartez en pataugeant dans la boue et, comme une brume fuligineuse vous empêche de distinguer les collines, vous ne tardez pas à vous rendre compte que vous avez complètement perdu le sens de l'orientation. Le sentier sinueux se divise bientôt en trois branches. Si vous prenez :

Celle de gauche

Rendez-vous au [396](#)

Celle de droite

Rendez-vous au [339](#)

Celle du milieu

Rendez-vous au [237](#)

153

Vous avez bien fait de vous arrêter. Un sifflement retentit et un carreau d'arbalète vous frôle en allant se planter dans un arbre, de l'autre côté de la route. Votre groupe est rapidement encerclé par des hommes vêtus de robes sombres. Celui qui surgit des bois à quelques mètres de vous brandit un glaive des plus inquiétants.

BRIGAND HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [298](#).

154

L'homme vous aperçoit avant que vous n'ayez pu vous dissimuler derrière la charrette. A si courte distance, votre déguisement ne sert à rien. - Je ne vous connais pas, dit-il. Pourquoi portez-vous les vêtements de Gex ? Le Chef de Bande lève sa masse d'armes pour vous assommer. C'est l'un des plus fidèles lieutenants du Masque et un combattant redoutable.

CHEF DE BANDE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 10

Si votre adversaire remporte deux Assauts consécutifs, son second coup de massue vous jette par terre. Il vous faut un Assaut pour vous relever, et le Chef de Bande en profite pour vous assener un coup supplémentaire qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Si vous venez à bout du Chef de Bande mais si le combat a duré plus de sept Assauts, rendez-vous au [310](#). S'il ne vous a fallu que sept Assauts ou moins pour vaincre votre adversaire, rendez-vous au [70](#).

155

En moins d'une heure, vous vous sentez fébrile et votre corps commence à se transformer. Votre tête, votre torse et vos bras se couvrent de poils et l'expression de votre visage devient celle d'un Loup. Vos pensées ne sont plus celles d'un être humain mais d'un animal assoiffé de sang. Votre aventure est terminée.

156

Vous versez la poudre sur le Cafard. Le Rat vous mord la cheville et le Corbeau vous lacère la figure avec ses griffes (vous perdez 3 points d'ENDURANCE). Rendez-vous au [132](#).

157

Si vous avez parlé à l'homme d'Aryll, rendez-vous au 22. Sinon, rendez-vous au [187](#).

158

La fouille du cadavre de la femme et de ses compagnons vous rapporte 7 pièces d'or et des provisions pour 3 Repas. En reprenant votre chemin, vous arrivez à un croisement avec une route qui traverse la forêt d'est en ouest. Vous l'empruntez vers l'ouest et, au bout de deux heures, vous atteignez le village de Palude. Rendez-vous au [100](#).

Le monastère de Claybury est en ruine depuis bien des années. En pénétrant dans la porterie croulante, vous constatez que les murs sont couverts de signes cabalistiques et de graffitis injurieux. Ce sanctuaire du Bien a été profané par les forces du Mal ! Un calme anormal règne sur les ruines, alors que le ciel est bouleversé par de sombres nuées d'orage. Au-dessus du monastère, le croissant rouge sang de la Lune de Shekka est suspendu dans la nuit. Il n'y a pas trace de la confrérie, mais ses Adeptes doivent être là, car c'est dans le monastère qu'est conservé le Démonologue... du moins, vous l'espérez. En entendant un ululement de chouette, vous regardez autour de vous et vous apercevez Karad et les autres membres de la Résistance tapis derrière des colonnes brisées.

- Ils sont sûrement là-dedans, chuchote Karad en montrant du doigt les marches usées qui conduisent à la lourde porte à deux battants de la crypte. On les entend, quelque part derrière cette porte. Avec Karad, vous descendez les marches et vous poussez les épais vantaux qui donnent sur une petite pièce éclairée par des torches. Au loin, dans une autre salle de la crypte, on entend psalmodier des litanies. Soudain, deux Chauves-Souris fantomatiques, au corps et aux ailes couverts de petites flammèches dansantes, s'envolent de la voûte et se jettent sur vous en poussant des cris stridents. Combattez-en une chacun.

CHAUVE-SOURIS DÉMONIAQUE **HABILETÉ : 7** **ENDURANCE :**
8

Si la Chauve-Souris vous blesse deux fois de suite, elle vous plante ses griffes dans la peau et son prochain coup gagnant vous fera perdre 5 points d'**ENDURANCE** supplémentaires parce que son corps libère une grosse décharge de feu. Si vous tuez la Chauve-Souris Démoniaque, *tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [308](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [394](#).

160

Vous découvrez que les bouquets d'herbe commune coûtent chacun 1 pièce d'or, alors qu'un bouquet d'herbe rare coûte 3 pièces d'or. Les apothicaires offrent également, moyennant 2 pièces d'or seulement, une Infusion Curative de leur fabrication qui, d'après eux, guérit toutes les maladies et vient à bout de toutes les fièvres.

- Nous procédons aussi à l'arrachage des dents et aux petites amputations, ajoute Aconit jovial. Si vous êtes intéressé par des herbes communes, rendez-vous au [290](#). Pour acquérir des herbes rares, rendez-vous au [113](#). Si une dose d'Infusion Curative vous tente, rendez-vous au [35](#). Si rien de tout cela ne vous décide à dépenser votre argent, rendez-vous au [389](#).

161

Vous escaladez le rempart en grimpant sur les tonneaux et vous agrippez le parapet à l'instant précis où les Miliciens arrivent sur les lieux. L'un d'eux pointe une arbalète sur vous et tire. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [287](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [82](#).

162

En entrant dans le village d'Aryll, vous remarquez que de nombreuses portes sont marquées d'une grande croix de peinture rouge qui signale évidemment la présence de la peste dans la maison. Non loin de là, deux hommes déchargent des cadavres d'un chariot et les jettent sur les bûchers. L'odeur de la chair carbonisée vous soulève le cœur, mais vous êtes décidé à aider ces pauvres gens et vous appelez les deux hommes pour leur faire part de votre intention. Avec des sourires de soulagement, ils vous conduisent aux anciens du village, qui se tiennent dans un grand bâtiment, au centre d'Aryll. Votre présence à Aryll vous expose à attraper la peste. Normalement, la maladie met plusieurs jours à se déclarer et son issue est la mort de la victime mais, en vous y exposant systématiquement, vous

accroîtrez les risques de contamination de votre organisme. Aussi devrez-vous surveiller attentivement les progrès de la maladie, qui se traduiront par l'évolution de votre degré d'Infection (commencez à le noter sur votre *Feuille d'Aventure*). Actuellement, votre degré d'Infection est 1. Si jamais il atteint 15 ou plus, notez le numéro du paragraphe où vous vous trouvez et rendez-vous immédiatement au 13, sauf si vous êtes engagé dans un combat. Pour l'instant, si vous possédez un peu d'Aramance ou de Tagrine, rendez-vous au [224](#). Sinon, rendez-vous au [321](#).

163

Vous poussez un cri et vous foncez sur le monstre. De son côté, il émet un hurlement épouvantable et se jette sur vous avec ses redoutables poings comme seules armes.

VIGILANT HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 9

Si le Vigilant remporte deux Assauts consécutifs, il vous empoigne par le cou et vous étrangle : lancez un dé pour savoir combien de points d'ENDURANCE cela vous fait perdre ! Si vous ne vous libérez pas en remportant l'Assaut suivant, vous subissez à nouveau le même dommage supplémentaire. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [302](#).

164

Les spectateurs sont nombreux à se presser derrière les ouvertures grillagées de la cloison pour assister au combat, et certains engagent même des paris sur son résultat. Avec la porte barricadée derrière vous et sans aucune autre issue, il ne vous reste plus qu'à vous défendre contre l'Ours. Si vous voulez l'affronter avec votre épée, rendez-vous au [75](#). Si vous préférez utiliser une autre arme, rendez-vous au [328](#).

La faible lueur de votre lanterne vous permet tout juste de déchiffrer l'inscription gravée sur le socle :

Ci-gît la dépouille mortelle de Gwythaine le Protecteur. Mes armes serviront aux preux à lutter pour le Bien, mais ne touchez pas à mon armure qui doit rester intacte pour me protéger contre les forces de la Nuit Éternelle.

Si vous voulez prendre le bouclier, rendez-vous au [147](#). Si vous choisissez le casque d'argent, rendez-vous au [87](#). Mais il est peut-être prudent de quitter le tombeau. Dans ce cas rendez-vous au [343](#).

Au bout d'une heure d'attente, dame Attana d'Ide et son escorte finissent par émerger de l'hôtellerie de l'abbaye. Dame Attana est une femme entre deux âges, que des années de bonne chère ont rendue plantureuse. Ses vêtements sont à la dernière mode et le nombre de bagues précieuses qui ornent ses doigts boudinés témoigne de son opulence. Dame Attana et son cortège de dames de compagnie et de gardes du corps sont tous montés sur de fringants coursiers, tandis que les domestiques et les bagages suivent à dos de mulet. Un cheval tout harnaché vous est également destiné. Vous l'enfourchez et vous chevauchez bientôt sur la route qui s'éloigne de l'abbaye de Rassin. La matinée passe vite, car dame Attana parle beaucoup, pour ne pas dire plus. Au cours du voyage, vous apprenez ainsi qu'elle est veuve depuis six ans et qu'elle a décidé de quitter son château d'Ide et d'entreprendre ce pèlerinage pour voir si les eaux curatives de Sainte-Fontaine parviendront à apaiser les douleurs que lui infligent ses rhumatismes. Votre route est rejointe par une autre venue du sud et pénètre dans une région boisée. Vous dépassez d'autres voyageurs cheminant dans la même direction que votre groupe, mais vous les perdez rapidement de vue en continuant vers l'ouest. Soudain, un bruissement dans les arbres, sur la

gauche, vous fait dresser l'oreille. Si vous décidez de faire halte, rendez-vous au [153](#). Si vous poursuivez votre chemin comme si de rien n'était, rendez-vous au [194](#).



167

Le Gremlin atterrit sur votre épaule. Il vous mord jusqu'à l'os à travers vos vêtements (vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**), puis il saute par terre et se glisse sous la porte de la cuisine avant que personne n'ait pu l'en empêcher. Vous vous lancez à la poursuite du lutin et vous arrivez dans la cour juste à temps pour le voir disparaître sous la porte de l'écurie. Vous le rattrapez au moment où il plante les dents dans la croupe du cheval, qui réagit à la douleur en ruant des quatre fers. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [291](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [399](#).

168

L'homme parvient à avaler 1 Repas pris sur vos provisions (déduisez-le de votre *Feuille d'Aventure*).

- Merci, mon ami, murmure-t-il, mais en venant à mon secours, vous avez pris un risque terrible. Vous en déduisez qu'il est venu à Sainte-Fontaine pour être guéri de la peste. Il le confirme et ajoute :

- Le trajet m'a pris deux jours, à cause de mon état, et je crains qu'il ne soit déjà trop tard. D'autres habitants de mon village, qui étaient partis en même temps que moi, n'ont pas pu parvenir jusqu'ici.

Vous insistez pour en savoir davantage et il vous explique que, cinq jours plus tôt, un mystérieux étranger est arrivé dans le village d'Aryll. Mais ce qui a surtout frappé les villageois, c'est ce que l'étranger amenait avec lui : des Rats ! Des centaines de ces rongeurs se sont répandus dans le village, envahissant les caves et les greniers, et ils ont apporté la peste ! Quelques-unes des personnes contaminées ont pris le chemin de Sainte-Fontaine, mais cet homme est probablement le seul survivant.

- Maintenant, laissez-moi, étranger, dit l'homme, mais, si vous le pouvez, sauvez Aryll.

Sur ces mots, il se remet péniblement debout et s'éloigne en titubant. Rendez-vous au [126](#).

169

Vous ne pouvez pas lutter contre le pouvoir de Shekka en personne. Aussi puissante que soit votre foi, elle ne l'est pas assez pour résister à l'influence corruptrice de la déesse. Votre volonté est anéantie et votre esprit cesse de vous appartenir. Vous conduirez l'armée de Nazek à la conquête du Septentrion.

170

La lueur vacillante de la lanterne vous permet de repérer assez tôt l'étroit fossé qui barre la galerie pour ne pas tomber dans le piège. Rendez-vous au [267](#).

171

Dans le temple, si vous voulez recueillir l'eau de la Fontaine, rendez-vous au [122](#). Si vous préférez faire une offrande au reliquaire d'Enthus le Martyr qui a fait jaillir la source miraculeuse, rendez-vous au [14](#).

172

En combattant, vous glissez sur les pierres qui tapissent le fond de l'eau, et le courant vous fait perdre l'équilibre. Le monstre en profite pour se jeter sur vous et, à demi noyé, vous devenez le prochain repas du Ver du Diable.

173

Un bruyant carillon vous fait tourner les yeux vers la porte de l'Ouest. L'un des gardes tape à toute volée sur une cloche, appelant des renforts pour se lancer à votre poursuite et à celle des Adeptes, tandis que son collègue commence à fermer les grilles. Une charrette, tirée par un cheval vigoureux, descend la rue en pente qui aboutit à la porte. Le fermier qui la conduit, apparemment assoupi, ne semble pas avoir remarqué l'échauffourée à laquelle vous êtes mêlé. Si vous essayez de vous emparer de la charrette pour prendre la porte d'assaut, rendez-vous au [77](#). Si vous vous contentez de détalier, rendez-vous au [355](#).

174

Le sol que vous foulez est de plus en plus humide. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous atteignez vite un tronçon de sentier plus ferme : rendez-vous au 237. Si vous êtes Malchanceux, vous vous retrouvez brusquement enlisé jusqu'à la taille. *Tentez votre Chance* de nouveau. Si, cette fois, vous êtes Chanceux, vous parvenez à vous extirper de la boue (rendez-vous au 237). Si vous êtes Malchanceux, la fange gluante vous aspire et vous vous noyez, les poumons pleins de vase malodorante.

175

Décidez combien de pièces d'or vous allez déposer sur l'autel en guise d'offrande, puis lancez un dé. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre des pièces d'or, rendez-vous au [347](#). Si le résultat est supérieur, rendez-vous au [226](#).

176

La pierre tombe dans le trou noir et atteint l'eau avec un plouf. Aussitôt, un effroyable rugissement s'élève des profondeurs du puits, accompagné du remue-ménage de quelque chose d'énorme se démenant dans l'eau. Vous avez dérangé le Ver du Diable, et maintenant il est furieux. Vous battez précipitamment en retraite à l'instant précis où le monstre surgit du puits. Il a une tête de sangsue, une bouche ovale frangée de dents acérées, et son corps gris, segmenté, qui a presque le même diamètre que le puits dont il émerge, ressemble à celui d'un énorme ténia, garni de chaque côté, sur toute la longueur, d'une rangée de tentacules charnus. Le Ver du Diable n'a pas d'yeux mais son flair est très développé. Il détecte aussitôt votre présence et se dirige vers vous en faisant onduler son corps chatoyant. Cette créature est Carnivore et très vorace, vous avez donc intérêt à agir vite si vous ne voulez pas être son prochain repas. Vous pouvez lui jeter une calebasse marquée d'un C - si vous en possédez une - (rendez-vous au [330](#)), ou une calebasse marquée d'un R - si vous en possédez une - (rendez-vous au [243](#)). Si vous décidez de l'attaquer avec votre épée, rendez-vous au [361](#).

177

En faisant appel à toutes vos réserves d'énergie, vous parvenez à rester devant la roue. La ruelle débouche dans une petite cour où vous vous jetez sur un tas de briques (vous perdez 1 point d'ENDURANCE) pour esquiver la roue qui va s'écraser sur une construction en démolissant une partie du mur. Rendez-vous au [42](#).

178

Vous n'avez fait que quelques pas lorsqu'un carreau d'arbalète se plante dans votre poitrine en vous transperçant le cœur. Votre aventure est finie...

179

L'aubergiste vous remet une clef en vous indiquant où se trouve votre chambre et vous montez à l'étage. La pièce est chichement meublée, mais la prévenante dame Attana y a fait allumer un bon feu et le poulet rôti qui trône sur la table, devant la cheminée, ne demande qu'à être mangé. Une fois repu, vous vous mettez au lit. Sous votre fenêtre, la brise balance doucement l'enseigne de l'auberge et le petit grincement régulier agit sur vous comme une berceuse. Lancez un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à votre FOI, rendez-vous au [144](#). S'il est supérieur à votre FOI, rendez-vous au [393](#).

180

Vous vous rappelez ce que le pèlerin racontait sur Gwythaine le Protecteur et vous demandez donc aux anciens s'ils peuvent vous expliquer le passage de la légende montrant le Prêtre-Soldat détruisant le Fléau qui avait envahi Montaryll. Malva vous répond que le nom « Aryll » est une altération de Montaryll.

- D'après la chronique locale de notre village, dit Manoc, le troisième ancien, ce serait un disciple du Démon de la Maladie qui aurait lâché sur le monde des hordes de rats et des nuées de mouches. Il a été tué par le Protecteur et enseveli dans une crypte qui est censée se trouver sous la colline sur laquelle Aryll est bâti. L'endroit est signalé par une pierre levée.

Le Fléau continuerait-il à sévir après tant de siècles ? Si vous souhaitez enquêter plus avant, rendez-vous au [251](#). Si vous préférez quitter le village où vous avez déjà passé trop de temps, rendez-vous au [60](#).

181

Au moment où vous tirez votre épée, Maîtresse Patagrif fait un geste de la main en marmonnant quelque chose entre ses dents. Le monde qui vous entoure se met aussitôt à grandir et quatre membres supplémentaires, noirs et velus, jaillissent de votre

corps. Le Crapaud, qui a maintenant la taille d'une maison, sautille vers vous. Pour lui échapper, vous vous glissez dans un trou et vous vous cachez sous le plancher de la chaumière où vous commencez une nouvelle existence... d'araignée.

182

Tremblant de tous vos membres, vous débouchez la fiole et vous avalez son contenu. Petit à petit, vous sentez agir le liquide bienfaisant. Récupérez jusqu'à 5 points d'**ENDURANCE**, mais ne tenez compte d'aucune autre instruction concernant l'emploi du Gué-rit-Tout. Après un petit répit pour reprendre vos forces, vous quittez la ville de Sainte-Fontaine par la porte de l'Ouest. Rendez-vous au [300](#).

183

L'épée au poing, vous vous ruez sur le Sorcier sans lui laisser le temps de jeter un sort. Le Vigilant, poussant des gémissements affreux, prend part au combat avec ses énormes poings comme seule arme, tandis que le Sorcier se défend avec sa fourche. Vous devez les combattre tous les deux en même temps.

SORCIER HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 7

VIGILANT HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 9

Si le Vigilant vous blesse deux fois de suite, il vous empoigne par le cou et il vous étrangle : lancez un dé pour savoir combien de points d'**ENDURANCE** ce traitement vous fait perdre. Si vous ne vous libérez pas en remportant l'Assaut suivant, vous subissez à nouveau le même sort. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [302](#).

184

Il y a bien des siècles de cela, à une époque d'impiété, le pays était infesté par toutes sortes de Démons plus malfaisants les uns que les autres. Enthus était un jeune Prêtre qui avait entrepris de

parcourir le royaume à la recherche de ces créatures des ténèbres et de les expulser. Tous les esprits mauvais se manifestèrent alors sous l'aspect de la fantomatique Bête Infernale qui massacra des centaines de victimes innocentes. Enthus n'était pas assez puissant pour détruire définitivement la Bête, mais il parvint à l'emprisonner dans le Sépulcre des Ombres. Toutefois, il succomba aux blessures qu'il avait subies pendant son combat contre le Démon et, depuis lors, il est célébré comme un martyr. Enthus a aussi fait jaillir la source miraculeuse de Sainte-Fontaine qui sort du sol à l'endroit où le prêtre avait exorcisé un démon qui s'était emparé d'un jeune garçon. Rendez-vous au [68](#).

185

Vous lancez la poudre sur le Corbeau. Il s'envole et se jette sur vous en vous éborgnant à moitié avec ses griffes (vous perdez 2 points d'**ENDURANCE** et 1 point d'**HABILETÉ**). Rendez-vous au [132](#).

186

La masse de chair en décomposition se jette sur vous en essayant de vous saisir avec ses tentacules sinueux.

FLÉAU HABILETÉ: 8 ENDURANCE: 12

Si vous triomphez de ce répugnant Mort Vivant en moins de neuf Assauts, augmentez votre degré d'Infection de 4 points et rendez-vous au 6. Sinon, rendez-vous au [33](#).

187

En quittant la place aux saltimbanques, vous atteignez rapidement la porte du Sud et vous sortez de la ville. Rendez-vous au [300](#).



188

En vous approchant de la table des fermiers, vous entendez l'un d'eux déclarer :

- Je vous dis que le seul moyen, c'est d'aller tous ensemble le débusquer dans les marécages !

- Mais c'est un endroit très dangereux, objecte un autre.

- Puis-je vous être utile ? demandez-vous en expliquant aux fermiers que vous êtes une sorte d'aventurier professionnel.

- Vous comprenez, c'est à cause de la Bête du Marais, expose le premier fermier. Jusqu'ici, elle ne sortait pas du marécage connu sous le nom de Bourbier, mais voilà qu'elle s'est mise à tuer notre bétail pour se nourrir. Si on ne se dépêche pas de la supprimer, on sera bientôt tous ruinés. Désirez-vous leur offrir d'abattre la Bête du Marais pour leur compte ? Si tel est le cas, les fermiers vous conduisent à la lisière du Bourbier et vous regardent pénétrer dans les marécages en vous souhaitant bonne chance. Rendez-vous au [333](#). Vous pouvez également quitter le Chat Tigré et la Palude, rendez-vous au [48](#). Mais, si vous voulez parler :

Au moine

Rendez-vous au [213](#)

A l'homme en noir

Rendez-vous au [348](#)

189

Lorsque vous vous approchez de la porte, celle-ci s'ouvre brusquement et un petit être trapu vous crie d'une voix felée :

- Entrez, entrez, je vous attendais.

Intrigué par cet accueil, vous restez sur le seuil et vous regardez le gnome trotter dans un souterrain qui s'enfonce dans le flanc de la colline.

- Vous inquiétez pas, dit-il, les pierres m'avaient annoncé votre arrivée.

Sentant qu'il ne vous veut pas de mal, vous le suivez dans son étrange demeure, mais vous êtes perplexe. La galerie est si basse que vous êtes obligé de marcher courbé en deux. Vous atteignez vite un endroit tout juste assez élevé pour que vous puissiez vous redresser. C'est une pièce encombrée qui semble constituer l'essentiel du logis. Elle est meublée d'un fauteuil à bascule, d'une table sur laquelle le corps d'un serpent est en cours de dissection et d'étagères où sont entassés toutes sortes de pots et de bocaux à l'échelle de l'occupant de ce curieux domicile. L'éclairage est fourni par des lucioles enfermées dans un récipient de verre et par le feu qui brûle sous une marmite, dans une niche. Votre hôte s'assoit dans le fauteuil à bascule, devant la cheminée, et remue le contenu de la marmite. Il est vêtu de plusieurs épaisseurs de guenilles sous lesquelles il paraît être couvert d'une courte fourrure grise. Ses mains griffues sont en forme de pelle et, ce qu'on aperçoit de son visage, à demi dissimulé par un capuchon, a plus l'air d'un museau que d'une figure. Ses yeux minuscules vous scrutent à travers des lunettes à verres demi-lune et, plus vous le regardez, plus vous trouvez qu'il ressemble à une taupe humanoïde.

- Voulez-vous un peu de potage ? vous propose-t-il. Vous acceptez, et il vous sert un grand bol de soupe verte (récupérez 2



189 *Plus vous regardez votre hôte, plus vous trouvez qu'il ressemble à une taupe humanoïde.*

points d'ENDURANCE). Il vous dit s'appeler Talpas le Fouisseur et appartenir à la race des Taupiniers, des habitants du sous-sol. Il vous explique qu'il avait prévu votre arrivée en lançant des pierres gravées, un procédé de divination. Sentant que vous pouvez faire confiance à Talpas, vous lui parlez de votre mission.

- Voulez-vous que je lance les pierres qui vous concernent, pour savoir quels dangers vous guettent ? Mais je dois vous avertir que leurs oracles sont parfois trompeurs.

Si vous êtes disposé à accepter sa proposition, rendez-vous au [117](#). Sinon, allez vous coucher et rendez-vous au [15](#).

190

Lorsque le dernier des animaux de compagnie passe de vie à trépas, vous voyez Maîtresse Patagrif chuchoter quelque chose à son Corbeau qui s'envole par une fenêtre ouverte. Si vous possédez un Faucon et si vous souhaitez le lancer sur le Corbeau, répétez la formule de commandement que vous a enseignée le Fauconnier. Si vous n'avez pas de Faucon, ou si vous ne voulez pas le lancer à la poursuite du Corbeau, rendez-vous au [50](#).

191

Heureusement, aucun des membres de votre groupe n'est sérieusement touché : les dommages les plus graves se limitent à un coup de gourdin sur le crâne d'un garde du corps et une estafilade sur la joue d'un autre. Dame Attana ne sait comment vous témoigner sa gratitude.

- Nous vous devons tous la vie. Vous avez fait preuve d'un courage extraordinaire et vous avez traité ces brigands comme ils le méritaient. Malheureusement, ils ont emporté mon coffret à bijoux. Ils ne devraient pas pouvoir l'ouvrir, car le bois dont il est fait provient de la forêt de Lein qui jouit d'une protection magique, mais il m'avait été offert par mon défunt mari le jour de nos noces. Si jamais le hasard voulait que vous le retrouviez, tout ce qu'il contient vous appartient. C'est le moins que je puisse

vous offrir pour m'avoir sauvé la vie mais, si vous pouviez me rendre le coffret, je vous en serais infiniment reconnaissante. Dame Attana détache de son cou une chaînette à laquelle est suspendue une clé en argent. Lorsqu'elle vous la tend, vous remarquez que le chiffre **252** y est gravé, et dame Attana vous explique que c'est l'année de son mariage. Vous la remerciez et, lorsque tout le monde est prêt, vous poursuivez votre voyage. En fin d'après-midi, la route sort de la forêt et descend vers la Rivière Sainte. Sur la rive opposée, on aperçoit distinctement la ville sacrée de Sainte-Fontaine, un entassement de constructions en bois ou en brique, agglutinées dans le corset des vieux remparts. Votre groupe franchit le large pont de pierre qui enjambe la Rivière Sainte et entre dans la ville par la porte des Pèlerins. Une rue étroite vous conduit à la place du Marché, qui est noire de monde. Dame Attana vous informe qu'elle se rend au Repos du Pèlerin, une auberge où elle doit passer la nuit avec son escorte et où vous serez le bienvenu si le cœur vous en dit. Si vous souhaitez l'y accompagner, rendez-vous au [85](#). Si vous préférez poursuivre votre voyage tout seul sans plus attendre, rendez-vous au [341](#).

192

Les Adeptes vous font monter au sommet d'une étroite ruelle abrupte et y amènent la roue. Dès qu'ils vous lâchent, vous commencez à courir le plus vite possible car, derrière votre dos, vous entendez la roue prendre de la vitesse en dévalant la pente. Si vous essayez de bondir hors du parcours de la roue, rendez-vous au [136](#). Si vous continuez à courir, rendez-vous au [65](#).

193

Aussitôt le démon exorcisé, le sortilège dont l'Inquisiteur avait frappé les villageois cesse d'agir. Lorsque vous vous penchez sur l'homme inconscient et que vous sortez un pendentif de ses vêtements, personne ne tente de s'interposer. Ce pendentif est un anneau de métal noir gravé de signes cabalistiques et de sceaux démoniaques : un Talisman du Chaos ! Vous lancez le talisman

dans le brasier, puis vous aidez quelques villageois à délivrer la jeune fille ligotée au poteau. Elle vous adresse un regard de soulagement et sa grand-mère se précipite sur vous en vous remerciant encore et encore d'avoir sauvé sa petite-fille. Réalisant enfin que l'Inquisiteur les avait abusés, les habitants de Tallow vous supplient de leur pardonner leurs méfaits et vous offrent l'hospitalité. Mais vous devez quitter leur village car c'est ce soir que se lèvera la Lune de Shekka et que la Bête Infernale doit être libérée. Avant que vous ne partiez, la jeune fille que vous avez sauvée est suffisamment remise pour vous faire bénéficier de ses talents de rebouteuse (récupérez jusqu'à 5 points **d'ENDURANCE**), et c'est avec des blessures bien soignées et en possession de tous vos biens que vous prenez le chemin des collines et du village isolé de Claybury. Si vous avez noté le mot « Corbeau » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [28](#). Sinon, rendez-vous au [297](#).

194

Vous entendez un claquement sec, et vous poussez un cri de douleur lorsqu'un carreau d'arbalète se plante dans votre bras (vous perdez 2 points **d'ENDURANCE**). Aussitôt après, votre groupe est encerclé par des hommes enveloppés de robes sombres. En pivotant sur vos talons, vous voyez l'un des Brigands courir vers vous en brandissant son glaive.

BRIGAND HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 7

Si vous triomphez de votre agresseur, rendez-vous au [298](#).

195

La galerie ne tarde pas à s'élargir et débouche dans une petite salle fermée par une imposante porte de pierre à deux battants, au-dessus de laquelle un crâne sculpté dans le roc donne l'avis suivant : « *Ames pures, n'entrez pas ici.* » Sur le sol, de part et d'autre de la porte, gisent deux cadavres humains en décomposition. Vous pourriez faire demi-tour, mais vous devez mettre un terme à la malédiction qui sévit à cet endroit. Lorsque

vous vous approchez de la porte de pierre, un cadavre ouvre les yeux. Horrifié, vous voyez les deux Zombies Pes-teux se mettre debout et s'avancer lentement vers vous. Lancez un dé et ajoutez 4. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre FOI, rendez-VOUS au [221](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [73](#).

196

En voyant que vous êtes en possession du Bâton de Pèlerin, le Grand Prêtre s'écrie :

- Gloire soit rendue à la Terre-Mère ! Puis-je en croire mes yeux ?

Vous prenant le bâton des mains, le Druide et ses disciples le portent dans un bosquet sacré, au pied du tumulus, et vous observez la scène à la lisière des arbres. Le Grand Prêtre commence par enfoncer le bâton dans le sol, au centre du bosquet, puis il entasse de la terre autour de sa base avant d'adresser une prière à sa divinité. De petites pousses vertes commencent aussitôt à éclore sur toute la longueur du bâton. En quelques secondes, ces pousses se transforment en tiges, puis en branches, et le bâton devient rapidement un arbuste vigoureux qui se couvre de radieuses fleurs blanches.

- Votre serviteur Caerod vous remercie, ô Terre-Mère.

Le druide cueille l'une des fleurs et vous la tend en vous expliquant :

- Votre bâton a été fait avec du bois d'Aurorépine, une plante extrêmement rare et très sacrée. Maintenant que nous, les disciples de la Déesse, possédons une telle plante, nous allons pouvoir la cultiver avec tout le respect qui lui est dû.

(Notez la Rose d'Aurorépine sur votre *Feuille d'Aventure*.) Vous quittez le bosquet et vous vous dirigez vers le tumulus. Rendez-vous au [271](#).

197

Le marchand ne s'en doutait probablement pas, mais il vous a vendu un authentique morceau du suaire de la prêtresse Aline l'Innocente, et vous sentez déjà agir son pouvoir bienfaisant (augmentez votre FOI de 2 points). Maintenant, retournez au [80](#).

198

Des bulles de gaz putride viennent crever la surface du marécage fétide qui vous entoure. Lorsque votre sentier en croise un autre, si vous décidez de :

Tourner à gauche

Rendez-vous au [301](#)

Tourner à droite

Rendez-vous au [174](#)

Continuer tout droit

Rendez-vous au [396](#)

199

Vous résistez au pouvoir envoûtant de la musique par la seule force de votre volonté. Lorsque vous vous approchez du Flûtiste, il se lève d'un bond et le Rat perché sur son épaule vous saute dessus. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, le Rat plante ses dents dans votre armure de cuir sans vous faire aucun mal : rendez-vous au [377](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [257](#).

200

La porte s'ouvre et une main vous tire à l'intérieur. La pièce est sombre et sent le renfermé. Karad est debout au centre, entouré d'une cinquantaine d'hommes et de femmes assis sur des chaises et des coins de table, ou adossés aux murs. Tous sont armés jusqu'aux dents. Ce sont visiblement des combattants aguerris. Karad s'excuse une fois de plus de sa prudence et vous présente aux membres de la Résistance. Vous échangez rapidement avec lui un résumé de vos activités depuis votre rencontre à Palude.

- La Résistance n'a pas perdu son temps non plus, explique Karad, et elle a découvert deux choses importantes. Tout d'abord, le Chaudron de Minuit célèbre son sabbat ce soir, quelque part à Claybury, et Nazek y procédera à l'ouverture du Sépulcre des Ombres. La cérémonie pourrait avoir lieu dans divers endroits mais, d'après les rumeurs, cela se passera dans le Cromlech situé au nord du village ou dans le Bois Flétri, au sud. Le deuxième renseignement, c'est que la confrérie a des espions partout : c'est la raison pour laquelle j'ai dû m'entourer d'autant de précautions pour vous laisser entrer. Espérons au moins que personne ne vous a vu... A ce moment-là, la lumière diminue, la température baisse et un spectre encapuchonné commence à se matérialiser au centre de la pièce. Lorsque cette opération est terminée, le fantôme qui se dresse devant vous n'est guère plus qu'un linceul en lambeaux flottant à cinquante centimètres du sol. On distingue quelques vestiges de cage thoracique par les trous du suaire mais, sous le capuchon, il n'y a rien d'autre que des ténèbres opaques. Le Démon Hideux, qui apparaît parfois aux adeptes de la magie noire au moment de leur mort, tend vers vous ses mains griffues en susurrant : « Votre âme... » Lancez un dé et ajoutez 4. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre FOI, rendez-vous au [255](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [323](#).

201

Rester parfaitement immobile alors que des Scorpions vous rampent sur le corps va être particulièrement difficile. *Testez votre Habileté* trois fois de suite, en majorant chaque fois le résultat de 2 points. Si vous échouez, ne serait-ce qu'une seule fois, rendez-vous au [391](#). Si vous réussissez les trois fois, récupérez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [42](#).

202

« Faux », dit Coxcomb en exhibant sa paume gauche vide et en sortant la bille rouge de son chapeau. Et il s'éloigne de votre table en gambadant, tandis que vous gagnez votre chambre. La nuit s'écoule sans incident et vous vous réveillez en pleine forme

(récupérez jusqu'à 2 points d'ENDURANCE). En sortant de l'auberge, vous êtes aussitôt happé par la cohue qui déferle déjà dans la rue étroite en direction de la place du Marché. Rendez-vous au [131](#).

203

En vous enfonçant dans les collines, vous découvrez bientôt ce qui semble être, à première vue, une petite grotte envahie par des broussailles mais, en y regardant de plus près, vous constatez que l'entrée de cette grotte est obstruée par une solide porte ronde. Si vous l'examinez dans l'espoir d'y trouver un refuge pour la nuit, rendez-vous au [189](#). Si vous campez en plein vent dans les collines désertes, rendez-vous au [387](#).

204

Vous retournez à la bibliothèque en compagnie du Prieur Alwyn qui vous présente à un moine au visage d'intellectuel.

- Le Frère Calamus est l'un de nos meilleurs enlumineurs : il a été formé par le Frère Hiéronymus, dit le Prieur Alwyn. Il vous fournira toute l'assistance dont vous pourrez avoir besoin. Le Frère Calamus vous installe dans une loge de lecture et vous apporte quelques ouvrages qui pourraient vous être utiles. Vous n'avez qu'un temps limité à consacrer à la bibliothèque. Si vous décidez de lire :

Les Vies saintes d'Astradd

Rendez-vous au [123](#)

L'Almageste de l'astronome

Rendez-vous au [108](#)

Une dissertation de démonologie

Rendez-vous au [317](#)

205

Aussitôt que vous avez franchi sa porte, la femme la ferme à double tour. Dans la cuisine de la petite maison sont attablés ses cinq enfants, dont le plus jeune n'a guère plus d'un an. Vous

remerciez la femme de son hospitalité et vous apprenez qu'elle s'appelle Lida et qu'elle est veuve. Elle vous sert un bol de soupe fumante que vous dégustez (récupérez 2 points d'ENDURANCE) pendant qu'elle vous explique ce qui se passe.

- Ce type vient à Driteham une fois par mois, toujours le même jour, dit-elle. Cette nuit-là, le Vigilant parcourt les rues du village à la recherche d'âmes de mortels à emporter en enfer. Quiconque reste dehors après la tombée de la nuit est sûr d'être damné.

A ce moment-là retentit un effroyable gémissement, d'une tristesse si déchirante que vous en avez froid dans le dos et que les enfants terrifiés fondent en larmes.

- C'est lui, c'est le Vigilant, murmure Lida d'une voix angoissée. Cette nuit, nous ne dormirons guère, tous autant que nous sommes. C'est évident... à moins que vous ne parveniez d'une manière ou d'une autre à faire taire ce croquemitaine. Si vous voulez persuader Lida de vous laisser sortir pour chercher une solution, rendez-vous au [78](#). Si vous préférez ne pas bouger et essayer de dormir un peu, rendez-vous au [130](#).

206

En montant à pas de loup l'escalier des cachots, vous entendez Tira chuchoter : - Par la langue des salamandres et le dard des scorpions, je vous maudis.

Aussitôt, vous avez l'impression qu'une épée vous transperce le corps de part en part (vous perdez 4 points d'ENDURANCE, 2 points d'HABILETÉ, 2 points de FOI et 1 point de CHANCE). Affolé, vous vous enfuyez du fortin en courant à toutes jambes, beaucoup plus effrayé par la Sorcière que par les gardes, et c'est seulement à bonne distance de la ville que vous vous arrêtez pour souffler un peu. Rendez-vous au [300](#).

207

Vous zigzaguez entre les arbres jusqu'à ce que vous ayez la certitude que les bandits ont renoncé à vous poursuivre et vous débouchez de la forêt, épuisé, à quelques centaines de mètres du village de Palude. Rendez-vous au [100](#).

208

A la dernière seconde, vous entendez le sifflement d'une branche qui se détend brusquement en travers de votre chemin et vous baissez la tête : la branche cingle au-dessus de vous sans vous toucher.

Vous continuez à vous enfoncer dans les taillis, mais vous ne tardez pas à perdre la piste des brigands en fuite. Vous vous apercevez trop tard que vous vous êtes fourvoyé dans des buissons d'épines : des milliers de petites égratignures ont mis les flancs de votre cheval et vos jambes en sang (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). Vous faites demi-tour pour regagner la route. Rendez-vous au [191](#).

209

Personne ne pourrait survivre à l'injection d'une telle quantité de poison. Les Araignées de Nazek continuent à vous mordre et vous ne tardez pas à perdre conscience... définitivement. Vous avez vaincu la Bête Infernale mais le Magicien est toujours en possession du *Grimoire Noir* et, avec un tel ouvrage entre les mains, nul ne pourra l'arrêter.

210

En soulevant le couvercle, vous constatez que le sarcophage est vide, en dehors de quelques linges mortuaires tombant en poussière. Vous fouillez ces loques et vous y découvrez une faucille à lame d'or et une botte d'herbe sèche que vous reconnaissez être de la Céphalette, une plante souvent utilisée pour les embaumements. Vous pouvez prendre la Faucille d'Or

ou la Botte d'Herbe, ou les deux, avant de poursuivre votre chemin. Rendez-vous au [134](#).

211

Les joueurs sont très excités, Vieux Grincheux -c'est ainsi qu'ils appellent l'ours - ayant tué la veille un dogue particulièrement coriace. Résultat : la cote du Vieux Grincheux est à 2 contre 1, alors que celle des mastiffs, Éventreur et Tailladeur, est à 3 contre 1. Cela signifie qu'il y a plus de chances pour que le vainqueur soit l'ours, mais si les chiens gagnent, votre enjeu vous rapportera davantage. Vous pouvez parier jusqu'à 10 pièces d'or. Choisissez sur qui vous voulez miser, puis rendez-vous au [337](#).

212

Lorsque l'argent entre en contact avec sa chair de Zombie, le Cavalier Fantôme pousse un hurlement atroce et lâche votre bras. Le cheval se cabre, vous tombez à la renverse, et l'étalon infernal vous désarçonne. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [36](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [229](#).

213

Vous vous présentez au moine et, risquant le tout pour le tout, vous lui exposez votre mission. - Ça, alors, grogne-t-il, sidéré, c'est vraiment grave. J'ai entendu parler du *Grimoire Noir*, mais je n'ai pas la moindre idée de l'endroit où il se trouve. Néanmoins, il se pourrait que je puisse vous être utile en ce qui concerne le Démonologue... le Sépulcre des Ombres. Il y a des siècles de cela, Enthus le Martyr a enfermé le Kurakil, la Bête Infernale, dans le cercueil et il l'a verrouillé par magie. Si on cherche à le rouvrir, vous aurez besoin de connaître le sortilège pour le maintenir fermé et il vous faudra pour cela l'aide de l'Esprit du défunt. La sépulture d'Enthus est située au beau milieu du Bourbier, une zone marécageuse proche de Palude. Vous avez intérêt à partir au plus vite, parce que la Lune de

Shekka ne va pas tarder à se lever et que Claybury est encore loin.

Après avoir remercié le moine Barabas, partirez-vous comme il vous le conseille (rendez-vous au 48) ou parlerez-vous d'abord à l'homme en noir (rendez-vous au [348](#)) ?

214

Au milieu des congratulations générales, vous ne vous apercevez pas qu'on fouille dans votre sac. Lancez un dé. Si le résultat obtenu est :

1 ou 2	Rendez-vous au 369
3 ou 4	Rendez-vous au 103
5 ou 6	Rendez-vous au 62

215

En faisant irruption dans la salle somptueusement meublée du donjon, vous prenez son occupant au dépourvu. Il est en train de compter son butin mal acquis sur une grande table de chêne et votre arrivée intempestive lui fait lever la tête. Le visage que vous apercevez sous le capuchon de sa longue cape noire est en métal : c'est le Masque ! - Ainsi donc, il y a un intrus parmi nous, à moins que vous ne soyez un espion ! dit-il, et de sa main gantée de fer il tire de son fourreau une épée dont la lame émet une faible lueur bleue. Imbécile, votre audace va vous coûter la vie !

LE MASQUE HABILETÉ: 11 ENDURANCE: 12

Si vous triomphez du hors-la-loi, rendez-vous au [351](#).

216

En traversant en courant la fosse aux asticots, vous glissez sur la couche de fange qui la tapisse et vous perdez l'équilibre. Couché dans la boue fétide, vous êtes incapable de vous défendre, et les

Mouches Contaminatrices vous piquent à plusieurs reprises avant que vous n'ayez pu vous relever. Lancez un dé, divisez le résultat par deux (en arrondissant au chiffre supérieur), ajoutez 1 (le total est compris entre 2 et 4) et majorez d'autant votre degré d'Infection. Une fois debout, vous vous précipitez vers la porte. Rendez-vous au [354](#).



217

Des cris horrifiés s'élèvent de l'assistance lorsque votre ultime coup d'épée révèle à la Résistance la présence du tueur dépêché par Nazek. Suaire et capuchon s'affaissent sur le sol où ils tombent en poussière et les mains griffues se ratatinent jusqu'à disparaître complètement. Une fois vos blessures pansées, Karad s'adresse à la Résistance. - L'heure a sonné, dit-il. Le soir tombe, et le Chaudron doit être en train de se rassembler à l'emplacement du sabbat. Nous partirons par petits groupes et nous nous rejoindrons là-bas. Que Cheelah soit avec vous.

Karad se tourne vers vous.

- Nous n'avons pas le temps de nous tromper sur la localisation de cet emplacement. Où conseillez-vous d'aller ?

Compte tenu des renseignements que vous avez glanés, si vous choisissez :

Le Cromlech Rendez-vous au [326](#)

Le Bois Flétri Rendez-vous au [95](#)

Le monastère Rendez-vous au [159](#)

218

L'éventaire suivant est tenu par un Fauconnier qui est en train de vanter les mérites d'un aigle à un seigneur de passage. Si l'acquisition d'un oiseau de proie vous tente, rendez-vous au [235](#). Sinon, vous continuez votre chemin pour voir ce que vend le prochain marchand (rendez-vous au [365](#)).

219

Coxcomb fait mine de s'absorber dans un abîme de réflexion, puis il saute sur la table et pose les mains sur ses genoux.

- Qu'est-ce que le premier arbre a dit au second arbre ? Il fait une pause théâtrale, et la foule qui s'est assemblée autour de votre table attend, pantelante d'expectative. Rien du tout : les arbres ne parlent pas !

Il y a un instant de silence, puis Coxcomb éclate d'un rire hystérique, imité par la foule. Il s'arrête aussi brusquement qu'il avait commencé, vous regarde et ajoute :

- Bien que je connaisse des Druides qui ne seraient pas de cet avis, n'oubliez pas qu'un fou peut être un ami précieux!

Et Coxcomb s'éloigne de votre table en gambadant, suivi de son cortège d'admirateurs, tandis que vous gagnez votre chambre. La nuit s'écoule sans incident et vous vous réveillez en pleine forme (récupérez jusqu'à 2 points d'**ENDURANCE**). En sortant de l'auberge, vous êtes aussitôt happé par la cohue qui déferle déjà dans la rue étroite en direction de la place du Marché. Rendez-vous au [131](#).

220

- L'étranger ne porte aucun symbole de la déesse noire, crie l'un des villageois à l'Inquisiteur. Dans ce cas, il doit affronter la seconde ordalie !

On vous traîne jusqu'à une mare malodorante, à la lisière du village et on vous ligote chevilles et poignets.

- Si l'accusé flotte, c'est parce que Shekka protège les siens, et c'est sûrement un Sorcier. S'il ne réapparaît pas à la surface avant trois minutes, alors il a subi avec succès la deuxième ordalie et doit affronter la dernière, décrète l'Inquisiteur.

Des hommes vous empoignent et vous jettent dans la mare, où vous vous enfoncez. Avant de remonter, vous agrippez une touffe de jonc et vous vous maintenez sous l'eau : pas question d'être déclaré coupable de sorcellerie par un jugement aussi inique, surtout après tout ce que vous venez d'endurer ! Lancez un dé. Si le résultat est compris entre 1 et 3, rendez-vous au [338](#). Si le résultat est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [368](#).

221

En arrivant près de vous, les Zombies s'immobilisent, paralysés par la force morale qui émane de vous. Grondant sourdement, ils ne peuvent vous empêcher d'entrebâiller la porte suffisamment pour vous y faufiler. Rendez-vous au [259](#).

222

Vous vous engouffrez dans une ruelle tortueuse en espérant semer les Miliciens dans le dédale des rues et des passages, puis vous reprenez la direction de la porte du Sud qui n'est plus gardée. Vous ne tardez pas à déboucher près des remparts et vous courez à toutes jambes vers la sortie de la ville. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [8](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [88](#).



223

Au moment où vous vous apprêtez à lui porter le coup décisif, la meneuse des Bandits s'écrie : - Le Masque l'apprendra et vous ne sortirez pas vivant de cette forêt !

De qui cette femme parle-t-elle ? Si vous voulez la forcer à vous en dire plus long sur le Masque, rendez-vous au 26. Sinon, vous ne tenez pas compte de sa menace et l'achevez, rendez-vous au [158](#).

224

L'Aramance et la Tagrine ont toutes deux la propriété de freiner la contagion des maladies. En mangeant l'une de ces plantes, vous réduirez de 1 point toute augmentation ultérieure de votre Infection, même si cela doit la ramener à zéro. Consommer les deux plantes produira le même effet qu'en consommer une seule. Maintenant, rendez-vous au [321](#).

225

Un pouvoir particulièrement malfaisant s'est emparé de l'Inquisiteur, ce qui lui confère une force incroyable. Vous n'avez pas le choix : il faut combattre ce possédé, le Démoniaque.

DÉMONIAQUE HABILETÉ: 11 ENDURANCE: 12

Si vous réduisez **I'ENDURANCE** du Démoniaque à 2 points ou moins, rendez-vous au [345](#).

226

Après avoir fait votre offrande, vous franchissez le pont et vous entrez dans la ville par la porte de l'Ouest, dite porte des Pèlerins. Rendez-vous au [254](#).

227

Vêtu comme un Bandit, vous n'attirez l'attention de personne en traversant la cour pour gagner le donjon. Vous l'avez presque atteint lorsque l'un des Brigands vous crie : « Ça va, Gex ? » Manifestement, il vous prend pour quelqu'un d'autre. Vous lui répondez par un hochement de tête et vous pressez le pas en vous efforçant de dissimuler vos traits. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [378](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [358](#).

228

Comme il n'est plus question de tabler sur un quelconque effet de surprise, vous grimpez le long de la patte de Corbeau maintenant immobile, vous soulevez la trappe et vous pénétrez dans la chaumière. L'intérieur correspond exactement à ce que vous pouviez attendre d'une Sorcière : des étagères branlantes surchargées de bocaux et de fioles, des herbes suspendues aux poutres, un petit chaudron bouillonnant dans l'âtre et des grimoires surannés ouverts sur une table. La chaumière est également peuplée de tous les compagnons de Maîtresse Pata-grif ! Un Chat noir, assis sur la table, vous observe de ses yeux verts tandis qu'un gros Crapaud pustuleux coasse sur le plancher. Un Gremlin se chauffe au coin du feu, pendant qu'un Rat sans queue trotte autour de la pièce. Un gros Corbeau est perché sur le dossier d'une chaise, et une Chauve-Souris volette d'un mur à l'autre. Si vous possédez un Bocal de Poudre, rendez-vous au [388](#). Sinon, rendez-vous au [132](#).



229

Vous tombez d'une hauteur considérable et rien n'arrête votre chute... si ce n'est le sol. C'est ici que votre aventure se termine.

230

Vous parvenez à saisir l'une des torches allumées fixées au mur et vous l'appliquez sur le museau de l'Ours. L'animal grogne et bat en retraite. En le dirigeant vers la torche enflammée, vous l'amenez à réintégrer sa cage dont vous repoussez le verrou. Rendez-vous au [382](#).

231

En faisant appel à toutes vos facultés de concentration, vous neutralisez la mélodie envoûtante suffisamment longtemps pour dégainer votre épée et en frapper le violoneux. Ses mains décharnées laissent échapper son instrument. Aussitôt, la Danse Macabre s'arrête et les Squelettes se jettent sur vous. Adossé à la pierre tombale, vous les combattez l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier MORT DANSANT	6	5
Deuxième MORT DANSANT	5	5
Troisième MORT DANSANT	6	4

Quatrième MORT DANSANT	5	4
Cinquième MORT DANSANT	7	5

Si vous êtes vainqueur, vous fuyez le cimetière abandonné. Rendez-vous au [135](#).

232

Vous posez votre épée, vous tirez de votre sac à dos la bourse qui contient votre or (ou votre absence d'or) et vous la lancez sur la route, devant vous. Comme vous l'espériez, la meneuse des Brigands saute à bas de sa branche pour s'en emparer. C'est le moment ou jamais de conquérir votre liberté. Vif comme l'éclair, vous ramassez votre épée et vous vous jetez sur la femme avec l'intention de la prendre en otage. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au [253](#). Si vous échouez, rendez-vous au [363](#).

233

Vous montez en croupe derrière le Cavalier qui épe-ronne sa monture. Le cheval s'élance ventre à terre vers Selwick puis, tout à coup, il commence à s'élever dans les airs ! Continuant à galoper bien que ses sabots ne touchent plus la route, il monte à l'assaut du ciel nocturne. Au-dessous de vous, le sol s'éloigne rapidement. Le Cavalier se retourne vers vous en ricanant comme un dément et son aspect se modifie d'une façon horrible. Sa peau se contracte, se plaque sur ses os, puis blêmit en prenant une teinte cadavérique. Ses beaux vêtements se transforment en guenilles et, lorsqu'il s'est dépouillé de son déguisement, vous vous apercevez que sa monture est un diabolique cheval zombie. Avec une vigueur surnaturelle, le Cavalier Fantôme vous empoigne par un bras pour vous empêcher de lui échapper ! Il n'y a pas une seconde à perdre. Avec quoi allez-vous frapper le Cavalier Fantôme ? Avec votre épée (rendez-vous au [342](#)) ou avec un objet en argent, si vous en possédez un (rendez-vous au [212](#)) ?

234

Au moment où vous dirigez la bague vers le Démon, vous entendez derrière vous le ricanement cruel de Nazek dans le fracas de la bataille. - Mon ami, vous crie-t-il de son habituel ton narquois, vous avez tort de transporter des colifichets aussi dangereux.

En prononçant quelques mots magiques, Nazek active l'un des sortilèges gravés sur la bague ensorcelée et, aussitôt, votre corps commence à se délabrer. Il tombe en poussière pendant qu'un siècle s'écoule en quelques secondes, et vous n'êtes bientôt plus qu'un squelette prêt à être enrégimenté par le Magicien dans les rangs de son armée du Mal.

235

Lorsqu'il a fini de s'occuper du seigneur, le Fauconnier vous explique que vous pouvez acquérir un faucon dressé et un gantelet de protection en cuir moyennant 15 pièces d'or. Si vous possédez cette somme et si vous désirez acheter le rapace, rendez-vous au [148](#). Sinon, continuez à visiter le marché et rendez-vous au [365](#).

236

L'habitant des marais fait rôtir un canard sauvage sur un feu de bois que vous dévorez (récupérez jusqu'à 4 points d'ENDURANCE). Lorsque vous êtes rassasié, Sam vous propose de vous montrer comment sortir du Bourbier.

- Mais auparavant, si vous le désirez, je pourrais vous conduire à la tombe d'Enthus le Martyr. Elle se trouve dans une île du Marigot, le lac situé au cœur du marécage.

Si vous souhaitez visiter la sépulture d'Enthus, rendez-vous au [31](#). Si vous préférez quitter le Bourbier le plus rapidement possible, rendez-vous au [79](#).

Le Bourbier est un véritable labyrinthe. Les sentiers s'y croisent et s'y entrecroisent dans un tel enchevêtrement que vous ne savez plus très bien où vous êtes. Le mieux est d'en choisir un et de le suivre. Lancez un dé. Si le résultat obtenu est :

- 238

Vous parvenez à dormir quelques heures avant l'aube mais, dès le lever du soleil, vous vous apprêtez à quitter l'abbaye. Si la tempête a cessé, le ciel est toujours couvert et menaçant. L'Abbé vous informe que la bibliothèque est à votre disposition et que vous pouvez visiter le jardin potager, au cas où vous penseriez avoir l'usage de quelques-unes des plantes qu'on y cultive.

- Néanmoins, dit-il, je ne saurais trop insister sur l'urgence de votre mission. Vous ne disposez que de quatre jours pour retrouver Nazek et le livre. Gardant à l'esprit les paroles de l'Abbé, vous décidez de votre première marche. Si vous voulez :

Examiner des ouvrages de la bibliothèque Rendez-vous au **204**

Visiter le jardin botanique Rendez-vous au **366**

Quitter l'abbaye Rendez-vous au [277](#)

239

Pendant que vous aspergez de poudre les ailes de cuir de la Chauve-Souris, le Gremlin vous mord la jambe et le Chat vous décoche un coup de griffe (vous perdez 4 points d'ENDURANCE). Rendez-vous au [132](#).

240

Vous refermez le couvercle du tonneau sur vous et, accroupi dans l'obscurité, vous attendez en silence l'arrivée des gardes. Vous n'avez pas à patienter longtemps. Les premiers Miliciens ne tardent pas à arriver et ils se demandent où vous êtes passé. L'un d'eux a la bonne idée de commencer par jeter un coup d'oeil dans les tonneaux. Lancez un dé. Si le résultat est 1 ou 2, rendez-vous au [129](#). Si le résultat est compris entre 3 et 6, rendez-vous au [67](#).

241

Vous sortez sur la place du village et vous portez le pipeau à vos lèvres. Dès que vous soufflez dedans, une ravissante mélodie s'en échappe, lente et mystérieuse. Soudain, vous vous apercevez que des centaines de paires d'yeux vous observent. Des hordes de Rats sortent en rampant des caves et des égouts d'Aryll. Certains sont petits et maigres, alors que d'autres sont aussi gros que des chiens et couverts d'une rêche toison noire. Vous voyez briller leurs petites dents pointues et leurs yeux rouges expriment la malveillance à l'état pur. La cadence de l'air joué par le pipeau s'accélère et les Rats déferlent vers vous comme un torrent de petits corps velus. Prenant leur tête, vous quittez le village en direction de la grange et vous vous surprenez à gambader au rythme entraînant de la mélodie. Les Rats entrent dans la grange derrière vous et, quand ils sont tous à l'intérieur, les villageois claquent la porte et la barricadent. Après quoi les habitants d'Aryll prennent des torches et mettent le feu à la paille sèche entassée autour du bâtiment. Pour que votre plan ait une chance de réussir, il faut continuer à jouer jusqu'à la dernière minute, sinon les Rats s'enfuiront. De la fumée s'infiltré dans la grange et



241 *Terrifiés, les Rats essaient de fuir,
mais ils sont cernés par des murs de flammes.*

les flammes commencent à lécher les murs, mais les Rats qui semblent être en transe, ignorent l'imminence du danger jusqu'au moment où vous voyez que le toit est en feu et où vous cessez de jouer. Aussitôt, la grange devient un pandé-monium de glapissements terrifiés des Rats. Ils essayent de fuir mais sont cernés par des murs de flammes. Toutes les issues étant condamnées, vous ne pouvez vous esquiver que par le fenil et, lorsque vous vous élancez vers l'échelle qui y conduit, les Rats pestiférés tentent de vous mordre. Lancez un dé et ajoutez 1 au nombre obtenu. Le résultat est à ajouter à votre degré d'infection et à déduire de votre **ENDURANCE**. Vous grimpez à l'échelle et vous courez jusqu'à la lucarne percée au fond du fenil. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [17](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [329](#).

242

Le puits de Mussuck est situé à la lisière du village, à l'endroit où le sol commence à descendre rapidement vers un moulin à eau abandonné dont la grande roue à aubes est immobilisée depuis de nombreuses années, bien qu'un ruisseau alimente toujours le bief. En scrutant le conduit maçonné du puits, vous ne voyez que des ténèbres. La corde du seau servant à puiser l'eau et lovée par terre, à côté de la margelle. Allez-vous descendre dans le puits à l'aide de cette corde (rendez-vous au [107](#)), y suspendre votre lanterne et la plonger dans le trou noir (rendez-vous au [139](#)) ou commencer par laisser tomber une pierre pour savoir à quelle profondeur est l'eau (rendez-vous au [176](#)) ?

243

La calabasse heurte la tête du Ver du Diable et son contenu se répand sur la créature. Le monstre se met aussitôt à rétrécir jusqu'à n'être pas plus long que votre petit doigt. La vindicative Magicienne a appliqué sa potion de croissance à un vulgaire ver de vase, faisant de lui le monstre qui a terrorisé Mussuck. Vous placez la bestiole dans la calabasse vide et vous l'emportez pour la montrer au villageois. Rendez-vous au [52](#).

244

La tapisserie est un très beau travail qui vaut largement le prix que vous l'avez payée. Les tribulations qui y sont représentées montrent les malheureux pèlerins aux prises avec une bande de créatures inhumaines, traversant une fosse pleine de flammes sur un étroit pont de pierre et contraints d'affronter un redoutable Géant des Collines. Ils finissent par atteindre le sanctuaire d'Achilla, où on les voit tous auréolés de lumière verte. Toutefois, une scène retient plus particulièrement votre attention : l'un des pèlerins ayant apparemment été tué par un Ours-Garou, ses compagnons le ramènent à la vie en versant sur ses plaies le contenu d'un scintillant flacon doré. Après avoir examiné la tapisserie de près, vous la rangez soigneusement dans votre sac à dos. Retournez au [80](#).

245

Vous vous concentrez sur le Magicien et vous enfoncez l'épingle dans le ventre de la poupée. A l'autre bout de la salle, Nazek s'éloigne en titubant du lutrin, les mains crispées sur l'estomac. Votre plan a réussi mais, en faisant appel à la magie noire, vous avez ébranlé votre confiance dans le pouvoir du bien (vous perdez 2 points de **FOI**). Regrettant votre acte, vous vous lancez dans la mêlée. Rendez-vous au [319](#).

246

Le Nain se présente sous le nom de Drogo et il vous explique les règles de l'Éclipsé. Pour jouer à ce jeu, vous êtes censé miser de 5 à 10 pièces d'or dont Drogo fournira la contrepartie. Si vous ne pouvez pas - ou si vous ne voulez pas - déboursier une telle somme, il ne vous reste plus qu'à quitter la taverne (rendez-vous au [313](#)). L'Éclipsé se joue sur un plateau de bois circulaire, avec vingt jetons posés sur les vingt cases d'une piste ronde. Quinze de ces jetons représentent un soleil, les cinq autres un croissant de lune. Les joueurs démarrent chacun d'un côté du plateau et lancent le dé à tour de rôle, en déplaçant leur marque autour de

la piste en sens inverse des aiguilles d'une montre. Quand un joueur tombe sur un jeton, il le prend. Si la case est déjà occupée par son adversaire, ce dernier lui remet un jeton-soleil, à condition d'en posséder un. Lorsque tous les jetons ont été retirés du plateau, les joueurs comptent leurs soleils. Les jetons-soleil s'ajoutent au total, tandis que les jetons-lune « éclipsent » les soleils et sont donc retranchés du total. (Si, par exemple, vous avez gagné huit jetons-soleil et ramassé trois jetons-lune, votre total est 5.) Vous commencez la partie à l'endroit indiqué, sans tenir compte du jeton sur lequel vous démarrez. Bien entendu, vous devrez lancer le dé aussi bien pour vous-même que pour Drogo et tenir deux comptes des jetons éliminés, selon qu'ils auront été atteints par vous ou par votre adversaire. Le joueur dont le total de soleils est le plus élevé à la fin de la partie récupère sa mise et empoche celle de son adversaire. En cas d'égalité, vous pouvez recommencer une autre partie ou reprendre votre mise et vous retirer. Lorsque vous avez fini de jouer, vous quittez la taverne. Rendez-vous au [313](#).



247

Lorsque vous vous jetez sur elle, la créature vous asperge avec le contenu d'unealebasse. L'effet de la potion de Transformation est instantané et c'est un gros crapaud qui se dépêtre du tas de vêtements qui gît à l'endroit où vous vous trouviez, contemplant le marécage dans lequel il est désormais appelé à vivre. Votre aventure est terminée.

248

Lorsque vous vous éloignez, le mendiant s'écrie :

- Vous êtes plus avares et plus égoïstes les uns que les autres. Soyez maudit, étranger ! L'anathème du vieillard vous met mal à l'aise (vous perdez 1 point de FOI et notez la Malédiction du Mendiant sur votre *Feuille d'Aventure*). L'esprit troublé, vous prenez la queue des pèlerins pour entrer dans le temple. Rendez-vous au [171](#).

249

Une fois reposé, après la terrible épreuve que vous venez de subir, vous reprenez votre marche dans les collines dénudées avec une détermination nouvelle, sous un ciel couvert où courent des nuages noirs. En traversant cette région accidentée, vous avez l'impression de plonger dans un lointain passé : tout semble très ancien, jusqu'au sol que foulent vos pieds. Et soudain, vous l'apercevez : le monticule de terre qui se profile à l'horizon, c'est le tumulus de Gwythaine. Pour l'atteindre, il faut traverser un cercle de pierres levées. Aussitôt que vous avez pénétré dans ce Cromlech, vous êtes entouré par un groupe d'hommes vêtus de blanc. Les Druides vous mettent la main au collet et vous amènent à leur Grand Prêtre qui porte un masque de cérémonie fait d'un crâne et d'une crinière de cheval.

- Cet endroit est un lieu sacré, déclare le Grand Prêtre. Que venez-vous y faire ?

Si vous répondez que vous souhaitez pénétrer dans le tumulus de Gwythaine, rendez-vous au [111](#). Si vous préférez prétendre que c'est le hasard qui vous a conduit là, rendez-vous au [305](#).

250

Si le Démonologue est encore ouvert, rendez-vous au [356](#). S'il a été refermé, rendez-vous au [263](#).

251

Vous demandez aux anciens si on peut vous conduire à l'endroit où la crypte est censée se trouver, et Gerog, le tanneur du village, vous emmène au pied de la colline. Là où se dressait la pierre, un affaissement de terrain a mis au jour un couloir qui s'enfonce dans les profondeurs. Décidé à en finir une fois pour toutes avec cette terreur, vous allumez votre lanterne et vous pénétrez dans le souterrain sous les yeux anxieux de Gerog. Votre lanterne projette des ombres dansantes sur les parois de la galerie dont vous suivez les méandres dans l'obscurité. Soudain à un tournant, vous entendez un grognement et un Rat gigantesque fonce sur vous. Il mesure au moins un mètre cinquante de long, et le jaune malsain de ses yeux montre qu'il est, lui aussi, porteur de la peste.

RAT PESTIFÉRÉ HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 5

Si vous tuez le Rat, majorez votre degré d'Infection de 2 points et rendez-vous au [195](#).

252

Vous rappelant la requête de dame Attana d'Ise, vous prenez le coffret à bijoux qui s'ouvre sans difficulté lorsque vous tournez la clé dans la serrure. Il contient un collier de grains de rosaire d'Elven que vous vous appropriez comme dame Attana vous a dit de le faire, et dont vous ressentez aussitôt l'émanation bienfaisante (vous gagnez 1 point de FOI). Rendez-vous au [373](#).

253

Avant même que la femme n'ait touché la bourse, vous l'attrapez par un poignet et vous lui tordez le bras derrière le dos en lui appuyant votre épée sur le cou. Vous ordonnez aux Bandits de lâcher leurs armes mais, quand vous entendez derrière votre dos un autre Brigand approcher en tapinois, vous pivotez sur les talons. Vous n'êtes cependant pas assez rapide pour esquiver le gourdin qui s'abat sur votre épaule (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Rendez-vous au [312](#).

254

Le ciel qui s'assombrit indique que la nuit approche et vous commencez à vous demander où vous allez coucher. En suivant d'autres visiteurs de la ville dans les rues étroites qui conduisent au centre de Sainte-Fontaine, vous êtes bientôt attiré par les séduisantes lumières de l'auberge du Clown Débraillé. A l'intérieur, une joyeuse ambiance règne dans la taverne où un groupe de Lilliputiens disputent un concours à qui videra le plus de chopes de cidre nouveau, tandis que le bouffon de l'établissement distrait les clients de table en table. Le patron vous prend 3 pièces d'or (déduisez-les sur votre *Feuille d'Aventure*) pour un repas chaud et une chambre pour la nuit. Vous vous installez à une table. Une serveuse vous apporte votre dîner et vous ne tardez pas à partager la bonne humeur et les rires de l'assistance. Vous êtes en train de regarder le spectacle donné par les Lilliputiens lorsque le bouffon, vêtu de son costume bariolé et de son chapeau burlesque, s'approche en dansant de votre table et agite sa marotte - une tête sculptée au bout d'un bâton - sous votre nez.

- Pour une pièce d'or, le Clown Coxcomb exaucera vos vœux, piaille le bouffon d'une voix stridente en essayant de ne pas remuer les lèvres.

Si vous lancez une pièce à Coxcomb, rendez-vous au [286](#). Si vous faites la sourde oreille, rendez-vous au [99](#).

255

La force de votre **FOI VOUS** permet de résister à l'emprise du Démon. Dédaignant Libérateur, vous vous apprêtez à combattre l'émanation de l'enfer. Vous réalisez alors que, dans la salle, personne d'autre ne voit le spectre ! C'est une bataille que vous devez livrer seul.

DÉMON HIDEUX HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous tuez le Démon, rendez-vous au [217](#).

256

- Ainsi, l'étranger est un disciple de Shekka ! Ce Sorcier doit donc mourir ! ordonne l'Inquisiteur. Tous les hommes sortent leurs armes. Votre aventure est terminée.

257

Le Rat vous plante ses dents dans un bras (vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**). Notez la morsure de Rat dans votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [377](#).

258

Nazek titube et tombe à la renverse. Vous levez Libérateur au-dessus de votre tête pour lui assener le coup de grâce et, à l'instant précis, le fracas assourdissant de la foudre ébranle la crypte. Pétrifié par la peur, vous sentez qu'une pensée démoniaque, vieille de plusieurs millénaires, cherche à s'immiscer dans votre esprit. La nuit de la Lune de Shekka marque l'apogée de l'influence de la déesse noire sur le monde et, en ce moment, son pouvoir agit directement sur vous. Lancez un dé et ajoutez 7. Si le résultat est inférieur ou égal à votre **FOI**, rendez-vous au [400](#). Si le résultat est supérieur, rendez-vous au [169](#).



259

Une fois la porte franchie, vous vous trouvez dans une caverne si vaste que votre lanterne éclaire à peine le plafond. Pendant que vous la traversez, le sol se ramollit sous vos pieds et... qu'est-ce que c'était que ça ? Quelque chose de froid et de visqueux vous a frôlé la jambe. En baissant les yeux, vous découvrez un spectacle qui vous soulève le cœur : la caverne semble pleine d'énormes asticots, verts et boursouflés, qui grouillent dans la fange dont la terre est couverte. Dégoûté, vous courez vers le fond de la caverne, où vous distinguez une autre porte de pierre. Tout à coup, un vrombissement assourdissant retentit et, en regardant en l'air, vous voyez une nuée de créatures volantes, couvertes de poils verts, de plus de cinquante centimètres de long, qui piquent tout droit vers vous. La lumière de votre lanterne se réfléchit sur les yeux à facettes des Mouches Contaminatrices, dont les mandibules voraces cliquent avec convoitise. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [354](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [216](#).

260

Il vous faut beaucoup de courage pour plonger la main dans le brasier. La douleur est insoutenable et, quand vous retirez votre main noircie, il s'en dégage une odeur de chair brûlée.

- L'accusé est coupable, décrète posément l'Inquisiteur en vous abandonnant à la populace.

C'est là que votre aventure se termine.

261

En gravissant la colline, vous dépassez toutes sortes de pèlerins, des riches en chaise à porteurs, des pauvres clopinant sur des béquilles. Tous espèrent la guérison miraculeuse de leurs maux. Le temple de la déesse s'élève au sommet. C'est une construction en pierre assez modeste, précédée d'un porche à colonnes abritant une rangée de mendiants, aveugles, estropiés ou victimes de quelque horrible maladie. Un vieillard couvert d'ulcères et de plaies suppurantes vous implore d'une voix chevrotante :

- Ayez pitié d'un mourant, étranger.

Si vous lui lancez une pièce d'or, rendez-vous au [372](#). Si vous passez outre pour entrer dans le temple, rendez-vous au [248](#).

Vous vous dirigez hardiment vers le chariot en vous efforçant de ressembler le plus possible à un sorcier. A votre approche, l'homme lève les yeux et demande d'un ton bourru :

- Vous désirez ?

- Acquérir certaines de vos marchandises, répondez-vous. Je peux les voir ?

L'homme soulève la bâche à l'arrière du chariot qui se révèle rempli à ras bord de bouteilles, de cageots et de sacs. Aux dires du marchand, ils contiennent tout ce que vous pouvez désirer, de la bave de ver venimeux aux têtes réduites et du venin d'araignée géante aux épices rares. Il vous explique qu'il vient une fois par mois à Sainte-Fontaine, où il passe une semaine à vendre des articles plus courants sur les marchés. Il se rend ensuite à Driteham pour une nuit, afin de fournir aux Sorciers et Sorcières de cette région écartée les ingrédients et le matériel qu'ils ont du mal à se procurer sur place.

- Le Vigilant tient les villageois soupçonneux à l'écart, mais je ne sais pas si je pourrai continuer ce commerce longtemps, car la fréquentation des nécromanciens me met mal à l'aise... soit dit sans vous offenser, s'excuse-t-il.

Si vous souhaitez acheter quelque chose au marchand, vous trouverez ci-dessous la liste des articles susceptibles de vous intéresser. Si, au contraire, vous changez d'avis et si vous décidez de l'attaquer, rendez-vous au [163](#).

262

Main Momifiée : une main desséchée provenant d'un corps embaumé. Prix : 5 pièces d'or. *Pollen d'Herbe Somnifère* : à condition de *tester votre Habileté* avec succès, un sachet de pollen d'Herbe Somnifère lancé au cours d'un combat neutralisera l'adversaire en l'assoupissant, ce qui vous permettra de l'achever. Le pollen est sans effet sur les Zombies, Démons et autres esprits malfaisants. Vous pouvez en acheter jusqu'à trois sachets. Prix : 3 pièces d'or le sachet. *Driggen* : plante de la partie méridionale de l'Ancien Monde, réputée pour sa capacité à se développer dans les pires conditions de sécheresse. Une seule botte est à vendre. Prix : 2 pièces d'or. *Faucille d'Argent* : une jolie faucille à lame d'argent massif. Prix : 6 pièces d'or.

Lorsque vous avez effectué vos emplettes, le marchand et le Vigilant remontent dans leur chariot et quittent le village en direction de Sainte-Fontaine. Rendez-vous au [383](#).

263

Le Démon rugit et vous décoche un coup de griffe qui rate votre gorge de l'épaisseur d'un cheveu. Libérateur resplendit de lumière bleue lorsque vous brandissez la Lame Sacrée contre la Bête Infernale.

KURAKIL HABILETÉ: 12 ENDURANCE: 18

Après chaque Assaut, lancez un dé : si vous obtenez 5 ou 6, la queue de la Bête vous cingle et vous inflige un dommage supplémentaire de 2 points d'ENDURANCE. Si vous sortez vainqueur de ce combat titanesque, rendez-vous au [283](#).

264

Le soir tombe lorsque vous émergez de la forêt obscure. Vous traversez la Rivière Limoneuse à un endroit où une corde tendue d'une rive à l'autre permet de la franchir sur un radeau. En descendant du bac, vous partez d'un bon pas dans une lande désolée dont le sol s'élève au fur et à mesure que la forêt s'éloigne. De sombres nuées d'orage s'amassent au-dessus des collines, loin vers l'ouest. La nuit vient sans que vous ayez trouvé le moindre refuge et vous campez au bord de la route, au pied d'une pierre levée isolée sur laquelle est gravé un œil entouré d'un cercle. Le sommeil ne tarde pas à vous engloutir... Vous êtes au centre d'un village qu'une bande de Sorciers et d'affreux Démons Cornus est en train d'incendier. Des villageois éplorés passent devant vous en courant, poursuivis par de répugnantes créatures infernales. Un rugissement domine soudain les sanglots des agonisants et le crépitement des flammes et, en levant les yeux, vous voyez un monstre démoniaque se ruer sur vous à travers le carnage... Que signifie ce rêve ? Serait-ce un présage d'événements futurs, dû au pouvoir prophétique de la pierre levée ? Au milieu de la nuit, vous êtes réveillé par le vent qui se lève. Simple brise, il acquiert rapidement la violence d'une tempête. Des débris de toutes sortes et des cailloux sont emportés. Ils s'élèvent en tournoyant dans le ciel nocturne où il vous semble entendre, mêlé aux hurlements du vent, un lointain ricanement. La tempête est devenue un ouragan furieux, et vous entourez la pierre prophétique de vos bras pour ne pas être renversé. Votre corps est soulevé de terre. Vous ne pouvez rien faire d'autre que vous cramponner. Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre ENDURANCE, rendez-vous au [124](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [93](#).

265

Vous débouchez la fiole et vous en versez le contenu sur le corps d'Enthus, mais vous avez beau attendre, il ne se passe rien. Le Guérit-Tout agit sur les vivants, il ne peut pas ressusciter les morts (vous perdez 1 point de **CHANCE** pour avoir gaspillé le Guérit-Tout). Si vous utilisez maintenant les cierges et la prière, rendez-vous au [360](#). Si vous vous servez du sang d'un prêtre, rendez-vous au [296](#).

266

Le Sou de Bronze est un petit estaminet sympathique, pratiquement désert à cette heure de la journée. Un Nain est assis près d'une fenêtre, à côté d'un plateau de bois circulaire divisé en cases et un gros chat roux somnole sur le comptoir. Si vous voulez boire un verre, cela vous coûtera 1 pièce d'or et vous fera récupérer 1 point d'**ENDURANCE**. Vous vous apprêtez à quitter l'établissement lorsque le Nain vous demande si vous voulez faire une partie d'Éclipsé en désignant le plateau. Si vous décidez d'accepter la proposition du Nain, rendez-vous au [246](#). Si vous préférez partir, rendez-vous au [313](#).

267

Le souterrain aboutit à une salle circulaire dont les murs sont décorés de scènes de la vie du Protecteur. De l'autre côté de la salle s'ouvre une baie cintrée devant laquelle un guerrier portant l'antique armure des chefs de tribu et une hache d'armes à deux tranchants monte la garde. Vous remarquez que, sous l'armure, le corps du guerrier est en voie de décomposition et couturé de cicatrices dues à des coups d'épée. Pour aller plus loin, vous devez affronter le Gardien du Tumulus.

GARDIEN DU TUMULUS HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

Chaque fois que vous êtes blessé par le guerrier, lancez un dé. Si vous obtenez un 6, l'énorme hache d'armes vous inflige une perte



267 Un guerrier portant l'armure des chefs de tribu
et une hache à deux tranchants monte la garde.

de 3 points d'**ENDURANCE** au lieu des 2 points habituels. Si vous triomphez du Gardien du Tumulus, rendez-vous au [58](#).



268

Bien que vous vous concentriez de toutes vos forces, vos prières ne sont pas exaucées. Ne pouvant rien faire de plus, vous quittez la sépulture. Rendez-vous au [112](#).

269

Les Miliciens ne s'attendaient pas à ce que vous les attaquiez de front. Ils sont pris à l'improviste. Vous jetez l'un des gardes par terre d'un coup d'épaule, mais les deux autres tirent leur épée et vous attaquent. Combattez-les ensemble.

Premier MILICIEN **HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 7**

Second MILICIEN **HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 8**

Pendant que vous vous battez contre ses collègues, le garde que vous avez renversé se relève et court chercher du renfort. Si vous triomphez des Miliciens en dix Assauts ou moins, rendez-vous au [311](#). Si le combat dure plus de dix Assauts, rendez-vous au [374](#).

270

Le Kurakil pousse un grondement et traverse le socle d'un bond pour se jeter sur vous. Avec quoi allez-vous affronter cette émanation des Ténèbres Infernales ? Si vous utilisez :

Une Amulette Sacrée Rendez-vous au [304](#)

Une Bague en Os portant des signes cabalistiques Rendez-vous au [234](#)

Les ossements d'un Sage Rendez-vous au [56](#)

Une formule de Commandement Démoniaque Rendez-vous au [364](#)

Si vous ne pouvez - ou si vous ne voulez - utiliser aucun de ceux-ci, rendez-vous au [250](#).

271

Le cœur étreint d'un sombre pressentiment, vous pénétrez dans le tertre sous un ciel menaçant. Une fois passées les deux colonnes de pierre qui flanquent l'entrée du tumulus, vous allumez votre lanterne et vous suivez le souterrain qui s'enfonce dans les profondeurs. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [170](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [104](#).

272

En quittant la place du Marché, vous passez devant toutes sortes d'échoppes et de constructions. Dans un passage, entre deux maisons, vous apercevez une forme humaine enveloppée de haillons de la tête aux pieds, qui gît face contre terre. Peut-être s'agit-il tout bonnement d'un ivrogne, mais cela pourrait aussi être une personne réellement en détresse, la victime de coupe-jarrets par exemple. Si vous vous arrêtez rendez-vous au [71](#). Si vous pressez le pas, rendez-vous au [126](#).



273

En fouillant le cadavre de l'Ogre, vous trouvez un collier de dents d'animaux, un quignon de pain moisi et un couteau de pierre taillée : rien qui puisse vous être utile. Vous pourriez essayer de découvrir la tanière de l'Ogre, mais cela vous ferait perdre un temps précieux. En quittant le lieu du combat, vous atteignez vite la route qui se dirige vers l'ouest, mais vous arrivez bientôt à une bifurcation. Vous pouvez continuer vers l'ouest (rendez-vous au [145](#)) ou emprunter la nouvelle route orientée au nord-ouest (rendez-vous au [114](#)).

274

Lorsque vous pénétrez plus avant dans le marécage, vous perdez les collines de vue, car un brouillard fuligineux y règne en permanence. Le sentier que vous suivez ramollit progressivement sous vos pieds et finit par être noyé. Vous sautez par-dessus la boue pour gagner un tronçon de sol plus ferme, qui disparaît à son tour sous la vase. Vous êtes obligé de changer à nouveau de chemin. Vous avez complètement perdu le sens de l'orientation. Finalement, vous arrivez dans une clairière. Si vous continuez :

Vers la gauche	Rendez-vous au 198
Vers la droite	Rendez-vous au 237
Tout droit	Rendez-vous au 301

275

Pour semer vos poursuivants, vous vous enfoncez dans le dédale des ruelleS conduisant, espérez-vous, vers la place du Marché. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous vous en tirez, mais vous aboutissez plus près de la porte du Sud que de la place du Marché (rendez-vous au [157](#)). Si vous êtes Malchanceux, les Adeptes vous rattrapent et vous ramènent devant leur chef (rendez-vous au [51](#)).

276

- Je devais m'assurer que vous ne faisiez pas partie du Chaudron, dit l'homme en noir, mais je ne sais toujours pas si je peux vous faire confiance. Vous pourriez être un espion à sa solde ! Si vous êtes en possession d'un objet susceptible de prouver votre bonne foi à cet homme méfiant et soupçonneux, la Rose d'Aurorépine, par exemple, rendez-vous au [324](#). Si vous n'avez pas la rose mais l'un des objets suivants : Bâton du Pèlerin, Portrait d'Évêque, Linceul d'Aline, Bouclier de Gwythaine, grains de Rosaire d'Elven, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au 324. Si vous êtes Malchanceux, l'homme en noir ne veut plus avoir affaire à vous et quitte précipitamment l'auberge. Vous n'avez plus rien à y faire non plus et vous partez également. Rendez-vous au [48](#).

277

L'Abbé, le Prieur Alwyn et un petit groupe de moines se rassemblent dans la cour de l'abbaye pour vous faire leurs adieux.

- Que Cheelah favorise vos recherches, dit l'abbé Dunstan. Et n'oubliez pas que toutes nos bénédictions vous accompagnent.

A ces mots, vous êtes envahi par une sensation d'espoir et de sécurité (majorez votre FOI de 2 points). Les autres pèlerins sont en train de prendre congé des moines et de se remettre en route vers Sainte-Fontaine. Nanti de provisions fraîches et l'épée au

côté, vous vous apprêtez à en faire autant. Au moment où vous franchissez le portail de l'abbaye de Rassin en laissant derrière vous l'hospitalité des prêtres d'Enkala, un valet portant la livrée d'une famille noble vous rattrape en courant.

- Excusez-moi, halète-t-il, mais ma maîtresse, dame Attana d'Ide, a appris que vous étiez ici et se demande si un bretteur aussi habile que vous accepterait de l'escorter jusqu'à Sainte-Fontaine. Ma maîtresse n'est que trop consciente des dangers que présente le voyage, avec toutes les bêtes sauvages et tous les bandits qui infestent les routes, et elle éprouve le besoin d'une protection supplémentaire après la terrible tempête de la nuit dernière qui, à son avis, n'était pas naturelle.

Votre réputation vous a précédé : bien que vous n'ayez passé qu'une seule nuit à l'abbaye, le bruit de votre présence s'est déjà répandu parmi ses hôtes.

- Ma maîtresse est disposée à rétribuer vos services, ajoute le valet en espérant vous convaincre. L'argent peut se révéler utile par la suite et on est moins vulnérable en groupe, mais vous ne voulez pas que votre mission soit retardée. Si vous souhaitez accompagner dame Attana à Sainte-Fontaine, rendez-vous au [166](#). Si vous préférez voyager seul, rendez-vous au [44](#).

278

Les coups portés par une arme forgée sur cette terre sont sans effet sur le Cavalier Fantôme et vous n'avez aucun moyen d'empêcher le spectre démoniaque de vous emporter en plein ciel au-dessus des collines pour vous précipiter de plusieurs centaines de mètres de haut sur les rochers dont elles sont hérissées.

279

Les Anciens - deux hommes et une femme - vous prêtent une oreille attentive lorsque vous déclarez vouloir contribuer à débarrasser le village de la peste.

- Aryll est envahi par les Rats, dit Edgar, l'un des Anciens, et c'est eux qui colportent le fléau. Nous avons un plan pour purger le village. Si on parvenait à enfermer les Rats dans une vieille grange, en dehors d'Aryll, on pourrait les anéantir, mais nous ne savons pas comment les attirer tous au même endroit en même temps.

Si vous possédez un Pipeau Ensorcelé pour aider les villageois, rendez-vous au [241](#). Sinon, vous ne pouvez rien pour eux et vous quittez Aryll (rendez-vous au [359](#)).

280

Vous arrivez à Tallow, au pied des collines de l'Ouest, à midi. Le village paraît désert mais, en longeant les habitations vides, vous entendez un brouhaha provenant du centre de l'agglomération. Une foule houleuse se presse sur la place du marché de Tallow. On a planté un gros poteau à l'une de ses extrémités et on y a ligoté une jeune femme hagarde aux pieds de laquelle on a entassé des fagots de bois sec. Le silence s'établit lorsque les badauds tendent l'oreille pour écouter l'individu qui se tient devant eux, vêtu d'un épais costume de voyage et d'une longue cape dont le capuchon dissimule complètement le visage. Il fait face à la foule et prend la parole :

- Les temps sont troublés. Les récoltes sèchent sur pied et meurent, des hommes et des bêtes tombent malades, le soleil n'a pas brillé depuis des jours et des jours, de sombres nuées d'orage s'amassent sur les collines... et tout cela pourquoi ? Tous ces signes sont des présages d'ensorcellement. Nous voyons se produire toutes sortes de diableries. Est-ce que les puits de Graman ne se sont pas asséchés le jour où les habitants ont chassé la Sorcière ? Est-ce que, vendredi dernier, il n'a pas plu du sang à Adders-field ? Croyez-moi, ces signes sont avant-coureurs de la damnation qui vous attend, une damnation attirée sur vous par des créatures comme elle ! rugit-il en désignant la jeune fille.

- Brûlons la Sorcière ! s'écrie un homme. Bientôt toute la foule hurle : « Brûlons la Sorcière ! Brûlons la Sorcière ! » Au fond de la place, une vieille femme se retourne à votre approche. Son visage ruisselle de larmes. Elle est visiblement au bord de la crise de nerfs. Elle fait un effort pour se ressaisir et sanglote :

- Oh, étranger, vous qui semblez être un honnête homme, sauvez ma petite-fille, je vous en supplie ! Elle est rebouteuse, c'est son métier, mais on l'a faussement accusée de sorcellerie et l'Inquisiteur l'a déclarée coupable. Elle est innocente ! Sauvez-la, je vous en prie !

Vous ne pouvez pas laisser commettre une iniquité pareille sans intervenir. (Si vous possédez une potion, vous pouvez la boire maintenant si bon vous semble.)

- Arrêtez ! criez-vous d'une voix de stentor, et le silence se fait aussitôt. Cette fille n'a rien fait de mal, vous ne pouvez pas la laisser assassiner !

- Ainsi donc, dit l'Inquisiteur, il se trouve quelqu'un pour prendre la défense de la Sorcière. Eh bien, il y a des chances pour que ce soit également un Sorcier. Qu'il subisse donc les Ordalies !

On vous empoigne de tous côtés, on vous arrache votre épée et on vous fouille sans ménagement. Si vous portez le Sceau des Sorciers ou une Amulette Croissant de Lune, rendez-vous au [256](#). Sinon, rendez-vous au [220](#).

281

En mettant la main en porte-voix, vous réussissez à imiter assez convenablement le cri de la chouette. Le hululement que vous avez entendu émanait de l'un des guetteurs du Masque. Les bandits savent qu'ils doivent répondre à ce signal car quiconque ne hulule pas est un intrus et tous les intrus sont aussitôt abattus. Vous récupérez 1 point de **CHANCE**. Les arbres finissent par s'espacer et vous débouchez dans une vaste clairière. Le camp du Masque est devant vous, dans les ruines d'un avant-

poste fortifié. Vous atteignez les remparts sans avoir été repéré et, en vous aidant des plantes grimpantes qui s'accrochent aux vieilles pierres, vous vous hissez jusqu'aux créneaux. Après vous être assuré que personne ne peut vous voir, vous examinez les lieux. A droite s'ouvre le grand portail, flanqué de deux tours de garde. Au-delà, à l'intérieur des remparts, s'élèvent les écuries, devant lesquelles une charrette de foin est arrêtée. Un puits occupe le centre du camp et, sur la gauche, se dressent les vestiges d'un petit donjon. Il n'y a personne en vue, en dehors de quelques malandrins occupés à affûter leurs épées et leurs coutelas de l'autre côté de la cour. La plupart des Bandits doivent être en train de patrouiller dans la forêt. Vous sautez sans bruit à bas du rempart pour réfléchir à ce que vous allez faire. Si vous vous dirigez directement vers le donjon, rendez-vous au [227](#). Si vous créez d'abord une diversion pour détourner l'attention de vos faits et gestes, rendez-vous au [315](#).

282

Trop tard ! Les grilles se referment bruyamment sous le nez du cheval qui hennit et se cabre en renversant la charrette et en vous envoyant sur le pavé en compagnie du fermier ébahi. Vous êtes aussitôt appréhendé par plusieurs Miliciens et conduit au fortin le plus proche. Rendez-vous au [25](#).

283

Avec toute l'énergie dont vous êtes capable, vous enfoncez Libérateur entre les écailles qui couvrent la poitrine du Démon et vous lui transpercez le cœur. Des flammes bleues courent le long de l'épée. Le Démon et vous êtes baignés dans leur lumière froide. Aussitôt, les feux de l'enfer embrasent le corps du Kurakil, dont l'esprit est rejeté dans les Ténèbres Extérieures. La Bête Infernale détruite, vous pouvez reporter votre attention sur Nazek. Il tient le *Grimoire Noir* devant lui et vous comprenez, trop tard, qu'il est en train de jeter un nouveau sort ! Votre corps se couvre de dizaines de petites Araignées noires et velues. Vous essayez désespérément de les chasser, mais certaines d'entre

elles parviennent à se glisser sous vos vêtements et vous mordent avec leurs mandibules venimeuses. Si vous possédez la potion appelée Tue-Venin, rendez-vous au paragraphe portant le même numéro que la page du livre de Sam où figure la recette de cette potion. Si vous ne possédez pas de Tue-Venin, rendez-vous au [209](#).

284

Vous faites de votre mieux, mais votre histoire de cape et d'épée est trop banale pour surclasser les récits des autres concurrents. Tout le monde s'accorde à trouver que le conte de l'homme aux cheveux gris était le meilleur, et il remporte le prix. Dépité, vous vous retirez dans votre chambre (rendez-vous au [179](#)).

285

Vous vous reposez un instant dans une petite clairière, sur le tronc d'un arbre abattu. Son écorce pourrie est envahie par un champignon grisâtre auquel sa forme et sa couleur ont valu le nom de Suaire de la Mort. Vous n'arrivez pas à vous rappeler s'il est vénéneux ou bienfaisant mais, si le cœur vous en dit, vous pouvez en cueillir un peu. En quittant la clairière, si vous partez :

Vers la gauche Rendez-vous au [43](#)

Vers la droite Rendez-vous au [59](#)

Tout droit Rendez-vous au [5](#)

286

Vous lancez une pièce d'or au Clown. Il l'attrape au vol avec son chapeau, dont il se recoiffe en le posant le devant derrière.

- Voyons voir, dit Coxcomb de sa voix normale. Qu'est-ce qui vous ferait plaisir : une blague, une chanson ou un tour de passe-passe ? Si vous répondez :

Une blague Rendez-vous au [219](#)

Une chanson Rendez-vous au [318](#)

Un tour de passe-passe Rendez-vous au [20](#)

287

Vous vous hissez par-dessus le mur au moment où le carreau d'arbalète vient frapper l'endroit où vous vous trouviez une seconde plus tôt, et vous retombez de l'autre côté. Un buisson amortit votre chute et vous filez sans demander votre reste, loin de la ville et hors de portée des flèches. Rendez-vous au [300](#).

288

Pris au dépourvu, vous glissez dans la boue. Le monstre en profite pour vous faire la prise de l'ours et replonge dans l'eau, apparemment décidé à vous noyer dans le marais. Les bras plaqués le long du corps, il vous est impossible de dégainer votre épée. Vous devez donc essayer de vous libérer. Vous disposez pour cela de six Assauts avant de mourir étouffé. Livrez le combat comme à l'accoutumée, mais sans déduire aucun point d'ENDURANCE lorsque votre agresseur ou vous-même perdez un Assaut.

ASSAILLANT DU MARÉCAGE HABILITÉ : 8

Si vous remportez deux Assauts consécutifs avant la fin du sixième, vous vous libérez et vous ressortez en rampant du marais: rendez-vous au [11](#). Sinon, les eaux croupies du Bourbier ont fait une victime de plus...

289

Lorsque vous parcourez les rues de Claybury, tout vous paraît normal, si ce n'est que les villageois vous observent avec méfiance et vous évitent en vaquant à leurs affaires. Vous finissez par découvrir ce que vous cherchez au fond d'une impasse. La

silhouette d'une tour est gravée sur le linteau d'une porte massive. Lorsque vous frappez à cette porte, un judas s'ouvre à hauteur des yeux. Le visage de Karad s'y encadre :

- Vous désirez ?

- Mais c'est moi, répondez-vous estomaqué.

- Qu'est-ce qui me prouve que vous êtes bien celui que vous prétendez être ? Vous pourriez être un Transmigrateur Diabolique, rétorque-t-il. Quel est le mot de passe ?

Si vous voulez que Karad vous croie, il faut lui donner le mot de passe. Multipliez le chiffre que celui-ci contient par 50 et rendez-vous au paragraphe portant le numéro correspondant. Si vous ne vous rappelez pas le mot de passe, ou si vous vous le rappelez de travers, rendez-vous au [371](#).

290

Les herbes communes disponibles sont les suivantes : Garance, consommée sous la forme d'une potion que les médecins appellent Cordial Vulnérable parce qu'elle arrête l'hémorragie et prévient l'inflammation ; Belladone, un remède classique et éprouvé contre les morsures de Loup-Garou ; Dame Écarlate, souvent brûlée en guise d'encens ; Ortie Rouge, parfois utilisée comme ignifuge. Vous pouvez acheter autant d'herbes que vous le désirez, au prix de 1 pièce d'or la botte, à condition de pouvoir les payer. Après quoi vous pouvez également acquérir des herbes plus rares (rendez-vous au [113](#)), une dose d'Infusion Curative (rendez-vous au [35](#)), ou quitter le secteur des apothicaires (rendez-vous au [389](#)).

291

Les sabots fendent l'air en manquant votre poitrine de l'épaisseur d'un cheveu. Vous foncez de l'autre côté de la stalle et vous voyez un éclair rouge disparaître dans les ténèbres. Rendez-vous au [72](#).

292

Le pétrole de votre lanterne se répand sur la créature infernale et s'enflamme. Le monstre pousse un hurlement de douleur et se jette sur vous.

FLÉAU HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 8

Si vous triomphez de cette émanation de l'enfer en moins de neuf Assauts, majorez votre degré d'Infection de 4 points et rendez-vous au [6](#). Sinon, rendez-vous au [33](#).

293

Guidé par la mystérieuse musique, vous vous glissez entre les arbres et vous arrivez dans une vaste clairière envahie par les herbes folles et les plantes sauvages. Elle est parsemée de pierres tombales couvertes de mousse. Certaines sont renversées et brisées et il y règne une ambiance bizarre. Au son du violon se joignent une flûte et un tambour qui bat la mesure. Vous vous sentez attiré par la musique et, en traversant le cimetière abandonné, vous tombez sur un spectacle qui vous fait froid dans le dos. Autour d'une tombe béante, fraîchement creusée, dansent des Squelettes portant encore quelques lambeaux de vêtements. C'est le Violoneux qui conduit la farandole, suivi du Flûtiste et du Tambourinaire vêtus de vestiges de ce qui était autrefois des uniformes militaires. Le Violoneux change de direction et entraîne vers vous les Squelettes dont les ossements tintinnabulent chaque fois qu'ils sautent par-dessus une tombe. Vous reconnaissez l'air que jouent les funèbres musiciens : il fait partie du folklore sous le nom de Danse Macabre. Le rythme s'accélère et il vous attire vers la fosse béante. Pendant un instant, vos yeux se posent sur la pierre tombale et vous constatez que le nom qui y est gravé est le vôtre. Il faut que vous arrêtiez cette musique diabolique avant que son pouvoir hypnotique ne vous entraîne dans votre tombe. Lancez un dé et ajoutez 8. Si le résultat est inférieur ou égal à votre FOI, rendez-vous au [231](#). S'il est supérieur à votre FOI, rendez-vous au [353](#).



294

Vous essayez de vous maintenir en avant de la roue, mais l'effort est trop grand. Vos jambes fléchissent et l'énorme meule vous aplatit comme une galette.

295

L'adversaire qui vous fait face est un diable cornu assez fluet, doté de pieds fourchus. Si les longues griffes du Farfadet sont tranchantes comme des rasoirs, il n'est pas spécialement fort et il sera intimidé par votre **FOI**. Lancez un dé et ajoutez 3. Si le total est inférieur ou égal à votre **FOI**, le Farfadet s'efface devant vous en vous laissant traverser la cohue (rendez-vous au 69). Si le total est supérieur à votre **FOI**, vous devez le combattre.

FARFADET HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [69](#).

296

Le sang que renferme la bouteille est encore chaud ! Bouleversé, vous versez l'épais liquide rouge sur les ossements du Prêtre. La mâchoire du squelette s'ouvre toute grande, et un hurlement hideux, atroce s'élève du crâne. Le sang est l'un des ingrédients habituels de la nécromancie, couramment utilisé dans les rituels de magie noire. Celui que vous venez d'employer provient bien d'un prêtre, mais d'un prêtre renégat qui servait les sombres divinités du Chaos (vous perdez 2 points de **FOI**). Les oreilles déchirées par le cri assourdissant, vous vous ruez hors de la

sépulture, horrifié par ce que vous venez de faire. Rendez-vous au [112](#).

297

Vous n'êtes pas bien loin de Tallow lorsqu'un cri terrible ébranle l'air. Ce cri, vous l'avez déjà entendu, la nuit de tempête où vos ennuis ont commencé. En levant les yeux, vous apercevez, se profilant sur les sombres nuées d'orage, des dizaines de monstrueux Démons qui fondent sur vous. Vos déplacements ont été surveillés et le Chaudron de Minuit a été averti de votre approche.

Vous tentez de vous défendre et vous pourfendez plusieurs des créatures de Nazek avant de succomber, écrasé par le nombre. C'est ici que votre aventure prend fin.

298

Après avoir abattu votre adversaire, vous êtes attaqué par un Cavalier de grande taille qui porte une longue cape noire et vous tressaillez en découvrant que le visage qu'abrite le capuchon est recouvert d'un masque de fer. Une main gainée d'un gantelet de métal tire de son fourreau une épée damasquinée dont la lame émet une faible lueur bleue en fendant l'air pour vous embrocher.

BRIGAND MASQUÉ HABILITÉ : 11 ENDURANCE : 12

Après le deuxième Assaut, rendez-vous au [94](#).

299

- Sorcier ! s'écrie l'homme en bondissant sur ses pieds et en renversant la table. J'ai fait le serment de débarrasser le pays de vos pareils. Préparez-vous à mourir, émanation de l'enfer ! Le Chasseur de Sorciers tire son épée et se jette sur vous comme une bête furieuse.

CHASSEUR DE SORCIERS HABILITÉ: 12 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, les autres clients du Chat Tigré s'arment et s'avancent vers vous en proférant des imprécations (vous perdez 1 point de **FOI** et 1 point de **CHANCE**). **VOUS** sortez précipitamment de l'auberge et vous quittez Palude le plus vite possible. Rendez-vous au [48](#).

300

Une fois la ville hors de vue, vous faites halte pour prendre un peu de repos et décider ce que vous allez faire. (Vous pouvez en profiter pour prendre 1 Repas.) L'après-midi est déjà bien avancé. Le ciel est toujours couvert et, à l'ouest, de sombres nuées d'orage s'amassent à l'horizon. Deux routes partent de Sainte-Fontaine. Un écriteau indique que celle du sud mène au village d'Aryll, et elle conduit à une chaîne de collines peu élevées. L'autre se dirige vers l'ouest et une épaisse forêt. Vous ne pouvez plus différer davantage. De quel côté allez-vous chercher le *Grimoire Noir* ? Si vous choisissez le sud et le village d'Aryll. rendez-vous au [349](#). Si vous préférez l'ouest, rendez-vous au [37](#).

301

Devant vous, le marais est couvert de petites lueurs dansantes. Le sentier se divise en plusieurs branches. Si vous allez :

- | | |
|------------|------------------------------------|
| A gauche | Rendez-vous au 59 |
| A droite | Rendez-vous au 339 |
| Tout droit | Rendez-vous au 237 |

302

Le marchand essaye de prendre le large avec son chariot, mais vous le rattrapez avant qu'il n'ait pu s'enfuir. Lorsque vous lui décrivez le traitement que vous aimeriez lui faire subir pour le punir de tous les ennuis et de toute la terreur qu'il a causés, il

fond en larmes et se confond en excuses. Comprenant que ses remords sont sincères, vous acceptez de le laisser partir s'il prend l'engagement de ne plus jamais tourmenter les habitants de Driteham. Il accepte votre ultimatum et vous remercie de votre mansuétude (votre geste généreux vous fait gagner **1** point de **FOI**). Avant de partir, le marchand vous offre une botte d'herbe : c'est de la Driggen, une plante méridionale réputée pour sa capacité à pousser dans les pires conditions de sécheresse. Si vous avez tué un Sorcier, vous pouvez vous approprier l'Amulette Croissant de Lune qu'il porte autour du cou. Rendez-vous au [**383**](#).

303

Le Portrait est celui d'un Évêque qui a mené une existence particulièrement édifiante et a béni cette peinture de sa propre main (vous gagnez 1 point de **FOI**). Retournez au [**80**](#).

304

Vous brandissez l'Amulette d'Enthus devant la Bête. Cela réveille dans son cerveau vieux de plusieurs siècles de vagues réminiscences de sa captivité et du Prêtre qui en était responsable. Le Démon gronde et sa queue de dragon fouette en vous faisant sauter l'Amulette des mains (vous perdez 1 point de **FOI**). Maintenant, il ne vous reste plus qu'une seule défense à opposer au Kurakil : Libérateur. Rendez-vous au [**250**](#).

305

Votre réponse ne satisfait pas le Grand Prêtre, qui ordonne aux Druides de vous conduire à l'autel des sacrifices. Vous ne pouvez pas lutter contre les Druides. Ils vous couchent sur la pierre consacrée en vous immobilisant bras et jambes. Le Grand Prêtre lève le glaive sacrificiel au-dessus de sa tête et psalmodie.

- Retournez à la Terre-Mère afin que votre sang nourrisse le sol.

Sa main s'abat : votre aventure est terminée.



306 Au détour d'un éperon rocheux, vous vous trouvez nez à nez avec un énorme humanoïde.

306

Déçu de ne pas avoir trouvé l'épée du Protecteur, vous quittez rapidement le tumulus en prenant soin d'éviter le fossé. Les Druides ont disparu. Comme le temps presse, vous décidez de ne pas retourner à Aryll et de partir directement vers le nord-ouest à travers les collines, en espérant rejoindre ainsi la route à l'ouest du village. En cheminant sur le terrain rocailleux, vous laissez vos pensées vagabonder et vous êtes tout surpris quand, au détour d'un éperon rocheux, vous vous trouvez nez à nez avec un énorme humanoïde, une horrible brute vêtue de peaux de bête. L'Ogre laisse tomber la carcasse de cerf qu'il portait sur le dos et s'avance vers vous en balançant sa massue et en bougonnant :

- Voilà qui ressemble davantage à ce que j'avais envie de manger pour le dîner. A nous deux !

OGRE HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [273](#).

307

Lentement, en articulant bien chaque mot, vous vous présentez à la créature et vous la saluez.

- Moi, je m'appelle Sam Boggart, je suis un aborigène du marais, répond la créature qui parle très couramment. Je m'excuse de ne pas avoir employé votre langue, mais ici, je n'en ai pas souvent l'usage. Vous êtes venu faire appel à mes services ?

En suivant Sam dans sa hutte, vous lui demandez ce qu'il a voulu dire. Il vous explique qu'il est herboriste et que l'une des raisons pour lesquelles il vit dans le Bourbier, c'est que les ingrédients indispensables à son travail poussent à portée de main dans les marécages.

- Je dois reconnaître que la plupart des gens ont oublié que je suis toujours là et qu'ils ne viennent pas souvent solliciter mon aide.

Révéler à ce sympathique habitant des marais la nature de votre mission ne peut vous causer aucun tort et, pendant que vous parlez, il écoute attentivement en vous observant de ses gros yeux globuleux. Lorsque vous avez terminé, Sam vous offre son aide :

- Si vous le désirez et pour peu que vous disposiez de quelques plantes, herbes ou champignons, je peux vous préparer une potion qui pourra vous être utile pour votre mission.

Si vous êtes en possession de plantes, d'herbes ou de champignons et si vous souhaitez accepter l'aimable proposition de Sam, rendez-vous au [380](#). Si ces ingrédients vous font défaut, ou si vous refusez de faire dépendre le succès de votre entreprise de remèdes de bonne femme, rendez-vous au [236](#).

308

La créature meurt dans une explosion de flammes avant que son esprit ne regagne son domaine surnaturel, le Plan Élémentaire du Feu, mais vous évitez d'être brûlé par l'embrasement qui en résulte. Karad ayant également vaincu son adversaire, vous vous précipitez dans la crypte, suivis de la Résistance. Rendez-vous au [150](#).

309

La bière vous coûte 1 pièce d'or et vous fait récupérer 1 point d'**ENDURANCE**. Le patron étant un homme causant, vous ne tardez pas à lui raconter l'aventure qui vous est arrivée sur la route de Sainte-Fontaine.

- Il s'agissait sûrement du Masque, dit l'aubergiste. Avec sa bande de malandrins, il a attaqué des tas de pèlerins qui venaient

ici et les a dépouillés de tous leurs biens, mais vous, apparemment, vous l'avez mis en fuite !

Votre chope vidée, vous pouvez vous retirer pour la nuit (rendez-vous au [179](#)) ou aller vous asseoir avec le groupe de pèlerins (rendez-vous au [10](#)).



310

Le bruit du combat alerte les sentinelles du poste de garde et vous succombez bientôt sous le nombre. Les Brigands vous éliminent sans hésitation ni miséricorde. Votre aventure est terminée.

311

Le troisième Milicien n'étant pas encore revenu avec des renforts, vous en profitez pour quitter la ville au plus vite. Rendez-vous au [300](#).

312

En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous êtes encerclé par la bande des hors-la-loi. Si vous tenez leur meneuse en otage, vous parvenez à éliminer deux de vos agresseurs en vous servant de la femme comme bouclier avant qu'elle ne vous échappe. Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, vous faites trébucher un bandit qui tombe sur l'un de ses acolytes, et tous deux

s'effondrent, estourbis. Si vous obtenez 3 ou 4, vous assommez l'un de vos adversaires avec la garde de votre épée. Chaque Bandit éliminé est déduit de la liste ci-dessous en commençant par le haut. Affrontez les autres deux par deux.

HABILETÉ ENDURANCE

BRIGAND VÉTÉRAN	8	6
RUFIAN BALAFRÉ	6	7
CHENAPAN RABOUGRI	6	5
MANIEUR DE GOURDIN	8	7
VAURIEN	7	5
MENEUSE DES HORS-LA-LOI	7	7

Si vous triomphez des autres bandits et si vous réduisez **I'ENDURANCE** de la Meneuse des hors-la-loi à 3 points ou moins, rendez-vous au [**223**](#).

313

En ressortant de la taverne, de quel côté dirigerez-vous maintenant vos pas ? Si vous faites le tour des éventaires de la place du Marché, rendez-vous au [**29**](#). Si vous voulez visiter la source miraculeuse, rendez-vous au [**261**](#). Si vous voulez quitter la place vous pouvez partir vers :

L'ouest Rendez-vous au [**98**](#)

Le sud Rendez-vous au [**272**](#)

314

En fouillant la chaumière de la Sorcière, vous trouvez une Amulette Croissant de Lune, une botte d'Aconit - plante réputée pour sa grande toxicité -et une Bague en Os gravée de signes

cabalistiques. Prenez ce que vous voulez avant de quitter la demeure de Maîtresse Patagrif pour aller informer les habitants de Selwick de votre échec. Vous repartez aux premières lueurs de l'aube, un peu démoralisé. Lorsque la route venant de Selwick en croise une autre venant de l'est, vous tournez vers l'ouest et les collines. Rendez-vous au [280](#).



315

La charrette de foin arrêtée devant les écuries fournirait une diversion idéale... pour peu que vous parveniez à y mettre le feu ! Aucun des gardes du portail ne vous prête la moindre attention lorsque vous vous dirigez négligemment vers les écuries, vêtu comme l'un d'eux. Au moment où vous atteignez la charrette, un gros homme barbu sort du bâtiment. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [70](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [154](#).

316

Avant que la Magicienne n'ait pu faire apparaître un autre insecte géant pour la défendre, vous vous jetez sur elle, l'épée encore dégoulinante de sang de

Cafard. Elle pousse des glapissements perçants et tente de vous labourer le visage avec ses ongles crochus.

MAGICIENNE HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 4

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez soit fouiller la mesure de la Magicienne (rendez-vous au [386](#)), soit retourner immédiatement à Mussuck (rendez-vous au [242](#)).

317

Une dissertation de démonologie est un ouvrage récent, dû à un démonologiste éminent, Melkor Rankaar. On y trouve la liste détaillée de la plupart des infâmes habitants du Chaos et de leurs adeptes les plus connus dans notre monde. Le livre décrit également de nombreux démonifuges, charmes ou amulettes susceptibles de chasser les Démons. Au fil des pages, vous relevez une formule de Commandement Démoniaque. Lorsque cette formule est prononcée devant certains Démons, ils sont contraints d'obéir à l'ordre qui leur est donné. Rendez-vous au [68](#).

318

Coxcomb prend une posture grotesque et théâtrale et il entonne une chanson humoristique sur un avare qu'un renard rusé et une belette futée ont dépouillé de sa fortune à l'aide d'une perle et de trois gobelets. La chanson finie, le Clown s'éloigne de votre table en gambadant, suivi de son cortège d'admirateurs, tandis que vous gagnez votre chambre. La nuit s'écoule sans incident, et vous vous réveillez en pleine forme (récupérez jusqu'à 2 points d'ENDURANCE). En sortant de l'auberge, vous êtes aussitôt happé par la cohue qui déferle déjà dans la rue étroite en direction de la place du Marché. Rendez-vous au [131](#).

319

Vous poussez un cri de guerre et vous bondissez au beau milieu de l'assemblée de la confrérie. Autour de vous, chacun des membres de la Résistance s'attaque à un Sorcier... ou à pire. Vous vous tournez vers l'adversaire le plus proche. Lancez un dé. Si vous obtenez :

De 1 à 3 Rendez-vous au [295](#)

4 ou 5 Rendez-vous au [384](#)

6 Rendez-vous au [69](#)

Vous vous trouvez à l'extrémité d'une crypte parsemée de colonnes. Les plaques d'algues phosphorescentes qui poussent sur les murs et les voûtes fournissent une pâle lueur, mais ce qui vous frappe avant tout, c'est l'odeur. La puanteur de la maladie et de la putréfaction vous soulève le cœur et vous coupe la respiration. Tant que vous serez dans la crypte, cette infection vous obligera à réduire votre **HABILETÉ** de 2 points. A l'autre bout de la crypte repose un grand sarcophage d'où émerge une répugnante masse de pseudopodes et de chairs en décomposition. Cette vivante incarnation de la pourriture et de la corruption a été un être humain, un disciple des divinités obscures. Au cours des siècles, il est devenu le Fléau, la suppurante origine de la peste qui a terrorisé Aryll. Mais, entre le sarcophage et vous se dressent une bonne douzaine de Zombies Pesteux, cadavres ressuscités de victimes de la peste. Lancez un dé : c'est le nombre de Zombies que vous devez écarter pour atteindre le sarcophage. Pour chaque Zombie affronté, lancez un dé et ajoutez 4. Si le total est inférieur ou égal à votre **FOI**, le Mort Vivant est refoulé par l'aura du Bien qui émane de vous, et vous pouvez avancer pour affronter le suivant. Si le total est supérieur à votre **FOI**, vous devez combattre le Zombie. Chaque Zombie Pesteux possède 6 points d'**HABILETÉ** et 6 points d'**ENDURANCE**. Chaque fois que vous êtes obligé de combattre un Zombie, majorez votre degré d'**INFECTION** de 2 points, quelle que soit l'issue du combat. Si vous survivez à tous vos adversaires, rendez-vous au **395**.



321

Si vous avez essuyé la Malédiction du Mendiant, rendez-vous au [138](#). Si vous n'avez pas été maudit, mais si vous avez été victime d'une morsure de Rat, rendez-vous au [90](#). Si vous n'avez subi ni l'une ni l'autre, rendez-vous au [279](#).

322

Une fois le Démon détruit, les moines vous emmènent à l'infirmerie, où le frère Hugo soigne de son mieux vos blessures (vous récupérez jusqu'à 6 points d'ENDURANCE). Après vous avoir accordé un petit répit pour vous remettre, les moines vous conduisent chez leur Abbé. C'est dans les appartements privés de ce dernier que vous faites la connaissance de l'abbé Dunstan et de l'austère prieur Alwyn.

- Nous vous sommes tous reconnaissants d'avoir détruit cette abomination, déclare l'Abbé, mais je crains fort que nos soucis ne fassent que commencer. L'homme qui a assassiné le frère Hiéronymus a également dérobé un livre, un ouvrage très précieux et particulièrement dangereux, puisqu'il s'agit d'un formulaire de sorcellerie, le *Grimoire Noir*. On y trouve les sortilèges les plus mystérieux et les plus malfaisants de la magie noire. Ce livre étant pratiquement indestructible, il était conservé ici, à l'abbaye, un lieu consacré, afin qu'il ne puisse plus jamais être utilisé pour faire le mal. Et maintenant, il a été volé.

- Pour savoir exactement à quel endroit se trouvait le livre, il fallait que le voleur soit déjà venu ici, observez-vous. Avez-vous une idée de qui il pourrait s'agir ?

- Nous savons qui c'est, répond le prieur Alwyn. Mais il nous a fallu un moment pour nous souvenir de lui, car il y a bien des années que nous ne l'avons pas vu. Il s'appelle Nazek. C'est un enfant trouvé et, comme on l'avait découvert sous le porche de l'abbaye, il y a longtemps de cela, c'est nous qui l'avons élevé. Cependant, il a toujours été une source d'ennuis et il était plus attiré par l'étude des sciences occultes que par l'étroit sentier de

la vertu. En dépit de tous nos efforts pour corriger cette tendance, Nazek, à l'âge de douze ans, se livrait déjà à des expériences de magie noire. Après cela, il n'a pas fallu longtemps pour qu'il disparaisse, par une nuit comme celle-ci. Nous n'avons pas regretté son départ. Tout le monde a supposé qu'il avait péri dans la tempête.

- Mais il est revenu ce soir, grâce à vous, dit l'abbé Dunstan d'un air soucieux.

Vous le regardez avec incompréhension.

- Un être malfaisant comme Nazek ne peut pas pénétrer dans un lieu consacré s'il n'y est pas invité, et vous l'avez invité à entrer.

Vous vous rappelez cet incident : l'Abbé a raison.

- Il faut que vous nous aidiez à récupérer le livre, et nous savons où doit se trouver le voleur, reprend l'Abbé. Car le *Grimoire Noir* contient un sortilège plus puissant et plus redoutable que tous les autres : un sortilège de Déverrouillage. Ce qu'il déverrouille, c'est le Démonologue.

Vous en avez entendu parler. Voyant que vous êtes au courant, l'Abbé continue.

- Oui, le légendaire Sépulcre des Ombres, la prison de la Bête Infernale. La dernière fois que ce monstre a foulé le sol de Titan, les victimes se sont comptées par centaines. Il y a plusieurs siècles de cela, le Sépulcre a été déposé dans le monastère de Claybury, un village situé dans les collines de l'Ouest. On a estimé que c'était un endroit sûr, mais ce n'est peut-être plus le cas aujourd'hui car, jusqu'à ce soir, nous étions convaincus que le livre ne craignait absolument rien.

- Nous pensons, dit le prieur Alwyn, que Nazek doit avoir l'intention d'utiliser le *Grimoire* pour ouvrir le Démonologue. Toutefois, ce rituel ne peut s'accomplir que durant la nuit de la Lune de Shekka... c'est-à-dire dans quatre jours. Le *Grimoire*

doit être en route vers l'ouest pour rejoindre le Sépulcre, aussi est-ce également de ce côté que vous devez aller.

- Vous nous aiderez ? demande l'Abbé d'un ton suppliant.

Bien sûr que vous allez les aider ! Puisque vous êtes responsable du vol du *Grimoire*, c'est à vous qu'il appartient de le retrouver. De plus, vous avez un compte personnel à régler avec Nazek. Rendez-vous au [238](#).

323

Vous ne pouvez pas résister au pouvoir du Démon Hideux. L'une des mains griffues du spectre traverse votre justaucorps et s'enfonce dans votre poitrine, où elle vous broie le cœur en vous faisant atrocement souffrir.

324

Vous montrez la preuve de votre bonne foi à l'homme en noir, et il s'excuse aussitôt de sa brusquerie. Sans perdre de temps, vous lui exposez brièvement la nature de votre mission.

- Je m'appelle Karad, dit-il. Il y a dix ans de cela, j'ai fait le serment de traquer tous les adeptes de la sorcellerie et d'en débarrasser le monde parce que la malédiction d'une vieille Sorcière venait de causer la mort de ma sœur bien-aimée. Je suis venu à Palude quand j'ai appris qu'une confrérie se rassemblait dans les collines de l'Ouest. Depuis, j'ai découvert que les activités de cette confrérie - qui s'appelle le Chaudron de Minuit et dont le chef est le Magicien Nazek - se concentrent autour du village de Claybury. J'ai commencé à réunir une tioupe de résistants pour arrêter ces infâmes jeteurs de sorts.

Le Chasseur de Sorciers et vous décidez d'unir vos efforts contre Nazek et la confrérie, et vous précisez les détails de l'opération de récupération du *Grimoire Noir*.

- C'est demain soir que la Lune de Shekka se lèvera. Nous devons donc faire vite. Je ne pourrai pas me rendre à Claybury avec vous, ajoute Karad, car je dois reconnaître le terrain avec la Résistance, mais je vous y retrouverai demain soir près de la tour. Le mot de passe est « Les quatre phases de la lune ».

Il vous remet une plaque de métal sur laquelle à chaque coin un petit anneau articulé est fixé.

- Prenez ces fers. Si jamais vous avez des démêlés avec un Sorcier, tâchez de lui immobiliser les pouces et les orteils avec ces poucettes avant qu'il n'ait pu vous jeter un sort. Le temps presse, il faut partir au plus vite.

Vous sortez ensemble du Chat Tigré et, tandis que Karad quitte le village en direction du nord, vous pressez le pas vers l'ouest. Rendez-vous au [48](#).

325

Au crépuscule, un gardien vous apporte un plateau garni d'une miche de pain et d'une cruche d'eau. Il soulève un petit volet articulé dans le bas de la porte, y glisse le plateau et vous abandonne pour la nuit. Demain, vous serez présenté au bailli qui décidera de votre sort. Même si vous parvenez à vous échapper alors, il sera trop tard pour découvrir le *Grimoire Noir* avant la nuit de la Lune de Shekka. Vous avez échoué dans votre mission.

326

Pendant que vous attendez dans le Cromlech avec Karad et la Résistance, embusqués derrière les pierres levées plantées au creux des collines, un croissant de lune rouge sang se lève au milieu des mouvantes nuées d'orage : la Lune de Shekka. Une demi-heure s'écoule. Toujours pas trace de la confrérie. Et puis un fracas terrible ébranle le ciel déchiré par un éclair jailli des nuages. Il frappe le sol assez loin vers le sud-ouest. Un formidable grondement se répercute d'un bout à l'autre des

collines et un nuage noir, encore plus sombre que le ciel nocturne, s'élève au-dessus de Claybury. Tout le village est bientôt en flammes. Le Sépulcre des Ombres a été ouvert et la Bête Infernale libérée. Vous avez échoué dans votre mission.

327

Vous prononcez la formule de Commandement Démoniaque et vous ordonnez: «Arrière, Démon ! » L'Inquisiteur se prend la tête à deux mains comme si son crâne était le siège d'un terrible combat. Brusquement, il pousse un hurlement affreux et s'effondre, inconscient. Sous vos yeux, une traînée de brume s'échappe de ses lèvres et prend la forme d'une créature de cauchemar avant d'être dissipée par la brise. Vous avez exorcisé le Démon qui s'était emparé de cet homme. Toutefois, la formule de Commandement Démoniaque n'est pas une pieuse incantation, mais de la magie noire (vous perdez **1** point de **FOI**). Rendez-vous au [193](#).

328

Vous décidez de repousser l'Ours avec l'une des torches enflammées accrochées aux murs. Encore faut-il pour cela s'en emparer. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au [230](#). Si vous échouez, rendez-vous au [39](#).

329

La grange est vétusté et le plancher du fenil vermoulu. Lorsque vous le traversez en courant, des lattes de bois cèdent sous votre poids et vous tombez au milieu du grouillement des Rats, qui vous mordent à qui mieux mieux. Le toit s'effondre bruyamment dans un tourbillon de flammes, et vous êtes englouti par la fureur de l'incendie. Votre aventure est terminée.

330

La calebasse s'ouvre en heurtant la tête du Ver du Diable et son contenu se répand sur la créature. A votre profonde horreur, le

monstre, qui a déjà quatre mètres de long, se met à grandir à une vitesse terrifiante : il mesure bientôt dix mètres de la tête à la queue. Vous le tailladez à coups d'épée mais, chaque fois que vous parvenez à sectionner le corps du Ver, les morceaux se recollent aussitôt. Frappant à tour de bras, vous vous défendez de votre mieux jusqu'à ce que le monstre vous enserme dans ses anneaux et commence à festoyer.

331

Les mains tremblantes, vous sortez la potion de votre sac et vous l'avalez. L'antidote agit instantanément et les Araignées se détachent de votre corps, refoulées par le Tue-Venin. Lorsque Nazek entreprend une nouvelle incantation, vous vous jetez sur lui en faisant sauter le livre de ses mains. Il tire de sa robe un long couteau sacrificiel et s'apprête à en finir avec vous. Vous avez enfin une chance de vous venger du diabolique Magicien.

NAZEK HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 9

Si vous réduisez L'ENDURANCE de Nazek à 2 points ou moins, rendez-vous aussitôt au [258](#).

332

De tous les débits de boissons qui entourent la place, deux retiennent plus particulièrement votre attention. Une des enseignes représente une pièce de monnaie, l'autre un ours enchaîné à un piquet. Si vous allez au Sou de Bronze, rendez-vous au [266](#). Si vous préférez l'Ours Pugiliste, rendez-vous au [362](#).

333

Vous essayez de ne pas perdre de vue les collines de l'Ouest en cheminant prudemment sur les sentiers sinueux qui s'enfoncent dans les lugubres profondeurs du Bourbier. Le marécage est couvert d'une brume fuligineuse à travers laquelle filtre une lumière glauque. L'œil aux aguets d'éventuelles fondrières, vous

tombez sur une piste qui vient de la direction de Palude et disparaît dans le marais. Elle est maculée de sang comme si on y avait traîné quelque créature agonisante. Si vous souhaitez suivre cette piste macabre, rendez-vous au [375](#). Si vous préférez rester sur le même sentier, rendez-vous au [274](#).

334

Les Adeptes vous clouent au sol pendant que leur chef ouvre une boîte en bois et en répand le contenu - des scorpions vivants - sur votre corps ! Si vous vous cabrez pour essayer de vous libérer, rendez-vous au [391](#). Si vous restez couché sans faire ur. geste, rendez-vous au [201](#).

335

Vous avalez précipitamment le contenu de la fiole et un soulagement intense vous envahit lorsqu'une bienfaisante chaleur commence à se répandre dans tout votre corps. La miraculeuse panacée détruit la peste qui était en vous. Ramenez votre degré d'Infection à zéro, récupérez jusqu'à 6 points d'ENDURANCE, et ne tenez compte d'aucune autre instruction sur l'utilisation du Guérit-Tout (supprimez le Guérit-Tout de votre *Feuille d'Aventure*). A nouveau sain et sauf, vous vous accordez quelques minutes de repos avant de reprendre la route qui s'éloigne d'Aryll en direction de l'ouest. Rendez-vous au [367](#).

336

Le seul accès de la tour est une porte située au sommet d'une volée de marches taillées dans l'épaisseur du mur circulaire. Cette porte n'est pas fermée à clé, vous l'ouvrez et vous entrez dans la tour. Celle-ci est entièrement vide, à l'exception d'un escalier collé au mur qui s'élève en colimaçon jusqu'au plafond. L'ambiance est oppressante : vous sentez la présence du Mal. Tout à coup, la porte claque derrière votre dos. Un craquement retentit et un énorme bloc de maçonnerie traverse le plafond et s'écrase à vos pieds en vous couvrant de poussière et de débris. La tour se met à trembler et ses murs s'effondrent vers

l'intérieur. Le sol s'ouvre, engloutissant la forteresse que Nazek vient d'abandonner et vous ensevelissant avec elle.

337

On introduit les chiens dans la fosse, et ils bondissent aussitôt sur l'Ours enchaîné, qui se défend de son mieux avec ses énormes pattes antérieures. Cependant, quelqu'un s'est montré négligent. Le piquet, vieux et pourri, ne peut pas résister éternellement aux secousses que l'Ours lui inflige en tirant dessus. A la stupeur et à l'horreur générales, il cède avec un craquement sinistre et l'Ours furieux arrache sa chaîne. Ses redoutables pattes frappent deux fois, et les mastifs gisent, morts, au fond de la fosse. Affolée, la foule reflue en hurlant vers la porte. Si vous restez où vous êtes pour tenter d'arrêter l'Ours, rendez-vous au [164](#). Si vous prenez la fuite, rendez-vous au [55](#).

338

Vous reprenez votre souffle le plus longtemps possible, mais vous êtes finalement obligé de lâcher les joncs et de remonter à la surface de la mare où vous aspirez goulûment l'air frais. Malheureusement, les trois minutes ne sont pas écoulées. Des pierres, des fourches et autres outils agricoles s'abattent sur vous jusqu'à ce que votre corps sans vie flotte sur le ventre dans l'eau croupie. Votre aventure est terminée.

339

A l'intersection de votre sentier et d'un autre, vous trouvez, parmi les roseaux, une unique Malanite, un champignon utilisé comme fébrifuge. Vous pouvez la cueillir avant de continuer votre route. Au croisement, si vous allez :

Vers la gauche Rendez-vous au **237**

Vers la droite Rendez-vous au **174**

Tout droit Rendez-vous au **396**

340

Vous demandez au gamin si vous pourriez dire un mot au marionnettiste. Il vous emmène derrière la scène, où un vieil homme à lunettes arrange le costume de la poupée du Bouffon. - Grand-père, dit le jeune garçon, il y a quelqu'un qui te demande.

Le vieux lève les yeux et hoche la tête. Vous lui dites combien vous avez apprécié le spectacle et à quel point vous admirez ses marionnettes. - Si vous êtes amateur, répond le marionnettiste, je pourrais vous céder celle-ci.

Si cela vous tente, vous pouvez acquérir la poupée du Bouffon pour 10 pièces d'or. Quelle que soit votre décision, le vieil homme vous montre comment il fait bouger ses marionnettes et, lorsqu'il a terminé sa démonstration, vous le remerciez et vous lui faites vos adieux. Rendez-vous au [157](#).

341

Vous confiez les rênes de votre monture à un valet et vous faites vos adieux à dame Attana et à son escorte. Elle vous remet une bourse contenant 10 pièces d'or, et vous la regardez disparaître avec les siens dans la foule qui encombre les ruelles tortueuses. Rendez-vous au [254](#).

342

Si votre épée est la Lame Sacrée, Libérateur, rendez-vous au [392](#). Sinon, rendez-vous au [278](#).

343

En retraversant la niche, vous atteignez la porte cintrée au moment où le corps recroquevillé du gardien Mort Vivant se relève. Il faut à nouveau affronter le guerrier.

GARDIEN DU TUMULUS **HABILETÉ : 8** **ENDURANCE : 7**

Chaque fois que vous êtes blessé par le guerrier, lancez un dé : si vous obtenez 6, l'énorme hache d'armes vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 points habituels. Si vous triomphez pour la seconde fois du Gardien du Tumulus, rendez-vous au [306](#).

344

Vous demandez au mendiant de vous aider. - Du moment que mon assistance n'était pas digne de vous la première fois, je ne vois pas pourquoi elle le serait maintenant, bougonne Cynric d'une voix maussade.

Vous plaidez votre cause en alléguant toutes les excuses qui vous viennent à l'esprit. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [151](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [325](#).

345

L'Inquisiteur pousse un hurlement épouvantable et s'écroule, inconscient. Sous vos yeux, une traînée de brume s'échappe de ses lèvres et prend la forme d'une créature de cauchemar. Cette apparition ne dure qu'un instant, jusqu'à ce que la brise dissipe la brume. Rendez-vous au [193](#).

346

La fiole heurte le bord du sarcophage et se brise en répandant son contenu sur le Fléau. Le Guérit-Tout commence aussitôt à dissoudre la chair en putréfaction comme le ferait un acide et l'immonde Mort Vivant n'est bientôt plus qu'une flaque de boue noire. Rendez-vous au [6](#).

347

Lorsque vous vous éloignez de l'autel, une sensation de bien-être envahit tout votre corps (augmentez votre FOI de 1 point). Vous franchissez le pont d'un pas martial avec une confiance nouvelle

et vous entrez dans la ville par la porte des Pèlerins. Rendez-vous au [254](#).

348

Vous vous asseyez en face de l'homme en noir et vous entamez la conversation par les banalités habituelles.

- Écoutez, ne me faites pas perdre mon temps, coupe-t-il sèchement. Dites-moi ce que vous me voulez ou laissez-moi tranquille.

Surpris de sa brusquerie, vous lui demandez ce qu'il sait du *Grimoire Noir*.

- C'est l'ouvrage le plus malfaisant et le plus démoniaque du royaume, et maintenant, il est entre les mains du Chaudron de Minuit ! En quoi cela vous concerne-t-il ?

Vous lui expliquez que vous êtes à la recherche du livre.

- Pour quoi faire ? Vous êtes Sorcier ? rétorque-t-il. Il saisit votre main gauche et la retourne pour en voir la paume, tout en regardant si vous n'avez pas d'amulette. Si vous portez le Sceau des Sorciers ou une Amulette Croissant de Lune, rendez-vous au [299](#). Sinon, rendez-vous au [276](#).



349

Votre trajet vers le sud se déroule sans incident et, après avoir franchi la Rivière Limoneuse, vous arrivez au pied des collines. Le soir tombe. Vous êtes encore loin du village d'Aryll. Après les événements de la journée, vous avez besoin d'une bonne nuit de sommeil. Vous décidez de chercher un endroit convenable pour y camper. Si vous voulez passer la nuit au bord de la route, rendez-vous au [387](#). Si vous préférez vous enfoncer dans les collines pour trouver un meilleur emplacement, rendez-vous au [203](#).

350

Comme vous l'a conseillé le Chasseur de Sorciers, vous immobilisez la vieille femme par les pouces et les orteils pour l'empêcher de jeter le moindre sort, mais c'est tout ce que vous avez le temps de faire avant que ses animaux de compagnie ne se jettent sur vous. Combattez-les tous en même temps.

HABILETÉ ENDURANCE

CHAT NOIR	5	4
CRAPAUD	2	2
GREMLIN	5	3
CHAUVE-SOURIS	3	2

Si le Gremlin vous blesse plus de deux fois, vous perdez 1 point d'**HABILETÉ**. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [190](#).

351

Votre victoire apportera la paix à bien des villages des alentours et rendra les routes un peu plus sûres pour les voyageurs et les pèlerins. Vous prenez le temps d'examiner de plus près l'incroyable épée du Masque. C'est une très belle arme sur laquelle sont gravés des caractères étranges. Lorsque vous la

ramassez, sa lame émet à nouveau une faible lueur bleue. En déchiffrant les caractères, vous constatez qu'ils forment un mot : Libérateur ! L'arme magique que vous avez actuellement entre les mains, c'est la légendaire Lame Sacrée du Prêtre-Guerrier, Gwythaine le Protecteur. Cette trouvaille vous fait gagner 2 points de **FOI** et **1** point de **CHANCE**. Vous gagnez également 1 point d'**HABILETÉ** (y compris pour le *total de départ*) lorsque vous utiliserez Libérateur. La curiosité finit par l'emporter et vous soulevez le masque de fer qui dissimule la figure du chef des Brigands. Ce que vous découvrez dessous vous soulève le cœur. Le visage du Masque est horriblement défiguré par des balafres et des brûlures et tout son côté gauche a l'aspect d'une tête de mort. Ne souhaitant pas vous attarder davantage dans le camp des bandits, vous vous apprêtez à partir, non sans avoir prélevé une partie du butin du Masque pour vous dédommager de votre peine. Lancez un dé et ajoutez 6 : c'est le nombre de pièces d'or que vous pouvez emporter. Parmi les objets de valeur qui encombrent la table se trouve un coffret de bois sombre abondamment sculpté, muni d'une serrure en argent. Si vous possédez une Clé d'Argent suspendue à une chaîne, rendez-vous au numéro qui est gravé dessus. Si vous ne possédez pas cette clé, vous aurez beau vous escrimer sur le coffret, vous ne parviendrez pas à l'ouvrir, car il doit bénéficier d'une protection magique. Rendez-vous au **373**.

352

L'eau de la source contient une quantité importante de sels minéraux. Bien que vous n'ayez pas bénéficié d'une grâce particulière, elle vous fera récupérer jusqu'à 5 points d'**ENDURANCE** lorsque vous la boirez (ce que vous pourrez faire à n'importe quel moment, sauf pendant un combat). Vous quittez le temple et vous redescendez jusqu'à la place du Marché. Rendez-vous au **131**.

353

Incapable de résister à l'envoûtement de la musique démoniaque, vous vous joignez à la danse des Squelettes en oubliant complètement votre mission.

354

Pendant que vous traversez la caverne en courant, les Mouches essaient rageusement de vous piquer et de vous inoculer l'abominable maladie dont elles sont porteuses. Combattez-les comme s'il s'agissait d'un adversaire unique. Un Assaut perdu ne vous fait perdre aucun point d'ENDURANCE, mais augmente de 2 points votre degré d'Infection.

HABILETÉ ENDURANCE

MOUCHES CONTAMINATRICES	7	11
-------------------------	---	----

Après le troisième Assaut, vous atteignez la porte et vous échappez aux Mouches en la franchissant d'un bond et en la claquant derrière vous. Rendez-vous au [320](#).

355

Les ruelles qui avoisinent les remparts retentissent des échos de tous les brodequins ferrés lancés à votre poursuite. Les Miliciens ne sont pas encore en vue, mais vous savez que vous ne pourrez pas les affronter tous. Épuisé, vous regardez désespérément autour de vous. Non loin de là, des tonneaux sont empilés devant une maison condamnée. Si vous décidez de vous cacher dans l'un de ces tonneaux, rendez-vous au [240](#). Si vous préférez les utiliser pour escalader les remparts, rendez-vous au [161](#).

356

La Bête Infernale n'était pas le seul prisonnier du Sépulcre des Ombres. Pendant que vous vous battez contre le Kurakil, toutes sortes de créatures que vous n'auriez jamais cru pouvoir exister

en dehors des cauchemars sortent en rampant, en se tortillant, en claudiquant du coffre béant. Ces monstres envahissent la crypte en écrasant la Résistance sous leur nombre et, en fin de compte, vous succombez aussi à leur assaut.

357

Vous racontez une histoire de chevaliers héroïques en quête d'honneur et de fabuleux trésors. Votre auditoire est captivé et, lorsque vous avez terminé, il vous applaudit bruyamment. Tout le monde est d'accord pour estimer que votre récit était le meilleur. On vous décerne le prix (ajoutez 6 pièces d'or sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous allez vous coucher de fort bonne humeur (rendez-vous au [179](#)).

358

- Minute, vous n'êtes pas Gex ! s'écrie le Brigand. Qu'est-ce que vous avez fait de lui ? Aussitôt, les bandits vous tombent dessus. Seul contre tous, vous n'avez aucune chance et vous êtes supprimé sans délai ni merci. Votre aventure est terminée.

359

Vous êtes encore tout près du village lorsque vous commencez à transpirer abondamment. La peau vous démange et, quand vous la grattez, tout votre corps se couvre de plaques rouges. La peste virulente est en train de vous tuer. Si vous possédez du Guérit-Tout, rendez-vous au [335](#). Sinon, rendez-vous au [53](#).

360

Vous allumez les cierges et vous commencez à prier. Si vous possédez de l'herbe appelée Dame Écarlate, vous pouvez la brûler comme de l'encens pour accompagner vos dévotions. Lancez un dé et ajoutez 8 (6 seulement si vous brûlez de la Dame Ecarlate). Si le résultat est inférieur ou égal à votre FOI, rendez-vous au [137](#). S'il est supérieur à votre FOI, rendez-vous au [268](#).

361

La monstruosité de quatre mètres de long rampe vers vous en balançant sa tête de façon menaçante.

VER DU DIABLE HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 10

Dès que vous avez gagné un Assaut, rendez-vous au [119](#).

362

Les pipes des consommateurs de la taverne de l'Ours Pugiliste font planer un épais nuage de fumée grise au-dessus de la salle encombrée où d'accortes serveuses se faufilent entre les tables avec des plateaux de chopes de bière. A en juger par l'allure d'une partie de la clientèle, vous avez nettement l'impression qu'il doit se tramer ici pas mal de combines louches et vous restez soigneusement à l'écart des mines les plus patibulaires pour vous glisser jusqu'au comptoir. Une chope de bière coûte 1 pièce d'or et fait récupérer 1 point d'**ENDURANCE**. L'atmosphère de la taverne n'est pas seulement enfumée : elle est également surexcitée. Vous ne tardez pas à en découvrir la raison. Le patron sonne une cloche et la quasi-totalité des consommateurs se lèvent et se ruent sur une porte, au fond de la salle. Vous vous sentez obligé de les suivre. Vous vous frayez un chemin jusqu'au premier rang de la foule pour voir à quoi rime toute cette agitation. L'arrière-salle est éclairée par des torches fixées aux murs, on a creusé en son milieu une fosse dans laquelle un gros Ours muselé est enchaîné à un piquet. Au bord de la fosse, deux hommes retiennent deux mastifs dont le collier est hérissé de pointes acérées. Le combat est imminent. Beaucoup de spectateurs engagent des paris sur son issue. Si vous voulez parier, rendez-vous au [211](#). Sinon, rendez-vous au [337](#).

363

Vous bondissez sur la femme mais, à la dernière seconde, elle vous décoche un coup qui vous atteint à la mâchoire (vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**). Rendez-vous au [312](#).

364

Une fois de plus, vous prononcez la formule de Commandement Démoniaque (qui vous fait perdre 1 point de FOI) et vous ordonnez à la Bête Infernale : « Arrière ! » La créature s'arrête pile comme si elle avait heurté une barrière invisible. Elle gronde, agite ses griffes, puis recommence à avancer. La formule de Commandement Démoniaque est une magie très puissante, mais pas suffisamment pour éliminer le Kurakil. Elle a néanmoins ralenti ce démon assez longtemps pour vous permettre de dégainer votre épée. Rendez-vous au [250](#).

365

Au-dessus de l'éventaire suivant, une enseigne tape-à-l'œil proclame « Aconit et Belladone - Apothicaires ». L'étal est encombré de bouquets d'herbes, de bocaux et de flacons, autour d'une balance en cuivre. Les deux hommes qui se tiennent derrière les marchandises arborent des sourires mielleux. Le premier, petit et joufflu, a des yeux en vrille. Son acolyte, grand et maigre, a un aspect démoniaque.

- Belladone, mon cher ami, je crois bien que nous avons un client, dit le grand que vous supposez être Aconit.

Si vous désirez savoir ce qu'Aconit et Belladone ont à vous offrir, rendez-vous au [160](#). Sinon, rendez-vous au [389](#).

366

Le prieur Alwyn vous fait traverser les bâtiments de l'abbaye jusqu'au jardin botanique, où un moine barbu et bien en chair s'affaire déjà parmi les plantes dont il a la charge.

- Je vous présente le frère Trefor, dit le prieur. Je suis sûr qu'il vous aidera à trouver tout ce que vous jugerez indispensable pour votre voyage.

Le frère Trefor est un joyeux drille qui vous met vite à l'aise. A vous deux, vous sélectionnez trois plantes dont il serait peut-être prudent de vous munir : de l'Ail, protection efficace contre les vampires ; de l'Aramance, une herbe fortement aromatique employée pour prévenir la contagion ; de la Mélisse Ecclésiastique, dont les feuilles sont utilisées dans de nombreuses préparations cicatrisantes. Malheureusement, le frère Trefor ne peut se défaire que d'une seule de ces plantes, car le jardin botanique a été gravement endommagé par la tempête de la nuit précédente et de nombreuses plantes de grande valeur ont été détruites, rendant celles qui restent d'autant plus précieuses (notez sur votre *Feuille d'Aventure* celle que vous choisirez). Comme l'urgence de votre mission vous interdit de vous attarder davantage, vous vous préparez à quitter l'abbaye. Rendez-vous au [277](#).

367

Vous suivez la route qui se dirige vers l'ouest en longeant les collines inhospitalières. Il ne doit pas être loin de midi lorsque vous arrivez à une bifurcation, mais des nuages menaçants vous cachent le soleil au zénith. Si vous continuez vers l'ouest, rendez-vous au [145](#). Si vous empruntez la nouvelle route vers le nord-ouest, rendez-vous au [114](#).

368

Vous retenez votre respiration jusqu'à ce que vos poumons semblent prêts à éclater, puis vous remontez à la surface, suffoquant. Heureusement, les trois minutes fatidiques sont écoulées. La plupart des villageois vous croyaient d'ailleurs noyé.

- La troisième Ordalie, ordonne l'Inquisiteur.

On vous extirpe de la mare et on vous ramène sur la place du Marché. L'Inquisiteur est debout à côté d'un brasier flamboyant, un fer à cheval à la main.

- Ce feu ayant été béni, il ne peut faire aucun mal à ceux dont le cœur est pur, déclare-t-il.

Pour prouver ses dires, il plonge le fer à cheval et la main dans les flammes. Un murmure s'élève de la foule, d'abord horrifiée, puis stupéfaite lorsque l'Inquisiteur ressort sa main intacte du brasier.

- Si l'accusé n'est pas un Sorcier, il doit être capable de ramasser le fer à cheval.

Cerné par la populace, vous n'avez pas le choix : il faut mettre la main au feu. Si vous avez bu la potion de Salamandre, rendez-vous au paragraphe portant le même numéro que la page du livre de Sam où figure la recette de cette potion. Si vous ne l'avez pas bue, rendez-vous au [260](#).

369

Le voleur réussit à soustraire de votre sac à dos deux portions de vos provisions (déduisez-les de votre *Feuille d'Aventure*), et vous ne vous en êtes même pas aperçu quand vous quittez l'Ours Pugiliste. Rendez-vous au [313](#).

370

En courant dans la forêt, vous tombez dans l'un des pièges tendus par les hors-la-loi. Un énorme filet vous soulève de terre et vous hisse à dix mètres de hauteur. Les Bandits ne tardent pas à vous rejoindre et vous suppriment aussitôt avant de se partager vos possessions.

371

La porte s'entrouvre juste assez pour qu'un carreau d'arbalète tiré par l'entrebâillement ait une précision mortelle. Votre aventure est terminée.

372

Vous lancez une pièce au mendiant, qui vous gratifie d'un sourire de sa bouche édentée.

- Merci, étranger. Puisse Alishanka veiller sur vous mieux qu'elle n'a veillé sur moi.

Les mots du vieillard vous emplissent d'une sensation de bien-être (vous récupérez 1 point de **CHANCE** et vous gagnez 1 point de **FOI**). **VOUS** vous joignez à la file des pèlerins qui entrent dans le temple et vous leur emboîtez le pas. Rendez-vous au [171](#).



373

Il serait trop dangereux de repartir par où vous êtes venu - les bandits ont sûrement été avertis de votre présence - vous cherchez donc une autre issue. La seule que vous trouvez est la fenêtre. Aucun arbre ne poussant à proximité du donjon, vous évaluez la distance qui vous sépare du sol et vous sautez dans le vide. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, vous atterrissez dans d'assez bonnes conditions et vous vous en tirez avec quelques contusions (vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**). Si vous échouez, vous contrôlez mal votre chute et vous faites un atterrissage brutal qui vous meurtrit une épaule et le dos (vous perdez 4 points d'**ENDURANCE** et 1 point d'**HABILETÉ**). Si vous êtes encore en vie, vous suivez à nouveau les instructions de la femme-bandit, cette fois pour quitter le camp. Lorsque vous

avez rejoint la route et retiré votre déguisement, il vous faut moins de deux heures de marche pour atteindre le village de Palude. Rendez-vous au [100](#).

374

Au moment où vous assenez le coup de grâce au dernier garde, vous êtes brusquement entouré par la Milice de la ville au grand complet, et vous ne pouvez rien tenter pour l'empêcher de vous traîner au fortin le plus proche. Rendez-vous au [25](#).

375

La piste sanglante croise d'autres pistes et des ruis-selets serpentant à travers les marécages avant d'atteindre une clairière jonchée d'ossements d'animaux petits ou grands. A la limite des arbres gît la carcasse d'un bœuf qui, pour autant que vous puissiez en juger, n'est pas mort depuis très longtemps. Lorsque vous entendez un clapotis à proximité de la clairière, vous vous dites qu'il doit s'agir d'un poisson ou d'un serpent de vase. Soudain, quelque chose surgit de l'eau à vos pieds. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [11](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [288](#).

376

Vous dépliez la page du *Grimoire Noir* et vous commencez à lire. Pendant que vos lèvres articulent les mots qui fermeront le coffre, vous voyez Nazek, qui est encore à quelque distance de vous, prononcer une phrase. Votre concentration commence à fléchir, au point que vous perdez presque le fil de votre lecture. Le Magicien utilise contre vous un sortilège de Confusion. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au [109](#). Si vous échouez, rendez-vous au [2](#).

377

Vous arrachez de votre bras le Rat apprivoisé du Flûtiste et vous l'écrasez sous votre pied. Son propriétaire pousse un grognement de colère et lâche le Pipeau Ensorcelé pour tirer un poignard de la gaine fixée à sa ceinture. Quand il se jette sur vous, vous voyez ses yeux étinceler de fureur sous son capuchon et vous constatez qu'il ressemble à un énorme rat ! Défendez-vous avec votre épée.

FLÛTISTE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [120](#).

378

Le Brigand semble admettre que vous êtes bien Gex, et vous pénétrez dans le donjon sans autre incident. En entrant dans une pièce, vous vous trouvez nez à nez avec un garde accompagné d'un molosse. A si courte distance, le garde voit tout de suite que vous n'êtes pas des leurs, et il ordonne à l'animal de vous attaquer. Si vous tuez le chien, vous devrez ensuite affronter le garde.

MOLOSSE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

GARDE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si, au bout de dix Assauts, vous êtes vainqueur, vous poursuivez vos recherches dans le donjon (rendez-vous au [125](#)). Si, au bout de dix Assauts, vous êtes toujours en train de combattre, rendez-vous au [310](#).

379

Tchak ! Une branche basse reprend sa position en vous cinglant la figure et en vous jetant à bas de votre monture, tout étourdi (vous perdez 2 points **D'ENDURANCE**). Comme il n'y a plus, à ce moment-là, aucune trace des brigands, vous remontez en selle et vous regagnez la route au petit trot. Rendez-vous au [191](#).



380

Sam ouvre un vieux bouquin délabré et en feuillette les pages écornées, sur lesquelles figurent diverses recettes qui pourraient vous être utiles. Évidemment, si vous ne possédez pas les ingrédients nécessaires à la confection d'une potion, Sam ne peut pas vous la préparer. Il vous explique également que si le Gui entre dans la composition d'une mixture, ce Gui doit obligatoirement avoir été cueilli avec une faucille d'or pour conserver ses propriétés magiques. Sam aura le temps de concocter deux potions seulement avant que vous ne soyez obligé de reprendre la route. Les décoctions parmi les quelles vous pouvez faire votre choix sont énumérées ci-dessous, avec leurs ingrédients et le ninnrio de la page qu'elles occupent dans le livre de Snm. mais chaque ingrédient ne peut être utilisé qu'une seule fois.

Infusion des Marais : bue après une bataille, elle restitue la moitié des points d'ENDURANCE perdus au cours du combat.

Page 74. Ingrédients : Garance, Mélisse Ecclésiastique, Vaserelle.

Salamandre: elle rend l'utilisateur insensible aux brûlures, tout comme la salamandre est à l'abri du feu. *Page 116.* Ingrédients : Céphalette, Ortie rouge, Phoenix.

Chaudfroid: cette potion permet de résister au froid. *Page 167.* Ingrédients: Givriforme, Crapaudine, Driggen.

Elixir d'Aylmer : il aide l'utilisateur à communiquer avec ses dieux en le mettant provisoirement en état de transe, ce qui a pour effet d'augmenter sa FOI de 2 points. *Page 239*. Ingrédients : Gui, Folle-Herbette, Scrabieuse.

Tue-Venin : antidote du poison injecté par les morsures d'animaux venimeux tels que les serpents et les araignées. *Page 331*. Ingrédients : Malague, Suaire de la Mort, Gui.

Clairevue : elle permet à l'utilisateur de percevoir à jour toute illusion optique d'origine magique. *Page 385*. Ingrédients : Phoenix, Œil-de-Chat, Folle-Herbette.

Notez les potions que vous avez choisies sur votre *Feuille d'Aventure*, avec le numéro de leur page dans le livre de Sam, puis rendez-vous au [236](#).

381

L'épée au poing, vous enfoncez la porte d'un coup de pied. Elle donne dans une petite pièce, mais ce n'est pas le Masque que vous y trouvez, c'est son bras droit. Le Maître Brigand prend deux sabres sur une table, un dans chaque main, et les fait tournoyer au-dessus de sa tête avec dextérité. Cet adversaire utilisant deux armes, il bénéficie de deux Assauts contre un pour vous, comme si vous combattiez deux ennemis.

MAÎTRE BRIGAND HABILITÉ: 10 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, vous regagnez le couloir et essayez l'autre porte. Rendez-vous au [215](#).



382

On retire la barre qui condamnait la porte et on vous fait sortir de la fosse de l'Ours. Lorsque vous traversez la salle, les clients de la taverne applaudissent. Si vous aviez misé de l'argent, il est perdu, votre intervention ayant annulé le combat. Quelques personnes viennent vous taper dans le dos. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [313](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [214](#).

383

Vous frappez à la porte de la villageoise pour annoncer que le Vigilant est parti : vous êtes accueilli à bras ouverts. Le lendemain matin, après une nuit reposante (vous récupérez 2 points d'**ENDURANCE**), vous prenez la route qui, à l'ouest de Driteham, s'enfonce dans la forêt. Plusieurs heures s'écoulent sans incident avant que vous n'arriviez à une bifurcation. Si vous continuez vers l'ouest et Mussuck, rendez-vous au [3](#). Si vous vous dirigez vers le sud-ouest et Palude, rendez-vous au [100](#).

384

La confrérie réunit des Sorciers et des Sorcières de tous les coins du royaume, et vous êtes attaqué par une Enchanteresse venue de l'île hantée de Horm.

ENCHANTERESSE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Quand l'Enchanteresse gagne un Assaut, lancez un dé. Si vous obtenez 5 ou 6, elle parvient à capter votre regard et vous magnétise, ce qui lui fait automatiquement gagner l'Assaut suivant. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [69](#).



385 « Imbécile ! grince-t-il. Votre impudence
va vous coûter votre âme ! »

385

Le Cavalier et sa monture commencent à se transformer sous vos yeux. Leur peau se contracte, se tend sur les os, pâlit en prenant une teinte cadavérique. Les beaux vêtements de l'homme font place à des haillons. Une haine absolue flambe dans ses yeux.

- Imbécile ! grince-t-il. Votre impudence va vous coûter votre âme !

Si vous possédez l'épée de Gwythaine, Libérateur, rendez-vous au [141](#). Sinon, rendez-vous au [54](#).

386

Aussitôt morte, la Magicienne se dissout en une flaque de bave verte. Vous trouvez dans ses vêtements non pas une, mais deux calebasses, et chacune d'elles contient un peu de liquide. Sur l'une est griffonnée la lettre C, sur l'autre la lettre R. Vous pouvez en prendre une ou les deux. Vous remarquez que les champignons que la Magicienne venait de cueillir sont des Vaserelles, employées dans la préparation de potions revigorantes. Vous pouvez en prendre quelques-unes si vous le désirez. Vous vous demandez si cette vieille folle était réellement responsable du Ver du Diable en regagnant Mussuck pour en avoir le cœur net. Rendez-vous au [242](#).



387

Une fois installé, vous n'êtes pas long à vous endormir... Soudain, un bruit. Vous vous frottez les yeux, vous tendez l'oreille, l'épée au poing. A nouveau, un grognement. Une silhouette sombre

surgit brusquement des ténèbres et bondit sur vous. A ses crocs saillants, sa toison rêche et son faciès bestial, vous comprenez que vous êtes en train de défendre votre peau contre un Loup-Garou assoiffé de sang.

LOUP-GAROU HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, mais si vous avez subi une blessure durant le combat, rendez-vous au [142](#). Si vous êtes vainqueur sans avoir subi la moindre blessure, vous reprenez la route à l'aube (rendez-vous au [57](#)).

388

Vous rappelant ce que vous a appris Tira, l'apprentie de Maîtresse Patagrif, vous supposez que l'une de ces créatures pourrait être la Sorcière métamorphosée. Si c'est le cas, l'asperger de poudre l'obligera à reprendre sa forme humaine... en admettant que Tira ait dit la vérité. Si vous décidez de saupoudrer :

Le Chat noir	Rendez-vous au 41
Le Crapaud pustuleux	Rendez-vous au 156
Le Gremlin polisson	Rendez-vous au 84
Le Rat sans queue	Rendez-vous au 63
Le Corbeau	Rendez-vous au 185
La Chauve-Souris	Rendez-vous au 239

389

Il n'y a plus rien d'intéressant sur la place du Marché, vous décidez donc de partir. Si vous prenez la direction de l'ouest, rendez-vous au [98](#). Si vous allez vers le sud, rendez-vous au [272](#).

390

Brusquement, les trois Sorcières piquent droit sur vous. Vous devez vous défendre sans cesser de vous cramponner d'une main à la pierre. Cette position de combat, fort inconfortable, vous oblige à réduire votre *Force d'Attaque* de 3 points pendant la durée de cette bataille. Combattez les Sorcières une par une.

HABILETÉ ENDURANCE

Première SORCIERE DU TOHU-BOHU	4	4
Deuxième SORCIÈRE DU TOHU-BOHU	5	3
Troisième SORCIERI DU TOHU-BOHU	4	5

Si vous perdez un Assaut, lancez un dé. Si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au [93](#). Si vous triomphez des trois Sorcières, leur corps semble se dissoudre dans l'air (votre victoire vous fait récupérer 1 point de **CHANCE**). Le reste de la nuit s'écoule paisiblement et, à l'aube, vous êtes de nouveau en route. Rendez-vous au [280](#).

391

Un mouvement infime provoque la piqure de l'un des Scorpions. Ravagé par la douleur, il vous est impossible de rester immobile et, pendant que vous vous démenez en essayant d'écraser les bestioles, toutes vous piquent pour se défendre. Lancez un dé et ajoutez 2 : c'est le nombre de points d'**ENDURANCE** que vous perdez. Si vous êtes encore vivant mais si votre **ENDURANCE** est inférieure à 4 points, rendez-vous au [32](#). Sinon, rendez-vous au [42](#).

392

L'arme sacrée pénètre profondément dans le Fantôme qui pousse un hurlement atroce. En même temps il vous lâche le bras. Vous perdez l'équilibre, vous basculez en arrière et vous tombez du

cheval. Pendant cette chute vous ne pouvez rien faire pour empêcher le destin de s'accomplir. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux rendez-vous au [36](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [229](#).

393

La nuit s'écoule paisiblement et vous vous réveillez en pleine forme (récupérez jusqu'à 2 points d'**ENDURANCE**). Vous quittez l'auberge et vous reprenez votre route. Rendez-vous au [131](#).

394

La créature meurt dans une explosion de flammes avant que son esprit ne regagne son domaine surnaturel, le Plan Élémentaire du Feu. Cet embrasement roussit vos vêtements et vous cause de graves brûlures (vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**). Si vous êtes encore vivant, vous constatez que Karad a réussi à détruire son adversaire et vous vous ruez ensemble dans la crypte, suivis de la Résistance. Rendez-vous au [150](#).

395

L'abominable Fléau allonge ses répugnants tentacules vers vous. Si vous décidez de l'attaquer :

Avec votre épée Rendez-vous au [186](#)

En lui lançant la lanterne Rendez-vous au [292](#)

Avec un Guérit-Tout(si vous en possédez un) Rendez-vous au [346](#)

396

Le sentier détrempé serpente en changeant continuellement de direction. Il se divise en deux branches devant un orme mort. Si vous choisissez :

La gauche Rendez-vous au [285](#)

La droite Rendez-vous au [198](#)

397

Lorsque votre adversaire s'effondre, vous vous frayez un chemin à travers la confrérie, et vous ai rivez au pied du socle juste à temps pour entendit" Nazek s'écrier :

- Ô Kurakil, puissante Bête Infernale ! O Miphreas Destructeur des Ames ! Que votre prison vous libère !

Le sortilège est accompli ! Un roulement de tonnerre se répercute sur les murs de la crypte, le ciel nocturne est déchiré par une boule de feu qui jaillit des nuages, traverse le trou de la voûte, pénètre dans la crypte et frappe le Démonologue en produisant une aveuglante explosion de lumière. Le couvercle du coffre s'ouvre tout grand. Une épaisse fumée s'échappe du sépulcre et un monstre abominable en surgit. Il mesure au moins cinq mètres de haut. Son torse humanoïde est couvert de chatoyantes écailles de bronze et ses épaules portent d'énormes ailes parcheminées de chauve-souris. Son échine, hérissée de pointes acérées, se prolonge par une longue queue de dragon. La tête de la Bête Infernale est celle d'un loup, mais en beaucoup plus grand, avec des crocs longs comme des poignards, et une paire de cornes orne le sommet du crâne. Le Kurakil renverse la tête en arrière et pousse un rugissement bestial. Il est enfin libre après être resté piégé dans les limbes durant des siècles. Bien que vous soyez arrivé trop tard pour empêcher sa libération, vous pouvez peut-être encore vaincre la Bête Infernale. Si vous combattez le Démon avec Libérateur, rendez-vous au [250](#). Si vous choisissez un autre moyen, rendez-vous au [270](#). Mais vous pouvez aussi commencer par lire le Sortilège de Verrouillage, s'il est en votre possession, en vous rendant au paragraphe qui porte le numéro de la page du *Grimoire Noir* sur laquelle il est rédigé.



397 Une épaisse fumée s'échappe du sépulcre
et un monstre abominable en surgit.

398

Vous êtes troublé en constatant que la bouteille est tiède et vous vous interrogez sur le degré de fraîcheur du sang qu'elle contient. Retournez au [80](#).

399

Vous recevez en pleine poitrine toute la violence de la ruade, qui vous rejette dans la cour, le corps meurtri et le souffle coupé (vous perdez 3 points d'ENDURANCE). Aussitôt relevé, vous retournez en courant dans l'écurie (rendez-vous au [72](#)).

400

Le maléfice de Shekka est puissant, mais votre confiance l'est encore plus. Vous ressentez l'emprise de la déesse noire lorsque votre volonté commence à fléchir. De tout votre être, vous vous obligez à vous remettre en mouvement, et votre main parvient à tracer dans l'air le symbole du Bien. Aussitôt, votre esprit et votre corps sont dégagés de toute tension et libres de toute contrainte. En poussant un grand cri, vous abattez la Lame Sacrée avec une telle force qu'elle traverse Nazek de part en part et se plante dans le socle sur lequel il gît. Le corps du Magicien s'affaisse brusquement. Nazek est mort. Tous les autres combats sont rapidement terminés. Le Chaudron de Minuit n'existe plus. Le jour se lève. Les gros nuages noirs de la semaine précédente ont fait place à un ciel pur. L'année tire à sa fin et le fond de l'air est frais, mais l'oppressante atmosphère du Mal s'est dissipée. A côté du corps immobile de Nazek repose l'objet de votre mission : le *Grimoire Noir*. Après vous être reposé quelques jours à Claybury, vous rapporterez le livre maudit à l'abbaye de Rassin. Il ne menacera jamais plus la sécurité de votre patrie. En songeant à l'abbaye, il vous semble déjà voir le frère Calamus en train d'enluminer un texte retraçant l'épopée d'un aventurier véritablement héroïque qui a triomphé des forces du Mal pour apporter la paix à son pays. L'histoire de l'Exorciseur. Votre histoire.