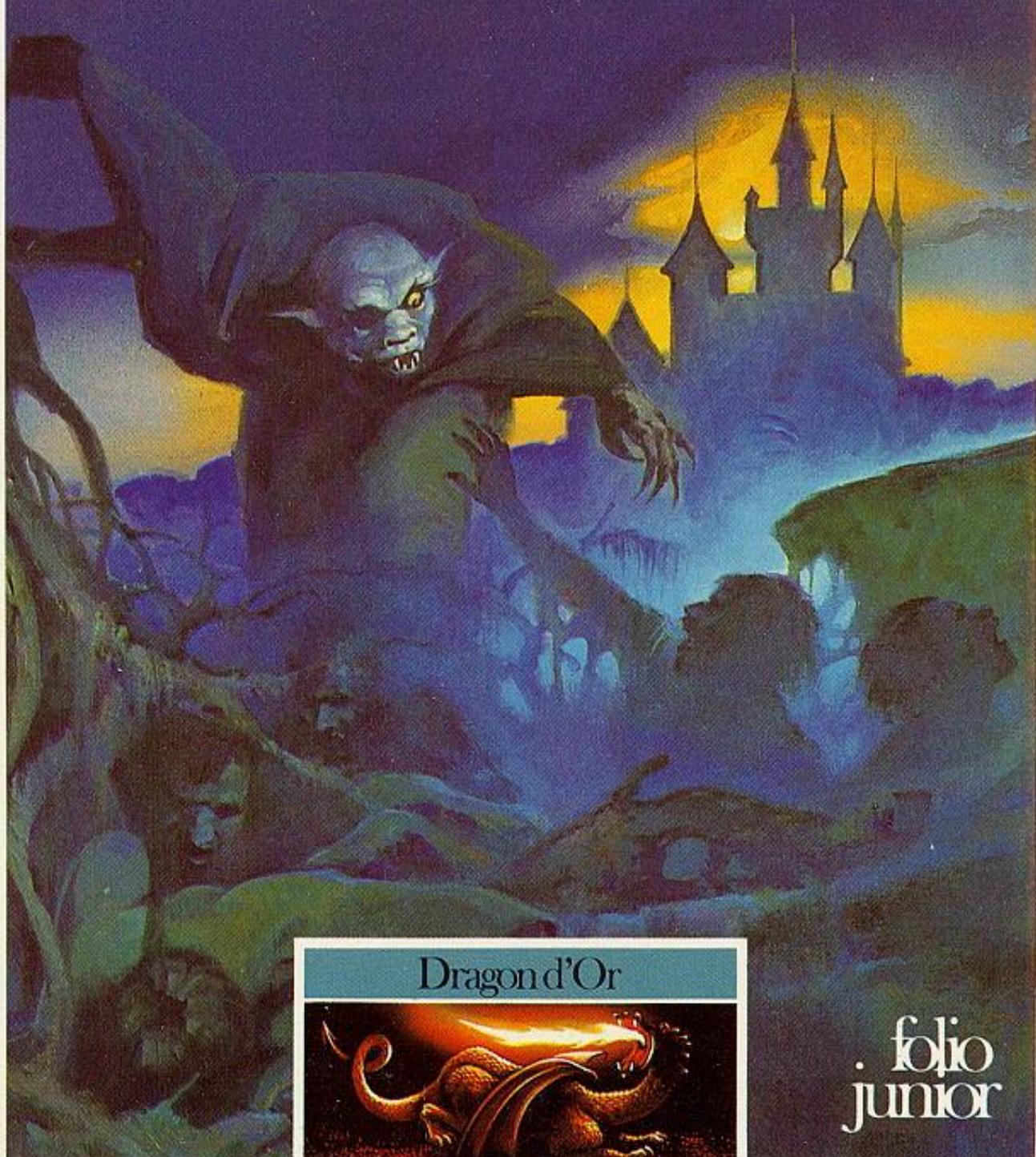


UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Dave Morris et Yves Newnham

Le Château des Ames Damnées



Dragon d'Or



folio
junior

Titre original : Caslle of lost soûls

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous les pays

© Dave Morris et Yve Newnham, 1985, pour le texte. © Léo Hartas, 1985, pour les illustrations. © Editions Gallimard, 1986, pour la traduction française.

Dave Morris et Yve Newnham

Le Château des Ames Damnées

Dragon d'Or/5

Traduit de l'anglais par Mona de Pracontal

Illustrations de Léo Hartas

Gallimard

Comment combattre l'archidémon Capon et ses créatures

Vous êtes un aventurier qui a sillonné une grande partie du monde connu. Votre insatiable besoin d'accepter les missions les plus risquées, de relever d'impossibles défis, votre goût pour le combat, vous ont amené à affronter les créatures les plus monstrueuses, des sorciers et des magiciens aux pouvoirs diaboliques, et bien d'autres adversaires étranges et terrifiants. Et toujours, vous êtes sorti vainqueur des combats que vous avez dû mener contre eux. Ces années d'aventure ont développé vos réflexes, votre habileté et votre force à un point tel que peu d'hommes seraient capables de vous résister en combat singulier. Et une fois encore, vous allez être amené à risquer votre vie, là où bien d'autres intrépides aventuriers ont échoué avant vous. Allez-vous vous montrer digne du surnom que vous ont fait mériter tous les exploits que vous avez accomplis ? Car voilà bien longtemps que nul ne connaît plus votre véritable nom, mais que tous tremblent devant le Dragon d'Or !

Endurance, Habileté et Psi

Avant d'entreprendre la nouvelle aventure qui vous attend, il vous faut tout d'abord déterminer vos forces et vos faiblesses. Deux dés, un crayon, une gomme et une feuille de papier, sont tout ce dont vous allez avoir besoin pour cela. En pages 8 et 9, vous trouverez une Feuille d'Aventure sur laquelle vous pourrez inscrire tous les détails d'une partie. Nous vous conseillons de faire des photocopies de ces deux pages, afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.

Lancez deux dés. Ajoutez 20 au chiffre obtenu, et inscrivez le total dans la case **ENDURANCE** de votre Feuille d'Aventure.

Lancez ensuite un dé. Ajoutez 3 au chiffre obtenu, et inscrivez le total dans la case **HABILETÉ** de votre Feuille d'Aventure.

Lancez à nouveau un dé. Ajoutez 3 au chiffre obtenu, et inscrivez le total dans la case **PSI** de votre Feuille d'Aventure.

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'**ENDURANCE**, d'**HABILETÉ** et de **PSI** 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, et d'avoir votre gomme à portée de la main. Mais n'effacez jamais vos points de départ (ou total initial). Car, bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'**ENDURANCE**, d'**HABILETÉ** et de **PSI**, jamais ce total ne pourra excéder vos points de départ, sauf en de très rares occasions qui vous seraient alors signalées à un paragraphe particulier.

Vos points d'**ENDURANCE** traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination, et votre forme physique et morale en général. Plus vos points d'**ENDURANCE** sont élevés, plus longtemps vous serez capable de survivre. Si, par malheur, votre total d'**ENDURANCE** devient égal à zéro, vous êtes mort, et il ne vous restera plus qu'à recommencer l'aventure à son point de départ.

Vos points d'**HABILETÉ** reflètent votre agilité. Et il vous faudra beaucoup d'habileté pour escalader des murs, franchir d'un bond puits ou abîmes, ou passer inaperçu auprès d'un trop grand nombre d'ennemis.

Avec vos points de **PSI**, vous saurez si vous pourrez résister aux sortilèges qui vous seront jetés, si vous êtes réceptif aux communications psychiques et, d'une façon générale, si vous avez suffisamment de volonté pour faire face à des situations devant lesquelles vous pourriez perdre votre sang-froid.

Combats

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Parfois, vous aurez la possibilité de Fuir. Sinon, du si vous décidez, de toute façon, de faire face à un adversaire, le combat se déroulera comme suit. Tout d'abord, vous inscrivez les points d'Endurance de la créature dans une case vide des Rencontres avec un Monstre, sur votre Feuille d'Aventure. Les points d'**ENDURANCE** correspondant à chaque créature sont donnés

dans le livre, chaque fois que vous faites une rencontre. Le combat se déroule alors ainsi :

1. Jetez les deux dés, et comparez le chiffre obtenu avec les chiffres figurant sur le tableau que vous trouverez dans chaque paragraphe où vous devrez livrer combat.
2. Diminuez le total d'**ENDURANCE** de votre adversaire, ou le vôtre, du nombre de points qui sera alors précisé.
3. Commencez le deuxième assaut en reprenant à l'étape 1. Et poursuivez ainsi jusqu'à ce que vos points d'**ENDURANCE**, ou ceux de la créature que vous combattez, aient été réduits à zéro (mort).

Fuite

A certaines pages, vous aurez la possibilité de Fuir un combat, s'il vous semble devoir mal se terminer pour vous. Si cette possibilité vous est donnée, et si vous en décidez ainsi, votre adversaire tentera de vous frapper dans le dos, au moment où vous ferez demi-tour. Jetez alors deux dés pour savoir si vous êtes blessé. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, vous recevez un coup dans le dos, et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Mais si ce résultat est égal ou inférieur à votre total d'**HABILETÉ**, vous réussissez à Fuir sans dommage.

Equipement

Au début de l'aventure, vous ne disposez que d'un équipement minimum. Vous êtes armé d'un poignard et d'une épée magique qui vous éclairera dans l'obscurité... De plus, vous êtes revêtu d'une armure, et vous disposez d'une gourde d'eau fraîche, et d'un Sac à Dos qui vous servira à transporter les trésors ou les objets que vous trouverez tout au long de votre chemin. Inscrivez au fur et à mesure toutes vos trouvailles dans la case Equipement de votre Feuille d'Aventure. Lors de certaines rencontres, vous aurez à utiliser tel ou tel de ces objets qui se révéleront peut-être indispensables, utiles, ou dont les effets pourront être néfaste... selon les indications qui vous seront données.

Indications sur le jeu

Vous voici presque prêt à vous lancer dans l'aventure. Mais attention : si vous lisez les pages qui vont suivre comme les pages d'un livre habituel, l'histoire n'aura aucun sens. Suivez bien toutes les indications qui vous seront données, et vous découvrirez rapidement que cette histoire évoluera suivant le choix que VOUS déciderez. Un chemin mène jusqu'au Château des Ames Damnées. Dressez un plan au fur et à mesure que vous progresserez : ainsi, si vous échouez à votre première tentative, vous pourrez vous guider plus facilement, éviter les pièges qui vous seront tendus, vous emparer d'objets utiles ou ignorer ceux qui ne vous auront pas porté chance.

La Damnation de Luther Faze

Lynton est un bourg prospère qui doit son essor à un commerce actif et florissant. On y trouve des artisans et des bijoutiers hors pair, ainsi qu'une cuisine inégalée plusieurs lieues à la ronde, et les arts s'y développent sous la protection bienveillante de riches mécènes. C'est en somme un lieu idéal pour le visiteur au gousset bien garni...

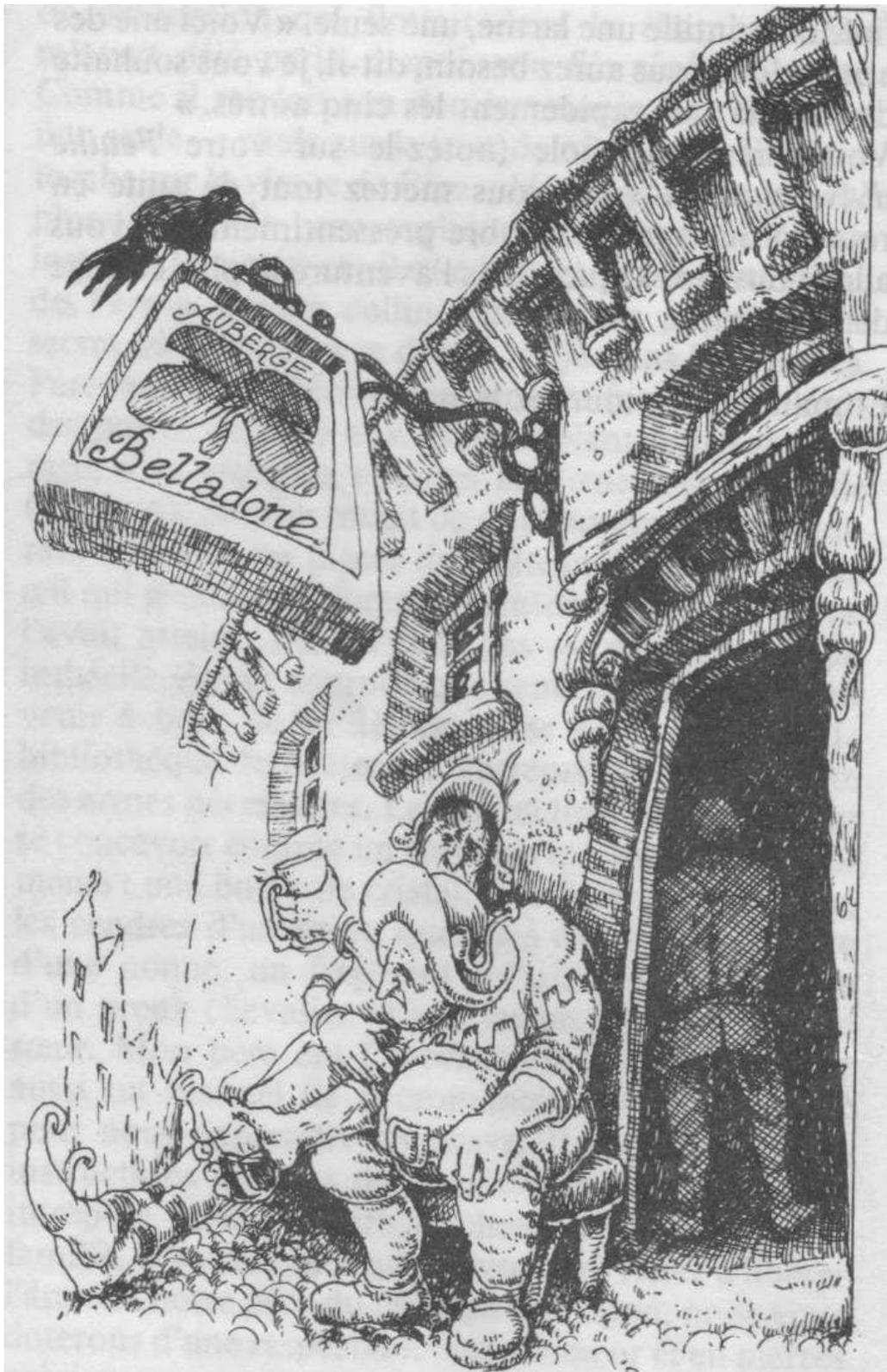
Vous repoussez votre écuelle de gruau du petit déjeuner et lorgnez votre bourse plate d'un œil mauvais. Cela va bientôt faire deux semaines que vous séjournez ici, jouissant d'un repos bien mérité après vos hauts faits dans la Guerre des Plateaux : vous êtes en effet parvenu, tant par votre adresse à l'épée que par votre sens aigu de la diplomatie, à réconcilier le clan des Kiltmans et celui des Beurbeuries qui — comme chacun sait — se disputaient les hauts plateaux de Marjorie depuis trois générations. Mais cette inactivité ne sied pas plus à vos finances qu'à votre tempérament fougueux. Debout à la fenêtre, vous observez le va-et-vient des bonnes gens de Lynton, un sourire désabusé aux lèvres. Tout bien réfléchi, vous apparaît-il, cette bourgade est trop paisible, et l'on ne saurait y avoir besoin de vos services. Vous sentez bien qu'il vous faut partir vers de nouvelles aventures, une fois de plus. Partir, oui, mais où ? Une silhouette attire votre regard et vous tire de votre morne rêverie : un jeune homme de haute stature a traversé la pelouse imbibée de rosée, en proie lui aussi à un vif découragement. Le voici sous vos fenêtres. « Damnation ! grommelle-t-il en passant, n'y a-t-il donc pas un seul aventurier au cœur vaillant dans cette ville de malheur? » Remarquant les bagues et les riches habits du jeune homme, vous bondissez au-dehors et lui emboîtez le pas. Vous vous présentez sans tarder. Il se tourne vers vous et vous dit d'une voix pénétrante : « Je suis Jasper, chef de la riche famille Faze depuis la mort tant regrettée de mon père il y a quelques mois. Mes frères et moi-même sommes à la recherche d'un guerrier prêt à entreprendre une mission extrêmement dangereuse. Nous l'avons fait savoir à travers tout le royaume, et nombre de maraudeurs se sont présentés. A chaque fois, leur présomption outrepassait leur courage et leur adresse, aussi sommes-nous au seuil du désespoir. Si vous parvenez à prouver votre valeur, vous pourrez en tirer un profit considérable. » Vous accompagnez

Jasper au manoir des Faze, un édifice imposant qui se dresse fièrement au milieu de quelque trente arpents de terre. Il vous emmène à la rencontre de ses quatre frères, qui vous mettent aussitôt à l'épreuve. Vous démontrez votre habileté au combat en terrassant, à l'aide d'un fleuret moucheté, le garde du corps de Jasper — pourtant bâti comme un taureau — et ce, avec une facilité remarquable. Puis c'est l'épreuve de tir : la cible vole en éclats sous les flèches que vous y plantez sans coup faillir. Les yeux bandés, il vous faut maintenant éviter les massues jetées en l'air par Jasper et ses frères, et vous faites là preuve d'un sixième sens et d'une coordination quasi surhumains. On vous harcèle de questions sur vos aventures passées et vous n'éprouvez aucune difficulté à expliquer comment il convient de faire face aux monstres les plus redoutables, du basilic — cet ignoble reptile au regard qui tue — au vampire. A mesure que vous triomphez des épreuves, toujours plus ardues, le sourire de Jasper s'élargit. Finalement, il jette à terre le livre où il consignait ses remarques. « Assez ! s'exclame-t-il. Il n'y a plus de doute possible, vous êtes le héros qu'il nous faut. » Vous accompagnez Jasper à son cabinet de travail, et il vous expose votre mission. « C'est dans le Château des Ames Damnées, dit-il, entrant tout de suite dans le vif du sujet, que le démon Capon enferme l'âme de ceux qui ont conclu un pacte avec lui. » Il vous met un verre de cognac dans la main. Captivé par le récit, vous le buvez cul sec sans même vous en apercevoir. « Mon père, Luther Faze, était un homme riche à sa mort, mais dans sa jeunesse il n'était guère qu'un marchand qui tirait le diable par la queue. Il trouva un jour un vase de bronze décoré parmi ses babioles et colifichets. Ne pouvant se rappeler où il se l'était procuré, il se mit à lire l'inscription sur le dessous du vase. Aussitôt, l'archidémon Capon apparut, surgit de nulle part ! Au terme de quelque marchandage, mon père passa avec Capon le marché suivant : il ferait fortune et serait à même de laisser un riche héritage à ses fils et une dot importante à sa charmante fille, en échange de quoi le démon aurait son âme. Il y a six mois, Père mourait. Comme vous pouvez en juger par ce manoir et les terres attenantes, le démon a rempli sa part du contrat. Tandis que Père agonisait sur son lit de mort, Capon guettait sa fin pour emmener son âme au château. Aucun d'entre nous ne pouvait le voir, bien sûr, mais nous sentions tous l'odeur de damnation qui flottait dans la chambre. Père m'avait déjà parlé, à moi, son fils aîné, du pacte.

Comme il rendait son dernier soupir, une larme — une seule — roula sur la joue de notre sœur El vira et tomba sur le visage de Père... Nous apprîmes la suite plus tard, et je vous expliquerai comment dans un instant. Toujours est-il que le démon emporta l'âme de Père à travers collines et marais jusqu'au site secret où le château se dresse, noyé dans les brumes. Père entendit le démon ricaner en refermant les lourdes portes derrière eux. Rassemblant tout son courage, il se retourna et lança la larme à la figure de Capon. Ce dernier mugit de douleur et partit en courant à travers les pièces du château, la main sur son œil qui grésillait et fumait maintenant là où la larme l'avait atteint. Père n'était pas — n'est pas — un imbécile. Ayant compris que seule la bonté pourrait venir à bout de ce démon, il se barricada dans la bibliothèque du château et entreprit d'établir la liste des armes nécessaires. La destruction de Capon peut se concevoir comme un sortilège qui requiert six éléments : une boule de cristal, une fleur de belladone, les cendres d'un saint, quelques cheveux de la tête d'une nonne, un fragment métallique de l'armure d'un preux chevalier et une larme des yeux de ma sœur. Mon père eut l'heureuse fortune de trouver aussi un manuel de nécromancie dont il se servit pour nous apparaître en songe. Il nous donna des instructions et nous dit de chercher un aventurier intrépide pour en faire le chevalier servant de la famille. Il va sans dire que, si vous parvenez à libérer l'âme de notre père du château de Capon, nous vous doterons d'une respectable fortune en or et en pierres précieuses. »

Vous souriez et acceptez. Jasper sort de sa poche une fiole où scintille une larme, une seule. « Voici une des armes dont vous aurez besoin, dit-il, je vous souhaite de trouver très rapidement les cinq autres. » Vous prenez la fiole (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*) et vous vous mettez tout de suite en route. Vous avez le sombre pressentiment que vous allez vous embarquer dans l'aventure la plus étrange de votre vie...

Et maintenant, tournez la page !



1 Vous avez tôt fait de traverser le bourg et vous voici rendu à l'auberge.

1

Déterminé à mener votre quête de façon méthodique, vous décidez de commencer par rechercher la boule de cristal et la fleur de belladone. Vous vous souvenez être passé devant une certaine *Auberge de la Belladone*, non loin de la place du marché, et cela vous semble un point de départ tout aussi valable qu'un autre. Vous avez tôt fait de traverser le bourg et vous voici rendu à l'auberge. A peine pénétrez-vous dans la salle, que votre œil est attiré par un objet en cuivre accroché au-dessus du comptoir : c'est un médaillon de selle en forme de fleur de belladone. Allez-vous tenter de le voler, jugeant qu'il serait utile à votre entreprise (rendez-vous au [190](#)) ? Vous pouvez aussi demander à l'aubergiste s'il connaît un endroit planté de belladone (rendez-vous au [227](#)) ou engager la conversation avec quelques clients, si vous préférez. Dans ce cas, lesquels allez-vous choisir : un groupe de Gitans (rendez-vous au [56](#)) ; quelques garçons de ferme attablés devant leur déjeuner (rendez-vous au [246](#)) ou trois aventuriers que vous soupçonnez fort avoir brigué vainement le poste de chevalier servant des Faze (rendez-vous au [176](#)) ?

2

A peine engagé dans le couloir, vous apercevez une épée pendue au plafond par un mince filin d'or. Votre lanterne fait courir d'inquiétants reflets sur son tranchant, effilé comme une lame de rasoir. Qu'allez-vous faire :

Vous emparer de l'épée ? Rendez-vous au [254](#)

Vous faufiler en dessous et poursuivre votre chemin ? Rendez-vous au [207](#)

3

Le sortilège n'a pas prise sur vous. Voyant cela, le Chonchon ronchonne et tente de s'enfuir à tire-d'oreilles. Bien mal lui en prend : vous n'allez pas laisser cette maudite vermine s'en tirer à si bon compte... Vous bandez votre arc. Rendez-vous au [274](#).

4

Vous voici au cœur d'un labyrinthe hallucinant : les parois des couloirs sont entièrement recouvertes de miroirs et se reflètent à l'infini. Ne pouvant distinguer les corridors les uns des autres, et encore moins voir où ils mènent, vous décidez de vous orienter selon les points cardinaux. Lequel allez-vous choisir :

Le nord ? Rendez-vous au [51](#)

Le sud ? Rendez-vous au [64](#)

L'est ? Rendez-vous au [179](#)

L'ouest ? Rendez-vous au [121](#)

5

Vous lancez en l'air les trois pièces. Elles retombent à vos pieds, l'une présentant une face à l'effigie de la licorne et les deux autres celle avec la tête de serpent. Cela vous donne peut-être matière à réflexion... Si vous le désirez, vous pouvez ramasser les pièces et les remettre dans votre sac à dos. Mais assez tergiversé : il vous faut maintenant décider quelle porte ouvrir. Rendez-vous au [147](#).

6

En suivant le sentier qui mène aux Monts Dango, vous parvenez à une crête. Vous embrassez la vallée du regard et vous apercevez, quelques lieues en aval, une majestueuse statue de pierre. Une idole, assurément. Voulez-vous aller la regarder de plus près (rendez-vous au [191](#)) ou préférez-vous poursuivre votre route (rendez-vous au [301](#)) ?

7

Avec précaution, vous débouchez la fiole et faites rouler la larme dans votre oeil. « Qui sait, vous dites-vous, cette eau lacrimale a peut-être des vertus magiques qui vont me dévoiler la route du château ? » Malheureusement, cette belle idée ne vaut que pour sa poésie, et vous

n'êtes guère plus avancé qu'avant. De surcroît, la larme d'Elvira est perdue pour rien, et vous la rayez de votre *Feuille d'Aventure* avec un mouvement d'humeur. Mais il en faut plus pour vous décourager et vous repartez d'un pas ferme vers le château, ou plus exactement dans ce qui semble en être la direction... Rendez-vous au [84](#).

8

Vous plongez la main dans l'eau trouble du bassin et en retirez la bouteille. Allez-vous la déboucher tout de suite (rendez-vous au [216](#)) ou préférez-vous attendre un autre moment? Dans ce cas, notez votre acquisition sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [126](#).

9

Vous progressez difficilement et à tâtons. Pour finir, vous trébuchez sur une motte de terre et vous vous étalez de tout votre long dans la boue. Etouffant un juron, vous vous relevez et massez vos membres endoloris. A peine remis du choc, vous repartez d'un pas rageur vers le château. Mais vous avez beau accélérer votre allure : plus vous avancez, plus le château semble s'éloigner. En désespoir de cause, vous décidez de chercher un expédient dans le contenu de votre sac à dos. Rendez-vous au [62](#).

10

« Hum, voilà qui est bien dommage... Enfin, vous avez au moins les cendres d'un saint, j'espère ? » Si tel est le cas, rendez-vous au [275](#). Sinon, rendez-vous au [88](#).

11

Vous jetez les 4 pièces d'or au gardien du pont. Il les attrape au vol et les fait disparaître dans les plis de sa robe avec une rapidité stupéfiante. Vous pouvez maintenant reprendre votre route (rendez-vous au [6](#)), à moins que vous ne préféreriez demander à l'homme s'il a une idée de l'endroit où vous pouvez trouver les deux objets qui vous manquent encore (rendez-vous au [236](#)).

La caravane de Gayla est peinte en couleurs vives qui semblent s'embraser à la lumière crue du soleil. Vous gravissez le petit escalier, repoussez le lourd rideau de soie et pénétrez à l'intérieur de la roulotte. La pièce baigne dans la pénombre, et il y flotte une odeur exotique d'herbes ou d'épices — de l'encens, peut-être ? Les murs sont tendus d'étoffes et de draperies brillantes et chamarrées, qui déguisent les proportions de la caravane. La tête vous tourne, vous vous sentez comme plongé dans un monde irréel. Peu à peu, vos yeux se font à l'obscurité et vous distinguez avec stupeur une silhouette humaine. La femme qui se présente à votre vue, assise en tailleur sur un guéridon, est d'une beauté qui vous coupe le souffle : toute vêtue de pourpre moirée, une chevelure de feu, des yeux d'émeraude : c'est Gayla la Gitane... et elle n'a rien de la vieille bohémienne edentée que vous imaginiez. D'un battement de cils, elle vous fait signe d'avancer. Recouvrant enfin vos esprits, vous vous dirigez vers elle et apercevez alors sa boule de cristal, où se reflètent toutes les teintes chatoyantes de la pièce. Vous aviez échafaudé quelques vagues plans, et il vous faut maintenant décider sans plus attendre de la stratégie à adopter. Allez-vous :

Lui demander de vous lire l'avenir ? Rendez-vous au [52](#)

Lui suggérer de lire son propre avenir ? Rendez-vous au [162](#)

Essayer de lui voler la boule de cristal ? Rendez-vous au [263](#)

L'inviter à prendre un verre et à faire le tour de la foire en votre compagnie ? Rendez-vous au [58](#)

A contrecœur, vous lui donnez les 7 pièces d'or. N'oubliez pas de les déduire de la somme inscrite sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous êtes libre maintenant de passer le pont et poursuivre votre route (rendez-vous au 6). Mais peut-être souhaitez-vous demander au gardien où vous

pouvez trouver les deux objets qui vous manquent encore ? Dans ce cas, rendez-vous au [236](#).

14

Gayla s'est recroquevillée au fond de la caravane et vous fusille du regard. Imperturbable, vous essuyez la lame de votre épée — où le sang sèche déjà — sur la nappe de velours du guéridon, après quoi vous retirez la boule de cristal de son socle. Comme vous avez l'audace de la saluer, Gayla crache par terre et bougonne à votre intention des paroles hostiles dans une langue qui vous est inconnue. Vous vous hâtez de partir avant qu'elle n'ait le temps de vous jeter un sort. Rendez-vous au [208](#).

15

Le chevalier gît à vos pieds, mort. Vous ramassez son casque et vous vous frayez un chemin à coups de coude à travers la foule des badauds qui vous regardent avec stupeur. Personne n'ose vous intercepter, et vous vous éloignez, le casque sous le bras. Après quelques pas, vous vous arrêtez pour découper le fragment dont vous avez besoin, puis vous jetez le casque dans le bas-côté. Rendez-vous au [269](#).

16

Possédez-vous le bracelet de Foudre ? Dans ce cas, rendez-vous au [112](#). Vous ne l'avez pas ? A peine pénétrez-vous dans l'alcôve qu'une tornade de courant électrique vous renvoie avec violence à la porte. Vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Si vous avez survécu à la décharge, quittez la pièce et reprenez le couloir. Rendez-vous au [192](#).

17

La porte semble verrouillée, peut-être même barricadée de l'intérieur. Si vous souhaitez frapper, rendez-vous au [180](#). Vous préférez vous en abstenir ? Deux possibilités s'offrent alors à vous : vous essayez d'ouvrir l'autre porte, sur le mur d'en face (rendez-vous au [264](#)) ou vous marchez jusqu'au bout du couloir (rendez-vous au [135](#)).

18

Vous vous emmitoufflez douillettement dans la peau d'ours. Une douce chaleur vous envahit, et vous vous félicitez de votre prévoyance. Qu'allez-vous faire maintenant :

Essayer d'accéder au masque ? Rendez-vous au [41](#)

Quitter la salle par la galerie d'arcades ? Rendez-vous au [288](#)

19

Tandis que vous faites glisser à terre le lourd couvercle en pierre, une odeur pestilentielle de décomposition s'échappe du sarcophage et vous prend à la gorge. Vous éclairant de votre lanterne, vous examinez l'intérieur du tombeau. Seule rescapée des ravages du temps, une couronne gît sur un lit de poussière ; l'or en est terni mais les rubis qui y sont sertis lancent encore quelques éclats. Allez-vous vous emparer de la couronne et vous en coiffer (rendez-vous au [289](#)) ou préférez-vous la laisser là où elle est pour poursuivre votre chemin ? En ce cas, vous pouvez soit quitter la crypte en passant sous les arcades rendez-vous au [234](#)), soit emprunter à nouveau le passage d'où vous venez (rendez-vous au [44](#)).

20

Jetez un dé. Si vous obtenez :

De 1 à 4 Rendez-vous au [265](#)

5 ou 6 Rendez-vous au [89](#)

21

Les pouvoirs de sorcellerie de Gayla sont terribles, néanmoins vous parvenez à y résister. Vous quittez rapidement la caravane sans lui laisser le temps de vous jeter un autre sortilège. Rendez-vous au [208](#).

22

Il en faut du courage pour s'attaquer à un Lion des Montagnes. De l'intelligence, non, mais beaucoup de courage...

LION DES MONTAGNES ENDURANCE 8

Jetez deux dés. Si vous obtenez :

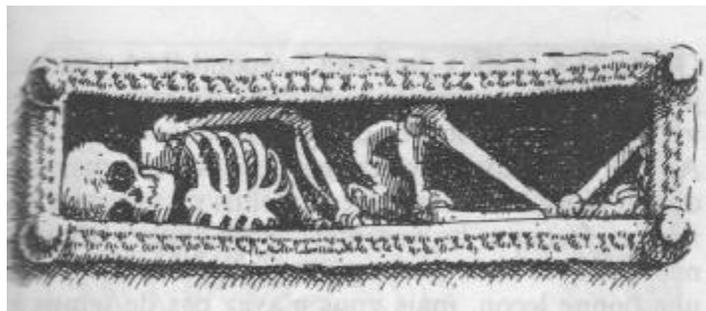
de 2 à 7 : vous êtes blessé et vous perdez 3 points **d'ENDURANCE**

de 8 à 12 : le Lion des Montagnes perd 3 points **d'ENDURANCE**.

Au bout de trois Assauts, vous avez la possibilité de fuir (rendez-vous au [24](#)). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [255](#).

23

Vous voici dans une sorte de cloître obscur, où flotte une odeur d'encens mortuaire. Des myriades de bougies, toutes noires, jettent une lumière trouble et voilée à la faveur de laquelle vous distinguez un grand escalier blanc qui mène au premier étage. Un peu plus loin, sur le côté, vous apercevez une porte imposante dont les panneaux sont entièrement gravés d'arabesques étranges. Allez-vous ouvrir la porte (rendez-vous au [73](#)) ou monter l'escalier blanc (rendez-vous au [103](#)) ?



Vous progressez à vive allure. Vous vous êtes à peine irrêté pour déjeuner et vous vous approchez maintenant de la vallée, laissant les collines derrière vous, vous disposez encore de quelques heures avant la Dmbée du jour. Parvenu à un embranchement, vous hésitez : vous savez en effet que si l'une des routes mène au Marais de Gosh, où vous voulez vous rendre, l'autre en revanche risque fort d'aboutir au tristement célèbre Canon du Souffle du Dragon, que vous avez de bonnes raisons de vouloir éviter... A orée du chemin, deux silhouettes grotesques, recroquevillées sur un rocher plat, attirent votre regard. Ce sont des Gobelins. Maigrichons et ratatinés, ils latent leurs grosses têtes coiffées d'un toupet de poils blancs en ricanant, et leurs visages anguleux se ressentent comme s'ils étaient à l'affût de quelque tourment indable. Arrivé à leur hauteur, vous vous adressez au premier Gobelin : « Êtes-vous un Dran-Dran ou un Kabboutchou ? » lui demandez-vous. Pour toute réponse, il marmonne un grognement incompréhensible. Vous allez répéter votre question quand le bon Gobelin persifle : « Alors, jeune chevalier, tu es sourd ou quoi ? Il te dit qu'il est un kabboutchou ! » Ignorant sa grossièreté, vous lui demandez à vous indiquer la route qui mène au Marais de Gosh. « Le Marais de Gosh ? répond-il. A gauche, jeune homme. » A peine avez-vous fait trois pas que vous l'entendez ricaner dans votre dos : « Ah, Ah, Ah ! qu'il est moche, le marigot de Go-Go, le marigot de Go-Gosh ! » Et les deux Gobelins de se tordre de rire, en frappant bruyamment leurs cuisses décharnées. L'envie vous démange de retourner leur donner une bonne leçon, mais vous n'avez pas de temps à perdre : il vous faut continuer votre route. Quelle direction allez-vous prendre :

La gauche, comme l'a suggéré le Gobelin ? Rendez-vous au [202](#)

La droite ? Rendez-vous au [217](#)



24 *Les Gobelins se tordent de rire, en frappant bruyamment leurs cuisses.*

25

Vous n'en mettriez tout de même pas votre main au feu, mais vous avez bien l'impression de progresser maintenant. Aussi quand vous parvenez une fois de plus à un croisement, choisissez-vous la direction à prendre sans hésitation :

Le nord Rendez-vous au [51](#)

Le sud Rendez-vous au [197](#)

L'est Rendez-vous au [43](#)

L'ouest Rendez-vous au [4](#)

26

Vous plongez en avant, l'épée à la main. Mais votre Assaut ne se heurte à aucune résistance et vous roulez par terre en vous empêtrant dans le rideau. Vous avez atterri dans une alcôve et vous vous dégagez tant bien que mal de la draperie de velours, quand une douleur aiguë vous déchire l'épaule : un coup d'épée. Vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours en vie, vous vous relevez et vous vous dirigez en titubant vers votre adversaire, un vilain petit Nain en chaussettes rouges qui vous regarde avancer en gloussant avec perfidie. Rendez-vous au [81](#).

27

Vous progressez dans un couloir étroit, faiblement éclairé à la lumière ambrée de lampes à huile. Vous arrivez bientôt à une porte, sur votre gauche. Quelques mètres plus loin, sur le mur de droite, vous apercevez une autre porte. Qu'allez-vous faire : essayer d'ouvrir la première porte (rendez-vous au [17](#)) ; essayer d'ouvrir la porte du mur de droite (rendez-vous au [264](#)) ou continuer votre chemin le long du couloir (rendez-vous au [135](#)) ?

28

Un brigand est mort, mais il en reste trois... Ils vous encerclent et vous allongent des bottes si rapides et habiles que vous avez l'impression de vous battre contre dix.

Jetez deux dés. Si vous obtenez : 2 ou 3 : vous avez reçu trois coups d'épée et vous perdez 9 points d'**ENDURANCE** ; 4 ou 5 : vous êtes blessé en deux endroits et vous perdez 6 points d'**ENDURANCE** ; 6 ou 7 : les brigands ne sont parvenus à vous infliger qu'une seule blessure, et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE** ; de 8 à 12 : un des brigands (à vous de décider lequel) perd 3 points d'**ENDURANCE**.

Si vous décidez de fuir maintenant, jetez deux dés à la manière habituelle pour déterminer l'**HABILETÉ** de vos adversaires (si vous obtenez un total supérieur à votre propre total, vous perdez 9 points d'**ENDURANCE**) et rendez-vous au [219](#). Si vous continuez à vous battre et si vous tuez un autre brigand, rendez-vous au [128](#).

29

Dieu seul sait comment vous êtes parvenu à vous traîner sur le sol de glace pour venir vous écrouler sous les arcades. Le froid boréal qui vous avait saisi devait être l'effet d'un sortilège réservé à la salle de bal car, au bout de quelques minutes, vous cessez de trembler et vous arrivez même à vous relever. Vous vous frottez énergiquement les mains pour en réactiver la circulation et vous regardez autour de vous. Rendez-vous au [288](#).

30

Vous avez à peine parcouru quelques centaines de mètres que vous apercevez votre équipement : il est là, à vos pieds, soigneusement empilé. Tout heureux de ce revirement de fortune, vous récupérez vos affaires et les rangez dans votre sac à dos, avant de repartir d'un pas guilleret en sifflotant un air joyeux. Rendez-vous au [221](#).

31

Le Cobra se dresse et siffle de colère. Vous le regardez osciller la tête d'avant en arrière, tandis que, peu à peu, l'obscurité se referme sur vous. Un noir d'encre, épais comme les eaux infernales du Styx, que seuls les yeux phosphorescents du Cobra viennent percer... Jetez deux dés. Il vous faut obtenir un total inférieur ou égal à votre total de **PSI**. Si vous y parvenez, rendez-vous au 248. Si vous échouez, rendez-vous au [165](#).

32

Le masque est tellement froid que cela vous brûle les doigts. Même quand vous l'enveloppez dans votre manteau, un frisson mortel traverse l'étoffe et aspire la chaleur de votre corps. Vous vous rendez bien compte qu'il est inutile d'insister : vous ne pouvez prendre le masque avec vous. Allez-vous chercher de l'aide dans le contenu de votre sac à dos (rendez-vous au [181](#)) ou quitter la salle (rendez-vous au [288](#)) ?

33

Vous allez affronter une Ondine, créature magique des eaux. Jetez deux dés. Chaque fois qu'elle vous frappera, il vous faudra obtenir un total inférieur ou égal à votre total actuel de **PSI**. Si vous n'y parvenez pas, l'Ondine sape votre résistance à la magie et vous perdez 1 point de **PSI**.

ONDINE ENDURANCE : 9

Jetez deux dés. Si **vous obtenez** : de 2 à 7 : vous êtes touché et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Jetez les dés comme expliqué plus haut, de 8 à 12 : l'Ondine perd 3 points d'**ENDURANCE**. Si votre total des **PSI** est réduit à zéro, rendez-vous au [116](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [8](#) ?

34

Vous arrivez au pied de l'arbre, mais les cheveux n'y sont déjà plus. A moins qu'il n'y en ait jamais eu... Vous poursuivez votre route. Rendez-vous au [221](#).

35

Vous vous réveillez dans un sursaut, pressentant un danger imminent. A peine roulez-vous sur le côté du lit qu'une énorme hache vient s'abattre là où vous riiez allongé. Une seconde de plus et votre crâne volait en éclats... Vous vous jetez sur votre épée. Face : vous, dans la pénombre, se tient le gigantesque Grull. Il fait tourner la hache comme s'il s'agissait d'une légère baguette. Rendez-vous au [295](#).

36

Vous parcourez le terrain où se prépare le tournoi, en : réservant le manège des chevaliers. Les uns parquent fièrement sur leurs destriers, d'autres rabrouent vertement leurs écuyers. Vous apercevez alors un chevalier de belle prestance aux pieds d'une gente dame. Susurrant des mots doux et alambiqués, il lui déclare une flamme sans bornes. Pour lui signifier sa bonne grâce, la damoiselle lui tend un ruban vert brodé d'or, qu'il accepte avec un sourire tout empreint de modestie. C'est votre homme, à n'en pas douter. Vous vous approchez de lui. Allez-vous lui exposer votre mission et lui demander de l'aide (rendez-vous au [185](#)) ; profiter d'une minute d'inattention pour lui : 1er son casque (rendez-vous au [50](#)) ou recourir à la ruse (rendez-vous au [261](#)) ?

37

Vous vous ruez hors de l'auberge et dévalez une --elle latérale. Tout va bien : le médaillon de selle est en sécurité dans votre poche et vous êtes sûr ;; .l'aucun des clients présents ne pourrait vous reconnaître, étant donné l'obscurité du lieu. Vous êtes cependant fort marri d'avoir dû en tuer un, mais, après tout, c'était un cas de légitime défense... Rendez-vous au [124](#).

38

A peine écartez-vous le rideau qu'un Nain surgit de l'alcôve, dans un état de rage proche de l'hystérie. Vous remarquez qu'il est en chaussettes et vous comprenez aussitôt sa ruse : il avait placé ses godillots en évidence pour vous attirer du mauvais côté, dans la

pernicieuse intention de vous attaquer en traître. Heureusement, vous n'êtes pas tombé dans ce piège grossier... Rendez-vous au [81](#).

39

Furtivement, vous fourrez le médaillon dans votre poche. L'aubergiste se retourne vers vous et vous demande ce que vous désirez boire : il n'a rien vu. L'air angélique, vous lui expliquez que vous ne trouvez plus votre bourse, vous êtes très distrait en ce moment et vous avez dû l'oublier chez vous... Il hoche la tête, perplexe : seriez-vous par hasard en train de le mener en bateau ? Vous jugez plus sage de le laisser approfondir la question tout seul et vous regagnez la rue d'un pas nonchalant. Rendez-vous au [273](#).

40

Pas moyen d'arrêter le capitaine, ni même de changer de sujet de conversation. Il continue sa harangue d'une voix déformée par la hargne : « Des malandrins sans foi ni loi infestent les routes du royaume. Ça ne peut plus durer, nous avons été trop indulgents avec cette racaille. Désormais, plus de quartier pour ceux qui osent enfreindre la loi : j'ai reçu des ordres très stricts à ce propos. (Une lueur mauvaise brille dans son regard, tandis qu'il poursuit :) Oui, jeune homme, très stricts : châtement immédiat pour tous ^s criminels qui ont le malheur de croiser mon chemin ! » Vous ressentez un vague malaise qui s'accroît considérablement quand vous comprenez soudain, à votre grand effroi, qu'il fait allusion au meurtre r:ent d'un gardien de pont. Vous tentez de saisir discrètement votre épée qui gît par terre derrière vous, mais une main attrape brutalement votre bras et vous le tord dans le dos. Vous réprimez un cri de couleur. Six soldats vous plaquent au sol et vous regardez avec impuissance le capitaine s'avancer ers vous, le poignard à la main. Il a la loi pour lui, certes, mais il en profite pour satisfaire une imagination d'un sadisme débridé. Courage, une mort lente et cruelle vous attend...

41

Vous essayez de briser la glace avec votre canif, mais es copeaux que vous parvenez à dégager regèlent aussitôt. Si vous êtes toujours déterminé à retirer le masque de la chape de glace, il vous faut trouver une aire technique. Rendez-vous au [125](#). Si vous préférez abandonner la partie et quitter la salle par la galerie d'arcades, rendez-vous au [288](#).

42

Ils se regardent en silence quelques instants, plongés dans une intense réflexion. Enfin, l'un des aventuriers prend la parole : « Écoutez, je ne peux rien vous garantir, mais je ne serais pas étonné que l'ermite ait ce la belladone dans son bric-à-brac : il stocke pratiquement tout ce qui lui tombe sous la main. » Vous voilà convaincu : vous décidez de vous rendre avec eux chez l'ermite. Rendez-vous au [286](#).

43

Vous arrivez une fois de plus à un croisement, où se rencontrent quatre couloirs identiques, tous revêtus de miroirs. Quelle direction allez-vous prendre :

Le nord ? Rendez-vous au [51](#)

Le sud? Rendez-vous au [64](#)

L'est ? Rendez-vous au [179](#)

L'ouest ? Rendez-vous au [121](#)

44

Vos pas vous mènent bientôt à une galerie ornée de lourdes draperies. Vous apercevez une porte, une seule, au bout de la pièce, ainsi qu'une trappe au beau milieu du plancher. Voulez-vous ouvrir la trappe (rendez-vous au [96](#)) ou préférez-vous sortir par la petite porte du fond (rendez-vous au [308](#)) ?

45

Capon essaye de vous séduire en usant de sa magie noire, mais en vain : il n'est pas à la portée d'un démon, aussi mauvais soit-il, d'asservir une âme pure et dure comme la vôtre ! Imperturbable, vous écarterez le rideau. Rendez-vous au [46](#).

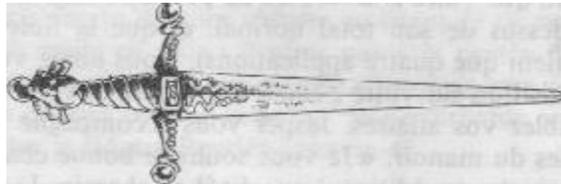
46

Aviez-vous déposé la fleur de belladone ou la larme d'Elvira sur le masque de Capon ? Dans ce cas, rendez-vous au [204](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [282](#).

47

Le lendemain matin, vous vous levez de bonne heure et vous prenez votre petit déjeuner en compagnie de Jasper. Ses frères dorment encore et le manoir est plongé dans un silence qui vous semble lourd et de — mauvais augure. Jasper et vous échangez à peine mois mots : il sait bien qu'il vous envoie peut-être à la mort, et les coffres d'or et de pierres précieuses qu'il ?us a promis font maintenant figure d'une bien piètre compensation face aux terribles dangers que vous allez courir... La porte s'ouvre dans un grincement : un valet, raide comme la justice, entre avec vos armes et votre sac à dos. « J'ai demandé à Norbert de vous préparer quelques provisions de route, explique Jasper, et j'ai également mis dans votre sac à dos une "oie de Potion Magique de Guérison. Il y a de quoi en faire quatre applications. » La Potion de Guérison est une mixture à base de lait tourné, de graisse de gnome des montagnes et de légumes pourris, ce qui ai vaut son odeur particulièrement infecte. Néanmoins, elle a des vertus miraculeuses : si vous en induisez vos blessures après un combat, vous recouvrez 4 points d'ENDURANCE (n'oubliez pas, cela étant, que votre ENDURANCE ne peut être augmentée au-dessus de son total normal, et que la fiole ne ; contient que quatre applications). Vous notez votre acquisition sur votre *Feuille d'Aventure* et vous rassemblez vos affaires. Jasper vous accompagne aux grilles du manoir. « Je vous souhaite bonne chance dans votre expédition, vous dit-il en chemin. Je n'ai malheureusement guère de conseils à vous donner, mais j'ai pu recueillir deux

informations qui vous seront utiles. Tout d'abord, il paraîtrait que les Monts Dango, que vous aurez à traverser, sont habiles par deux tribus de Gobelins, les Dran-drans et les Kabboutchous. Les membres d'une de ces tribus sont des menteurs invétérés, mais je ne saurais vous dire de laquelle il s'agit. Par ailleurs, on dit que le Marais de Gosh, qui entoure le Château des Ames Damnées, produit d'étranges mirages qui sont inoffensifs tant qu'on n'y prête pas attention. (Il enlève une chaîne avec un talisman de son cou et vous la tend :) Portez cette amulette, si vous venez à rencontrer mon père, il vous reconnaîtra et comprendra tout de suite que vous venez à son aide. » Là-dessus, Jasper ouvre grand le portail et vous tend la main : « Que les Dieux vous protègent, mon ami ! » vous dit-il en guise d'adieu. Vous voici déjà à Lynton. Vous traversez la ville en vous dirigeant vers la porte ouest. Peu à peu, les rues prennent vie : les commerçants dressent leurs étals, le soleil apparaît au sommet de la colline et vient réchauffer les toits, une brise légère et fraîche se lève. C'est une bien belle journée qui s'annonce, mais elle marque pour vous le début d'une périlleuse aventure... N'oubliez pas qu'il vous faut trouver les cendres d'un saint et quelques cheveux d'une nonne sur votre route. Rendez-vous maintenant au [205](#).



48

C'est une grande pièce hexagonale, avec une alcôve dans un coin. Vous apercevez, pendue à un des murs, une superbe épée en or massif sertie de rubis. Une lumière vacillante et bleutée jette d'étranges reflets dans la pièce. Vous vous approchez de quelques pas et sentez alors une odeur âcre et sulfureuse. Allez-vous pénétrer dans l'alcôve (rendez-vous au [16](#)) ou préférez-vous regagner le couloir (rendez-vous au [192](#))?

49

Avez-vous su vous montrer généreux ? Dans ce cas, armurier empoche prestement les 3 pièces d'or que vous lui avez offertes comme pot-de-vin et découpe de l'armure un petit fragment qu'il vous tend. Vous le cachez sous votre tunique et rapportez le plastron au chevalier. Rendez-vous au [269](#). Si vous avez proposé à l'armurier 2 pièces d'or ou moins, rendez-vous au [74](#).

50

Vous rampez sans un bruit vers l'équipement du chevalier : lance, selle et casque sont empilés à même la pelouse, sous la surveillance quelque peu relâchée d'un écuyer qui ronfle béatement... Vous vous emparez du casque et vous vous apprêtez à vous esquiver discrètement, votre butin sous le bras. Mais la chance ne vous sourit guère : vous butez contre un piquet de tente et vous vous étalez lamentablement dans un fracas qui tire le chevalier de sa douce romance. Il se retourne et bondit vers vous, l'épée à la main. Vous n'avez pas le choix : il vous faut combattre.

PREUX CHEVALIER ENDURANCE : 15

Lancez deux dés. Si vous obtenez : de 2 à 6 : le chevalier vous a blessé et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE** ; de 7 à 12 : vous avez infligé un rude coup d'épée à votre adversaire, qui perd 3 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [15](#). Si vous décidez de demander grâce, rendez-vous au [174](#).

51

Au bout d'un long moment, vous débouchez sur un autre croisement. Quelle direction allez-vous maintenant choisir :

Le nord ? Rendez-vous au [170](#)

Le sud ? Rendez-vous au [107](#)

L'est ? Rendez-vous au [43](#)

L'ouest ? Rendez-vous au [249](#)

52

S'il vous reste de l'argent, vous glissez 1 pièce d'or dans la main de Gayla. En scrutant sa boule de cristal, elle découvre vos aventures passées et bon nombre de celles à venir. Un sourire énigmatique flotte sur ses lèvres. « Vos intentions me sont claires comme de l'eau de roche, dit-elle. Vous voulez ma boule de cristal. Mais il vous en coûtera bien plus que quelques pièces d'or... » Là-dessus, elle sort de sa manche un poignard effilé et vous en pique le bout du doigt sans vous laisser le temps de réagir. Une goutte de sang, sombre comme de l'encre, roule sur la boule et se fond aussitôt dans la masse cristalline. Un vertige vous prend : vous avez perdu 1 point d'**ENDURANCE** par rapport à votre total de départ. Cette perte est, hélas ! définitive, rien ne pourra vous rendre ce point, pas même la Potion de Guérison. Mais aussi dure qu'elle soit, Gayla est équitable : elle sort une boule de cristal d'une cassette et vous la donne, en échange du Sang de Vie qu'elle vous a fait verser. Vous prenez la boule et quittez la caravane avec le sentiment d'avoir payé bien cher pour cet objet. Rendez-vous maintenant au [208](#).

53

Vous prélevez un peu de l'immonde brouet à l'aide de la louche et en avalez une petite gorgée. Jetez cinq des. Si vous obtenez un score inférieur ou égal à votre total actuel d'**ENDURANCE**, rendez-vous au [163](#). Si vous totalisez un plus grand nombre de points, rendez-vous au [71](#).

54

Un de vos adversaires est hors combat et vous avez maintenant la possibilité de fuir, si vous le désirez. Dans ce cas, rendez-vous au [273](#). Mais, peut-être, préférez-vous continuer à vous battre ?

Lancez deux dés. Si vous obtenez : de 2 à 4 : vous êtes blessé et vous perdez 3 points **d'ENDURANCE** ; de 5 à 12 : votre adversaire perd 3 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [145](#).

55

Voilà maintenant près d'une heure que vous marchez et vous ne semblez pas vous être rapproché d'un pouce de votre destination. Il est grand temps de recourir à une autre méthode. Fouillez donc dans votre sac à dos... Rendez-vous au [62](#).

56

Vous commandez une bouteille de vin — il vous en coûte 2 pièces d'or — et vous la portez à la table des Gitans. Vous vous présentez tout en les servant généreusement. Ils hochent la tête avec un sourire, mais aucun d'eux ne pipe mot. Qu'allez-vous leur demander de vous indiquer en premier : un endroit où trouver une boule de cristal (rendez-vous au [97](#)) ou un lieu planté de belladone (rendez-vous au [209](#)) ? Mais, peut-être, préférez-vous vous montrer plus secret... En ce cas, demandez-leur de vous présenter à une diseuse de bonne aventure (rendez-vous au [154](#)).

57

Une autre victime tombe sous les coups impitoyables de votre épée. Vos deux derniers adversaires vous regardent, blêmes et médusés. A peine vous approchez-vous d'eux qu'ils abandonnent leurs armes de fortune et s'enfuient à toutes jambes. Dans la salle, personne ne bronche : apparemment, nul ne tient à vous affronter. Vous retournez au bar et vous videz rapidement votre verre, après quoi vous quittez l'auberge sans tarder. Rendez-vous au [124](#).

58

Flattée, Gayla accepte votre invitation avec un joli sourire. Vous quittez tous deux la roulotte et vous vous dirigez vers une grande tente, dressée une centaine de mètres plus loin. Quelques badauds ivres — des gens du bourg comme des Gitans — titubent aux alentours de la tente, d'autres sont carrément affalés sur la pelouse. A l'intérieur, la bière et le vin coulent à flots. Vous vous frayez un chemin à travers la foule des fêtards et vous vous installez à une petite table. Vous entreprenez alors d'enivrer Gayla. Avec succès : quelques verres plus tard, la voici, sortie de sa réserve, qui rit et plaisante en toute confiance. Un groupe de buveurs s'enhardissent à lui demander de danser, on lui glisse un tambourin dans la main, supplie, insiste, trépigne, tant et si bien que Gayla finit par se lever d'un bond gracile. Elle se met à danser, ondulant comme une sylphide dans un tourbillon sensuel et envoûtant qu'elle scande en frappant le tambourin contre ses hanches. Les hommes font cercle autour d'elle et la regardent en tapant gaiement des mains. Une dernière gorgée de vin, un dernier regard à cette créature enchantresse, et vous vous éclipsez discrètement. De retour à la caravane, vous vous emparez de la boule de cristal et vous la fourrez dans votre sac à dos. Vous quittez promptement la foire. Rendez-vous au [208](#).

59

Pantelant, votre adversaire essaye de reprendre son souffle. Vous vous sentez, quant à vous, tout à fait d'attaque et vous fondez sur lui, l'épée au poing, dans la ferme intention de lui régler son compte séance tenante.

Jetez deux dés, si vous obtenez : de 2 à 4 : malgré sa fatigue, le brigand vous a touché et vous perdez 3 points d'ENDURANCE ; de 5 à 12 : il perd 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [223](#). Même maintenant, il n'est pas trop tard pour fuir ; si cela vous semble la décision à prendre, rendez-vous au [219](#).



60 Vous êtes encerclé par une horde de Glabrons, ces minuscules êtres chauves, à la peau parcheminée et aux mains palmées.

60

Il se fait tard, vous regardez autour de vous à la recherche d'un endroit où passer la nuit. Vous repérez bientôt une petite clairière légèrement surélevée, dont le sol vous paraît suffisamment sec. Vous faites un feu avec le bois que vous aviez ramassé en chemin et dînez frugalement. Epuisé, vous vous endormez rapidement, votre épée plantée en terre à vos côtés. Vous vous réveillez en sursaut. A en juger par les quelques braises qui rougeoient encore, plusieurs heures se sont écoulées. Dans la nuit noire grouillent de créatures étranges. Vous vous redressez lentement et regardez alentour : vous êtes encerclé par une horde de Glabrons, ces minuscules êtres chauves, à la peau parcheminée et aux mains palmées. Leurs milliers d'yeux ronds sans paupières semblent braqués sur vous. Attirés par votre feu de camp et par votre épée qui scintille sous les rayons lunaires, ils se pressent autour de vous comme des papillons autour de la flamme d'une chandelle. Pour eux qui ne connaissent que les teintes grises et verdâtres du marais, la lumière et la couleur sont d'un attrait irrésistible. Vous avez beau savoir que les Glabrons ne se nourrissent que de mousse et de plantes aquatiques, vous êtes pris de frayeur : en effet, s'ils continuent leur progression, vous allez bientôt périr étouffé, piétiné par cette horde. Que faire : jeter au loin votre épée, dans l'espoir qu'ils voudront suivre les reflets qui courent sur le tranchant (rendez-vous au [280](#)) ; allumer votre lanterne (rendez-vous au [210](#)) ou utiliser votre Anneau de Lumière, si vous en possédez un (rendez-vous au [178](#)) ?

61

Si vous jugez que vos actions passées ont toujours été justifiées, les Dieux, en revanche, vous considèrent comme un assassin et votre présence dans un de leurs sanctuaires leur semble une intolérable profanation. Soudain, surgi de nulle part, un géant en armure blanche se dresse face à vous, une hallebarde à la main. C'est l'Ange Exterminateur envoyé par les Dieux. Pétrifié par cette apparition, vous n'avez pas même le temps d'avalier une goutte de potion (si toutefois vous en avez) qu'il vous faut déjà vous défendre.

ANGE EXTERMINATEUR ENDURANCE: 15

Jetez deux dés. Si vous obtenez : de 2 à 6 : vous êtes blessé et vous perdez 3 points **d'ENDURANCE** ; de 7 à 12 : l'Ange Exterminateur perd 3 points **d'ENDURANCE**. Si vous décidez de fuir en empruntant le sentier qui va vers l'ouest, rendez-vous au [301](#). Si vous parvenez à vaincre l'Ange Exterminateur, celui-ci se transforme en un ruisseau d'eau claire qui coule au loin, disparaissant peu à peu à votre vue. Quant à vous, vous vous rendez au [243](#).

62

Qu'allez-vous choisir parmi votre équipement :

La fleur de belladone ? Rendez-vous au [65](#)

La larme d'Elvire ? Rendez-vous au [7](#)

La boule de cristal de Gayla ? Rendez-vous au [242](#)

63

Des torsos humains, sanguinolents et poisseux, pendent à des crochets de boucher le long des murs de la resserre, certains grouillant de vers. Une série de bocaux se trouvent soigneusement alignés sur des étagères, tous biens étiquetés. Vous vous approchez pour en lire les inscriptions et découvrez leur abominable contenu : yeux de lézard, orteils de grenouille, filets de serpent des marais... Vous trouvez même une langue de chien au vinaigre. Il y a aussi quelques ingrédients anodins : persil, poivre rouge, sel. Si vous désirez, vous pouvez emporter quelques bocaux, mais pas plus de trois (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Mais assez d'horreurs, votre estomac se révolte, et n'y tenant plus, vous quittez cet infâme placard avec soulagement. Rendez-vous au [240](#).

64

Vous voici à une croisée de chemins dont vous distinguez à grand-peine les quatre embranchements, tant les miroirs qui en tapissent les murs sèment la confusion. Vous vous sentez pris dans un dédale sans fin. Après quelque réflexion, vous décidez de vous engager dans un corridor qui mène vers :

Le nord Rendez-vous au [170](#)

Le sud Rendez-vous au [107](#)

L'est Rendez-vous au [43](#)

L'ouest Rendez-vous au [179](#)

65

D'aucuns prétendent qu'une fleur de balladone placée sous la langue empêche de mentir. Mais à quoi ce remède de bonne femme peut-il bien vous servir? Faute de réponse à cette question, vous rangez la belladone dans votre sac et reprenez votre pénible périple vers le château. Rendez-vous au [84](#).

66

Une fois débarrassé des Glabrons, vous vous rendormez et passez, ma foi, une excellente nuit, à peine troublée çà et là par les nuées de nyarks et le hululement d'un monstre des marécages qui vient parfois rompre le silence. Vous vous réveillez au point du jour, en pleine forme. Si vous étiez blessé, cette nuit vous a permis de récupérer 1 point d'ENDURANCE. Vous vous gratifiez d'un petit déjeuner copieux et repartez d'un bon pied vers les profondeurs du Marais de Gosh. Rendez-vous au [79](#).

67

Vous escaladez tant bien que mal la falaise, en proie à une frayeur qui engourdit vos mouvements. Vous manquez de lâcher prise quand, à votre grande stupeur, une voix s'adresse à vous : le lion parle ! Et, qui plus est, dans un langage très châtié : « J'aimerais, vous dit-il, attirer votre attention sur le fait suivant : si le désir m'en prenait, je pourrais aisément vous atteindre d'un bond. Par ailleurs, et c'est surtout ce problème qui me préoccupe présentement, il semblerait que cette fichue épine, qui s'est plantée fort mal à propos dans le coussinet le plus tendre de ma patte avant, me donne bien du mal... » Force vous est d'admettre qu'il dit la vérité. Allez-vous descendre la falaise pour aider la pauvre bête (rendez-vous au [173](#)) ou préférez-vous rester là où vous êtes (rendez-vous au [167](#)) ?

68

L'homme vous propose un Breuvage d'Heureuse Fortune en échange de 20 pièces d'or. Si vous n'êtes pas intéressé par cette offre et préférez reprendre votre flânerie, rendez-vous au [140](#). Si vous décidez d'acheter le breuvage, payez les 20 pièces d'or avant de vous rendre au [225](#).

69

Vous reprenez votre route vers le château mais, chaque fois que vous levez les yeux, celui-ci semble s'être déplacé. Vos efforts aboutissent à de bien piètres résultats... Vous décidez de recourir à votre équipement et vous ouvrez votre sac à dos. Rendez-vous au [62](#).

70

Vous vous trouvez dans un corridor dont les parois renvoient votre image à l'infini. Au bout d'un moment, vous parvenez à un autre croisement. Quelle direction allez-vous prendre :

Le nord ? Rendez-vous au [51](#)

Le sud ? Rendez-vous au [64](#)

L'est ? Rendez-vous au [25](#)

L'ouest ? Rendez-vous au [4](#)

71

Une seule gorgée a suffi pour vous terrasser. Vous vous écroulez au sol, foudroyé par la douleur. Ce brouet infâme est le potage favori du démon, mais il agit comme un poison d'une rare virulence sur les humains. La vie quitte peu à peu votre corps tenaillé par la souffrance. Votre mission s'achève dans les affres de la mort.

72

Vous vous mettez en route d'un pas décidé. Les champs et les pâturages qui entourent la ville se perdent bientôt loin derrière vous. Au bout d'un moment, vous arrivez près d'une rivière et vous apercevez un pont à quelques centaines de mètres. Vous décidez de longer la rive pour l'atteindre. A peine vous préparez-vous à traverser qu'un homme grand et mince, vêtu d'une robe gris argent, surgit de sous la voûte du pont et vous interpelle. Il vous intime de payer un droit de passage de 4 pièces d'or. Qu'allez-vous faire : vous acquitter du péage (rendez-vous au [11](#)) ou ignorer l'homme et traverser quand même (rendez-vous au [230](#)) ?



72 *Un homme grand et mince, vêtu d'une robe gris argent, surgit de sous la voûte du pont et vous interpelle.*

73

Vous vous retrouvez dans une pièce faiblement éclairée par une torche qui brûle dans une niche pratiquée sur un des murs. Avec toujours cette troublante odeur d'encens qui flotte dans l'air... Vous distinguez à grand-peine une galerie d'arcades au fond de la pièce. Au-delà, c'est l'obscurité la plus totale. Qu'allez-vous faire : retourner dans le cloître d'entrée pour emprunter l'escalier blanc (rendez-vous au [103](#)) ou traverser la pièce pour atteindre la galerie d'arcades (rendez-vous au [111](#)) ?

74

L'armurier plisse le nez dans une moue dédaigneuse, sans piper mot. Il effectue soigneusement la réparation puis va lui-même porter le plastron au chevalier. Vexé comme un pou, vous quittez les lieux. Qu'à cela ne tienne, vous trouverez bien un fragment d'armure chez Rothgar, le collectionneur... Rendez-vous au [152](#).

75

Fou de douleur à la vue de son frère mort, l'autre Gitan se jette sur vous, les yeux injectés de sang. D'une voix haineuse, Gayla l'exhorte à vous tailler en pièces.

Second GITAN ENDURANCE 12

Lancez deux dés. Si vous obtenez : de 2 à 5 : l'épée vengeresse du Gitan vous a atteint et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE** ; de 6 à 12 : vous l'avez blessé, il perd 3 points d'**ENDURANCE**.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [14](#).

76

Vous enjambez le rebord de la fenêtre et vous vous laissez glisser silencieusement le long de la façade. Vous êtes seul dans le calme de la nuit noire et profonde. Vous marchez pendant plusieurs kilomètres, vous orientant avec difficulté à la blême lumière des rayons de lune, avant de faire halte. Vous décidez alors de vérifier que vous n'avez rien oublié chez l'ogre, et quel n'est pas votre dépit quand vous vous apercevez que vous avez effectivement laissé un de vos objets les plus chers dans la précipitation de la fuite ! S'agit-il des cheveux de la nonne, de la larme d'Elvira, des cendres du saint, de la fleur de belladone ou du fragment d'armure ? Quel que soit l'objet perdu, rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*. Mais un malheur ne vient jamais seul : vous avez également perdu votre bourse. Vous voilà sans le sou, épuisé, affaibli par un froid glacial qui vous pénètre jusqu'à la moelle des os. Vous sombrez dans un sommeil agité et vous vous réveillez dès les premières lueurs du jour, impatient de reprendre votre route. Rendez-vous au [132](#).

77

Vous pouvez jouer jusqu'à 3 pièces d'or. Il vous faut décider maintenant du montant de votre mise, ainsi que du coq sur lequel vous voulez parier. Préférez-vous le petit javanais, qui parade fièrement (rendez-vous au [99](#)) ou son adversaire, beaucoup plus gros et grand, mais dont la crête est entaillée en plusieurs endroits (rendez-vous au [247](#)) ?

78

Votre flèche se fiche dans l'oreille du Chonchon, qui tombe en tourbillonnant comme une feuille morte. D'un pas nonchalant, vous vous approchez de votre victime. L'oreille déchirée, le Chonchon se débat contre la mort avec l'énergie du désespoir. Sans pitié, vous l'écrasez dans la boue d'un coup de talon. Vous apercevez un anneau d'or dans son oreille gauche et le dégagez d'un geste à l'aide de votre poignard. L'anneau est suffisamment large pour que vous puissiez le passer à votre poignet, et vous comprenez qu'il s'agit en fait d'un

Bracelet de Foudre. Notez cette nouvelle acquisition sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [222](#).

79

A peine vous êtes-vous remis en route que les languettes de brume vous assaillent à nouveau, vous frôlant malicieusement. Mais cela ne vous inquiète plus maintenant : le brouillard est presque un vieux compagnon de route pour vous, et vous ne craignez plus ses mirages. Enfin, vous apercevez le château des Ames Damnées ! A moins que ce ne soit encore une illusion causée par le brouillard, il se dresse à peine à quelques kilomètres de distance. Vous pressez l'allure. Relevant la tête après quelques centaines de mètres, vous constatez avec stupeur que le Château n'est plus devant vous. Vous changez de cap et reprenez votre marche sans détacher les yeux de votre destination une seule seconde. Vaine tentative ! Au bout d'une heure, vous ne semblez pas vous être rapproché d'un pouce de la demeure maléfique du démon. Celui-ci a certainement encerclé son château de sortilèges trompeurs pour décourager les indésirables... Qu'allez-vous donc faire maintenant : continuer votre progression en fixant le château du regard, dans l'espoir qu'ainsi la direction ne pourra plus vous échapper (rendez-vous au [91](#)) ; recourir à quelque objet de votre sac à dos (rendez-vous au [62](#)) ou essayer une autre stratégie (rendez-vous au [138](#)) ?

80

Vous regardez longuement le corps du démon qui gît à vos pieds. Vous vous demandez s'il va se relever à nouveau et vous vous préparez à l'affronter pour la troisième fois. Mais Capon est bel et bien mort. C'était là sa dernière botte maléfique et vous avez su la parer de façon implacable. Rendez-vous au [309](#).

81

Proférant d'horribles jurons, l'ignoble Nain se jette sur vous, la hache à la main.

NAIN ENDURANCE : 10

Lancez deux dés. Si vous obtenez : de 2 à 5 : vous êtes blessé et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE** ; de 6 à 12 : vous avez infligé au Nain une leçon qui lui **COÛte** 3 points d'**ENDURANCE**. Si vous décidez de fuir par la porte située au bout de la galerie, rendez-vous au [220](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [238](#).

82

Vous voici dans un lieu saint. Les dieux examinent votre âme et y lisent vos actions passées. Avez-vous quelque meurtre sur la conscience ? Dans ce cas, rendez-vous au 61. Si votre âme est blanche et pure, et que vous n'avez rien à vous reprocher, hormis peut-être la mort d'un détrousseur de grand chemin qui vous avait attaqué à la foire des Gitans, même les Dieux ne sauraient vous blâmer pour vous être défendu ! Vous vous rendez donc en toute quiétude au [243](#).

83

En versant du sel sur la glace, vous l'empêchez de se reformer au fur et à mesure que vous la grattez. Elle se met même à fondre, et vous parvenez rapidement à dégager le masque à l'aide de votre canif. Rendez-vous au [100](#).

84

Tandis que vous marchez péniblement vers le château, une rumeur diffuse, comme un léger battement d'ailes, s'élève des landes arides et désolées. Le bruissement s'amplifie, on dirait maintenant qu'il forme des mots : « A mort ! à mort ! à mort !... » Vous vous redressez juste à temps pour apercevoir quatre ombres qui surgissent du brouillard et qui fondent sur vous. Ce sont des Mégaloïptères, lugubres créatures, ni bête ni homme : dont le corps n'est qu'une grosse tête aux crocs



84 *Trois Chonchons, lugubres créatures ni bête ni homme, s'appêtent à vous déchiqueter*

tranchants comme des lames de rasoir, se mouvant à l'aide, d'énormes oreilles plates et striées de veines. Trois d'entre eux s'appêtent à vous déchiqueter, tandis que le quatrième se tient à l'écart. Vous allez devoir les affronter un par un.

Premier CHONCHON ENDURANCE : 6

Deuxième CHONCHON ENDURANCE : 6

Troisième CHONCHON ENDURANCE : 6

Jetez deux dés. Si vous obtenez : de 2 à 5 : l'ignoble créature vous a mordu et vous perdez 2 points d'**ENDURANCE** ; de 6 à 12 : vous infligez au Chonchon un rude coup qui lui vaut de perdre 3 points d'**ENDURANCE**. Si, après sept Assauts, vous êtes toujours aux prises avec au moins un Chonchon, rendez-vous au [283](#). En revanche, si vous êtes parvenu à régler leur compte aux trois C'nonchons en sept Assauts ou même moins, rendez-vous au [253](#).

85

Vous versez quelques gouttes d'huile de lanterne à la surface du bassin. Comme par miracle, les eaux se calment aussitôt et l'Ondine, prise d'une frayeur subite, disparaît dans les profondeurs. Avec précaution, vous plongez la main dans l'eau pour repêcher la bouteille. Allez-vous la déboucher tout de suite (rendez-vous au [216](#)) ou préférez-vous attendre ? Dans ce cas, notez votre acquisition sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [126](#).

86

Un de vos agresseurs titube et s'écroule, raide mort. Enragés par la fièvre du combat, les deux autres aventuriers vous assaillent de plus belle. Lancez deux dés. Si vous obtenez : de 2 à 4 : vous avez reçu deux coups d'épée et vous perdez 6 points d'**ENDURANCE** ; 5 ou 6 : vous accusez une blessure et perdez 3 points d'**ENDURANCE** ; de 7 à 12 : vous parvenez à blesser un des aventuriers (à vous de décider lequel), qui perd 3 points d'**ENDURANCE**. Si vous parvenez à anéantir un de vos adversaires, rendez-vous au [175](#).

87

« Ah, vous êtes drôle, vous ! répond un des laboureurs. A brûle-pourpoint, comme ça, c'est difficile à dire... P'têt'bien qu'un autre godet nous rafraîchirait la mémoire, pas vrai, les gars ? » « Les gars » s'empresstent d'acquiescer en choeur, caressant leurs barbes avec une convoitise gloutonne... Allez-vous leur offrir une autre tournée, ce qui vous coûtera 3 pièces d'or (rendez-vous au [213](#)) ou préférez-vous tenter votre chance auprès d'un autre groupe de clients de l'auberge (dans ce cas, rendez-vous au [117](#))?

88

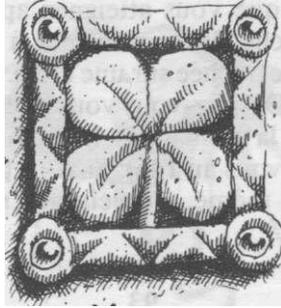
Luther Faze pousse un gros soupir de déception. «Ah, c'est vraiment dommage, dit-il. Enfin, vous parviendrez peut-être quand même à tuer Capon, mais il vous faudra redoubler de prudence. » Sur ces mots, il vous raccompagne à la porte et vous échangez une solide poignée de main. En vous éloignant dans le couloir, vous l'entendez se barricader à nouveau dans la bibliothèque. Rendez-vous au [134](#).

89

La tâche est exténuante, mais vous parvenez à vos fins. Au terme de rudes efforts, vous arrivez à sortir le masque de la chape de glace. Rendez-vous au [100](#).

90

Vous voici de retour aux Monts Dango, pour la plus grande hilarité des deux Gobelins. L'un deux vous confesse, entre deux hoquets, qu'il est un Kabbout-chou ; vous faites mine de l'ignorer et vous continuez votre route vers l'est. Après deux jours de marche, vous arrivez à Lynton où Jasper vous réserve un accueil des plus glacials. Il vous reproche vivement d'avoir perdu votre équipement et finit par vous congédier comme un vulgaire traîne-savates. Votre réputation est sérieusement compromise et vous quittez la ville, honteux comme un voleur. Votre aventure se solde par un cuisant échec.



91

Inlassable, vous reprenez votre éprouvante marche à travers les landes verdâtres et lugubres. Brusquement, une masse de nuages noirs se forme à l'horizon, tandis qu'un vent glacial et violent se lève et vient vous frapper de plein fouet. La tempête s'approche à une vitesse hallucinante. Déjà, le ciel est noir comme une chape de plomb, et un mur de glace masque le château. Des grêlons, gros comme des poings, se mettent à tomber dru. Il vous faut trouver abri au plus vite, sans quoi vous périrez sous cette pluie. Même le brouillard fuit cette tornade infernale, et vous apercevez une languette de brume, qui vous narguait encore tout à l'heure, s'engouffrer avec précipitation dans une cavité. Allez-vous la suivre ? En regardant de plus près, il vous semble que ce trou est le terrier d'un gros animal que vous devrez sans doute affronter, si vous décidez de vous y réfugier... mais tout plutôt que de périr sous les grêlons ! L'épée à la main, vous vous laissez glisser dans la cavité. Rendez-vous au [232](#).

92

Les ténèbres enveloppent déjà les vallons arides des Monts Dango que vous atteignez après de longues heures de marche. Vous parvenez à distinguer une cabane délabrée, juchée sur une crête. Un sentier tortueux y mène. Désirez-vous vous y rendre et demander abri pour la nuit à ses habitants, quels qu'ils soient (rendez-vous au [146](#)). Si vous préférez planter votre camp ici même, en plein air, rendez-vous au [296](#).

93

Une fois de plus, le couloir que vous avez emprunté débouche sur un carrefour. Quelle direction allez-vous prendre maintenant :

Le nord ? Rendez-vous au [170](#)

Le sud? Rendez-vous au [107](#)

L'est ? Rendez-vous au [70](#)

L'ouest? Rendez-vous au [121](#)

94

Le venin du serpent atteint votre cœur, et une douleur fulgurante vous jette aussitôt à terre. Vous avez l'impression que votre poitrine va exploser : chaque inspiration vous déchire comme une coulée d'huile bouillante. Vous sentez avec terreur vos muscles se raidir. Impuissant, vous succombez à petit feu dans d'atroces souffrances. C'en est bientôt fini de vous et de vos rêves de gloire...

95

Vous buvez la potion à longs traits, et votre sang se met à bouillonner d'une énergie nouvelle. Si vous étiez blessé, vous récupérez **6** points d'**ENDURANCE**, sans toutefois bien sûr dépasser votre total de départ. Vous jetez le flacon vide et regagnez le paragraphe dont vous venez.



96

A peine soulevez-vous la trappe que vous entendez le bruit d'un mécanisme qui se déclenche. Dans un grincement de ressorts, un guerrier surgit, serrant ses poings d'acier : c'est un automate, réglé comme une horloge, qui s'avance implacablement vers vous d'un pas saccadé. Vous allez devoir l'affronter.

AUTOMATE ENDURANCE: 12

Jetez deux dés. Si vous obtenez : de 2 à 6 : vous êtes blessé et vous perdez 3 points **d'ENDURANCE** ; de 7 à 12 : l'automate perd 3 points **d'ENDURANCE**.

Peu à peu, le mécanisme de l'automate s'essouffle et ralentit. Après le premier Assaut, vous pourrez donc augmenter le total obtenu avec les dès de 1 point, de 2 points après le second Assaut, et ainsi de suite. Si, au bout de six Assauts, vous n'avez pas encore vaincu votre adversaire, rendez-vous au [136](#). Si vous êtes vainqueur en moins de six Assauts, rendez-vous au [308](#).

97

Vous exprimez votre requête et cela jette aussitôt un froid. Un des Gitans vous sert à boire et porte un toast à votre santé. Sans un mot, les autres lèvent leurs verres. Est-ce un effet de votre imagination ou échangent-ils vraiment des regards obliques et troublants ? Quelle est votre réaction : continuez-vous à boire et bavarder en leur compagnie (rendez-vous au [171](#)) ou quittez-vous la table (rendez-vous au [131](#))?

98

Vous versez les cendres dans la cavité, qui vous expulse dans un énorme gargouillis. Quelle n'est pas votre joie de respirer à nouveau l'air du dehors ! La tempête s'est calmée et vous pouvez reprendre votre route. N'oubliez pas de rayer les cendres du saint de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [69](#).

99

Après un combat aussi violent que bref, le coq sur lequel vous avez parié achève son adversaire d'un coup de bec. Comme convenu, vous donnez 1 pièce d'or à l'homme qui a organisé le combat et vous empochez vos gains : votre mise a doublé. Vous notez votre nouvelle fortune sur votre *Feuille d'Aventure*, avant de repartir d'un pas guilleret à travers les méandres de la foire. Rendez-vous au [129](#).

100

Le masque d'ébène, incrustée d'argent, représente la figure d'un démon. Vous en avez souvent vu de semblables à des bals masqués, mais aucun cependant ne parvenait à produire un tel effet : celui-là est tellement effrayant qu'on s'attend à le voir prendre vie. Vous remarquez qu'il n'a qu'un seul œil, le gauche, monté de surcroît d'une lentille de quartz. Allez-vous : toucher le masque (rendez-vous au [32](#)) ; sortir un des objets de votre sac à dos (rendez-vous au [181](#)) ou quitter la salle par la galerie d'arcades (rendez-vous au [288](#))?

101

Un court tunnel vous mène à une pièce ronde au milieu de laquelle vous apercevez un bassin. Sur votre gauche, une porte. Allez-vous vous diriger vers le bassin (rendez-vous au [114](#)) ou retourner sur vos pas ? Dans ce cas, quelle porte allez-vous ouvrir : celle avec la plaque de cuivre (rendez-vous au [279](#)) ou celle avec la plaque de bronze (rendez-vous au [300](#))?

102

Vous vous levez avant l'aurore et rejoignez les sœurs à l'office des matines, tant par politesse que par piété. Vous remarquez un groupe de soldats agenouillés dans la chapelle que vous n'aviez pas vu la veille. A la fin de l'office, vous engagez la conversation avec leur capitaine. Ce dernier vous explique qu'ils sont arrivés durant la nuit. Vous vous rendez au réfectoire pour le petit déjeuner. «Nous avons doublé nos effectifs sur toutes les routes de l'Ouest, poursuit le capitaine, car la

région est infestée de brigands et d'assassins. » Si vous avez une amulette de jade en forme de corne au cou, rendez-vous au [40](#). Si vous n'en portez pas, rendez-vous au [306](#).

103

Arrivé au palier du premier étage, allez-vous vous diriger vers la gauche (rendez-vous au [27](#)) ou vers la droite (rendez-vous au [284](#)) ?

104

Vous placez la fleur de belladone dans la bouche du masque, ce qui empêchera Capon de le porter. Après avoir rayé la belladone de votre *Feuille d'Aventure*, vous traversez la salle pour passer sous les arcades. Rendez-vous au [288](#).

105

En fouillant les cadavres des aventuriers, vous trouvez 15 pièces d'or et une fiole de Potion Magique de Vigueur. Si vous buvez cette potion avant un combat, votre force en sera accrue, si bien que chaque blessure que vous infligerez à votre adversaire lui coûtera 4 points d'ENDURANCE et non 3, comme c'est le cas d'habitude. Mais l'effet de la potion prendra fin avec le combat, et la fiole que vous avez trouvée n'en contient qu'une seule dose. Vous notez vos trouvailles sur votre *Feuille d'Aventure* et repartez vers la ville en sifflotant, gai comme un pinson. Rendez-vous au [287](#).

106

Vous vous dirigez vers le cabaret et profitez de ce que l'aubergiste est occupé à essuyer des verres pour décrocher prestement le médaillon du mur. Lancez un dé. Si vous obtenez :

1 ou 2 Rendez-vous au [270](#)

De 3 à 6 Rendez-vous au [39](#)

107

Vous voici à la croisée de quatre corridors apparemment identiques. Il vous faut néanmoins choisir une direction ! Laquelle préférez-vous :

Le nord ? Rendez-vous au [51](#)

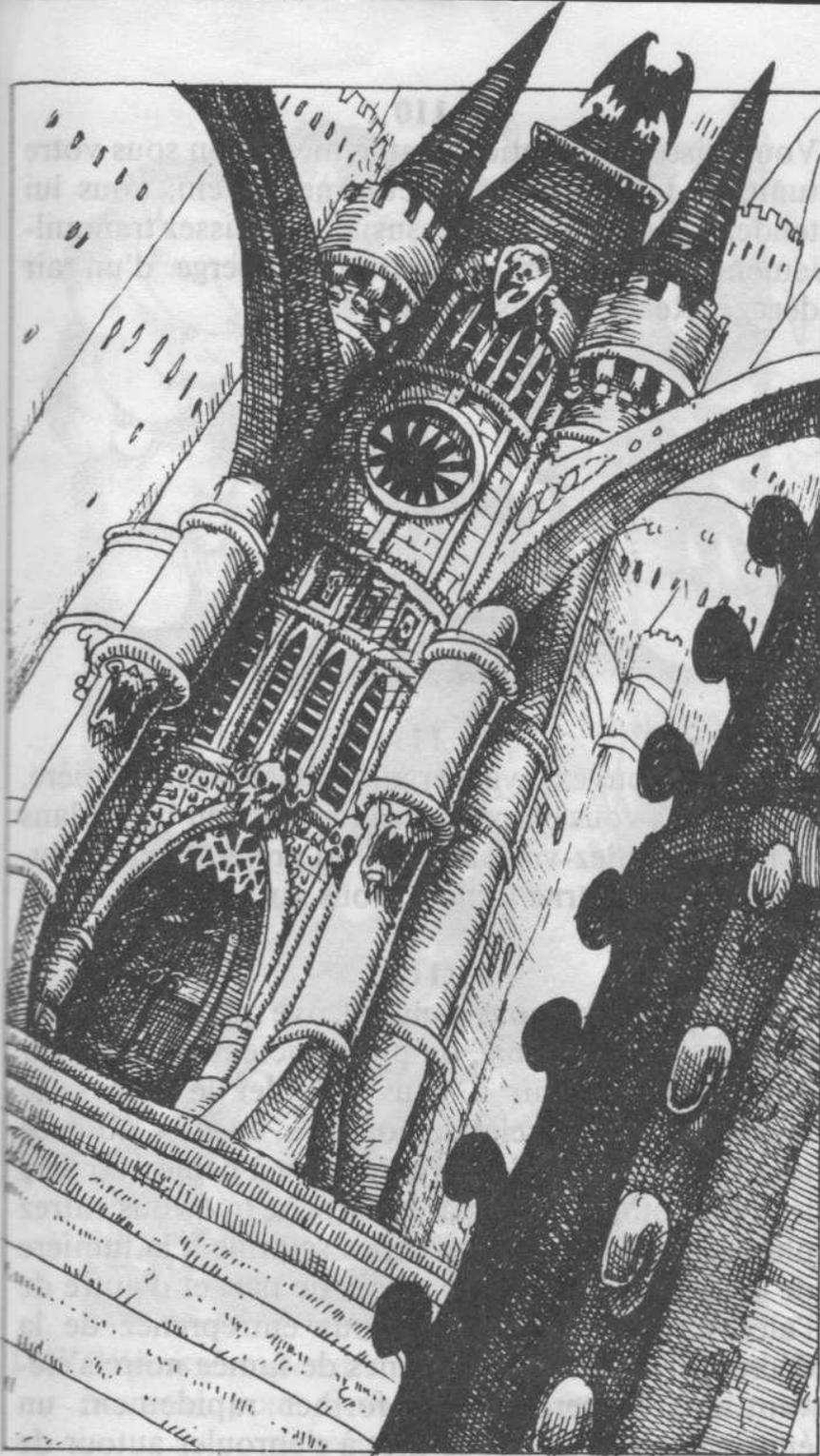
Le sud ? Rendez-vous au [64](#)

L'est ? Rendez-vous au [179](#)

L'ouest ? Rendez-vous au [121](#)

108

Ce n'est pas sans une étrange émotion que vous marquez une pause au seuil du Château des Ames Damnées. Le brouillard du marais semble s'écarter avec une frayeur respectueuse des imposantes façades, dont vous avez peine à délimiter les contours, tant le château vous paraît être un vrai labyrinthe sans fin, à l'image de la noire malveillance de son architecte démoniaque... D'étroites meurtrières percent la tour qui se dresse dans un ciel de plomb. Tout l'édifice est plongé dans l'obscurité la plus totale ; seule la flamme ténue d'une chandelle vacille à une fenêtre du premier étage, sur la gauche du château. Pas de gardien à l'entrée de la prison de Capon : quelle malheureuse âme captive songerait à s'échapper ? L'épée au poing vous franchissez lentement le pont-levis. Vous poussez maintenant la lourde porte d'acajou massif, vos mains tremblent légèrement... Rendez-vous au [23](#).



108 *Ce n'est pas sans une étrange émotion que vous marquez une pause au seuil du Château des Ames Damnées.*

109

Vous percevez l'éclat d'une lame de couteau : le petit gros essaie de trancher les liens de votre bourse. Votre sang ne fait qu'un tour et vous dégainez votre épée avec un cri de rage. L'homme essaie maladroitement de fuir entre les tentes, mais une pile de caisses lui barre la route. Acculé, il se voit contraint de se retourner pour faire face à votre terrible vengeance.

DÉTROUSSEUR ENDURANCE 9

Lancez deux dés. Si vous obtenez: de 2 à 4 : vous êtes blessé et vous perdez 3 points **d'ENDURANCE** ; de 5 à 12 : le Détrousseur perd 3 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [237](#).

110

Vous glissez subrepticement le médaillon sous votre tunique. L'aubergiste se retourne. Serein, vous lui tendez 1 pièce d'or. Là-dessus, vous finissez tranquillement votre bière et quittez l'auberge d'un air dégagé. Rendez-vous au [124](#).

111

Vous ne pouvez avancer davantage sans lumière. Allez-vous vous emparer de la torche qui brûle dans la niche (rendez-vous au [120](#)) ou préférez-vous allumer votre lanterne (rendez-vous au [241](#)) ?

112

A peine pénétrez-vous dans l'alcôve qu'un arc incandescent vous foudroie, ou plus exactement, fond sur vous sans parvenir à vous ébranler le moins du monde. Votre Bracelet de Foudre a, en effet, absorbé tout l'impact de la décharge, et c'est à peine avec une légère émotion causée par la surprise que vous entrez plus avant. Face à vous, l'épée scintille à la lumière de deux grands braseros placés de part et d'autre de l'alcôve. Au moment où vous entreprenez de la décrocher, d'épaisses colonnes de fumée noire s'élèvent des braseros, pour former rapidement un énorme serpent qui se met à s'enrouler autour de vous.



112 *D'épaisses colonnes de fumée noire s'élèvent des
braseros, pour former un énorme serpent qui
s'enroule autour de vous.*

Vous comprenez alors avec stupeur que cette Volute Maléfique est non seulement dotée de vie, mais qu'elle compte bien vous priver de la vôtre !

VOLUTE MALÉFIQUE ENDURANCE : 12

Jetez deux dés. Si vous obtenez : de 2 à 5 : vous êtes blessé et vous perdez 3 points **d'ENDURANCE** ; de 6 à 12 : la Volute Maléfique perd 3 points **d'ENDURANCE**. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [231](#). Si vous décidez de fuir par le corridor, rendez-vous au [192](#).

113

Le couloir que vous avez emprunté aboutit à une grande porte de chêne, barrée par un loquet en forme de chauve-souris. Vous l'actionnez du bout des doigts et pénétrez dans la pièce, que vous embrassez du regard. En face de vous, à l'autre bout de cette vaste salle, s'ouvre une haute voûte, surmontée d'un bas-relief qui vous donne des frissons dans le dos : gravée dans la pierre, une hideuse tête de monstre semble garder le passage. Un gémissement vous fait sursauter : cette pièce serait-elle la prison d'une des malheureuses âmes que Capon s'amuse à torturer ? Effectivement, en regardant mieux, vous distinguez la silhouette d'une jeune femme brune. Les mains attachées par des liens de cuir à une barre en bois au-dessus de sa tête, elle essaie vainement de soulever ses pieds de la grille de fer rouge sur laquelle ils reposent. Vous saisissez tout de suite l'ingéniosité perverse du dispositif: elle peut, en effet, décoller les pieds de quelques centimètres, mais au prix de tels élancements dans les bras qu'elle est contrainte de les reposer aussitôt sur le fer rouge. Quand elle vous aperçoit, une lueur d'espoir s'allume dans son regard et elle vous supplie de la détacher. Allez-vous vous montrer compatissant (rendez-vous au [228](#)) ou quitterez-vous la salle sans un regard pour la malheureuse (rendez-vous au [187](#)) ?

114

Une bouteille en verre gît au fond du bassin. Allez-vous plonger la main dans le bassin pour l'attraper ? Vous êtes encore en train de vous poser la question quand, soudain la surface de l'eau se ride de

vaguelettes. Les vaguelettes se font vagues puis rouleaux et c'est une véritable tempête qui se déchaîne sous vos yeux ébahis. Dans un violent tourbillon, une créature aquatique émerge du tumulte des eaux. Qu'allez-vous faire :

L'attaquer avec votre épée ? Rendez-vous au [33](#)

Recourir à une autre arme ? Rendez-vous au [142](#)

115

Juste en face de vous, trois longs cheveux noirs s'agitent au vent, accrochés à une branche d'arbre. Se peut-il qu'ils proviennent de la tête d'une nonne ? Trois possibilités s'offrent à vous :

Vous ouvrez votre sac à dos Rendez-vous au [158](#)

Vous vous approchez de l'arbre Rendez-vous au [34](#)

Vous passez votre chemin Rendez-vous au [221](#)

116

Par son pouvoir maléfique, l'Ondine absorbe l'âme de ses victimes. Tandis que vos dernières forces de PSI vous abandonnent, vous vous sentez glisser dans le néant. Votre corps sans vie s'écroule sur le dallage mouillé comme un pantin désarticulé, pour être aussitôt avalé par la créature des eaux. Un silence de mort clora à jamais votre existence aventureuse...

117

Vous aurez peut-être plus de chance auprès des aventuriers (rendez-vous au [176](#)) ou des Gitans (rendez-vous au [56](#)), voire auprès de l'aubergiste (rendez-vous au [227](#)). Vous apercevez à nouveau le médaillon de selle : l'envie vous vient-elle d'essayer de le voler ? Dans ce cas, rendez-vous au [190](#).

118

A peu de distance, vous apercevez un jeune couple assis dans l'herbe : un Gitan au teint basané conte fleurette à une paysanne potelée. Vous vous approchez d'eux et leur demandez de vous indiquer quelqu'un qui posséderait une boule de cristal. Sans quitter sa dulcinée du regard, le Gitan vous montre une roulotte du doigt en répondant : « Allez voir Gayla, c'est la meilleure diseuse de bonne aventure à plus de vingt lieues à la ronde. » Rendez-vous au [12](#).

119

Une faiblesse soudaine vous saisit : le sortilège jeté par Gayla a malheureusement pris sur vous. Désormais, tous vos jetés de dés subiront un handicap de 1 point : par exemple, si, lors d'un Assaut, vous obtenez un score de 7 points, il ne vous en restera en fait que 6. N'oubliez pas que ce sortilège est définitif et vous coûtera donc 1 point d'ENDURANCE à chaque Assaut. Vous injuriez vertement Gayla avant de vous esquiver avec votre butin. Rendez-vous au [208](#).

120

A peine saisissez-vous la torche que le sol se dérobe sous vos pieds : comment se fait-il que vous n'avez pas remarqué cette trappe ? Votre négligence vous vaut de dégringoler de deux à trois mètres avant d'atterrir sur un dallage de pierre froid et humide. Heureusement, vous n'êtes pas blessé. Vous vous relevez et regardez autour de vous. A la lumière glauque du réduit, vous distinguez à grand-peine une silhouette enchaînée au mur. La torche à la main, vous vous en approchez : c'est un vieillard malingre, dont l'œil droit est voilé. « Je... suis... Luther... Faze..., marmonne-t-il d'une voix faible. (Il reprend son souffle et poursuit :) Vous êtes l'aventurier envoyé par mes fils, n'est-ce pas ? Libérez-moi de mes chaînes ! Si vous le faites, votre récompense comblera même vos rêves les plus fous ! » Qu'allez-vous faire :

Le libérer ? Rendez-vous au [307](#)

Le laisser à son sort ? Rendez-vous au [277](#)

121

Vous êtes perdu dans un dédale sans fin, dont les murs sont des champs d'énergie magnétique qui reflètent la lumière. Après une longue errance, vous parvenez à un croisement. Quelle direction prendre :

Le nord ? Rendez-vous au [170](#)

Le sud ? Rendez-vous au [107](#)

L'est ? Rendez-vous au [43](#)

L'ouest ? Rendez-vous au [4](#)

122

Des voix étouffées, qui semblent provenir de l'extérieur, s'infiltrent dans la tour et appellent en chuchotant : « Debout, Maître, réveille-toi ! La mort ne peut te retenir. » Vous allez à la fenêtre et regardez au-dehors : rien que la nuit noire et le vent qui hurle. Quelque chose remue derrière vous, c'est un bruit qui vous glace le sang. Vous vous ressaisissez et vous vous retournez lentement : Capon s'est relevé. Il revêt maintenant sa forme véritable et n'en est que plus horrible : voûté et beaucoup plus petit qu'auparavant, il a presque l'air chétif. Dans son visage verdâtre et plissé de rides, ses yeux cavernaux luisent au fond d'orbites difformes. « Il me reste encore une vie », croasse-t-il dans un râle étranglé. Ses forces sont grandement diminuées, mais il vous faudra combattre vaillamment pour l'emporter sur lui.

CAPON ENDURANCE: 12

Jetez deux dés. Si vous obtenez : de 2 à 6 : vous êtes blessé et vous perdez 3 points d'ENDURANCE ; de 7 à 12 : Capon perd 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [80](#).

123

Le Cobra géant vous a-t-il mordu ? Dans ce cas, rendez-vous au [250](#). Si vous êtes sorti indemne du combat, rendez-vous au [304](#).

124

Vous croisez un groupe de passants qui parlent avec animation d'une grande foire, située à l'autre bout de la ville. Vous décidez de vous y rendre : qui sait, peut-être trouverez-vous une boule de cristal là-bas ? A peine franchie la porte sud de la bourgade, vous voilà pris dans un tourbillon joyeux de Gitans et de gens de Lynton. Un attroupement attire votre attention : une foule de plus en plus compacte se serre autour d'un homme, grand et svelte, qui collecte avec rapidité les mises des badauds : un combat de coqs se prépare. Allez-vous parier, vous aussi (rendez-vous au [77](#)) ou préférez-vous vous abstenir (rendez-vous au [129](#)) ?



125

Une idée vous vient tout d'un coup : et si vous faisiez chauffer la lame de votre canif à la flamme de la chandelle? Peut-être il vous sera ainsi plus facile d'entamer la glace. Allez-vous appliquer cette ingénieuse idée (rendez-vous au [20](#)) ou préférez-vous utiliser du sel, si toutefois vous en possédez, rendez-vous alors au [83](#).

126

Allez-vous quitter la pièce par la porte située à votre gauche (rendez-vous au [240](#)) ou regagner le corridor et tenter d'ouvrir la porte à la plaque de cuivre (rendez-vous au [279](#)) ou la porte à la plaque de bronze (rendez-vous au [300](#)) ?

127

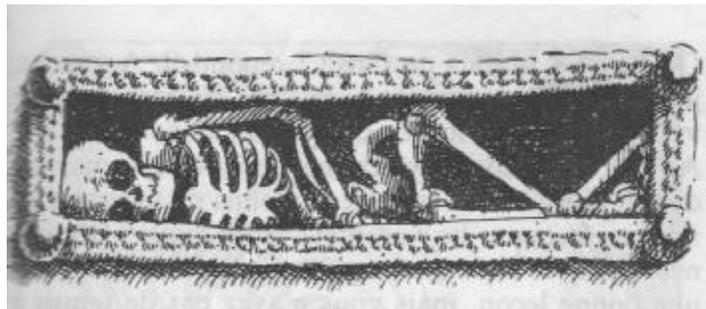
A peine soulevez-vous le couvercle du coffre qu'une lourde herse en fer vient barrer la voûte. Dans un frisson d'horreur, vous réalisez que si vous n'aviez pas sorti le coffre de la pièce avant de l'ouvrir, vous seriez maintenant le prisonnier de cette horrible cage. Le coffre est vide, mais peu vous importe. Bénissant le ciel de vous avoir épargné un bien cruel destin, vous reprenez votre marche avec soulagement. Rendez-vous au [251](#).

128

C'est un combat sans merci. La sueur vous inonde le visage, mais vous tenez bon. Jetez deux dés. Si vous obtenez : de 2 à 4 : blessé en deux endroits, vous perdez 6 points d'ENDURANCE ; 5 ou 6 : un coup d'épée vous coûte 3 points d'ENDURANCE ; de 7 à 12 : un des brigands perd 3 points d'ENDURANCE. Si vous décidez de fuir, rendez-vous au [219](#). Si vous continuez à vous battre et parvenez à tuer un autre brigand, rendez-vous au [59](#).

129

Vous êtes entouré d'une foule joyeuse et excitée. Sous les vivats d'un cercle de badauds qui l'acclament en jetant des pièces d'argent, un magicien en longue robe violette fait des tours incroyables. Le voici, par exemple, qui se frotte nonchalamment les mains pour en faire surgir un nuage de fumée verte... Voulez-vous lui acheter un sortilège ? Dans ce cas, rendez-vous au [68](#). Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au [140](#).



130

Une fois de plus, le couloir vous mène à un croisement. Guidé par votre sixième sens, vous choisissez la direction à prendre sans la moindre hésitation :

Le nord Rendez-vous au [271](#)

Le sud Rendez-vous au [64](#)

L'est Rendez-vous au [179](#)

L'ouest Rendez-vous au [121](#)

131

Ils commandent un autre pichet de vin avec l'intention manifeste de vous saouler. Mais vous n'êtes pas né de la dernière pluie... Vous prenez poliment congé d'eux, expliquant qu'il vous faut retourner vaquer à vos affaires. Déçus, ils haussent les épaules avec dédain, ce qui ne saurait vous troubler. Qu'allez-vous faire maintenant : entamer la conversation avec l'aubergiste (rendez-vous au [227](#)) ou essayer de voler le médaillon (rendez-vous au [190](#)) ?

132

Le soleil brille déjà haut dans le ciel, quand vous vous engagez dans un défilé aux parois escarpées. Soudain, vous voici nez à truffe avec un énorme Lion des Montagnes, qui vous regarde avancer sans bouger. Malgré la stupeur que vous cause cette rencontre inopportune, il vous faut prendre une décision rapide. Qu'allez-vous faire : dégainer votre épée et attaquer le lion (rendez-vous au [22](#)) ; grimper à l'abri en haut d'une des falaises (rendez-vous au [67](#)) ou attendre de voir ce que le lion va faire (rendez-vous au [229](#))?



132 Soudain, vous voici nez à truffe avec un énorme
Lion des Montagnes...

133

« Oui, c'est bien ça..., finit-il par dire mi-figue, mi-raisin. Je ne vous pensais pas si malin, mais je ne vois malheureusement pas comment vous auriez pu tricher... Enfin, tant pis, je suis bien obligé de vous laisser partir, pour cette fois... » Et soudain, il vous crache à la figure. Dégoûté, vous vous frottez vivement les yeux, mais quand vous les rouvrez, l'immonde et sinistre plaisantin est déjà loin. Vous voilà seul. Vous regagnez l'escalier pour emprunter le couloir dans l'autre sens. Rendez-vous au [27](#).

134

Au bout de quelques pas, vous vous arrêtez, face à la seconde porte. Allez-vous l'ouvrir ? Dans ce cas, rendez-vous au [264](#). Si vous préférez continuer votre chemin, rendez-vous au [135](#).

135

Quelques mètres plus loin, le couloir fait un tournant sur la droite. Au coin, vous apercevez une porte de bois noircie au feu, ornée d'une petite poignée ronde en étain. Allez-vous ouvrir la porte et de pénétrer dans la pièce inconnue (rendez-vous au [48](#)) ou préférez-vous passer votre chemin (rendez-vous au [192](#))?

136

Dans un cliquetis de ressorts qui claquent, l'étrange guerrier s'effondre et va rouler au fond de la trappe. Il a maintenant l'air aussi inoffensif qu'un jouet cassé, ce qui ne vous semble tout de même pas une raison pour vous éterniser en ces lieux hostiles. Vous refermez bruyamment la trappe et vous vous éloignez d'un pas vif. Rendez-vous au [308](#).

137

Si vous avez les cendres d'un saint en votre possession, répandez-les sur le cadavre du démon et rendez-vous au [309](#). Sinon, rendez-vous au [122](#).

138

Vous pouvez envisager d'atteindre le château par des chemins détournés, par exemple en vous dirigeant sur la droite ou la gauche de ce qui vous semble être la bonne direction. Si cette stratégie vous séduit, rendez-vous au [55](#). Deux autres possibilités s'offrent également à vous : fermer les yeux et avancer à l'aveuglette (rendez-vous au [9](#)) ou recourir à un objet de votre sac à dos (rendez-vous au [62](#)).

139

Vous déposez l'œil de lézard sur le masque, dans le trou prévu pour l'œil gauche. Vous n'avez plus rien à faire dans cette glacière et vous gagnez donc la galerie d'arcades. Rendez-vous au [288](#).

140

Un petit homme replet, débouchant de derrière une caravane, vous bouscule avec maladresse. Sans s'arrêter, il bougonne de vagues excuses. Jetez un dé. Si vous obtenez 4 ou plus, c'est que vous faites preuve de présence d'esprit (rendez-vous vite au [109](#)). Votre score est seulement de 1 à 3 ? Vous avez la tête ailleurs... Rendez-vous au [193](#).

141

Vous rampez sous l'arche du pont et fouillez les poches du mort : votre butin s'élève à 16 pièces d'or et une fiole de poudre de Spidipinpin, grâce à laquelle vos jetés de dés gagneront 1 point par Assaut, mais attention : il vous faut absorber la poudre avant le combat. Par ailleurs, la fiole ne contient qu'une dose, ce qui limite donc l'action de la poudre de Spidipinpin à un seul combat. Vous traînez le corps du gardien de pont vers la berge pour le livrer au fleuve, et c'est alors que vous remarquez une curieuse amulette de jade en forme de corne, pendue à son cou. Désirez-vous la prendre ? N'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure* ainsi, d'ailleurs, que vos autres acquisitions. Quelle que soit votre décision, il vous faut quitter les lieux rapidement : vous confiez le cadavre de votre victime aux flots et tournez les talons. Rendez-vous au [6](#).

142

A l'aide de quelle arme allez-vous attaquer l'Ondine :

L'Anneau de Lumière ? Rendez-vous au [305](#)

La poudre de Spidipinpin? Rendez-vous au [85](#)

Votre lanterne ? Rendez-vous au [266](#)

Si vous souhaitez ne pas utiliser l'un de ces objets, rendez-vous au [33](#).

143

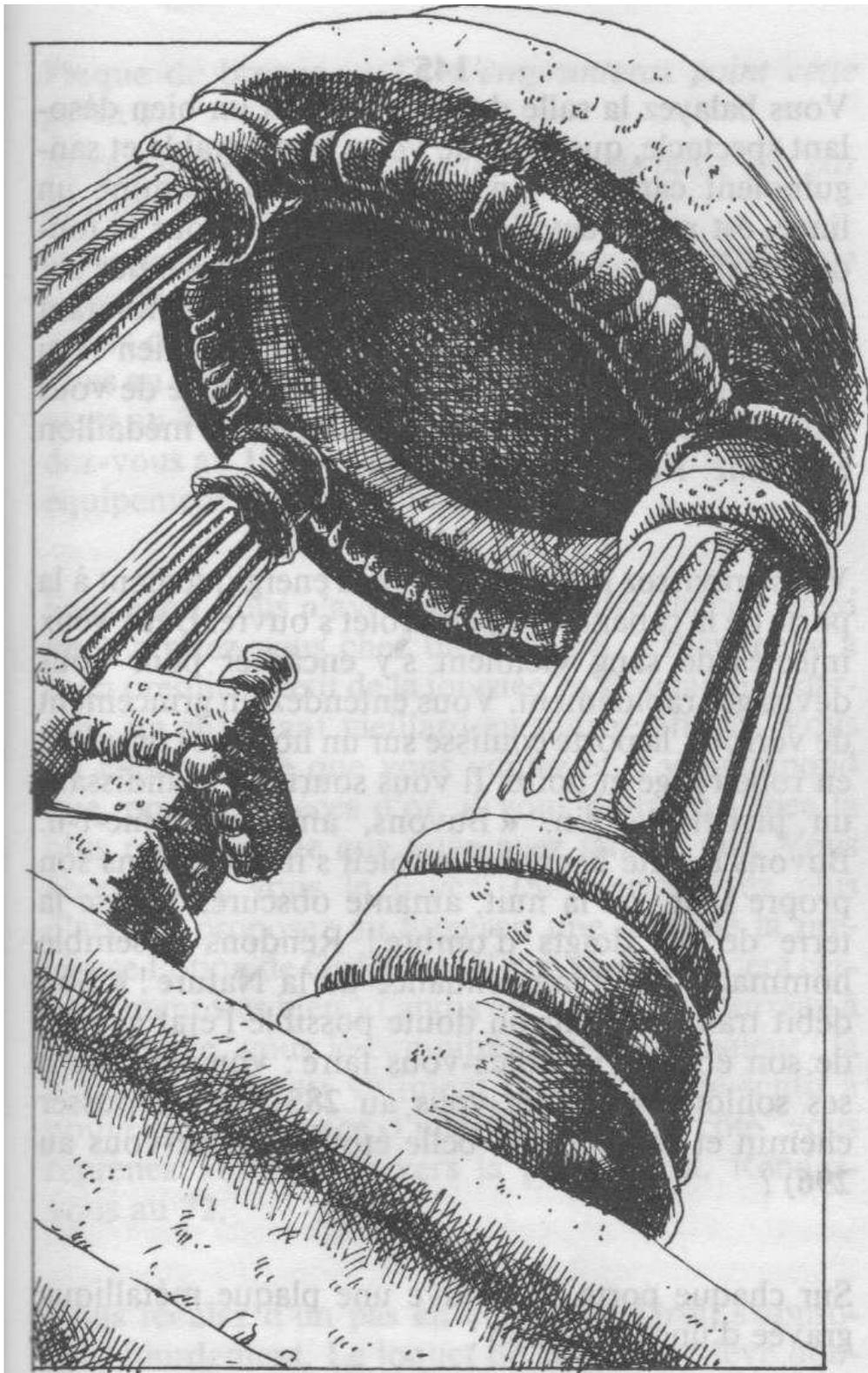
Avec un rôle sauvage, vous fondez sur lui, mais il esquive votre attaque et riposte d'une botte redoutable que vous évitez de justesse. L'épée à la main, il sautille d'un endroit à l'autre avec une agilité qui vous déconcerte. Avec un pincement au cœur, vous comprenez que vous avez affaire à un escrimeur chevronné.

GARDIEN DU PONT ENDURANCE 12

Lancez deux dés. Si vous obtenez : de 2 à 7 : l'homme vous inflige une blessure qui VOUS COÛTE 3 points d'ENDURANCE ; de 8 à 12 : il perd 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [141](#).

144

Le sanctuaire est un petit édifice de construction très simple : trois colonnes soutiennent un dôme de marbre blanc. A l'intérieur, posée sur une dalle de pierre, se trouve une grande urne funéraire en bronze, rongée par le vert-de-gris. Vous pénétrez dans le sanctuaire. Aussitôt, un souffle de lumière argentée apparaît et vient auréoler l'urne. Désirez-vous rester en ces lieux ? Rendez-vous au [82](#). Si vous préférez quitter rapidement cet étrange sanctuaire pour reprendre votre route à travers collines et montagnes, rendez-vous au [301](#).



144 *A l'intérieur du sanctuaire repose une grande urne funéraire de bronze, rongée par le vert-de-gris.*

145

Vous balayez la salle du regard : c'est un bien désolant spectacle, que celui de votre impitoyable et sanguinolent carnage. Un homme, blême comme un linge, est recroquevillé sous une table. Vous le foudroyez d'un regard féroce, en passant votre index sur votre gorge dans un geste significatif. Tremblotant comme une feuille, il hoche la tête : il a bien reçu votre message et n'a pas la moindre velléité de vous barrer la route... Vous quittez l'auberge, le médaillon en poche. Rendez-vous au [273](#).

146

Vous gravissez la sente et frappez énergiquement à la porte de la cabane. Un petit volet s'ouvre. Deux yeux injectés de sang viennent s'y encadrer pour vous dévisager rapidement. Vous entendez un grincement de verrous, la porte coulisse sur un homme corpulent en robe rouge et noire. Il vous sourit en brandissant un pichet de vin. « Buvons, ami ! déclame-t-il. Buvons à cette heure où le soleil s'immole dans son propre sang, où la nuit, amante obscure, caresse la terre de ses doigts d'ombre ! Rendons ensemble hommage à la Transcendance de la Nature ! » Son débit trahit sans aucun doute possible l'état avancé de son ébriété. Qu'allez-vous faire : vous joindre à ses soliloques (rendez-vous au [285](#)) ou rebrousser chemin et camper à la belle étoile (rendez-vous au [296](#))?

147

Sur chaque porte, se trouve une plaque métallique gravée d'une inscription :

Plaque de cuivre : « *Si tu veux m'égorger, prends cette porte.* »

Plaque de bronze : « *Tu n'emprunteras point cette porte.* »

Plaque de plomb : « *La bonne route ne passe pas par la porte à la plaque de cuivre.* »

Vous grincez les dents de rage : Capon se moque de vous. Rira bien qui rira le dernier... Que décidez-vous : ouvrir la porte à la plaque de cuivre (rendez-vous au [279](#)) ; la porte à la plaque de bronze (rendez-vous au [300](#)) ou la porte à la plaque de plomb (rendez-vous au [101](#)) ou bien allez-vous recourir à votre équipement (rendez-vous au [200](#)) ?

148

Sans épée, vous n'avez pas la moindre chance, aussi vous arrêtez-vous chez un forgeron. « Bienvenue à mon premier client de la journée ! » s'exclame ce dernier, un charmant vieillard au sourire affable. Vous lui expliquez ce que vous voulez et il vous répond que, pour 15 pièces d'or, il vous donnera l'épée la plus remarquable que vous ayez jamais vue. Vous acceptez et vous le payez. (Si vous n'avez plus d'argent, proposez au forgeron une dose de la précieuse Potion de Guérison : il s'en accommodera certainement très bien.) Tandis qu'il ajuste le fourreau à votre taille, vous le complimentez avec chaleur : la lame de l'épée est vraiment belle. Ravi de sentir à nouveau la présence d'une épée à votre côté, vous reprenez votre route vers la porte ouest. Rendez-vous au [72](#).

149

Vous reculez d'un pas en entendant Grull s'approcher lourdement. Le loquet de la porte se lève doucement. Quelques fractions de secondes après, le géant se dresse face à vous, la hache à la main. Tandis qu'il plisse les yeux pour s'accoutumer à l'obscurité, vous foncez sur lui, l'épée en avant. La lame s'enfonce dans sa chair molle et il pousse un cri strident, découvrant des crocs immondes, des crocs d'ogre !

OGREGRULL ENDURANCE: 12

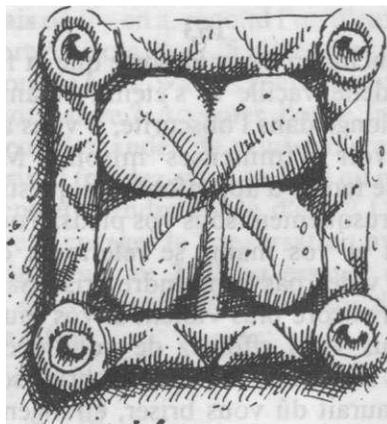
Jetez deux dés. Si vous obtenez : de 2 à 6 : la riposte de l'Ogre vous coûte 3 points **d'ENDURANCE** ; de 7 à 12 : Grull perd 3 points **d'ENDURANCE**. Soyez vigilant : Grull a la force d'une montagne et ses coups de hache peuvent être fatals. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [281](#).

150

L'homme hausse les épaules et s'évanouit comme une ombre. Vous voici seul dans le donjon. Rendez-vous au [277](#).

151

Vous attrapez la canne à pêche et le regrettez aussitôt : le poisson pris à l'hameçon s'agite tellement que vous avez peine à en garder le contrôle. Heureusement, le pêcheur revient rapidement avec un filet et reprend la canne. Dans un effort surhumain, il tire la ligne de l'eau : pendu à l'hameçon, un énorme poisson, de la taille d'un chien, lutte contre la mort dans d'atroces convulsions. « Quel monstre ! s'exclame l'homme avec un sourire qui découvre deux rangées de dents blanches et pointues. Ah ! il est bien rare, en ces temps agités, empreints de violence et d'égoïsme, de rencontrer une bonne âme prêter main-forte à son frère humain ! (Retirant une bague de son doigt, il poursuit :) Permettez-moi de vous offrir mon Anneau de Lumière en remerciement. Et ce n'est pas tout : pour vous honorer, je dînerai de poisson, ce soir. » Cette dernière remarque vous laisse perplexe, néanmoins vous acceptez l'Anneau. Vous voici de nouveau en route. Rendez-vous au [132](#).



152

Rothgar habite une maison délabrée à proximité du centre de la ville. Il vient vous ouvrir la porte en personne : c'est un homme mince et svelte, à la barbe rousse, visiblement peu habitué à recevoir des visites. Vous vous présentez : vous êtes amateur et collectionneur d'armures anciennes. Ravi, il vous invite aussitôt à entrer admirer sa collection. Celle-ci compte peu de pièces, mais toutes sont d'une rare valeur : il s'y trouve, entre autres, le plastron du légendaire chevalier Pantelot. Tandis que Rothgar s'affaire à préparer le thé et les petits gâteaux, vous détachez un minuscule fragment de l'épaulière de l'armure à l'aide de votre épée que vous cachez bien vite sous votre cotte. Il ne s'en apercevra jamais... Rothgar revient, chargé de plateaux. Vous vous plongez dans une passionnante conversation, sirotant un thé exquis. En le remerciant de son hospitalité, vous prenez enfin congé. Rendez-vous au [269](#).

153

A peine franchissez-vous la porte que la flamme de votre chandelle vacille et s'éteint. Avant de vous retrouver plongé dans l'obscurité, il vous avait semblé apercevoir d'immenses miroirs. Mais vous n'avez pas le temps d'approfondir la question : le sol se dérobe brusquement sous vos pieds. Vous tombez longuement et vos mains se referment désespérément sur le vide : pas la moindre prise. Sachant que le choc sera encore plus violent si vos muscles sont bandés, vous vous efforcez de vous décontracter. Enfin, vous heurtez le sol dans un bruit sourd. Une telle chute aurait dû vous briser, étrangement vous êtes seulement un peu étourdi. Vous vous redressez et cherchez votre lanterne à tâtons. Après quelques longues minutes, vous la trouvez enfin et l'allumez aussitôt. Vous êtes à la croisée de quatre chemins, dont les murs sont des champs de réflexion magnétique. Vous essayez de choisir la bonne direction à prendre, mais elles se ressemblent toutes. Il vous faut néanmoins trancher. Allez-vous vous diriger vers :

Le nord? Rendez-vous au [170](#)

Le sud ? Rendez-vous au [107](#)

L'est ? Rendez-vous au [43](#)

L'ouest ? Rendez-vous au [4](#)

154

« Pas de problème ! » répond le plus grand des Gitans en souriant. Ils finissent leurs verres et vous emmènent à la foire, qui se tient en dehors de la ville. Là, ils vous indiquent la caravane de Gayla. Vous vous y dirigez, le cœur plein d'espoir. Allez-vous y trouver une boule de cristal ? Rendez-vous au [12](#).

155

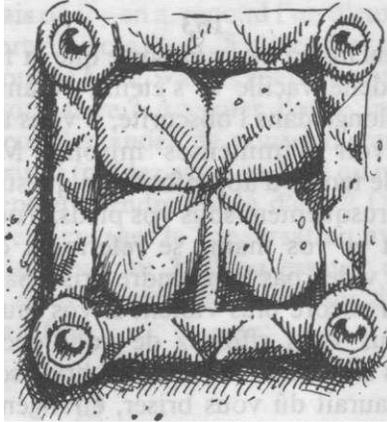
« Oui, je sais où il y en a, répond l'un d'eux. Mais cela vous coûtera 5 pièces d'or... 5 pièces d'or et on vous y emmène tout de suite. » Tous guettent votre réponse. Qu'allez-vous faire ? Accepter l'offre (rendez-vous au [286](#)), leur demander de vous trouver aussi une boule de cristal (rendez-vous au [224](#)) ou refuser catégoriquement et prendre congé d'eux ? Dans ce cas, vous pouvez : engager la conversation avec l'aubergiste (rendez-vous au [227](#)) ou essayer de voler le médaillon de selle accroché au-dessus du bar (rendez-vous au [190](#)).

156

Vous soulevez la grille et regardez au fond de la fosse. Les parois sont recouvertes d'une sorte de lichen gris et gluant. Un homme efflanqué tend frénétiquement les bras vers vous en vous apercevant : « Sauvé ! Enfin ! Je vous en supplie, lancez-moi la corde ! » implore-t-il. Vous remarquez que son œil droit est couvert d'un tissu brodé de pierreries. Qu'allez-vous faire : lui tendre la corde (rendez-vous au [302](#)) ou passer votre chemin et repartir par le couloir (rendez-vous au [2](#)) ?



156 *Au fond de la fosse, un homme efflanqué tend frénétiquement ses bras vers vous.*



157

« Oh ! nous ne cultivons pas ce genre de plantes, répond l'un deux, ça fait enfler les vaches ! » Et tous de pouffer de rire bruyamment. « Mais, peut-être, enchaîne un de ses camarades, qu'une autre tournée nous donnerait des idées... » Là-dessus, ils se mettent à lorgner leurs gobelets vides. Allez-vous leur offrir de nouveau à boire, ce qui vous coûtera 3 pièces d'or (rendez-vous au [213](#)) ou préférez-vous prendre congé d'eux (rendez-vous au [117](#)) ?

158

Vous ouvrez votre sac à dos et vous trouvez aussitôt pris dans une volute de brouillard qui vous aveugle. Elle se dissipe aussi vite qu'elle s'était formée et vous plongez la main dans votre sac. Horreur des horreurs : il est vide, complètement vide ! Tout votre équipement a disparu... Qu'allez-vous faire : retourner à Lynton et raconter à Jasper que le brouillard vous a volé vos affaires (rendez-vous au [90](#)) ou poursuivre votre route (rendez-vous au [30](#)) ?

159

Vous demandez au génie de vous fournir un indice qui vous permettrait de vaincre Capon. « Les yeux ont la réponse, répond-il, énigmatique. Retourne donc au corridor et essaye une autre porte, ô mon généreux sauveur ! » Là-dessus, le génie disparaît dans un tourbillon de lumière. Rendez-vous au [126](#).

160

Vous déposez la larme dans l'œil unique du masque et vous vous dirigez vers la galerie d'arcades. N'oubliez pas de rayer la larme de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [288](#).

161

Un des leurs est tombé, et ils ont tous un bref mouvement de recul. Vous pouvez en profiter pour fuir, si vous le désirez (rendez-vous au [37](#)), mais si vous échouez dans votre fuite, les trois hommes vous blesseront dans le dos et vous perdrez 12 points d'ENDURANCE. Si vous décidez de poursuivre le combat et si vous parvenez à en abattre un autre, rendez-vous au [57](#).

Lancez deux dés. Si vous obtenez : 2 : vous accusez 3 rudes coups et perdez **12 points d'ENDURANCE** ; 3 ou 4 : vous êtes blessé en deux endroits et perdez 6 points d'ENDURANCE ; 5 ou 6 : vous perdez 3 points d'ENDURANCE ; de 7 à 12 : un de vos adversaires (à vous de choisir lequel) est blessé et perd 3 points d'ENDURANCE.

162

Gayla scrute sa boule de cristal et voit tout de suite que vous avez l'intention de vous en emparer. « Misérable voleur ! » s'exclame-t-elle d'une voix déformée par la colère. Elle claque des doigts et aussitôt deux Gitans d'un gabarit impressionnant surgissent, brandissant d'énormes poignards. Vous ne pouvez pas vous replier vers la sortie, il vous faut vous battre. Ce combat s'annonce mortel et sanglant.

Premier GITAN ENDURANCE: 12

Jetez deux dés. Si vous obtenez : de 2 à 6 : vous êtes blessé et vous perdez 3 points d'ENDURANCE ; de 7 à 12 : le Gitan perd 3 points d'ENDURANCE.

La caravane est tellement petite que le second Gitan ne peut venir au secours de son compagnon. Si vous parvenez à tuer ce dernier, rendez-vous au [75](#).

163

Vous voilà pris de convulsions violentes. Étouffant un cri, vous roulez à terre, comme déchiqueté par des vrilles de feu. Vous gisez là pendant d'interminables minutes, anéanti par la douleur. Lentement, péniblement, vous vous relevez enfin. Vous avez perdu 1 point d'ENDURANCE, et ce, malheureusement, de façon définitive. Il vous faut donc diminuer votre total normal d'ENDURANCE de 1 point. Qu'allez-vous faire maintenant : ouvrir la porte de la resserre (rendez-vous au [63](#)) ou vous rendre dans la pièce d'à côté (rendez-vous au [240](#)) ?

164

Il est très tôt, le lendemain matin, lorsque vous arrivez à l'auberge. De rares clients sont déjà installés à quelques tables, mais les bohémiens ne sont pas là. Quant au patron, il répond à votre aimable bonjour par un vague grognement. Si vous souhaitez lui poser une ou deux questions, rendez-vous au [227](#). Si vous voulez profiter du fait que l'endroit est pratiquement désert pour vous emparer du médaillon de selle, rendez-vous au [190](#).

165

C'est en vain que vous essayez de bouger, de vous lever, de partir en courant... Vos muscles sont déjà pétrifiés par le regard hypnotique du Cobra et vous ne pouvez guère plus que regarder le monstrueux serpent s'approcher de vous en agitant sa langue fourchue avec une perverse gourmandise. Lentement, très lentement, il se prépare à vous porter le coup fatal. Et soudain, une déflagration meurtrière vous foudroie. Sans même le temps d'un adieu, vous êtes passé de vie à trépas.

166

L'homme s'approche et pose la main sur votre épaule dans un geste qui se veut amical. Vous vous sentez pris dans un étau glacial. Il vous regarde de son œil sain et vous dit : « J'ai une charade pour vous : mon premier est dehors, mon second est semblable aux siens, et mon tout est inégalable. Que suis-je ? » Réfléchissez bien avant de répondre et rendez-vous au [196](#).

167

« Vous êtes remarquable d'inefficacité, observe le lion. Je me suis d'ailleurs toujours demandé pourquoi les humains étaient d'une aussi grotesque timidité... » Sur ces mots, le lion s'éloigne aussi dignement que sa blessure le lui permet. Au bout d'un moment, vous redescendez de votre perchoir et reprenez votre route. Rendez-vous au [24](#).

168

Avec un grincement lugubre, la porte s'ouvre sur une crypte voûtée. L'écho décuple le bruit des gouttes d'eau qui perlent des voûtes. Vous remarquez que les murs et piliers sont recouverts de champignons. A la lumière de votre lanterne, vous distinguez un sarcophage imposant à l'autre bout de la crypte. Qu'allez-vous faire : examiner le sarcophage de plus près (rendez-vous au [203](#)) ; traverser la pièce pour rejoindre la galerie d'arcades qui se dessine en face de vous (rendez-vous au [234](#)) ou regagner le passage par lequel vous êtes venu et reprendre votre chemin (rendez-vous au [44](#)) ?

169

Suivant fidèlement les instructions données dans son livre, Luther Faze adapte soigneusement le fragment d'armure à la pointe d'une de vos flèches, après quoi il tend votre arc avec les cheveux de la nonne. « Cette flèche, décochée avec cet arc, tuera Capon sur-le-champ, si vous parvenez à la lui fichier en plein cœur, vous explique-t-il. Une dernière chose, très importante : vous avez les cendres d'un saint, n'est-ce pas ? » Si oui, rendez-vous au [275](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [88](#).

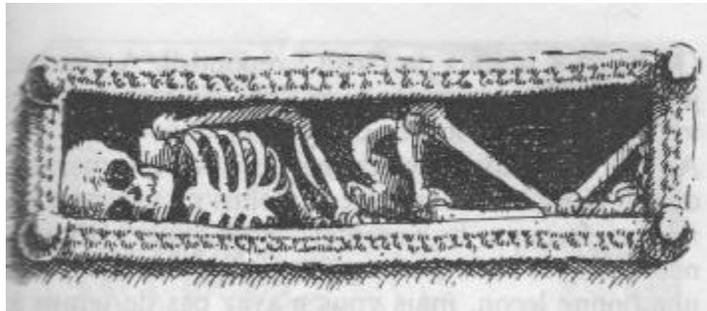
Vous voici à la croisée de quatre chemins, tous identiques. Quelle direction allez-vous choisir :

Le nord ? Rendez-vous au [51](#)

Le sud ? Rendez-vous au [64](#)

L'est ? Rendez-vous au [179](#)

L'ouest ? Rendez-vous au [249](#)



Vers minuit, vous vous réveillez, allongé dans un caniveau. A peine avez-vous redressé la tête que des élancements horribles vous font prendre conscience d'une sérieuse gueule de bois ! Dans un douloureux brouillard, vous vous souvenez avoir commandé quelques pichets de vin en compagnie des Gitans. Que s'est-il passé ensuite ? Là, c'est le trou noir... Soudain, vous portez la main à votre poche : vide ! Ils vous ont volé tout votre argent. Plein d'égards pour votre crâne qui vous martèle, vous vous rendez au [164](#).

172

Capon sent votre peur ; il entend votre coeur qui bat la chamade... Il a beau être aveugle, il n'en est pas moins féroce et dangereux. A pas mesurés, il s'approche de vous en brandissant les griffes aiguisées de sa serre droite comme un maître d'armes brandit son épée.

CAPON ENDURANCE : 24

Lancez deux dés. Si vous obtenez : de 2 à 6 : vous êtes blessé et perdez 3 points d'ENDURANCE ; de 7 à 12 : Capon perd 3 points d'ENDURANCE.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [137](#).

173

« Vraiment très aimable à vous ! s'exclame le lion tandis que vous lui retirez délicatement l'épine de la patte. C'est horriblement gênant, vous savez... Ah ! je me demande bien comment j'ai pu me planter cette sacrée épine... J'ai cru comprendre, jeune homme, que vous vous dirigiez vers l'ouest. Permettez-moi de vous donner un conseil. Vous allez traverser des collines peuplées de Gobelins, les Drans-Drans et les Kabboutchous. Ces gens-là se prêtent leurs vêtements et se marient entre eux, si bien qu'il est difficile de déterminer de quelle tribu ils sont. Sachez néanmoins une chose : les Drans-Drans disent toujours la vérité, mais les Kabboutchous sont des menteurs invétérés. J'espère que cette information vous sera utile. » Après vous avoir remercié encore une fois avec effusion, le lion s'éloigne vers les montagnes. Vous réfléchissez à ce qu'il vient de vous dire, puis vous reprenez votre marche vers l'ouest. Rendez-vous au [24](#).

174

Vous jetez votre épée à terre et criez merci. « Misérable ver de terre ! s'exclame le chevalier, écumant de rage. Je devrais t'égorger sans pitié, comme le porc que tu es ! Mais tu imploras grâce à genoux, et je ne peux pas m'attaquer à un ennemi désarmé... Va, file, pauvre hère, avant que la colère ne m'emporte ! » Vous ne le vous faites pas dire deux fois

et vous détalez sous le regard railleur des badauds. Au bout de quelques centaines de mètres, vous vous asseyez au pied d'un arbre et tentez de faire le point. Le bilan n'est guère reluisant : non seulement vous n'êtes pas parvenu à vous emparer du casque du chevalier, mais en plus cette malheureuse tentative vous aura coûté votre épée. A moins que vos finances ne vous permettent d'en acheter une autre pour la somme de 15 pièces d'or (et encore faut-il qu'il y ait des soldes chez l'armurier à ce tarif-là...), vous en êtes réduit désormais à vous battre au poignard, ce qui vous coûtera 1 point d'**ENDURANCE** à chaque jeté de dés. Quant à trouver un fragment d'armure, vous n'avez maintenant plus qu'une seule chance : Rothgar le collectionneur. Rendez-vous au [152](#).

175

Il ne reste plus qu'un seul aventurier. Il vous avait attaqué pour vous dépouiller de votre argent, mais, maintenant, l'enjeu est tout autre : c'est pour sa vie qu'il se bat et il entend bien la défendre.

Lancez deux dés. Si vous obtenez : de 2 à 4 : vous êtes blessé et vous perdez 3 points **d'ENDURANCE** ; de 5 à 12 : l'aventurier perd 3 points d'**ENDURANCE**.

Si vous parvenez à lui régler son compte, rendez-vous au [105](#). Par ailleurs, vous avez maintenant la possibilité de fuir et de rebrousser chemin vers la ville. Si cela vous semble une sage décision, rendez-vous au [287](#).

176

Vous commandez une tournée pour la table des aventuriers et vous vous joignez à eux. Les rumeurs vont vite à Lynton. Car à peine vous présentez-vous qu'un des hommes vous dit d'un ton pincé : « Ah ! c'est donc vous qui avez décroché le contrat Faze... » Qu'allez-vous faire : leur demander où vous pourriez trouver une boule de cristal (rendez-vous au [278](#)) ou commencer par parler de la belladone (rendez-vous au [155](#)) ?

177

« Eh, vous, là-bas ! s'exclame l'homme en se débattant avec sa canne à pêche. Rendez-moi un service, voulez-vous ? J'ai un sacré poisson à l'hameçon, mais il faut absolument que j'aie chercher un filet avant de le sortir de l'eau. Pouvez-vous tenir la canne deux minutes ? » Allez-vous offrir votre aide (rendez-vous au [151](#)) ou passer votre chemin (rendez-vous au [132](#))?

178

Vous brandissez bien haut l'Anneau, qui dégage aussitôt un halo de lumière aveuglante. Les malheureux Glabrons en restent pantois quelques minutes, l'œil écarquillé, avant d'opérer un repli stratégique dans l'obscurité qui leur est chère. Vous voilà débarrassé de ces visiteurs inopportuns. Rendez-vous au [66](#).

179

Vous errez dans un dédale sans fin. Impossible de distinguer un passage de l'autre : ils sont tous recouverts de miroirs. Vous parvenez enfin à un croisement. Quelle direction allez-vous prendre :

Le nord ? Rendez-vous au [170](#)

Le sud? Rendez-vous au [107](#)

L'est ? Rendez-vous au [43](#)

L'ouest ? Rendez-vous au [4](#)

180

Vous frappez énergiquement à la porte. Seul, l'écho vous répond. Vous vous éloignez déjà quand un panneau coulisse sur un frêle vieillard, qui entreprend de vous scruter avec attention. Soudain, une lueur s'allume dans son regard : il vient d'apercevoir l'amulette de Jasper, pendue à votre cou. Poussant des petits cris de joie, il défait bruyamment la barre dont il avait bloqué la porte. Cette manifestation d'hospitalité n'est pas



180 « Vous devez avoir rassemblé un certain nombre d'objets, et ce livre explique comment il faut se servir de chacun. »

pour vous réjouir : mal à l'aise, vous piétinez d'un pied sur l'autre en priant le ciel que ce raffut n'alarme pas le démon. Enfin la porte s'ouvre, et le vieillard vous fait entrer avec précipitation. Vous voici dans une vaste bibliothèque voûtée dont les murs sont entièrement garnis de livres et brochures. « Dieu soit loué ! s'exclame votre hôte avec un soulagement évident. Vous êtes arrivé, enfin ! Ah... je savais bien que mes garçons ne me laisseraient pas tomber ! Oui, je suis Luther Faze, bien sûr. » Là-dessus, il vous dirige vers un fauteuil de cuir au coin de la cheminée et vous tend un verre de porto. Il a beau être prisonnier de Capon, il jouit apparemment d'un confort non négligeable... Vous vous calez bien dans le fauteuil et vous apprêtez à l'écouter, en sirotant votre porto à petites gorgées gourmandes. Luther Faze attrape un volume à la couverture moisie et l'ouvre à un chapitre intitulé : *De l'art et la manière d'exterminer les Démons*.

« Maintenant, écoutez-moi bien car le temps presse, dit-il. En principe, vous devez avoir rassemblé un certain nombre d'objets, et ce livre explique comment il faut se servir de chacun. Tout d'abord, la belladone : elle a sur Capon le même effet qu'un crucifix sur un vampire, c'est-à-dire qu'elle le tient à distance. Quant à la larme de ma fille chérie, si vous parvenez à la lui jeter à l'œil gauche, il sera complètement aveugle car je lui ai déjà brûlé l'œil droit. Par ailleurs, avez-vous un fragment d'armure de chevalier et quelques cheveux d'une nonne ? » Si vous possédez les deux, rendez-vous au [169](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [10](#).

181

Voici les objets dont vous pouvez vous servir si, toutefois, vous les avez en votre possession :

Une fleur de belladone	Rendez-vous au 104
La larme d'Elvira	Rendez-vous au 160
Un œil de lézard	Rendez-vous au 139

Si vous ne disposez d'aucun de ces objets ou ne souhaitez pas vous en servir, quittez la salle et rendez-vous au [288](#).

182

Si vous étiez blessé, il vous guérit et ramène votre **ENDURANCE** à son total normal. Si vous ne l'étiez pas, le génie augmente par magie votre total normal d'**ENDURANCE** de 1 point. Vous allez lui demander d'exaucer un autre souhait, quand vous vous rendez compte qu'il a disparu. Vous êtes seul dans la pièce. Rendez-vous au [126](#).

183

Vous êtes à peine parvenu au milieu de la pièce qu'un effluve provenant du chaudron atteint vos narines : l'odeur est tellement infecte que vous hésitez à inspecter le chaudron. Quand vous vous y décidez enfin, c'est pour découvrir un immonde potage vert et glaireux, où surnagent des ingrédients qu'il vaut mieux ne pas nommer... Si, par extraordinaire, vous désirez goûter au breuvage, rendez-vous au [53](#). Sinon, vous avez le choix entre gagner la pièce suivante (rendez-vous au [240](#)) ou jeter un coup d'oeil dans la resserre (rendez-vous au [63](#)).

184

Les brigands vous ont repéré. Quatre d'entre eux font demi-tour et se ruent vers vous en poussant des cris sauvages. Ils courent en zigzag, ce qui les rend très difficiles à atteindre. De plus, vous n'êtes pas au mieux de votre forme, aujourd'hui... Vous dégainez votre épée et avancez vers eux.

KNOT LE BARBARE **ENDURANCE : 12**

GRÉGOIRE LE FOURBE **ENDURANCE : 6**

FRED LE FOU **ENDURANCE : 9**

BOZO-BEURK **ENDURANCE : 9**

Lancez deux dés. Si vous obtenez : 2 : vous avez reçu quatre coups sévères, **qui vous font perdre 12 points d'ENDURANCE** ; 3 ou 4 : trois brigands parviennent à vous blesser et vous perdez 9 points d'ENDURANCE ; 5 ou 6 : vous perdez 6 points d'ENDURANCE ; 7 ou 8 : un coup d'épée vous prive de 3 points d'ENDURANCE ; de 9 à 12 : un des brigands (à vous de choisir lequel) perd 3 points d'ENDURANCE.

Si vous décidez de fuir, rappelez-vous qu'ils sont quatre à vouloir vous blesser dans le dos. Si vous obtenez un total d'**HABILITÉ** insuffisant, il vous en coûtera donc 12 points d'ENDURANCE. Si vous décidez que ce risque en vaut la peine, rendez-vous au [219](#). Si vous continuez à vous battre et parvenez à tuer un des brigands, rendez-vous au [28](#).

185

Le preux chevalier vous félicite de votre noble entreprise et vous tend son gantelet. Pragmatique, vous lui faites remarquer qu'un fragment vous suffit, et il s'empresse d'en détacher un de son casque avec la pointe de son épée. Vous échangez une chevaleresque et virile poignée de main. Rendez-vous maintenant au [269](#).

186

Vous traînez à grand-peine le coffre jusqu'au corridor. L'obscurité y est moins grande que dans la pièce, et vous parvenez à distinguer le fermoir du coffre à la lumière de votre lanterne. Ce dernier représente un œil glauque et sans paupières. Que décidez-vous : ouvrir le coffre (rendez-vous au [127](#)) ou le laisser dans le couloir et reprendre votre exploration du château (rendez-vous au [251](#)) ?

187

Avec un regard hostile et méfiant pour le bas-relief, vous passez sous la voûte et vous vous engagez dans un long couloir tortueux qui s'enfonce jusqu'au cœur du château. Après avoir traversé une série de chambres les unes plus lugubres que les autres, vous gravissez un escalier aux

marches usées — qui sait par quels pieds ? Vous voici à un palier où s'ouvrent trois portes. Rendez-vous au [147](#).

188

Deux heures plus tard. Vous vous sentez glisser avec bonheur dans un doux sommeil, quand un bruit vous fait sursauter. Vous allez jusqu'à la porte sur la pointe des pieds et vous regardez par le trou de la serrure : Grull est en train de mettre le couvert. Après avoir disposé une énorme fourchette et un long couteau pointu sur la table, il disparaît dans la cuisine et en revient avec une grande bassine en fer, qu'il pose à côté de votre porte. Le voyant s'approcher pour épier votre sommeil, vous faites semblant de ronfler. Grull s'éloigne. Vous collez alors à nouveau votre œil au trou de la serrure : le voilà qui sort une hache du buffet. Qu'allez-vous faire : rassembler vos affaires et vous esquiver par la fenêtre (rendez-vous au [76](#)) ou dégainer votre épée et vous préparer à attaquer Grull dès qu'il pénétrera dans la chambre (rendez-vous au [149](#))?

189

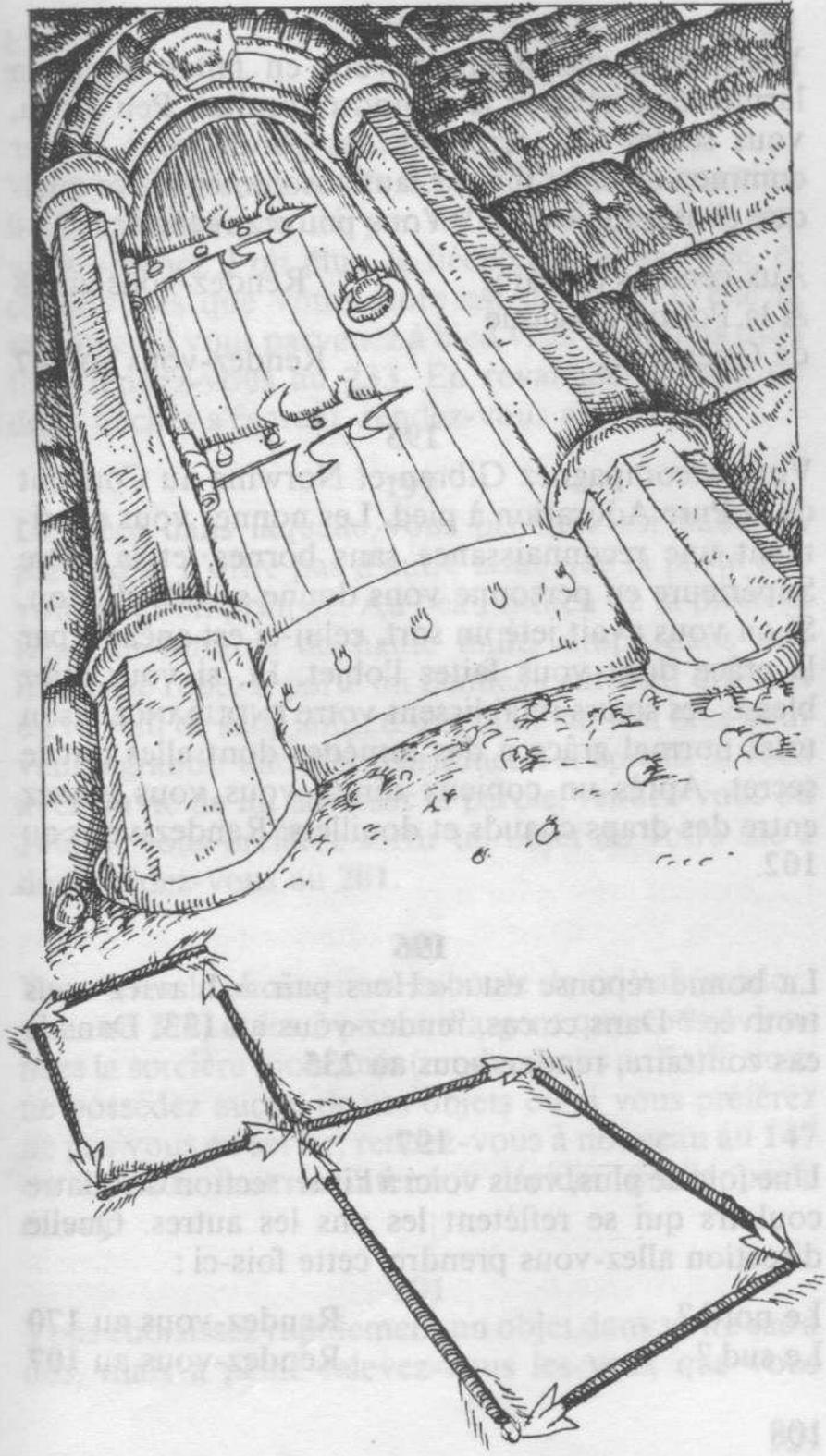
Vous quittez la route et vous vous enfoncez dans les sous-bois. Quand vous jugez avoir mis une distance suffisante entre l'embuscade et vous, vous reprenez votre route vers les collines. Rendez-vous au [92](#).

190

Vous vous dirigez d'un air dégagé vers le bar et commandez à boire. Tandis que l'aubergiste vous tourne le dos pour préparer un verre, vous décrochez rapidement le médaillon de selle. Jetez un dé. Si vous obtenez :

1 ou 2 Rendez-vous au [259](#)

De 3 à 6 Rendez-vous au [110](#)



192 Huit flèches rouges forment un étrange dessin.

191

Au pied de l'idole, une plaque de marbre commémore la Trente-Septième Tribulation du Dieu Lurgai. Vous apercevez également un bouquet de fleurs, placé dans un vase, qu'il vous faudra noter sur votre *Feuille d'Aventure* si vous voulez l'emporter. Qu'allez-vous faire maintenant : poursuivre votre route vers les Monts Dango (rendez-vous au [301](#)) ; déposer quelques pièces d'or en offrande au Dieu Lurgai (rendez-vous au [212](#)) ou pousser plus avant votre inspection du sanctuaire (rendez-vous au [239](#))?

192

Après quelques pas, vous parvenez devant une porte. Au sol, huit flèches rouges comme du sang frais sont disposées formant un étrange dessin. Si vous décidez de les prendre, n'oubliez pas de le noter sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous vous trouvez dans un cul-de-sac : il vous faut soit rebrousser chemin, soit ouvrir la porte. Vous optez pour cette dernière solution. Rendez-vous au [153](#).

193

Au bout de quelques pas, un vague soupçon vient perturber la tranquillité placide de votre esprit : cet homme, le petit gros qui vous a bousculé, n'était-il pas un peu louche ? Vous vérifiez vos poches avec angoisse. Une angoisse ô combien justifiée ! Si vous aviez acheté un Filtre de Chance, vous ne le trouvez plus. Et si vous n'aviez pas fait cette dépense, vous ne vous en tirez pas mieux : c'est votre bourse qui a disparu. Rendez-vous au [118](#).

194

Vous débouchez la fiole vous en faites rouler la larme, sans obtenir le moindre résultat. Peu à peu, vous sentez les sécrétions des parois vous ronger comme un acide. Il vous faut absolument faire quelque chose, mais quoi ? Vous pouvez recourir :

Aux cendres du saint

Rendez-vous au [98](#)

A la Potion Magique de Guérison

Rendez-vous au [267](#)

195

Vous accompagnez Gibran et Norwina au Couvent de la Pure Adoration à pied. Les nonnes vous expriment une reconnaissance sans bornes, et la Mère Supérieure en personne vous donne sa bénédiction. Si on vous avait jeté un sort, celui-ci est anéanti par la grâce dont vous faites l'objet. Et, si vous étiez blessé, les sœurs rétablissent votre **ENDURANCE** à son total normal grâce à des remèdes dont elles ont le secret. Après un copieux dîner, vous vous glissez entre des draps chauds et douillets. Rendez-vous au [102](#).

196

La bonne réponse est : « Hors pair. » L'aviez-vous trouvée ? Dans ce cas, rendez-vous au [133](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [235](#).

197

Une fois de plus, vous voici à l'intersection de quatre couloirs qui se reflètent les uns les autres. Quelle direction allez-vous prendre, cette fois-ci :

Le nord ? Rendez-vous au [170](#)

Le sud ? Rendez-vous au [107](#)

L'est ? Rendez-vous au [43](#)

L'ouest ? Rendez-vous au [130](#)

198

Vous bandez votre arc et décochez rapidement cinq flèches. Lancez un dé par flèche : chaque fois que vous obtenez 3 ou plus, la flèche atteint sa cible, et chaque fois que votre score est de 1 ou 2, elle la manque. Si vous parvenez à bien viser au moins trois fois, rendez-vous au [233](#). En revanche, si plus de deux flèches s'égarèrent, rendez-vous au [184](#).

199

La pièce dans laquelle vous pénétrez est basse de plafond et n'offre pas d'autre issue que la porte que vous avez empruntée. Au beau milieu de la pièce se tient un homme de haute taille, drapé dans une immense robe. Il porte un bandeau sur l'œil droit, et un torrent de sang jaillit d'une plaie sur son bras pour venir agrandir une mare carminée à ses pieds. Si vous avez envie de lui adresser la parole, rendez-vous au [166](#). Si vous préférez sortir un objet de votre sac à dos, rendez-vous au [201](#).

200

Vous avez le choix entre la boule de cristal (rendez-vous au [272](#)) et les 3 pièces d'argent que vous a données la sorcière mourante (rendez-vous au [5](#)). Si vous ne possédez aucun de ces objets ou si vous préférez ne pas vous en servir, rendez-vous à nouveau au [147](#) où il vous faut maintenant décider quelle porte ouvrir.

201

Vous choisissez rapidement un objet dans votre sac à dos, mais à peine relevez-vous les yeux que vous constatez avec stupeur que l'homme a disparu. Décidément, les prodiges et sortilèges sont monnaie courante chez Capon... Désormais, vous vous tiendrez sur vos gardes. Fort de cette résolution, vous quittez la pièce. Rendez-vous au [27](#).

202

Vous marchez le long du chemin, tentant de calmer l'inquiétude qui vous ronge : est-ce là vraiment la bonne direction ? Vous avez à peine écarté la question qu'une réponse imperceptible monte du sol : dans un grondement sourd, la terre s'ouvre sous vos pieds. De cette fissure béante jaillissent des flots de vapeur qui vous aspirent vers les entrailles de la terre. Les yeux brûlés, la gorge déchirée, vous comprenez votre fatale erreur : au bout de cette route, là où vous n'irez jamais, se dresse le Canyon du Souffle du Dragon. Aventures, trésors et rêves de gloire, tout s'évanouit dans les vapeurs telluriques...

203

Les traits cruels d'un visage à la bouche étroite et pincée sont gravés sur le couvercle en marbre du sarcophage. Vous devinez, à la couronne qui se dessine sur le front de l'effigie, qu'il s'agit de la sépulture d'un roi ou d'un prince. Qu'allez-vous faire : ouvrir le sarcophage, malgré la petite voix intérieure qui vous met en garde (rendez-vous au [19](#)) ; quitter la crypte par les arcades (rendez-vous au [234](#)) ou regagner le couloir d'où vous venez (rendez-vous au [44](#)) ?

204

Avec un sourire pervers et vicieux, Capon s'approche de vous à grandes enjambées, faisant flotter sa robe noire comme l'enfer. A première vue, il peut sembler bel homme. Mais on change vite d'avis, et tel est votre cas, en voyant son œil glauque et voilé, sa joue droite atrocement mutilée de brûlures profondes... L'œil gauche, le seul qui voit, brille d'un éclat satanique, et la face tout entière du démon est déformée par un rictus d'une incroyable violence. Au-dehors retentit un roulement de tonnerre auquel Capon fait écho d'un rire triomphant. Si vous avez la larme d'Elvira, jetez-la lui vite à l'œil gauche et rendez-vous au [303](#). Si vous ne l'avez pas, rassemblez votre courage et préparez-vous à vous battre avec le démon... Rendez-vous au [257](#).



205

Avez-vous une épée ? Dans ce cas, rendez-vous au [72](#). Si vous avez perdu la vôtre en cours de route, rendez-vous au [148](#).

206

Capon essaie de vous assujettir. Vous sentez bien qu'il recourt à la magie noire, mais vous avez beau résister, sa force maléfique annihile votre volonté. Il pénètre dans l'alcôve et vous rampez à ses pieds. A la vie, à la mort et pour toute l'éternité, vous êtes son esclave docile.

207

Vous avez l'horrible pressentiment que dès que vous passerez sous l'épée, elle se décrochera pour vous empaler cruellement. Pour une fois, vos appréhensions sont sans fondement : vous traversez bravement la pièce et atteignez le couloir d'en face, sain et sauf. Rendez-vous au [113](#).

208

Vous voici nanti de la boule de cristal (n'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). Êtes-vous aussi parvenu à vous procurer la fleur de belladone ? Si oui, rendez-vous au [256](#). Pas encore ? Rendez-vous alors au [273](#).

209

Un des Gitans sourit et vous suggère de vous adresser à l'aubergiste. Vous allez donc au bar et demandez à l'aubergiste s'il connaît un endroit où trouver de la belladone. Rendez-vous au [227](#).

210

A peine allumez-vous votre lanterne qu'une horde de Glabrons se ruent vers vous, avides de lumière. De plus en plus nombreux, ils se pressent contre la lanterne, contre vous... et ce sont des milliers de corps moites, collants et insatiables qui vous étouffent et vous écrasent. Vous mourrez, tué par leur joie collective...

211

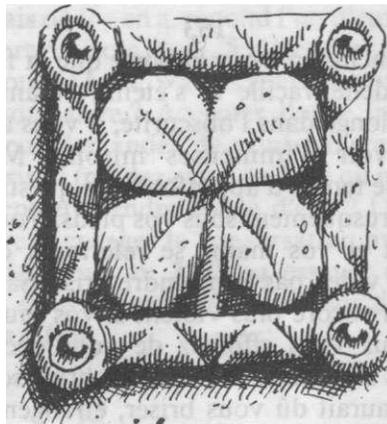
La peau d'ours gît, inanimée, à vos pieds. Si vous le désirez, vous pouvez la prendre, à moins que vous ne préfériez emporter la hache. Vous n'avez pas assez de place dans votre sac à dos pour les deux, aussi vous faut-il choisir. Si vous vous décidez pour l'un ou l'autre objet, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure* avant de quitter la pièce par les doubles portes. Rendez-vous au [276](#).

212

Vous déposez une pièce d'or au pied de l'idole et improvisez une brève prière au Dieu Lurgai, dans laquelle vous comparez votre aventure à sa Neuvième Tribulation. Pas de réponse. Qu'allez-vous faire :

Attendre un petit peu ? Rendez-vous au [239](#)

Repartir vers les collines ? Rendez-vous au [301](#)



213

A votre plus grande déconfiture, ils sombrent rapidement dans un radotage éthylique, avant de s'écrouler mollement sur la table. Encore de l'argent gaspillé sottement ! Vous murmurez deux ou trois jurons en les entendant ronfler béatement et vous vous levez de table. Rendez-vous au [117](#).

214

A tâtons dans le noir, vous cherchez le verrou du coffre. Vous le trouvez enfin et l'actionnez prestement. Aussitôt, un grincement métallique se fait entendre, suivi d'un petit claquement sec. Vous vous tournez vers la voûte et découvrez avec horreur qu'elle est maintenant barrée par une énorme herse en fer. Frénétiquement, vous agrippez les barreaux, et les martelez de vos poings. Hélas ! vous comprenez bien vite l'atroce vérité : vous êtes enfermé. Seule une force surhumaine pourrait tordre ces barreaux... Vous vous laissez glisser à terre, abattu. Avez-vous une fiole de Potion de Force Magique ? Eh bien, voilà ! tout s'arrange ! Vous avalez la Potion d'un trait et vous vous enfuyez sans plus tarder (rendez-vous au [251](#)). Vous n'avez pas de Potion ? L'heure est alors venue de montrer votre courage et votre stoïcisme, car c'est une mort lente et certaine qui vous attend. A moins, bien sûr, qu'au poison lancinant de la faim, vous ne préféreriez la lame de votre chère épée, unique et dernière compagne de votre trop brève jeunesse...

215

Grâce à sa magie, le génie augmente de 1 point votre total normal d'**HABILETÉ**. Vous voulez le remercier, mais il a déjà disparu. Rendez-vous au [126](#).



216 Une vapeur vert émeraude s'échappe de la bouteille pour prendre peu à peu la forme d'un être bedonnant et enturbanné.

Une vapeur vert émeraude s'échappe de la bouteille pour prendre peu à peu la forme d'un être bedonnant et enturbanné, qui s'incline devant vous en une gracieuse courbette : « Salut à toi, vénérable chevalier ! s'exclame-t-il. Je suis Rachid El-Kadir, et pour te remercier de m'avoir délivré, je tiens à t'offrir un bienfait : à toi de choisir entre la force, l'adresse et la connaissance. » Après une légère hésitation, vous optez pour :

L'adresse Rendez-vous au [215](#)

La force Rendez-vous au [182](#)

La connaissance Rendez-vous au [159](#)

La piste que vous suivez quitte bientôt les collines. Au loin, l'horizon se perd dans le brouillard. Pensant à juste titre qu'il sera difficile de trouver de quoi faire du feu dans le Marais de Gosh, vous ramassez du petit bois le long du chemin. Vous voici enfin arrivé : face à vous, les landes et les palus de Gosh étendent leur paysage désolé, semés çà et là d'un arbre maigre et tortueux. Votre progression se fait lente et pénible. Harassé par des languettes de brume humides, il vous faut en plus éviter les tourbières qui menacent à tout instant de vous engloutir. Soudain, vous apercevez un éclat insolite sur votre gauche. A y mieux regarder, vous voyez que c'est une boule de cristal, en tout point semblable à celle qui — théoriquement — se trouve dans votre sac à dos. Que faites-vous : allez-vous l'examiner de plus près (rendez-vous au [262](#)) ; vérifier que votre boule de cristal est toujours dans votre sac à dos (rendez-vous au [158](#)) ou passer votre chemin (rendez-vous au [115](#)) ?

218

Vous êtes à peine à quelques mètres de la galerie d'arcades, mais le froid vous engourdit de plus en plus, et vous finissez par vous affaisser sur le sol glacé. Sans la moindre souffrance, vous comprenez que vous êtes en train de mourir, et c'est avec un calme, qui vous étonne vous-même, que vous observez votre fin : vos membres se font lourds, l'air s'échappe de vos poumons avec un drôle de sifflement... Paisible, vous vous abandonnez au grand sommeil léthal.

219

Les brigands vous poursuivent quelques instants puis se ravisent pour retourner piller leurs victimes. Vous continuez votre route d'un pas rapide, tandis que la nuit tombe. Vous êtes fermement décidé à ne pas vous arrêter avant d'être à bonne distance des brigands. Rendez-vous au [92](#).

220

Franchissant la porte, vous vous trouvez à l'orée d'un réseau de tunnels sinueux. Vous les longez, comptant sur votre sixième sens pour vous indiquer le repère du démon. Comme vous passez devant une alcôve obscure, un rire sardonique résonne à vos oreilles, rire qui semble provenir des entrailles du château. Vous avez la désagréable impression d'être épié dans vos moindres gestes. Face à vous, un escalier en colimaçon : vous gravissez les marches usées et vous vous retrouvez sur un palier où s'ouvrent trois portes identiques. Rendez-vous au [147](#).

221

Les doigts de brouillard vous frôlent, vous chatouillent, fouillent votre sac à dos... Vous comprenez qu'en fait le brouillard est une créature vivante, qui essaie de vous leurrer. Mais on ne vous berne pas si facilement... Rendez-vous au [60](#).

222

Vous reprenez votre marche à travers les mornes landes de Gosh. Force vous est, hélas ! d'admettre au bout d'un moment que vous ne progressez guère. Pourquoi ne pas consulter votre boule de cristal ? Sortez-la de votre sac à dos et rendez-vous au [242](#).

223

Voyant que vous êtes venu à bout de quatre hommes à la seule force de votre épée, les autres brigands sentent leur courage décliner. Sans demander leur reste, ils s'enfuient comme une bande de lapins affolés. Vous êtes intervenu juste à temps pour épargner à la damoiselle de bien pénibles tourments. La voici qui sort de sous le coche, où elle s'était réfugiée. Votre mine patibulaire — vous êtes couvert de sang et de poussière — la fait d'abord reculer, mais elle se ravise bientôt et vous remercie chaleureusement de l'avoir tirée de ce mauvais pas. Le vieillard, qui tremblotait comme une feuille, blotti derrière une roue du coche, finit par comprendre que les brigands sont partis et ose enfin se relever. Il vous explique qu'il s'appelle Gibran et qu'il est au service du couvent des Sœurs de la Pure Adoration. Sa mission est d'accompagner la damoiselle Norwina, qui va rentrer dans le Saint-Ordre. Vous cherchez des yeux le garde qui se battait si vaillamment pour défendre le cortège mais, hélas ! vous n'apercevez que son cadavre : les brigands l'ont taillé en pièces. Vous décidez alors d'escorter Norwina et Gibran au couvent : les chemins des bois sont tellement mal famés de nos jours... Rendez-vous au [195](#).

224

Ils haussent les épaules. « Désolé, dit l'un d'eux, là, je ne peux pas vous aider. » Vous finissez votre verre et les priez de vous montrer où se trouve la belladone. Rendez-vous au [286](#).

225

Le Breuvage d'Heureuse Fortune ne peut servir que trois fois, aussi devrez-vous noter soigneusement chaque utilisation. L'avantage de ce Breuvage est qu'il peut remplacer un jeté de dés : au lieu de lancer les dés, vous pouvez prendre une dose de cette potion, ce qui vous permet de déterminer vous-même le score qui vous convient. Le combat se déroule ensuite de la manière habituelle. Mais attention : il vous faut décider à l'avance de recourir ou non au Breuvage ; en aucun cas vous ne pourrez changer d'avis et boire une dose de Breuvage d'Heureuse Fortune après avoir jeté les dés, pour rectifier un score qui vous serait défavorable. Vous n'avez que trois doses de Breuvage d'Heureuse Fortune, ne le gaspillez pas... Rendez-vous au [140](#).

226

Comme le venin du serpent atteint votre cœur, une vive douleur vous transperce. Vous craignez un instant pour votre vie, mais votre robuste constitution a tôt fait de reprendre le dessus. Quelques minutes plus tard, vous voilà prêt à repartir vers de nouvelles aventures. Rendez-vous au [304](#).

227

L'aubergiste vous répond qu'on trouve parfois de la belladone sauvage sous la tonnelle, dans le jardin. « Ce n'est pas pour rien que ça s'appelle *Y Auberge de la Belladone* ! » ajoute-t-il en partant d'un grand rire. Vous vous rendez derechef au jardin. Quelques riches marchands, élégamment vêtus, y sirotent des boissons fraîches. Amusés, ils vous regardent vous mettre à quatre pattes et ratisser l'herbe de vos mains. Une heure plus tard, leur amusement a fait place à une certaine perplexité : vous êtes toujours là, le nez dans le gazon. Vous commencez vous-même à percevoir le ridicule de la situation, et le découragement vous gagne. Tant pis, vous allez abandonner la partie... Soudain, avec un cri de triomphe, vous découvrez l'objet de votre convoitise : cachée entre deux brins d'herbese trouve la petite fleur étoilée aux pétales bleus... Vous la cueillez délicatement. Notez votre

trouvaille sur votre *Feuille d'Aventure* et quittez ce lieu où vous n'avez que trop séjourné. Rendez-vous au [124](#).

228

Vous tranchez ses liens avec votre canif. Vous la portez à l'autre bout de la pièce, où vous la posez à terre avec ménagement. Sans un mot, la femme caresse ses pieds meurtris. Enfin, elle lève les yeux vers vous et prend la parole : « J'étais une sorcière, raconte-t-elle, et j'ai vendu mon âme au démon en échange de pouvoirs occultes. J'aimerais vous remercier de votre compassion, mais j'ai bien peu à vous offrir. » Là-dessus, elle vous met une bourse en peau de chat autour du cou, ce qui a pour effet d'augmenter votre total de PSI de 2 points (il peut même dépasser son montant normal), et ce tant que vous porterez la bourse. Elle vous tend aussi 3 pièces d'argent : « Peut-être vous montreront-elles la voie... » commente-t-elle énigmatiquement. Vous examinez les pièces : elles représentent chacune une tête de licorne sur une face et une tête de serpent à la langue fourchue sur l'autre. Intrigué, vous vous apprêtez à demander de plus amples explications, quand vous vous apercevez que la malheureuse a trépassé. En un geste d'adieu, vous lui humectez les lèvres de vin. Mais le temps n'est pas à la sensiblerie : il vous faut repartir. Vous empochez les pièces que vous inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [187](#).

229

Le lion lève la patte et vous la tend pour vous montrer l'énorme épine qui y est plantée. Là-dessus, à votre plus grand effarement, il vous adresse la parole : « Voyez-vous, j'ai cette épine, là... » Vous comprenez que la malheureuse créature ne vous veut pas de mal et vous décidez de l'aider. Rendez-vous au [173](#).



228 « J'aimerais vous remercier de votre compassion
mais J'ai bien peu à vous offrir. »

230

Rapide comme l'éclair, l'homme bondit et se campe face à vous sur le pont. Il tire un long cimeterre de son fourreau et vous dit avec un rictus cruel : « L'amende pour refus de péage est de 7 pièces d'or, et le châtiment pour non-paiement de l'amende est... » Il ponctue sa phrase d'un regard éloquent vers son arme, et vous n'exigez pas d'explications supplémentaires... Que décidez-vous : payer l'amende de 7 pièces d'or (rendez-vous au [13](#)) ou affronter le gardien du pont (rendez-vous au [143](#)) ?

231

La volute maléfique se dissipe en fumée. Vous détachez l'épée pour laquelle vous vous êtes si âprement battu. Une bien belle pièce, en vérité... Vous la testez de quelques moulinets dans le vide et constatez avec joie qu'elle répond au moindre geste de votre poignet. Désormais, quand vous vous battrez, chaque coup de cette épée magique infligera à votre adversaire une perte de 4 points d'**ENDURANCE**, et non 3 seulement comme c'est le cas d'habitude. Balayant la pièce du regard, vous n'y trouvez rien d'autre d'intéressant. Vous sortez donc, protégé à nouveau de la déflagration par votre Bracelet de Foudre et vous vous rendez au [192](#).

232

Il y fait très humide, mais vous n'en êtes pas moins soulagé d'avoir échappé à la redoutable grêle. Vous commencez à vous détendre quand un bruit étrange vous met brutalement sur vos gardes : un bruit de succion... Peu à peu, les parois de la cavité se referment sur vous, et il en suinte un liquide verdâtre qui ruisselle à vos pieds. Avec effroi, vous sentez vos jambes aspirées vers le tréfonds de cet étrange trou. Un effluve de bile vous chavire, vous vous sentez un peu comme une bouchée de hareng saur perdu dans un énorme estomac... Vous perdez des forces, tandis que les sucs digestifs du monstre vous rongent avec une violence croissante. Désespérément, vous fouillez votre sac à dos : il faut réagir, et c'est maintenant ou jamais. A quel objet recourez-vous :

Les cendres du saint ?	Rendez-vous au 98
La potion Magique de Guérison	Rendez-vous au 267
La larme d'Elvira ?	Rendez-vous au 194

233

Paniqués par cette pluie de flèches soudaine, les brigands prennent la poudre d'escampette. Ils ne sauront jamais que c'était là le fait d'un seul archer... Vous les regardez disparaître dans les bois puis vous vous dirigez vers le lieu de l'embuscade. Mortellement blessé, le garde du corps se relève péniblement vers vous : « Merci, étranger, dit-il dans un souffle. Hélas ! pour moi, votre aide vient trop tard... » Ses yeux se voilent, l'air lui manque, son corps soudainement raidi par la mort retombe avec un bruit mat. Une ravissante pantoufle de velours brodé pointe du coche, rapidement suivie par sa propriétaire, une non moins charmante damoiselle. Sans un mot, elle contemple la scène du carnage. Sa jolie frimousse se plisse en une moue boudeuse quand elle aperçoit l'essieu du coche, qui a méchamment souffert de la bagarre. Un toussotement vous fait vous retourner : le vieillard, qui s'était réfugié sous le coche, s'est relevé. Il avance vers vous, se drapant dans s*t dignité, et vous adresse la parole d'un ton hautain : « Nous avons contracté une dette envers vous, jeune chevalier, dit-il. N'eussiez-vous point intervenu, je ne sais quelle issue fatale aurait clos cette aventure néfaste. » Vous retenez à grand-peine un commentaire sarcastique. Bombant le torse, il ajoute : « Je suis Gibran, fidèle serviteur des vénérables Sœurs de la Pure Adoration, et cette gente dame, que j'escorte au couvent où elle prononcera ses vœux, est Norwina. » Vous n'êtes pas de ceux qui laissent passer les perches tendues par la Providence : vous proposez à Gibran de les escorter au couvent, et il accepte avec empressement. Rendez-vous au [195](#).

234

Vous traversez une succession de pièces les unes plus sinistres que les autres et parvenez au pied d'un escalier en colimaçon, qui vous mène à un palier étroit. Face à vous se trouvent trois portes identiques. Rendez-vous au [147](#).

235

L'homme se met à ricaner en resserrant son étreinte. Vous ne pouvez plus bouger d'un pouce. « Vous n'y êtes pas du tout, dit-il. Votre sens de la devinette laisse vraiment à désirer, mais j'ai bon espoir que, après une éternité ou deux dans mon château, vous aurez fait des progrès... » Avec effroi, vous comprenez que vous vous êtes laissé prendre au piège infernal de l'archidémon Capon... Si votre aventure s'achève, vos tourments, eux, ne font que commencer...

236

Perplexe, il se gratte la nuque. « Comment voulez-vous que je sache où trouver des cheveux de nonne ? dit-il après réflexion. Surtout qu'en plus elles se rasent la tête en entrant au couvent ! Par contre, il y a une sorte de sanctuaire pas très loin d'ici, où est enterré le sage du village voisin. Qui sait, c'était peut-être un saint ? » Le gardien du pont vous indique le chemin du sanctuaire et vous vous mettez en route. Rendez-vous au [144](#).

237

En fouillant les poches de votre agresseur, vous trouvez plusieurs bourses. Ses biens mal acquis s'élèvent à 17 pièces d'or. Il porte au doigt une bague de cornaline en forme de crâne, que vous pouvez prendre si vous le souhaitez (n'oubliez pas de noter vos acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous essayez votre épée dans l'herbe et vous vous éloignez entre les tentes comme si de rien n'était. Rendez-vous au [118](#).

238

Le Nain roule à terre. Un mince filet de sang coule sur sa barbe tressée, mais vous vous méfiez : vous avez vu de quelle ruse il est capable, aussi maintenez-vous la pointe de votre épée sur sa gorge pendant que vous le fouillez. Vous trouvez une montre dans le gousset de son pourpoint et vous décidez de la prendre, les Nains sont renommés pour leurs talents d'horloger et vous pourriez tirer un bon prix de cette montre. Si toutefois vous sortez vivant du château... N'oubliez pas d'inscrire votre acquisition sur votre *Feuille d'Aventure*. Détournant le regard du cadavre miniature qui raidit déjà, vous traversez la galerie et vous vous dirigez vers la porte du fond. Rendez-vous au [220](#).

239

Il vous vient à l'idée que si quelqu'un a placé des fleurs au pied de l'idole, c'est peut-être qu'il y a une communauté religieuse dans les environs. Et peut-être aussi que vous pourrez y trouver et les cendres d'un saint et les cheveux d'une nonne... Lancez un dé. Si vous obtenez :

De 1 à 3 Rendez-vous au [260](#)

De 4 à 6 Rendez-vous au [244](#)

240

Vous pénétrez dans un vaste réfectoire lambrissé de chêne, dont les murs sont ornés de portraits aux couleurs éteintes. Au centre de la pièce se dresse une grande table. Face à vous, à l'autre extrémité, une porte à double battant, et sur votre gauche une imposante cheminée où crépite un feu bien nourri. Une énorme hache est accrochée sur le manteau de la cheminée et une peau d'ours blanche et soyeuse tapisse le sol devant l'âtre. Où vos pas vous mènent-ils :

A la cheminée ? Rendez-vous au [290](#)

A la porte ? Rendez-vous au [276](#)

241

La lanterne à la main, vous traversez la pièce et gagnez la galerie d'arcades, pour vous apercevoir rapidement que celle-ci est murée. Vous martelez la paroi de vos poings, espérant y trouver un panneau coulissant, mais force vous est d'admettre que vous êtes dans un cul-de-sac. Dépité, vous retournez dans le hall et grimpez l'escalier. Rendez-vous au [103](#).

242

Dans la boule de cristal se dessine un sentier vert et lumineux qui traverse le marais pour aboutir au château. Vous vous y engagez sans quitter des yeux la boule de cristal que vous tenez à deux mains à hauteur de votre visage. Vous marchez ainsi depuis quelques minutes, quand une masse sombre vient voiler la boule de cristal. Vous relevez les yeux et manquez de tomber à la renverse, tant votre stupéfaction est grande : vous êtes aux portes du Château des Ames Damnées. Rendez-vous au [108](#).

243

Vous pénétrez dans le halo argenté et vous vous emparez de l'urne. Vous ne sauriez dire pourquoi, cependant vous avez la certitude inébranlable que les cendres qu'elle contient sont les reliques d'un saint. L'urne dans votre sac à dos, vous repartez vers les collines. Rendez-vous au [301](#).

244

Vous apercevez des traces de pas qui se dirigent vers l'autre versant de la vallée. Vous les suivez et arrivez rapidement au sanctuaire. Rendez-vous au [144](#).

245

Le Chonchon vous a jeté un sortilège qui dilue votre sang. Désormais, chaque blessure vous fera saigner abondamment et il vous faudra à chaque fois lancer un dé : le total obtenu vous indiquera le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdrez à endiguer l'hémorragie. Vous maudissez votre malchance sous le rire machiavélique de l'ignoble Chonchon, qui s'enfuit à tire-d'oreilles dans le brouillard sans même vous laisser le temps de l'abreuver d'injures. Rendez-vous au [222](#).

246

D'abord méfiants, comme ils le sont toujours envers les étrangers, les laboureurs vous prennent en sympathie en vous entendant commander une tournée de bière, qui vous coûte 3 pièces d'or. Peut-être sauront-ils vous renseigner ? Vous décidez de leur demander où trouver :

Une boule de cristal Rendez-vous au [87](#)

Une fleur de belladone Rendez-vous au [157](#)

247

Le coq sur lequel vous aviez parié rend son dernier cri. Vous avez perdu votre mise et jugez plus sage de ne pas jouer à nouveau, malgré l'insistance de l'homme qui organise déjà un combat. Rendez-vous au [129](#).

248

Horrié, vous regardez le Cobra s'avancer lentement vers vous. Vous voulez fuir : impossible, vous êtes cloué sur place. Soudain, le Cobra se détend, dardant sa langue fourchue vers vous. Dans un sursaut qui vous sauve la vie, vous parvenez à rompre l'enchantement hypnotique et vous vous réfugiez sous la galerie d'arcades. Le serpent géant siffle tant et plus, mais n'essaie pas de vous rattraper. Avec un soulagement sans bornes, vous vous éloignez. Rendez-vous au [251](#).

249

Vous errez toujours dans le labyrinthe aux miroirs et tombez bientôt sur une autre intersection. Une fois de plus, il vous faut choisir une direction :

Le nord ? Rendez-vous au [170](#)

Le sud? Rendez-vous au [93](#)

L'est ? Rendez-vous au [43](#)

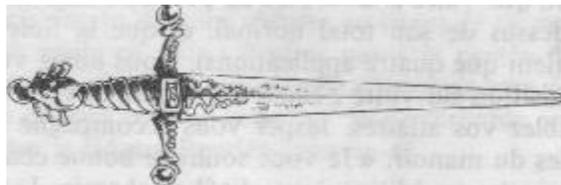
L'ouest ? Rendez-vous au [4](#)

250

Lancez quatre dés (ou quatre fois un dé). Si le total dépasse votre ENDURANCE actuelle, rendez-vous au [94](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [226](#).

251

Au bout de quelques pas dans le couloir, vous apercevez une porte en pierre sur votre gauche. Désirez-vous l'ouvrir (rendez-vous au [168](#)) ou préférez-vous passer votre chemin (rendez-vous au [44](#)) ?



252

C'est une bien belle matinée. Le soleil brille sur les vallons et collines riants des Monts Dango, et vous cheminez d'un pas guilleret, le cœur léger. Vous voici arrivé au bord d'un ruisseau. Assis sur la berge, un homme replet pêche à la ligne. Allez-vous le saluer (rendez-vous au [177](#)) ou passer sans un mot (rendez-vous au [132](#))?



252 Assis sur la berge, un homme replet pêche à la ligne.

253

Le dernier Chonchon plane au-dessus de votre tête en cercles menaçants. « Vermine ! siffle-t-il. Je vengerai mes compagnons massacrés ! » Vous sentez effectivement que le petit monstre ne vous porte pas dans son cœur, et un je-ne-sais-quoi vous fait soupçonner qu'il va vous jeter un mauvais sort. Lancez vite deux dés. Si vous obtenez un total inférieur ou égal à votre **PSI**, rendez-vous au 3 ; si ce total est supérieur à votre **PSI**, rendez-vous au [245](#).

254

Vous attrapez la poignée par la garde, le fil d'or cède dans un claquement sec. Sans être la huitième merveille du monde, c'est une arme de belle qualité, qui pourra vous rendre d'appréciables services. Vous notez votre acquisition sur votre *Feuille d'Aventure* avant de vous rendre, satisfait, au [113](#).

255

Vous enjambez le corps du lion et vous remarquez alors une grosse épine plantée dans sa patte avant. Vous avez bien fait de le tuer : un animal blessé est toujours plus agressif, il aurait pu attaquer quelqu'un. Rendez-vous au [24](#).

256

Vous voici de retour à *Y Auberge de la Belladone*. Quelques laboureurs devisent gaiement, attablés devant des chopes de bière. Qu'allez-vous faire : essayer de voler le médaillon de selle accroché au-dessus du bar (rendez-vous au [106](#)) ou vous adresser ouvertement à l'aubergiste (rendez-vous au [294](#)) ?

257

Robe au vent, Capon louvoie vers vous avec la grâce troublante d'une panthère noire. Dans l'air flotte une odeur humide de terre et de mousse, de tombe fraîchement creusée... Les griffes de sa serre droite, longues de plus d'une coudée, ont l'éclat du cristal de roche, et sans doute le tranchant d'une lame de rasoir...

CAPON ENDURANCE : 24

Lancez deux dés. Si vous obtenez : de 2 à 8 : vous êtes blessé et perdez 3 points d'**ENDURANCE** ; de 9 à 12 : Capon perd 3 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [137](#).

258

Il n'y a personne dans l'alcôve. Surpris, vous contemplez les godillots qui y trônent avec ostentation quand un grognement vous sort de votre rêverie passagère. Vous vous retournez juste à temps pour apercevoir, un nain barbu en chaussettes rouges qui fonce sur vous. Vous n'êtes pas tombé dans son piège, et cela le rend fou furieux... L'effet de surprise est à son avantage, aussi perdrez-vous 2 points du total de votre jeté de dé du premier Assaut. Rendez-vous au [81](#) pour le combat.

259

A peine vos doigts se referment-ils sur le médaillon qu'une voix fuse derrière vous : « Eh, Bruno, t'as un voleur chez toi ! » Vous vous retournez : quatre hommes massivement charpentés s'approchent de vous, qui un gourdin, qui un tesson de bouteille à la main... Vous glissez le médaillon dans votre poche et tirez votre épée, l'œil sombre.

BRUNO L'AUBERGISTE ENDURANCE 9

OLAF LE FORGERON ENDURANCE 12

TORRICK LE RUFFIAN ENDURANCE 9

JARED LE TAILLEUR ENDURANCE 6

Jetez deux dés. Si vous obtenez : 2 : vous accusez quatre coups et perdez 12 points **d'ENDURANCE** ; 3 : vous êtes blessé à trois reprises et perdez 9 points **d'ENDURANCE** ; 4 ou 5 : vous perdez 6 points **d'ENDURANCE** ; 6 ou 7 : un seul homme parvient à vous blesser, vous perdez 3 points **d'ENDURANCE** ; de 8 à 12 : vous blessez un des hommes (à vous de décider lequel) et il perd 3 points **d'ENDURANCE**.

Vous ne pouvez pas fuir par la porte car ils vous barrent la route. Si vous parvenez à en tuer un, rendez-vous au [161](#) (n'oubliez pas de noter l'**ENDURANCE** des adversaires qu'il vous reste à affronter avant de quitter ce paragraphe).

260

Malheureusement, vous ne trouvez ni chemin ni traces de pas qui puissent confirmer votre hypothèse. Dans un haussement d'épaules, vous vous détournez de l'idole pour regagner le sentier. Vous voici de nouveau cheminant vers l'ouest, à travers collines et vallées. Rendez-vous au [301](#).

261

Vous attirez l'attention du chevalier sur une éraflure au coin de son plastron et offrez de le porter à réparer chez l'armurier tout de suite pour que ce soit prêt avant le début des joutes. Il vous remercie avec effusion et se défait de son armure qu'il vous tend, en vous glissant 3 pièces d'or dans la main. Malheureusement pour vous, une forge est improvisée sous la tente voisine, de telle sorte qu'il vous est impossible de prélever en chemin le fragment convoité. Vous donnez donc le plastron à l'armurier, qui entreprend de l'aplanir à petits coups de marteau. Vous vous rendez compte que vous n'avez plus qu'une seule possibilité : graisser la patte à l'armurier. Décidez de combien vous voulez lui offrir en échange d'un petit fragment et rendez-vous au [49](#).

262

Vous êtes noyé dans un banc de brouillard. Vous marchez à tâtons, mais c'est en vain que vous cherchez la boule de cristal. Légèrement décontenancé, vous décidez de regagner le sentier et de poursuivre votre route. Rendez-vous au [115](#).

263

Vous demandez à Gayla si elle a de la bruyère enchantée à vous vendre. Profitant de ce qu'elle furète dans le fond de la caravane, vous prenez rapidement sa boule de cristal et vous vous dirigez à pas feutrés vers la porte. Mais le bruissement des rideaux l'alerte : elle se retourne et vous maudit, invoquant l'esprit des morts à sa rescousse. Jetez deux dés. Si vous obtenez un total inférieur ou égal à votre **PSI** actuelle, rendez-vous au [21](#) ; un total supérieur à votre **PSI** actuelle, rendez-vous au [119](#).

264

Vous passez la porte et vous vous engagez dans un couloir aux parois humides. Une arcade se dessine à votre droite. Vous y jetez un coup d'œil furtif et vous sursautez en apercevant les contours pourpres et dorés d'un visage démoniaque qui luit dans les ténèbres. Un masque incandescent placé à l'autre bout de la pièce, peut-être ? Vous brandissez bien haut votre lanterne, mais sa faible lumière ne parvient guère à percer l'obscurité. Qu'allez-vous faire : passer sous l'arcade pour aller examiner le masque (rendez-vous au [298](#)) ou continuer d'avancer le long du couloir (rendez-vous au [251](#)) ?

265

Enfer et damnation, la lame se brise ! Si vous aviez déjà perdu votre épée, vous voilà réduit à vous battre à poings nus... Désormais, les coups que vous infligerez à vos adversaires ne leur feront perdre que 2 points d'ENDURANCE, au lieu de 3. Si vous avez une épée, il n'est vraiment pas nécessaire de la casser, elle aussi, contre la glace ; ce satané masque n'a qu'à rester/- *là où il est... Vous décidez d'aller voir du côté de* l'arcade. Rendez-vous au [288](#).

266

Une lumière aveuglante jaillit de votre Anneau, ce qui laisse l'Ondine imperturbable. Avec précipitation, vous tentez de dégainer votre épée, mais elle vous prend de vitesse et vous assène une claque qui vous coûte 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [33](#).

267

Vous versez ce qui vous reste de Potion Magique de Guérison dans le « trou », qui vous recrache aussitôt. Au-dehors, la tempête s'est calmée. Rendez-vous au [69](#).

268

Pris de panique, vous vous précipitez vers la galerie d'arcades, mais vous glissez sur la glace et vous vous étalez de tout votre long. Jetez six dés. Si vous obtenez un total inférieur ou égal à votre ENDURANCE actuelle, rendez-vous au [29](#) ; s'il est supérieur à votre ENDURANCE actuelle, rendez-vous au [218](#).

269

Vous vous rendez au manoir des Faze, quatre des six objets requis en poche. Seuls vous manquent encore les cheveux d'une nonne et les cendres d'un saint, mais Jasper vous conseille d'essayer plutôt de vous les procurer sur votre route vers le Château des Ames Damnées, Lynton n'étant pas une ville réputée pour sa piété... Vous vous enfermez quelques jours durant dans un cabinet de travail pour étudier les cartes

et préparer votre itinéraire vers le repère du démon. Vous voici enfin prêt à partir. Si vous étiez blessé, cette halte vous aura permis de restaurer votre **ENDURANCE** de 2 points. La veille du départ, debout à la fenêtre de la bibliothèque, vous regardez le soleil se coucher. Quelque part dans cette direction se dresse le Château des Ames Damnées. Mais est-ce bien sur cette terre ou dans un monde de l'au-delà? Vous chassez aussitôt ces divagations morbides : quels que soient les périls qui vous guettent, il est trop tard pour flancher maintenant... Rendez-vous au [47](#).

270

Vous glissez le médaillon dans votre poche. Une voix derrière vous vous fige sur place : « Bas les pattes, sale petit voleur ! » Vous faites volte-face, l'épée à la main, pour apercevoir une espèce de géant à la mine patibulaire s'approcher vers vous en faisant des moulinets avec un barreau de chaise d'une main et brandissant un tesson de bouteille de l'autre. Vous voulez battre en retraite, mais l'aubergiste surgit de derrière le bar, un crochet de boucher à la main, et vous coupe la retraite. Vous allez devoir les affronter tous les deux.

BRUNO L'AUBERGISTE ENDURANCE : 9

RANVIL LE CATCHEUR ENDURANCE : 15

Jetez deux dés. Si vous obtenez : 2 ou 3 : blessé par deux fois, vous perdez 6 points d'**ENDURANCE** ; 4 ou 5 : vous perdez 3 points d'**ENDURANCE** ; de 6 à 12 : un de vos adversaires (à vous de choisir lequel) perd 3 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [54](#).

271

C'est avec lassitude que vous parvenez une fois de plus à un croisement. Il vous semble que vous tournez en rond depuis des heures et vous allez céder au découragement quand, soudain, les parois magnétiques des corridors s'effritent comme les fragments d'un mauvais rêve. Un tourbillon d'air frais vous aspire et vous voici dans un immense hall aux murs tout couverts de miroirs. Passé une première

réaction de surprise, vous êtes ravi de sentir un vrai plancher en dur sous vos pieds. Vous regardez autour de vous : la porte qui était tout à l'heure fermée est maintenant grande ouverte. Et si tout cela n'était qu'un mirage ? S'il n'y avait jamais eu de labyrinthe, rien que des trompe-l'œil et des illusions créés par Capon pour brouiller les pistes ? Perplexe, vous décidez de poursuivre votre exploration du Château. Vous apercevez une voûte à l'autre bout du hall et vous vous y dirigez d'un pas vif. Rendez-vous au [299](#).

272

La boule de cristal n'y change rien : les portes sont toujours les mêmes, mystérieuses. Rendez-vous au [147](#) et essayez de trouver autre chose.

273

Maintenant que vous avez la boule de cristal, la larme d'Elvira et la fleur de belladone, il ne vous reste plus qu'à trouver le fragment de l'armure d'un chevalier. Qu'allez-vous faire : vous rendre au tournoi qui se prépare pour demain (rendez-vous au [36](#)) ou aller voir Rothgar, un érudit, dont la collection d'armures est réputée dans la région (rendez-vous au [152](#)) ?

274

Vous ajustez une flèche et visez soigneusement. Jetez un dé : si vous obtenez 3 ou plus, vous avez le temps de décocher la flèche avant que le Chonchon soit hors de portée. Dans ce cas, rendez-vous au [78](#). Dans le cas contraire, votre flèche manque sa cible et vous vous rendez au [222](#).

275

« Parfait ! parfait ! s'exclame Luther Faze. Alors, voilà ce que vous allez faire : si vous arrivez à tuer Capon, parsemez immédiatement son corps avec ces cendres saintes et nous serons sûrs que le monstre est bel et bien achevé. Et maintenant, bonne chance ! » Luther Faze vous serre chaleureusement la main. Vous voici à nouveau seul dans le couloir. Quelques instants après, vous entendez le vieillard qui se barricade

dans la bibliothèque, puis, bien vite, le silence de plomb retombe sur le Château des Ames Damnées. Rendez-vous au [134](#).

276

Passé les portes, vous vous trouvez face à un grand escalier qui descend en spirale. Vous décidez d'aller voir où il mène et aboutissez dans une vaste salle de bal au sol de marbre blanc scintillant. Sur le mur du fond, une galerie d'arcades se dessine dans un clair-obscur des plus romantiques (car, vous avez beau être un homme d'action, votre sens esthétique toujours en alerte ne manque jamais de relever le charme insolite des lieux les plus lugubres). Vous vous dirigez donc vers ce passage voûté, mais à mesure que vous marchez, un froid croissant engourdit vos pieds. Et soudain vous comprenez pourquoi avec stupeur : en fait de marbre, le sol de la pièce est une épaisse chape de glace. Vous n'avez pas fini d'avoir des surprises : vous apercevez maintenant, pris dans la glace à quelque dix centimètres de profondeur, un masque au rictus satanique. Vous vous penchez pour l'observer de plus près. Une vague de froid vous submerge alors. Vous grelottez, vos dents se mettent à claquer comme des castagnettes et vos mains virent au violet. Avez-vous une peau d'ours en votre possession ? Si oui, rendez-vous au [18](#). Sinon, rendez-vous au [268](#).

277

Vous gravissez un escalier en colimaçon et c'est avec un soulagement certain que vous vous retrouvez hors du donjon. Face à vous, une petite porte. Vous la poussez et pénétrez dans un grand vestibule éclairé par des torches de résine. Un escalier majestueux vous tend ses marches et vous l'empruntez donc... Rendez-vous au [103](#).

278

D'après eux, il serait possible d'en trouver une chez le vieil ermite qui habite en lisière de la ville et qui collectionne les objets les plus inattendus. Ils vous proposent de vous mener à sa cabane, moyennant 5 pièces d'or trébuchantes. Vous pouvez, bien sûr, accepter illico (rendez-vous au [286](#)), mais pourquoi ne pas mentionner aussi la belladone avant

de desserrer les liens de votre bourse (rendez-vous au [42](#)) ? Si leur marché ne vous semble pas intéressant, laissez-les à leur beuverie et rendez-vous au bar. Qu'allez-vous y faire : engager la conversation avec l'aubergiste (rendez-vous au [227](#)) ou essayer de voler le médaillon de selle (rendez-vous au [190](#)) ?

279

Vous vous engagez dans un étroit tunnel, guidé par la lumière verte et phosphorescente qui émane d'une salle voûtée, tout au bout. Quand vous y pénétrez, une silhouette sombre et majestueuse prend corps devant vous. C'est une femme au port de reine. Elle est superbe. Vous ne trouvez pas d'autre mot et restez là, bouche bée, éperdu d'admiration. Comme elle écarte le voile qui lui couvre le visage, une vapeur verte envahit la pièce. Elle vous regarde et tout disparaît : plus rien que ces deux océans de jade où vous aimeriez vous noyer à tout jamais. Une petite voix parle en vous, la voix de la survie : « Résiste, résiste... » Trop tard, le charme vous submerge et vous annihile. Bientôt d'autres voix, qui résonnent dans votre tête bourdonnante — la cohorte des victimes de la Gorgone, des centaines d'amants pétrifiés —, vous souhaitent bienvenue au sérail... Vous les apercevez maintenant, frêles silhouettes qui se près- » sent dans les alcôves et sous les voûtes. Dans le silence des heures irréversibles, vous franchissez les quelques pas qui vous séparaient encore de votre nouvelle demeure et de vos compagnons pour l'éternité...

280

Vous jetez au loin votre épée et les Glabrons se précipitent dans son sillon lumineux. Ils s'en emparent et la portent à bout de bras, comme s'il s'agissait de la dépouille d'un héros. Tandis qu'ils s'éloignent, vous les entendez qui se disputent leur butin de leurs petites voix de crécelle suraiguës. Vous l'avez échappé belle, mais vous n'avez plus d'épée maintenant et il vous faudra désormais vous battre au poignard, ce qui affaiblira vos jetés de dés de 1 point. Par exemple, si vous obtenez un total de 7, il vous faudra complet seulement 6 points. Rendez-vous au [66](#).

281

Vous fouillez la maison de fond en comble, espérant y trouver des richesses que Grull aurait dérobées à des voyageurs moins combatifs ou moins chanceux que vous. Effectivement, vous trouvez deux, trois brouilles dignes d'intérêt : 5 pièces d'or, un Anneau Magique de Lumière et une fiole contenant une potion bleue. Si vous décidez de la boire, que ce soit maintenant ou plus tard, rendez-vous au [95](#) pour découvrir son effet. Mais attention : avant d'y goûter, notez bien le paragraphe où vous êtes car vous ne trouverez pas d'indications d'itinéraire au [95](#). Par ailleurs, vous pouvez boire cette potion quand bon vous semble, sauf en cours de combat. Vous poursuivez votre investigation, et soudain l'indignation vous soulève l'estomac : soigneusement rangés dans de grandes boîtes en carton gisent les ossements de plus de trente personnes. Sur chaque boîte est épinglée une petite fiche récapitulative où l'Ogre a noté ses commentaires sur la qualité de la conversation et de la chair de chaque victime selon des critères très précis : humour, tendresse, intelligence, saveur, croquant... Inutile de vous décrire la nuit de cauchemars que vous passerez en ces lieux. A peine le ciel s'éclaircit-il d'une lueur blafarde que vous prenez vos cliques et vos claques et vous vous éloignez à grandes enjambées. Rendez-vous au [132](#).

282

Capon surgit de l'alcôve et se campe devant vous. Il est grand, il est fort et il est monstrueux. Sa peau blafarde brille d'un éclat surnaturel, son visage est déformé par un sourire sadique, les plis de sa cape noire bordée d'argent s'agitent comme des ailes de chauve-souris et, pour arranger le tout, il n'a pas d'ombre... Et pourtant, d'aucuns pourraient le trouver beau : il faut lui reconnaître une belle charpente et une certaine finesse de traits... Mais cette impression ne peut être que passagère, tant la lueur cruelle et démoniaque de son regard contamine tout son être. Présentement, Capon porte à son visage un masque de bois noir. Une lentille de quartz y est sertie et vient couvrir son œil droit : il est trop tard maintenant pour lui jeter la larme d'Elvira au visage. Trop tard aussi pour bander votre arc. Courage, il vous faut affronter le démon. Rendez-vous au [257](#).

283

Le quatrième Chonchon, qui n'a cessé de planer en cercles concentriques autour de vous durant le combat, se met à battre des oreilles furieusement pour prendre la fuite. Si vous parvenez à exterminer ses compagnons restants en deux Assauts (reportez-vous au [84](#) si vous avez oublié leur total d'ENDURANCE), vous pouvez essayer de l'abattre d'une flèche (rendez-vous au [274](#)). En revanche, si le combat se prolonge au-delà, il est trop tard : le Chonchon planeur est déjà hors de portée. Si vous parvenez à tuer les trois Chonchons qui vous ont attaqué, rendez-vous au [222](#).

284

Longeant un couloir, vous parvenez à une petite porte basse. Que préférez-vous faire : pousser la porte et entrer (rendez-vous au [199](#)) ou regagner le palier pour prendre l'autre direction (rendez-vous au [27](#))?

285

L'homme, qui répond au nom de Grull, vous sert un ragoût savoureux et nourrissant, arrosé d'un vin digne de cette appellation, rien à voir avec l'aigrette piquette que vous vous attendiez à boire. Vous comprenez rapidement que Grull est encore plus ivre qu'il n'en a l'air. Calé dans un large fauteuil, il vous regarde manger en ingurgitant bruyamment de grandes lampées de vin. De temps à autre, il débite une tirade du style : « Vous êtes un aventurier au cœur pur, qui peut se targuer d'exploits méritoires, et moi je ne suis qu'un vieil ermite au passé douteux. Et pourtant, pouvez-vous me dire quel monde nous sépare quand nous rotons ? » Au bout d'un temps qui vous semble une éternité, Grull s'aperçoit enfin que vous croulez de sommeil et vous mène à votre chambre. Allez-vous vous endormir du sommeil des braves (rendez-vous au [35](#)) ou préférez-vous monter la garde (rendez-vous au [188](#)) ?

Les aventuriers vous mènent à travers bois par un sentier fort peu fréquenté, à en juger par les herbes folles qui y poussent librement. Une vague méfiance vous envahit et vous vous retournez juste à temps pour apercevoir un de ces misérables malandrins foncer vers vous, l'épée à la main. Voyant qu'il ne peut plus vous attaquer par surprise, ce dernier appelle ses camarades à la rescousse.

Premier AVENTURIER **ENDURANCE**: 12

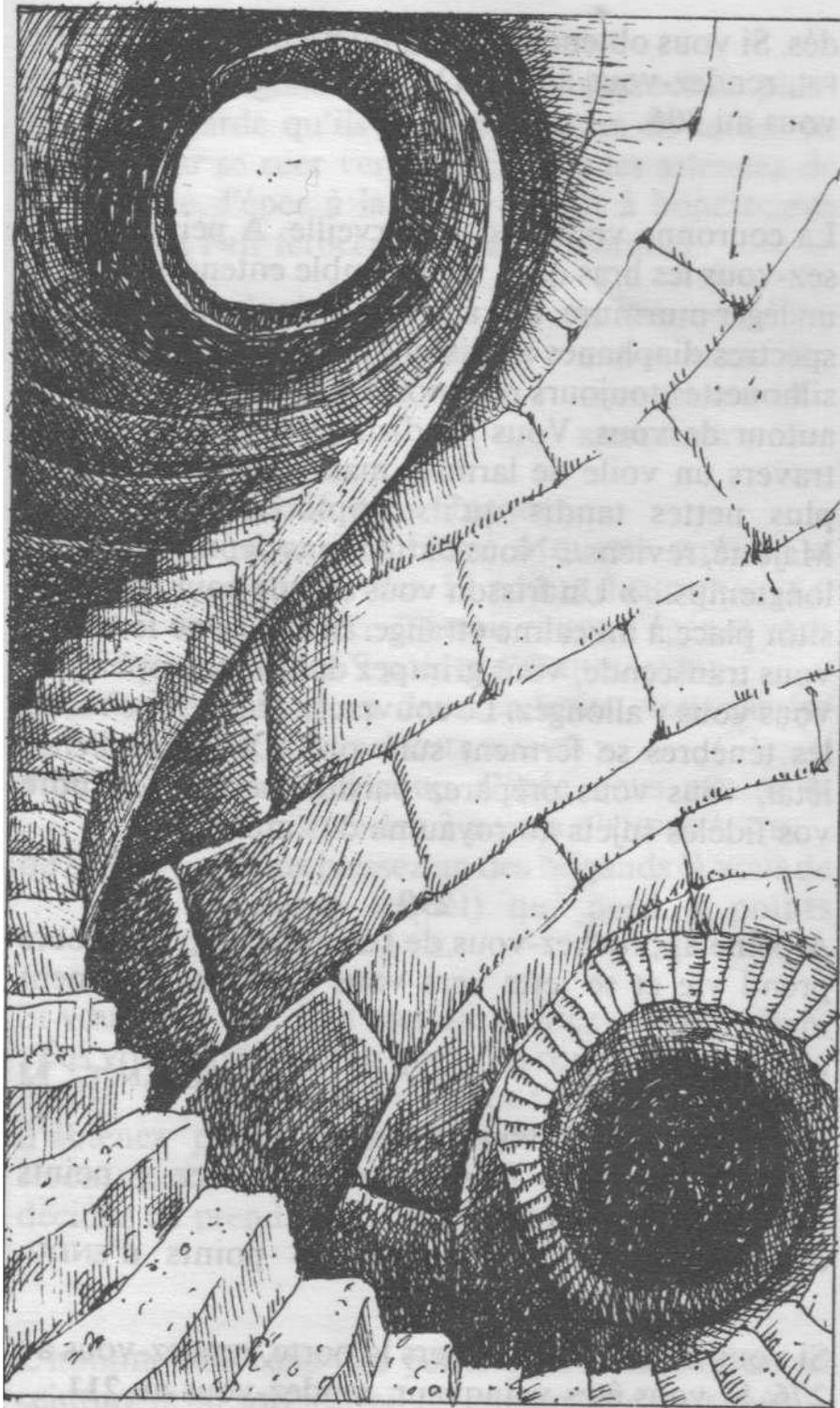
Deuxième AVENTURIER **ENDURANCE**: 9

Troisième AVENTURIER **ENDURANCE**: 9

Lancez deux dés. Si vous obtenez : 2 ou 3 : vous recevez trois mauvais coups d'épée qui vous font perdre 9 points **d'ENDURANCE** ; 4 ou 5 : vous êtes blessé en deux endroits et perdez 6 points **d'ENDURANCE** ; 6 ou 7 : un seul aventurier parvient à vous blesser, et vous perdez 3 points **d'ENDURANCE** ; de 8 à 12 : un de vos adversaires perd 3 points **d'ENDURANCE** (à vous de choisir lequel).

Si vous parvenez à tuer un des aventuriers, notez le total **d'ENDURANCE** des deux autres et rendez-vous au [86](#).

Quand vous franchissez à nouveau le seuil de *Y Auberge de la Belladone*, vous constatez que les Gitans sont toujours là, mais dans un état d'ébriété nettement plus avancé. L'un d'eux joue une gigue endiablée à la flûte. Que faites-vous : vous joignez-vous à eux (rendez-vous au [56](#)) ; abordez-vous l'aubergiste pour entamer la conversation avec lui ? (rendez-vous au [227](#)) ou tentez-vous de voler le médaillon de selle qui scintille au-dessus du bar (rendez-vous au [190](#))?



288 *Dans la tour, un escalier de pierre en colimaçon s'enroule en spirales de plus en plus serrées.*

Vous voici au pied d'une tour étroite et ronde. Un escalier de pierre en colimaçon s'y enroule en spirales de plus en plus serrées et sombres. Seule une lueur pourpre, tout en haut, jette un semblant de lumière. Marche après marche, vous gravissez péniblement plusieurs centaines de mètres pour parvenir enfin à un palier exigü. Face à vous se trouve une petite porte en fer, avec un visage monstrueux et incandescent en médaillon. Vous avancez d'un pas, la porte s'ouvre sur une petite pièce aux fenêtres grandes ouvertes. Le vent, qui s'engouffre en sifflant, fait voler les rideaux d'une alcôve à l'autre bout de la pièce. Au-dehors, la tempête fait rage et de lourds nuages se pressent dans la nuit noire. Vous traversez bravement la pièce. Comme vous avancez, une voix intérieure vous interpelle, de plus en plus pressante à mesure que vous marchez, pour vous exhorter à vous abandonner corps et âme au service du démon. Lancez deux dés. Si vous obtenez un total inférieur ou égal à votre PSI, rendez-vous au [45](#). Dans le cas inverse, rendez-vous au [206](#).

La couronne vous sied à merveille. A peine rabaissez-vous les bras qu'il vous semble entendre comme un léger murmure. Peu à peu, la voix s'amplifie et des spectres diaphanes surgissent dans la crypte, blêmes silhouettes toujours plus nombreuses qui se pressent autour de vous. Vous les distinguez mal, comme à travers un voile de larmes, mais leurs voix se font plus nettes tandis qu'ils implorent : « Reviens, Majesté, reviens... Nous t'attendons depuis tellement longtemps... » Un frisson vous secoue pour faire aussitôt place à un calme étrange. Mu par une force qui vous transcende, vous grimpez dans le sarcophage et vous vous y allongez. Le couvercle de pierre se rabat, les ténèbres se ferment sur vous. Dans un silence léthal, vous vous préparez paisiblement à rejoindre vos fidèles sujets au royaume des morts...

290

A peine approchez-vous de l'âtre que la peau d'ours prend vie et se jette vers vous avec un sifflement menaçant.

PEAU D'OURS ENDURANCE 12

Jetez deux dés. Si vous obtenez : de 2 à 5 : vous êtes blessé et perdez 3 points **d'ENDURANCE** ; de 6 à 12 : la carpe perd 3 points **d'ENDURANCE**. Si vous décidez de fuir vers la porte, rendez-vous au [276](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [211](#).

291

Quatre des brigands, vous voyant approcher, plantent là le garde qu'ils étaient en train de tailler en pièces pour se ruer vers vous. Vous les attendez de pied ferme, l'épée à la main et prêt à bondir : ces lascars ont l'air féroces et âpres au combat.

MAJI Dent de Chien **ENDURANCE 9**

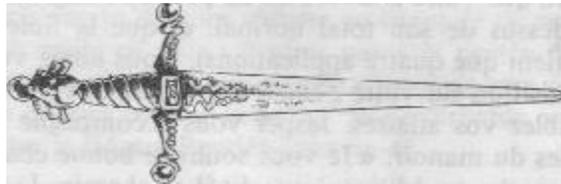
PACOUL l'aigri **ENDURANCE 9**

KUNIR le barbare **ENDURANCE 12**

BOZO Coupe-Gorge **ENDURANCE 9**

Lancez deux dés. Si vous obtenez : 2 : vous êtes blessé à quatre reprises et **vous perdez 12 points d'ENDURANCE** ; 3 ou 4 : vous recevez trois coups d'épée et vous perdez 9 points **d'ENDURANCE** ; 5 ou 6 : blessé en deux endroits, vous perdez 6 points **d'ENDURANCE** ; 7 ou 8 : un seul coup d'épée vous atteint et vous perdez 3 points **d'ENDURANCE** ; de 9 à 12 : vous blessez un des brigands (à vous de choisir lequel) qui perd 3 points **d'ENDURANCE**. Si vous parvenez à en tuer un, rendez-vous au [28](#). Si vous voulez fuir, sachez que vous courrez le risque de perdre 12 points **d'ENDURANCE**: en effet, si vous n'obtenez pas un score **d'HABILETÉ** suffisant, ils seront quatre à vous frapper dans le dos... Si vous décidez de prendre ce risque, rendez-vous au [219](#).

L'homme décroche une petite bourse en cuir de sa ceinture et en sort attirail d'anneaux et de vis métalliques qui ne vous dit rien qui vaille... « Le pince-mi pince-moi, explique-t-il en détachant ses syllabes, est un jeu qui se joue avec les doigts. » Là-dessus, rapide comme l'éclair, il vous coince les pouces dans deux bagues de torture. Comme une décharge électrique, la douleur fuse de vos doigts pour irradier votre corps tout entier. A travers le voile de larmes qui embue vos yeux, vous voyez la silhouette du vieillard se fondre pour laisser place à celle d'un monstre en robe noire : Capon. « Une âme généreuse est une âme perdue, dit-il d'une voix d'outre-tombe. Bienvenue au Château des Ames damnées... » Il part d'un ricanement cruel, et vous ne savez plus, entre la douleur qui vous déchire et l'horreur qui vous étreint, quel supplice est le plus atroce. Votre aventure a pris fin, mais l'ordalie ne fait que commencer...



Aveugle et éperdu, Capon se met à brasser l'air de grands moulinets grotesques, cherchant vainement à vous atteindre au hasard de ses coups de griffe. Vous en profitez pour bander votre arc et envoyer au démon la flèche spécialement préparée par Luther Faze. Il la reçoit en plein cœur et s'écroule raide mort à vos pieds. Rendez-vous au [137](#).

294

L'aubergiste vous explique qu'on trouve parfois de la belladone dans le jardin de l'auberge. « Pourquoi ça s'appellerait *Y Auberge de la Belladone*, sinon? » ajoute-t-il en riant. Vous vous ruez sous la tonnelle. Un gros chat noir avec une cocarde blanche autour de l'oeil paresse au soleil en ronronnant et vous donne envie d'en faire autant. Vous vous baissez pour le caresser. Il s'étire et fait le gros dos avec délectation, découvrant une fleur de belladone à peine un peu froissée... Vous la cueillez avec un petit cri de joie et quittez l'auberge en sautillant gaiement. Rendez-vous au [273](#).

295

Vous comprenez avec horreur que Grull n'est pas du tout un humain, mais un ogre affamé de chair fraîche !

OGRE GRULL ENDURANCE: 15

Lancez deux dés. Si vous obtenez : de 2 à 6 : Grull vous mord et vous perdez 3 points d'ENDURANCE ; de 7 à 12 : l'ogre perd 3 points d'ENDURANCE. L'appétit de Grull le rend particulièrement féroce... Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [281](#).

296

Vous repérez une caverne sur le flanc de la paroi rocheuse. Après une rapide escalade, vous vous y glissez. C'est un endroit idéal pour passer la nuit : ainsi niché, ni les loups ni les moustiques et autres intrus ne viendront menacer votre repos. Vous dînez de pain et de fromage de brebis, arrosés d'un excellent vin de la cave de Jasper Faze. Douillettement blotti, vous glissez ensuite dans un sommeil réparateur. Vous vous réveillez aux premiers rayons du soleil, régénéré de 1 point d'ENDURANCE et vous repartez d'un bon pas. Rendez-vous au [132](#).

297

Si vous possédez une ou plusieurs potions magiques, c'est le moment d'en avaler une bonne rasade : une fois le combat entamé, il sera trop tard pour regretter... Choisissez à laquelle ou auxquelles vous voulez recourir et rendez-vous au [291](#).

298

La lanterne à la main, vous vous enfoncez bravement dans l'obscurité, guidé par les contours lumineux du masque démoniaque. Un sifflement menaçant vous coupe le souffle et la gorge serrée, vous comprenez tout de suite que, en fait de masque, vous avez affaire à un Cobra Géant... Il se dresse face à vous, les crocs brillants comme du jais sous les reflets de votre lampe. Agitant sa langue rouge et fourchue, il oscille vers vous. Vous vous campez en position de défense.

COBRA GÉANT ENDURANCE : 12

Lancez deux dés. Si vous obtenez : 2 : rendez-vous au [31](#) ; de 3 à 5 : le Cobra vous a légèrement mordu, vous perdez 3 points d'ENDURANCE ; de 6 à 12 : le Cobra perd 3 points d'ENDURANCE. Si vous décidez de fuir par le couloir, rendez-vous au 251. Si vous parvenez à tuer le Cobra Géant, rendez-vous au [123](#).

299

Vous voici dans une vaste pièce aux murs lambrissés de chêne, et vous vous sentez transpercé jusqu'aux os par la bise mordante qui y souffle. Au beau milieu de la salle, vous apercevez une fosse fermée par une lourde grille. Un peu plus loin, un gros rouleau de corde. Qu'allez-vous faire : vous approcher de la fosse (rendez-vous au [156](#)) ou quitter la pièce par le corridor situé à l'autre bout (rendez-vous au [2](#)) ?

300

A peine poussez-vous la porte qu'un nuage d'effluves épicés vous prend à la gorge. Battant l'air enfumé de grands gestes de la main, vous parvenez à distinguer deux énormes chaudrons de cuivre bouillonnants.



300 Vous parvenez à distinguer deux énormes chaudrons de cuivre bouillonnants.

A n'en pas douter, vous êtes dans la cuisine de l'horrible démon. Sur votre gauche, une petite porte : vraisemblablement, la resserre ou le placard à balais ; et juste en face, une autre, plus grande, gravée d'étranges inscriptions en caractères runiques. Que décidez-vous : inspecter la resserre (rendez-vous au [63](#)) ; jeter un coup d'œil dans le chaudron (rendez-vous au [183](#)) ou vous rendre dans la pièce suivante en passant par la porte aux inscriptions runiques (rendez-vous au [240](#)) ?

301

Voilà maintenant plusieurs heures que vous marchez. A l'horizon, les Monts Dango s'embrasent déjà des feux du soleil couchant. Vous êtes en train de vous demander si vous pouvez atteindre les collines avant la nuit noire, quand une rumeur vous tire de vos pensées. Vous avancez prudemment de quelques pas : à une dizaine de mètres de vous, un groupe de voyageurs est pris dans une embuscade et tente vainement de se défendre. Les brigands ont déjà occis deux gardes, qui gisent ensanglantés dans la poussière, et le troisième les repousse vaillamment, malgré ses nombreuses blessures. Vous comprenez qu'il veut à tout prix — même au prix de sa vie — les empêcher d'approcher du coche. Un vieillard, recroquevillé derrière une roue, regarde le combat en tremblotant. Qu'allez-vous faire : vous précipiter à la rescousse du garde (rendez-vous au [297](#)) ; bander votre arc pour essayer de cribler les brigands de flèches (rendez-vous au [198](#)) ou ne pas vous mêler de cette affaire, fort du principe qu'à chacun ses problèmes (rendez-vous au [189](#)) ?

302

L'homme attrape promptement la corde et tire dessus d'un coup sec en poussant un ricanement sauvage. Surpris, vous perdez l'équilibre et tombez dans la fosse avant même d'avoir eu le temps de lâcher la corde. Tandis que vous tournoyez dans le vide, un rire inhumain bourdonne à vos oreilles. Vous heurtez enfin le fond, et l'impact est si violent que vous croyez vivre vos derniers instants. Meurtri et à bout de souffle, vous parvenez péniblement à vous redresser. Vous êtes seul dans la fosse froide, noire et humide. Un bruit métallique vous fait lever la tête : le borgne referme la grille sur votre prison. Une lueur démoniaque

brille dans son œil et, quand le loquet s'enclenche avec un grincement aigu, il ne peut retenir un ricanement grossier et gloussant : « Dieu vous garde, jeune chevalier, car vous voici au terme du voyage. Bienvenue au Château des Ames Damnées ! » Vous êtes entre les mains de Capon.

303

La larme d'Elvira agit comme un acide sur le malheureux Capon qui se met à pousser des cris de rage et de douleur suraigus, la main griffue sur son œil endolori et fumant. Luther Faze vous a-t-il expliqué comment vous servir du fragment d'armure et des cheveux de nonne ? Rendez-vous alors au [293](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [172](#).

304

Vous enjambez le corps froid et rigide du serpent et entreprenez d'inspecter la pièce. Votre lanterne vous est d'un bien faible recours et vous décidez de la laisser sous l'arcade. Avançant à tâtons dans les ténèbres, vous finissez par repérer que la pièce n'a pas d'autre issue que la voûte par laquelle vous êtes entré. Vous butez sur un coffre et décidez de l'ouvrir. Après tout, ce doit être le trésor gardé par le serpent... Allez-vous l'ouvrir sur place (rendez-vous au [214](#)) ou le traîner jusqu'au couloir, où vous pourrez mieux voir (rendez-vous au [186](#)) ?

305

Vous absorbez la poudre de Spidipinpin d'an Durant tout votre combat avec l'Ondine, votre assault se trouveront renforcés de 1 point par jeté de dés Rendez-vous au [33](#).

306

Vous avez beau être un homme de principes, le radotage fanatique et saoulant du capitaine sur les bienfaits de la Loi et le maintien de l'Ordre finit par vous énerver. Vous vous excusez poliment et partez à la recherche de la Mère Supérieure. Voilà une personne de charmante compagnie ! Quand vous lui demandez si, par hasard, elle pourrait vous dépanner de quelques cheveux de nonne, elle part d'un rire clair comme

le cristal : « S'il n'y a que ça pour vous faire plaisir, pas de problème : Norwina vient de subir sa tonsure ! » Elle s'éclipse et revient rapidement avec une longue mèche de cheveux noir jais à la main. Vous rangez soigneusement la mèche et la Mère Supérieure vous accompagne à la porte. « Vous serez toujours le bienvenu ici », vous dit-elle avec un sourire franc et chaleureux. Vous vous éloignez de quelques pas. Quand vous vous retournez pour un dernier salut, vous apercevez le faciès dément du capitaine collé à la vitre qui vous observe avec rapacité. Un frisson vous parcourt l'échine et vous pressez le pas. Rendez-vous au [252](#).

307

Les menottes rouillées du vieillard cèdent rapidement. « Quelle âme généreuse vous êtes ! » s'exclame-t-il avec un sourire bizarre. Et d'enchaîner d'un ton enjoué : « Ça vous dit, une petite partie de pince-mi pince-moi ? » Qu'allez-vous faire : accepter la proposition (rendez-vous au [292](#)) ou la refuser poliment (rendez-vous au [150](#)) ?

308

Du coin de l'œil, vous croyez surprendre un mouvement rapide et furtif. Est-ce un effet de votre imagination ou y a-t-il vraiment quelqu'un caché derrière le rideau ? Tendant l'oreille, vous percevez un froissement d'étoffe et le bruit d'une respiration étouffée. Silencieusement, vous dégainez votre épée et vous approchez à pas de loup. Deux gros godillots dépassent du rideau. Quel qu'il soit, leur propriétaire ne semble pas se douter que vous l'avez repéré. Qu'allez-vous faire : le pourfendre d'un trait d'épée à travers le rideau (rendez-vous au [26](#)) ; tirer le rideau d'un coup sec pour le dévoiler par surprise (rendez-vous au [258](#)) ou courir à la porte située au fond de la galerie (rendez-vous au [38](#)) ?



308 *Deux gros godillots dépassent du rideau...*

309

De la haute fenêtre de la tour, vous regardez l'exode des prisonniers de Capon. Par milliers, les âmes enfin délivrées après des nuits et des siècles de captivité essaient à travers les palus, pour s'évanouir un à un sous vos yeux de mortel, regagnant enfin leur dernière demeure. Vous scrutez désespérément la cohorte, à la recherche de Luther Faze. Vous l'apercevez enfin : sautillant gaiement, il se dirige sans un regard d'adieu vers l'au-delà des marchands... Vous voilà seul dans le château. Quelle est cette étrange mélancolie qui vous étreint le cœur ? Vous descendez les escaliers désertés et franchissez le portail. Vous ne vous retournez pas. Vous marchez sans une seule pause. Arrivé aux Monts Dango, vous vous arrêtez enfin et regardez derrière vous : le château a disparu.

310

Vous reprenez votre route. Comme vous approchez de Lynton, vous vous rendez compte avec stupeur que les magiciens et voyants ont déjà appris vos exploits et les ont ébruités. Village après village, vous entendez les troubadours chanter vos hauts faits. On vous appelle le Chevalier des Ames Captives, le Pourfendeur de Démons, l'Ange des Justes, le Sauveur des Opprimés... Avec une émotion croissante, vous franchissez la porte ouest de Lynton. Une foule en liesse vous acclame et vous porte, d'épaule en épaule, jusqu'à la place du marché où Jasper a fait dresser un immense banquet en votre honneur. Toute la ville est là, qui applaudit avec chaleur au discours de Jasper. Vous êtes le héros de Lynton et de la contrée tout entière, et c'est avec des larmes de reconnaissance que Jasper vous présente un énorme coffre débordant d'or et de bijoux... Vous voilà riche, et vous songez déjà aux jours heureux et sans nuages que vous allez pouvoir couler dans quelque oasis de rêve et de farniente.