

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

# Le Vampire du Château Noir



Défis Fantastiques



folio  
junior

Keith Martin

# Le Vampire du Château Noir

Défis Fantastiques/35

*Traduit de l'anglais par Mona de Pracontal*

Illustrations de Martin McKenna

Scans, OCR et mise en page : Alambix



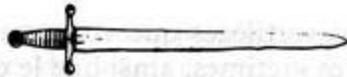
Gallimard



# La Feuille d'Aventure

<b>HABILETÉ</b> <i>Total de départ =</i>	<b>ENDURANCE</b> <i>Total de départ =</i>	<b>CHANCE</b> <i>Total de départ =</i>
<b>FOI</b>	<b>SORTILÈGES</b>	<b>MALADIES</b>
<b>ÉQUIPEMENT</b>	<b>TRÉSOR</b>	
<b>PROVISIONS</b>	<b>NOTES</b>	





### CASES DES RENCONTRES AVEC UN MONSTRE

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

# Comment combattre les créatures du Château Heydrich

Répondant à l'appel de l'aventure, vous avez gagné la lointaine Mauristasia, et vous voici maintenant à Lederhelven, le hameau le plus proche du redoutable Château hanté... Dans quelques heures à peine, vous allez vous engager dans un terrible duel avec le Comte Heydrich, vampire et châtelain de son état ! Pour mettre toutes les chances de votre côté, évaluez soigneusement vos forces et vos faiblesses, ainsi que les obstacles et pièges que vous réserve le Comte. Dans les pages qui suivent, nous vous expliquons en détail comment calculer vos totaux d'HABILETÉ, d'ENDURANCE, de CHANCE et de FOI à l'aide de deux dés, et quelle attitude adopter lorsque vous serez confronté à des sortilèges de Magie, contraint de livrer combat, ou victime d'une Affliction. Vous prendrez également connaissance de l'équipement dont vous disposez ainsi que des ressources qui vous permettront de régénérer vos forces. Enfin, en page 14, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* sur laquelle vous consignerez, tout au long de votre mission, vos différents totaux, votre équipement, vos provisions, votre trésor, éventuellement les sortilèges que vous maîtrisez et ceux dont vous

êtes victimes, ainsi que le détail des combats que vous mènerez. Nous vous conseillons de faire des photocopies de cette *Feuille d'Aventure* afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.

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

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

Lancez deux dés. Ajoutez 12 au nombre obtenu et inscrivez le résultat dans la case endurance de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total initial d'endurance sera donc compris entre 14 et 24. Lancez à nouveau un seul dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le résultat dans la case chance de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total initial de chance sera donc compris entre 7 et 12. Enfin, lancez à nouveau un dé. Ajoutez 3 au chiffre obtenu et inscrivez le résultat dans la case foi de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total initial de foi sera donc compris entre 4 et 9. Les résultats que vous venez d'obtenir représentent vos points de départ d'HABILETÉ, d'endurance, de chance et de foi. Ces totaux varieront constamment au cours de votre aventure, néanmoins ils ne pourront s'élever qu'en de rares occasions - qui vous seront explicitement signalées dans le texte - au-dessus du *total de départ*. Vous devrez garder un compte très exact de ces points et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres en très petit dans les cases ou d'avoir une gomme à portée de main. Attention : inscrivez vos différents totaux à mesure de leurs changements, mais n'effacez jamais le total de départ qui doit figurer en haut de la case ! ^

Vos points d'HABILETÉ reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat ; plus votre total d'HABILETÉ est élevé, mieux c'est. Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre forme physique et votre capacité à résister aux coups et aux blessures ; plus votre total d'ENDURANCE est élevé, plus vous serez capable de survivre longtemps.

Votre total de chance indique si vous êtes naturellement *chanceux* ou *malchanceux*, car la chance et la magie jouent un grand rôle dans le sinistre fief du Comte Heydrich... Quant à votre total de foi, il est à la mesure de la pureté de votre cœur et de votre confiance dans les forces du Bien. Si votre total de foi est élevé, certaines créatures maléfiques le sentiront et prendront la fuite ; en revanche, cela signifie aussi que vous serez plus facilement repéré par ces êtres chez qui le Bien provoque une répulsion instinctive !

### **Magie**

Au cours de votre aventure, vous trouverez probablement des objets magiques en tout genre, même si vous ne savez pas toujours quels sont leurs pouvoirs, ni même s'ils en ont ! Il se peut aussi que l'on vous enseigne des sortilèges magiques puissants, mais n'oubliez pas toutefois que vous êtes un homme - ou une femme - d'action avant tout, et que vous vous battez à l'aide de votre épée et de votre intelligence !

### **Combats**

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

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

Le combat se déroule ainsi :

1. Jetez deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au nombre obtenu. Ce total vous donnera sa *Force d'Attaque*.
2. Jetez deux dés pour vous-même et ajoutez au nombre obtenu vos propres points d'HABILETÉ. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez alors à l'étape n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, chacun a esquivé les coups de l'autre : reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.
4. Vous avez blessé la créature, aussi diminuez-vous son total d'endurance de 2 points. Vous pouvez faire appel à votre chance pour tenter d'aggraver sa blessure (voir page 15).
5. La créature vous a blessé et vous devez alors retirer 2 points à votre total d'endurance. Vous pouvez recourir à la chance pour tenter de minimiser les effets de la blessure (voir page 15).
6. Modifiez votre total d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas. Faites de même pour votre total de chance, si vous en avez fait usage (voir page 15).

7. Procédez au deuxième Assaut, en reprenant les étapes de 1 à 6. Vous poursuivrez ainsi jusqu'à ce que vos points d'endurance ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

### **Combat avec plus d'une Créature**

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

### **Chance**

Parfois le succès d'un combat ou d'une stratégie que vous mettez en œuvre, ou encore le dénouement de certaines situations, dépendra entièrement de votre chance. Il vous sera alors demandé de *Tenter votre Chance*. Comme vous allez le comprendre, recourir à la chance peut se révéler risqué... Pour *Tenter votre Chance*, vous procéderez ainsi : Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est *inférieur ou égal* à votre total de chance, vous êtes *chanceux*.

Si le résultat est supérieur, vous êtes malchanceux. Quel que soit le résultat, vous devez soustraire 1 point de votre total de chance chaque fois que vous *Tentez votre Chance*. Ainsi, plus vous recourez à cette procédure, plus vous risquez d'être *malchanceux* car votre total de chance est de plus en plus bas. S'il tombe à 1 ou 0, vous serez systématiquement *malchanceux* ! Réfléchissez donc bien avant de *Tenter votre Chance*, quand vous n'êtes pas contraint de le faire (à savoir en cours de combat). Vous aurez parfois l'occasion de regagner des points de chance. Toutefois, à moins

que des instructions ne vous l'indiquent, votre total de chance ne pourra jamais dépasser son niveau initial.

### **Utilisation de la Chance dans les Combats**

A certaines pages du livre, il vous sera demandé de *Tenter votre Chance*, et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez *chanceux* ou *malchanceux*. Dans ce cas, vous êtes obligé de recourir à votre chance, mais il n'en va pas de même lors des combats : vous pourrez toujours *choisir* d'utiliser votre CHANCE soit pour aggraver la blessure que vous venez d'infliger à une créature, soit pour minimiser les effets de celle que vous avez reçue.

Si vous venez de blesser votre adversaire, vous pouvez *Tenter votre Chance* de la manière décrite plus haut. Si vous êtes *chanceux*, vous lui avez infligé une très grave blessure et vous pouvez ôter **2** points de plus à son total d'ENDURANCE. Si vous êtes *malchanceux*, alors la blessure que vous avez infligée à votre adversaire n'était qu'une écorchure bénigne, et vous devrez rajouter 1 point à son total d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu de perdre **2** points d'ENDURANCE, elle n'en perd que **1**). Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez également *Tenter votre Chance* pour essayer de minimiser les effets de la blessure qui vous a été infligée. Si vous êtes *chanceux*, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors **1** point à votre total d'ENDURANCE (c'est-à-dire que vous ne perdez que **1** point par suite de la blessure, au lieu de **2**). Si vous êtes *malchanceux*, le coup que vous avez reçu est plus grave que vous ne le pensiez, et vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire. N'oubliez pas que vous devez soustraire **1** point à votre total de CHANCE chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

## Comment rétablir votre **Habilité** et votre **Endurance**

### *Habilité*

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

### *Endurance et Provisions*

En revanche votre endurance ne cessera d'être mise à rude épreuve par les combats et la fatigue, mais vous pourrez aussi reprendre des forces en vous reposant et en vous nourrissant, de sorte que votre total d'ENDURANCE variera sans cesse au cours de votre aventure. Lorsque vous approcherez du but, votre total d'ENDURANCE sera peut-être dangereusement bas, et les combats se révéleront alors pleins de risques, aussi devrez-vous redoubler de prudence !

Votre sac contient des Provisions pour dix repas. Vous ne pouvez vous reposer et manger que lorsque vous en recevez l'autorisation et vous n'avez droit de prendre qu'un seul repas à la fois. Un repas vous rend **4** points d'ENDURANCE. Quand vous prenez un repas, ajoutez **4** points à votre ENDURANCE et enlevez-en **1** à vos Provisions. Une case réservée à l'état de vos Provisions figure sur

la *Feuille d'Aventure* pour vous permettre de noter où en sont vos vivres. Rappelez-vous également que vos points d'endurance ne peuvent pas excéder leur niveau de départ sauf si cela est spécifiquement indiqué.

### **Foi**

Au cours de votre aventure, votre foi sera peut-être ébranlée par de rudes épreuves, mais elle pourra également se renforcer, notamment quand vous remporterez de grandes victoires ou quand un destin favorable mettra entre vos mains des objets sacrés ou des reliques. Votre total de FOI peut s'élever au-delà de son niveau de départ, sans restriction aucune. Au fur et à mesure des rencontres étranges que vous allez faire, vous recevrez des instructions qui vous aideront à comprendre comment votre foi peut vous aider.

### **Afflictions**

Vous allez vous embarquer dans une aventure où toutes sortes de périls vous guettent. Les monstres et les pièges ne seront pas les seuls obstacles à surmonter ; vous risquez aussi d'être confronté à des dangers d'origine surnaturelle, les Afflictions. Sortilèges, malédictions, envoûtements ? Nous ne vous en dirons pas davantage sur ces terribles Afflictions : il sera bien temps d'en apprendre les effets, si vous venez à en être victime... Tous les détails de votre handicap vous seront alors exposés, et vous ne manquerez pas d'inscrire l'Affliction qui vous échoit dans la case Afflictions de votre *Feuille d'Aventure*. Inscrivez-la toutefois au crayon : si vous gardez espoir, si vous faites preuve d'astuce et de courage et, enfin, si la chance vous sourit, vous parviendrez peut-être à vous débarrasser de votre Affliction, et vous n'aurez plus

alors qu'à l'effacer d'un coup de gomme, comme un mauvais souvenir !

### **Votre équipement**

Au début de votre aventure vous ne disposez que d'un équipement minimal : vous êtes revêtu d'une épaisse tunique de cuir pour vous protéger des coups, et vous portez votre fidèle épée à la taille. Vous avez également un sac à dos dans lequel vous rangez vos provisions ainsi que les divers objets que vous serez susceptible de trouver et de vouloir emporter avec vous. Enfin, vous êtes nanti d'une lanterne, ce qui vous permettra de vous éclairer dans les lieux obscurs.

### **Quelques conseils**

La mission qui vous attend est périlleuse, aussi devrez-vous probablement vous y prendre à plusieurs reprises pour la mener à bien. A mesure que vous explorerez le domaine de Mordranéz le maléfique, prenez des notes et dessinez une carte en vous aidant des indications détaillées qui vous seront données. Cette carte vous sera très précieuse lors de nouvelles aventures, car elle vous permettra de repérer rapidement les lieux que vous connaissez déjà, ce qui vous évitera de répéter vos erreurs et vous aidera à progresser plus vite. Si certains secteurs abritent des trésors, beaucoup grouillent de monstres qui essaieront de vous tuer. Vous risquez aussi de faire très souvent fausse route, de vous égarer dans les méandres sinueux des souterrains de l'Empire des Illusions ou bien, après avoir atteint une destination que vous vous étiez fixée, de ne pas y trouver ce que vous espériez. Ne vous laissez pas décourager par tout cela et persévérez ! A moins que le texte ne

vous indique de *Tenter votre Chance*, soyez parcimonieux dans votre recours à cette procédure pour ne pas dilapider vos points de chance. Nous vous recommandons, après un Assaut, de ne *Tenter votre Chance* que si votre survie en dépend, en cas de blessure grave. Faites plutôt confiance à votre épée pour infliger d'autres blessures à votre ennemi, car les points de chance sont très précieux !

Vous vous rendrez vite compte que, lus dans leur ordre numérique, les paragraphes ne veulent rien dire. Il est essentiel, pour que votre aventure prenne forme, que vous lisiez les paragraphes en respectant l'ordre qui vous est indiqué (ce dernier étant très souvent déterminé par vos décisions). Lire les paragraphes à l'avance ne servirait qu'à vous embrouiller et à vous priver de la joie de la découverte et du risque !

Un dernier conseil : soyez courageux, mais ne soyez pas téméraire ! Sachez faire preuve de jugement autant que de force, et évitez les risques et les combats inutiles ! Quels que soient vos totaux de départ, vous pourrez remporter la victoire et vous couvrir de gloire grâce à votre détermination et à votre ténacité !



# Une soirée à Lederhelven

La lointaine et sauvage Mauristasië fait l'objet de<sup>^</sup> récits merveilleux qui parlent de richesses fantastiques et de trésors cachés... Légendes? Réalité? Répondant à l'appel de l'aventure, vous avez quitté votre bonne ville de Femphrey, dans l'ancien monde, pour prendre la route de l'Ouest. Après de longues semaines de voyage, vous voici enfin dans ce pays de glaciers et de pics enneigés, noyés dans un épais brouillard givrant. Malgré votre manteau de fourrure, l'air froid vous brûle la peau et l'humidité vous transperce jusqu'aux os. Ballotté dans la diligence qui vous emmène vers Mortvania, au nord de la Mauristasië, vous repensez aux mirifiques rumeurs qui vous ont attiré si loin de chez vous, et le doute vous gagne : cette contrée glaciale et désolée est-elle vraiment terre d'abondance ? Il vous semble bien que non, à en juger par la mine des paysans que vous avez croisés en route, hâves et pauvrement vêtus... A moins que les gens du pays n'aient pas découvert les fameux trésors, et que ces derniers reposent toujours dans leurs cachettes secrètes...

Un cahot vous tire brutalement de votre rêverie : la diligence vient de s'arrêter. Le cocher ouvre les portes et décharge rapidement colis et bagages. Vous êtes arrivé au relais de poste de Lederhelven, où vous allez passer la nuit. Il fait déjà très noir et une épaisse nappe de brouillard hivernal pèse sur le hameau. L'auberge est petite et d'un piètre confort, mais l'on vous sert un repas copieux et roboratif, arrosé de vin chaud aux épices. Pourtant, vous vous sentez étrangement mal à l'aise : les villageois parlent peu et bas, comme sur leurs gardes. Peu après votre arrivée,

l'aubergiste a cadenassé la porte et vous remarquez que les volets sont déjà fermés. Même l'enseigne de la taverne vous intrigue ; certes, l'hiver est rigoureux dans cette région, mais quelle drôle d'idée d'appeler une auberge « À l'Abri du Vent Pire » ! Désireux de lier conversation, vous demandez au patron pourquoi il a choisi ce nom. Le moins qu'on puisse dire, c'est que votre question jette un froid : tout le monde se tait aussitôt et les visages se figent ; quant à l'aubergiste, il vous tourne le dos et s'éloigne sans un mot, vous laissant à votre perplexité. Pis encore, un homme qui se réchauffait devant la cheminée vous dévisage avec hargne et crache à vos pieds !

- Ha ! Les étrangers, tous les mêmes ! bougonne alors une vieille paysanne en sarrau, savent pas de quoi ils parlent !

Enfin quelqu'un daigne vous adresser la parole ! Vous apportez à boire à la femme et la suppliez de vous en dire davantage. Sirotant le vin chaud à petites gorgées, elle vous dévisage d'un regard vif et pétillant ; l'alcool et la chaleur du feu ont fait monter le rouge à ses joues, et elle paraît animée d'une intense émotion.

- S'agit pas de vent, étranger ! dit-elle après quelques secondes de silence, ils ont changé l'enseigne, mais le vrai nom, c'est « À l'Abri du Vampire » ; du vampire, V.A.M.P.I.R.E, tu comprends ? Ce maudit vampire qui a fait tant de malheureuses victimes parmi les nôtres !

Tous les regards, hostiles et méfiants, sont rivés sur la paysanne et vous ; blême, l'aubergiste ordonne à la vieille de se taire, mais elle ne veut rien entendre.

- C'est le Comte, le diable ait son âme ! Les gens disparaissent du village et on ne les revoit plus jamais. C'est le Comte qui les

emmène dans son Château, pour sûr ! Ils meurent dans des souffrances atroces, atroces ! Quelquefois, on entend des cris horribles s'élever de là-bas, on dirait les plaintes des damnés de l'enfer !

Le visage buriné de la vieille paysanne est maintenant inondé de larmes, et elle paraît à bout, comme si elle s'était tue trop longtemps.

- Et ma petite-fille, Natacha, si jolie, si gentille ! Le monstre l'a enlevée hier ! Tout le monde a vu son sinistre fiacre traverser le village, conduit par le cocher sans tête, mais dans cet endroit oublié de Dieu, il n'y a pas un seul homme assez courageux pour aller au Château et tenter de la sauver !

De faibles protestations s'élèvent, faisant vite place à un silence embarrassé ; dans l'âtre, les bûches qui crépitent sous la morsure du feu semblent faire écho à la plainte désespérée de la paysanne. Cette dernière vous prend soudain la main et la serre avec ferveur :

- Je t'en supplie, étranger, sauve ma petite-fille ! Elle n'a que dix-sept ans ! Elle n'a jamais fait de mal à personne...

Sur ces mots, la vieille femme éclate à nouveau en amers sanglots. Un homme à l'épaisse chevelure rousse, qui était assis à une table voisine, se lève alors et s'approche de vous. Il est grand et svelte mais vous remarquez tout de suite qu'il lui manque un bras car sa manche droite est repliée sur le devant de sa veste.

- Étranger, vous dit-il, je devine que tu es un aventurier en quête de hauts faits et de gloire. La vieille Svetana a dit vrai : le Comte est un être d'une abominable noirceur et le Château Heydrich un antre maudit. J'aurais volontiers risqué ma vie pour exterminer ce monstre, mais hélas.

L'homme baisse les yeux vers sa manche vide et vous hochez la tête avec compréhension. - Es-tu prêt à nous aider ? reprend-il. Au cours de ma carrière de guerrier, j'ai mis quelques bourses d'or de côté ; je serais heureux de te les offrir, si tu acceptes de nous porter secours. Tous les yeux se tournent à présent vers vous, implorant votre aide. Vous allez prendre la parole pour accepter cette mission quand, brusquement, la porte s'ouvre avec un grincement, laissant s'engouffrer un souffle glacé. Terrorisés, les villageois se réfugient au fond de la salle en criant. Dehors, à travers le rideau de brouillard, se dessine un fiacre noir comme un corbillard auquel sont attelés quatre étalons, noirs eux aussi, qui piaffent furieusement. Comme flottant dans la nuit déchirée par les hennissements sauvages des montures, une silhouette sombre gagne le seuil de l'auberge... et pointe vers vous une main aux doigts décharnés ! Le lugubre personnage vous fait signe mais il ne dit pas mot. Et pour cause : il n'a pas de tête ! Et maintenant, tournez la page !





## 4

Vous mordez avec appétit dans le biscuit et reconnaissez aussitôt, sous la fine couche de chocolat et de noisettes pilées, un goût fade et écœurant, l'horrible goût du sang coagulé ! Les Caillots Pralinés sont les friandises préférées du Comte mais pas les vôtres, loin s'en faut ! Vous êtes pris d'une violente nausée et avez grand-peine à surmonter votre dégoût et votre effroi, ce qui ébranle votre foi de **1** point. Assez d'expériences gustatives ! Impatient de quitter cette lugubre salle à manger, vous ouvrez la porte ouest. Rendez-vous au [45](#).

## 5

A l'instant même où vous franchissez le seuil, vous remarquez un pentacle gravé sur le sol. Trop tard ! Un tourbillon de fumée noire s'en élève, pour se matérialiser rapidement en un puissant cheval qui crache des flammes par ses naseaux et darde sur vous le regard féroce de ses yeux rouges et brillants comme des braises ! C'est l'Étalon Démoniaque du Comte... Battant l'air de ses sabots, il se jette en avant. Vous n'avez pas le temps de fuir, il faut vous battre ! Pendant toute la durée du combat, votre HABILITÉ sera affaiblie de **2** points à cause de l'haleine suffocante et enflammée de votre redoutable adversaire.

ÉTALON DÉMONIAQUE

habileté : 8    endurance : 9

Si vous êtes vainqueur, vous inspectez rapidement l'écurie mais n'y trouvez aucun objet d'intérêt. Qu'allez-vous faire, maintenant ?



5 Crachant des flammes par ses naseaux,  
l'Étalon Démoniaque se jette sur vous en battant  
l'air de ses sabots !

Gagner la Crypte Rendez-vous au [90](#)

Ouvrir les portes blindées de cuivre, côté nord Rendez-vous au [2](#)

Sortir par la porte sud ? Rendez-vous au [18](#)

## 6

Durant tout le combat, le Brouillard-Vampire s'efforcera d'aspirer votre sang à l'aide de ses tentacules, aussi perdrez-vous **1** point d'ENDURANCE par Assaut. Et maintenant, rassemblez tout votre courage et rendez-vous au [42](#) pour reprendre la lutte contre cette créature damnée !

## 7

Un souffle de vent balaie les nuages et vous remarquez soudain, à la lueur d'un rayon de lune qui s'infiltré par une meurtrière, que vos mains se couvrent de fourrure ! Vous sentez alors vos dents s'allonger, déchirant douloureusement vos gencives, et vous avez grand-peine à vous retenir de hurler à la lune, comme un loup ! Cet horrible métamorphose vous affaiblit de **3** points d'ENDURANCE. Votre Lycanthropie a maintenant atteint le stade d'Affliction Maligne de Lycanthropie (reportez cette néfaste évolution sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous décidez d'inspecter la tour. Rendez-vous au [51](#).

## 8

Vous faites tourner la clef dans la serrure et ouvrez la porte. Vous voici face à une rangée de pierres tombales, toutes identiques et dépourvues d'inscriptions. Un malaise indéfinissable vous gagne, comme si tous vos nerfs étaient brusquement à vif, et vous sentez de grosses gouttes de sueur couler le long de votre visage ; l'une

d'elles roule dans un de vos yeux, que vous frottez vivement du revers de la main. Quand vous les rouvrez, vous découvrez avec stupeur une silhouette diaphane, surgie Dieu sait d'où, qui flotte dans l'air et vous fait signe d'approcher. Elle revêt les traits d'une jeune fille blême et frêle, mais qui semble très bien savoir ce qu'elle veut ! Allez-vous prendre la fuite (rendez-vous au [59](#)), ou avancer à sa rencontre (rendez-vous au [102](#))?

## 9

La petite créature ailée vous demande si vous êtes venu voir son maître. Vous hochez silencieusement la tête, en signe d'assentiment. - Eh bien alors, s'exclame-t-elle, ne reste pas là ! Entre donc ! Le maître pourra certainement te recevoir car il a presque fini de préparer ses potions. Vous comprenez que vous êtes dans le vestibule d'un laboratoire d'alchimie, et que votre étrange interlocuteur est une créature magique, de la classe des homunculus. Sur son invite, vous ouvrez la porte qui s'encadre dans le mur sud. Rendez-vous au [118](#).

## 10

A peine remis des frayeurs du combat, vous examinez le cercueil. Une horrible appréhension vous serre le cœur mais vous parvenez à la faire taire pour soulever le couvercle de bois sombre et poussiéreux : le cercueil est vide, seules quelques poignées de terre en tapissent le fond. Vous le renversez et le fracassez violemment avec le pommeau de votre épée. En quelques minutes, ce n'est plus qu'un tas de débris ! N'oubliez pas d'inscrire, dans la case « Notes » de votre *Feuille d'Aventure* que vous avez détruit un de ces cercueils de Romuald Heydrickx ! Cette réussite vous renforce d' **1** point de FOI. Optimiste et confiant dans le succès de votre

mission, vous quittez la pièce. Allez-vous ouvrir la porte qui se trouve sur le mur ouest du couloir (rendez-vous au [34](#)) ou la dépasser pour longer le couloir qui forme ensuite un coude vers le sud (rendez-vous au [31](#)) ?

## 11

Maintenant que vous êtes venu à bout de ces Morts Vivants, qu'allez-vous faire ?

Entrer dans la cuisine, à l'est de l'office Rendez-vous au [282](#)

Gagner le couloir et tenter d'ouvrir la porte nord Rendez-vous au [332](#)

Gagner le couloir et tenter d'ouvrir la porte ouest Rendez-vous au [221](#)

Sortir de l'office et vous engager dans le passage latéral qui part du couloir et s'enfonce vers l'est Rendez-vous au [353](#)

## 12

Au contact du globe, vous sentez une vague de bien-être vous envahir et votre ENDURANCE regagne son total de départ : votre confiance et votre foi vous ont rendu réceptif aux vibrations bénéfiques émises par cet objet magique ! Rendez-vous au [35](#).

## 13

Comme vous approchez de la hutte, un Gnome au visage buriné en sort et trotte à petits pas vers vous ; le sourire malveillant qu'il arbore ne vous inspire guère confiance. Il vous demande **2 Pièces d'Or** pour vous faire passer la rivière puis vous propose de vous héberger pour la nuit. Allez-vous accepter? Vous êtes vraiment



13 *Grimaçant un sourire malveillant, un Gnome sort de la hutte et s'approche de vous...*

épuisé... Si Valderesse la Gardienne des Forêts est avec vous, rendez-vous au [64](#). Sinon, que préférez-vous ?

Attaquer le Gnome Rendez-vous au [113](#)

Accepter son offre et passer la nuit dans sa hutte Rendez-vous au [211](#)

Lui donner 2 Pièces d'Or pour qu'il vous fasse traverser la rivière  
Rendez-vous au [162](#)

#### 14

Avez-vous déjà une Épée Magique en votre possession ? En ce cas, rendez-vous au [82](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [61](#).

#### 15

Vous vous présentez à Gunthar et ce dernier vous donne à boire et à manger (ce qui vous permet de regagner jusqu'à 4 points d'ENDURANCE. Il vous explique alors qu'il est guérisseur. Il est bien conscient de la cruauté démoniaque de son frère mais, dit-il, il ne se sent pas l'étoffe d'un guerrier ; d'ailleurs, même s'il savait se battre, il ne pourrait se résoudre à tuer son propre frère ! Vous sentez que l'atmosphère maléfique du Château pèse sur Gunthar et qu'il est au bord du désespoir. - Si seulement, soupire-t-il, quelqu'un avait le courage d'affronter Romuald... Mis en confiance, vous lui révélez alors le but de votre mission ; aussitôt, une lueur d'espoir éclaire son visage.

- Je vais te donner le seul objet que j'ai qui puisse t'aider, dit-il en fouillant dans les plis de ses robes. Après quelques secondes, il en sort un crucifix en argent monté sur une fine chaîne.

- Tu en auras besoin pour tuer Romuald, ajoute-t-il. (N'oubliez pas d'inscrire le Crucifix dans la case Objets de votre *Feuille d'Aventure*.)

Mais, pour venir à bout de l'abominable Comte, il vous faudra également un pieu que vous devrez lui enfoncer dans le cœur, pendant qu'il dormira dans un de ses cercueils ; malheureusement, Gunthar n'en a pas à vous offrir.

- Bien sûr, dit-il avec un soupir de regret, si tu retrouvais Astre Polaire, l'épée de Siegfried, tu aurais là l'arme idéale, mais elle est perdue depuis des années... Qu'allez-vous faire maintenant ?

Prendre congé de Gunthar et regagner le vestibule pour ouvrir la porte ouest Rendez-vous au [294](#)

Demander à Gunthar de vous soigner, si vous êtes atteint d'une ou de plusieurs Afflictions Rendez-vous au [48](#)

Lui montrer un livre, si vous en possédez un Rendez-vous au [317](#)

## 16

La jeune fille vous rend votre baiser, mais avec quelle fougue démoniaque : elle vous mord férocement à la gorge ! Vous vous mettez aussitôt à saigner abondamment, ce qui vous affaiblit de **2** points d'ENDURANCE. L'heure n'est plus au romantisme, maintenant ; vous allez devoir vous battre et défendre chèrement votre peau ! Lancez un dé. Le chiffre obtenu vous indique le nombre d'Assauts pendant lesquels vous continuerez à perdre votre sang ; tant que durera l'hémorragie, vous perdrez **1** point d'endurance par Assaut. Maintenant, rendez-vous au [150](#) pour affronter la jeune fille.

## 17

Le seul Objet qui puisse vous servir, dans la situation présente, est un Miroir d'Argent. En possédez-vous un ? Sinon, rendez-vous au [26](#). Si oui, vous le brandissez face au Comte Romuald, qui recule aussitôt avec effroi. Vous en profitez pour l'asperger d'eau bénite (si vous en avez la possibilité, rendez-vous alors au [216](#)) ou pour lui jeter un sortilège (rendez-vous au [158](#)). De surcroît, l'effet du Miroir sur le Vampire est si fort que, quand vous l'affronterez en duel, vous aurez le temps de lui infliger une blessure qui l'affaiblira de **2** points avant qu'il ne surmonte sa frayeur pour riposter. N'oubliez pas de noter ce précieux avantage, pour y recourir au moment voulu ! Si vous souhaitez attaquer le Comte dès maintenant, rendez-vous au [26](#).

## 18

Vous voici sur le seuil d'une pièce très sombre. A l'aide de votre lanterne, vous discernez plusieurs rangées de sacs de grains ainsi qu'une porte, sur le mur ouest. Comme vous avancez d'un pas à l'intérieur de cet entrepôt, plusieurs gros rats détalent à toute vitesse. Qu'allez-vous faire ?

Gagner la porte ouest Rendez-vous au [67](#)

Sortir de l'entrepôt et vous diriger vers la Crypte, si toutefois vous ne l'avez pas encore explorée Rendez-vous au [90](#)

Sortir dans la cour et tenter d'ouvrir les portes blindées que vous avez aperçues, côté nord, si vous ne l'avez pas déjà fait Rendez-vous au [2](#)

## 19

Très lentement, le nuage de gaz disparaît derrière une tenture murale ; vous remarquez alors que cette dernière dissimule une porte secrète. Le cœur battant la chamade, vous l'ouvrez : vous voici dans un cabinet exigü qui renferme le dernier cercueil du Comte Romuald Heydrich ! Vous soulevez le couvercle sans hésiter. A l'intérieur, le corps du Vampire est déjà en train de se reformer dans un tourbillon de volutes de gaz. Avez-vous en votre possession le Crucifix d'Argent ou l'Écran de la Foi d'une part, un Pieu ou l'Épée Magique de Siegfried, Astre Polaire, d'autre part ? Si vous disposez effectivement d'au moins une relique sacrée et d'une arme, inutile de vous dire comment vous en servir : vous le savez déjà ! Rassemblez donc tout votre courage et rendez-vous au [32](#). Dans le cas contraire, vous ne pouvez espérer anéantir définitivement le Vampire ; rendez-vous au [69](#).

## 20

Les ruses de Katarina vous sont familières : elle a déjà tenté, une fois, de vous faire basculer sous son emprise mais vous aviez su résister à sa volonté démoniaque, aussi n'êtes-vous pas prêt, maintenant, à vous laisser piéger ! Sans flancher, vous dégainez votre épée et infligez à cette ténébreuse créature une grave blessure qui l'affaiblit de **2** points d'ENDURANCE. Mais le combat ne fait que commencer... Rendez-vous au [106](#).

## 21

Le corps inerte de Rodolphe à vos pieds, vous balayez les pièces du regard : il y règne un désordre indescriptible. Qu'allez-vous faire ?

Fouiller soigneusement parmi ce fatras Rendez-vous au [78](#)

Regagner le couloir et ouvrir la porte située sur la paroi est, si vous ne l'avez pas déjà fait Rendez-vous au [118](#)

Retourner dans le couloir et ouvrir la porte ouest Rendez-vous au [252](#)

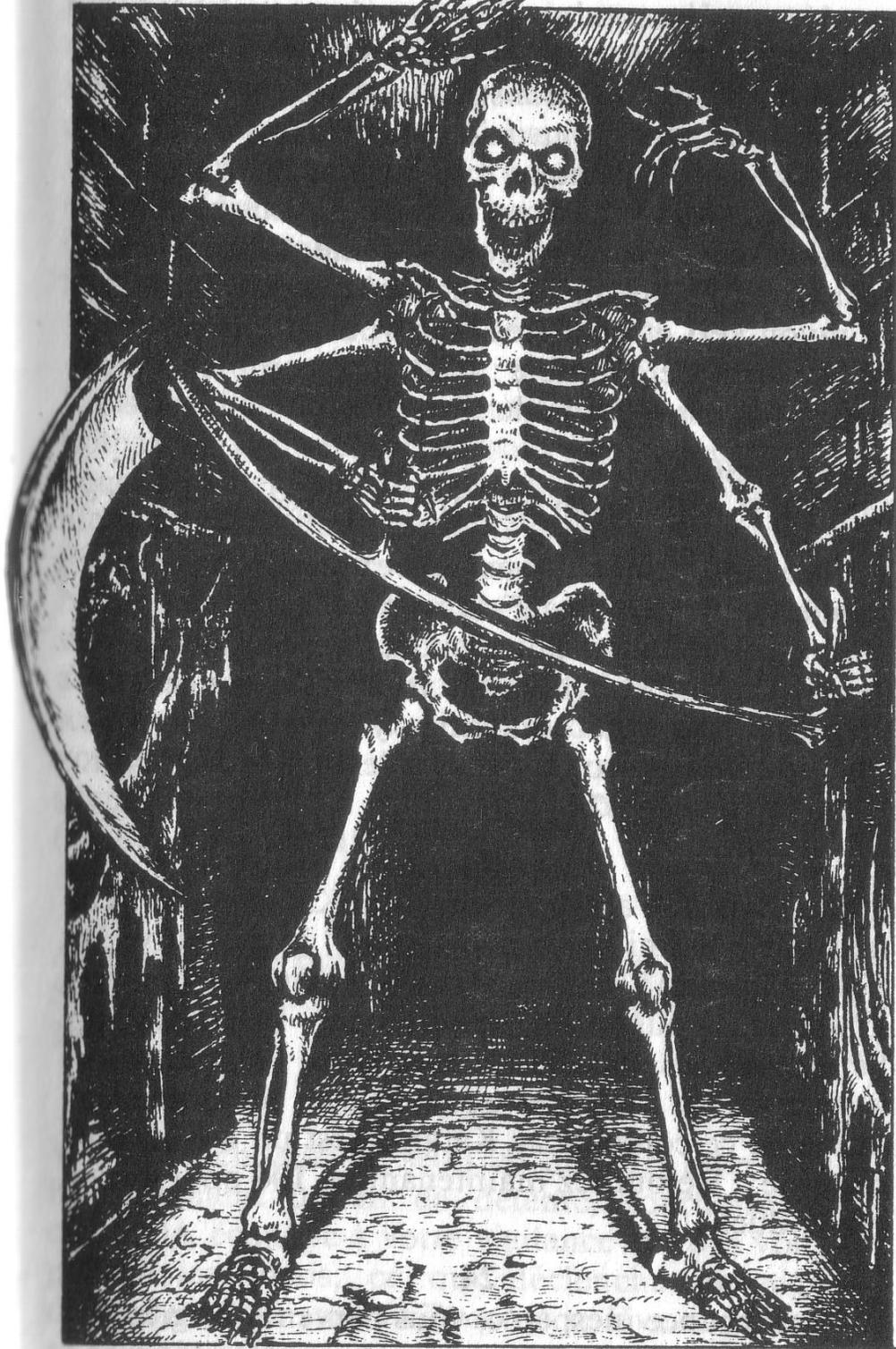
Retourner dans le vestibule pour ouvrir la porte nord Rendez-vous au [101](#)

## 22

Le Thalassôze Majeur est le plus puissant de tous les sbires du Comte Heydrich ; aussi, à chaque Assaut de votre combat avec lui, devrez-vous lancer un dé supplémentaire. Si vous obtenez de 1 à 5, vous êtes atteint par le rayon vert qui fuse des orbites béantes du monstre-squelette, et un froid glacial vous pénètre jusqu'à la moelle des os, ce qui vous fait perdre chaque fois 1 point d'ENDURANCE. En revanche, si le dé vous indique 6, vous parvenez à éviter ce rayon cryogène. Même lorsque vous remportez un Assaut, le Thalassôze vous darde de ce rayon vert et peut très bien vous atteindre, si le dé vous est défavorable ; c'est dire combien votre adversaire est redoutable !

THALASSÔZE MAJEUR      habileté: 10      endurance: 15

Au cours du combat, vous pouvez jeter au monstre-squelette un sortilège Fracassant (rendez-vous au [109](#)) ou faire appel aux



22 *Un terrible rayon vert fuse des orbites béantes  
du Thalassôze Majeur.*

Foudres de Jandora (rendez-vous au [125](#)), si bien sûr vous maîtrisez ces sortilèges et que vous souhaitez y recourir. Si vous êtes vainqueur, vous avancez le long du couloir. Rendez-vous au [224](#).

### 23

L'Eau Bénite n'a aucun effet sur Katarina car, en fait, elle n'est ni goule ni vampire ! Elle esquive la fiole d'un bond mais n'a pas le temps de contre-attaquer. Vous allez maintenant l'affronter à l'épée ; si vous vous battez avec Astre Polaire, votre HABILITÉ n'est renforcée que de 1 seul point pour la durée de ce combat car Katarina est un adversaire de taille... Retournez maintenant au [106](#) pour engager le duel.

### 24

Par une chance inespérée, vous parvenez à agripper une branche et à vous hisser hors du précipice. Vous l'avez échappé belle : au bas de ce gouffre hérissé de pics rocheux et pointus, une mort certaine vous attendait ! Encore tremblant de frayeur, vous reprenez votre route vers le Château, à pied cette fois-ci car le fiacre a disparu. Le chemin qui vous sépare du repaire du Comte Heydrich est long et il fait déjà nuit... Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [362](#) ; si vous obtenez davantage, rendez-vous au [73](#).

### 25

Vous fouillez soigneusement les appartements de Lothar et vos recherches sont récompensées : au bout de quelques minutes, vous découvrez une niche secrète, pratiquée dans le mur, qui abrite un Pieu Argenté ainsi que le Trousseau de l'Intendant. N'oubliez pas d'inscrire ces précieuses trouvailles sur votre *Feuille d'Aventure* !

Maintenant, si vous avez déjà rencontré Katarina Heydrich et que vous souhaitez lui apporter le Livre des Épées, rendez-vous au [41](#). Sinon, retournez dans le couloir pour gagner la porte qui se trouve en son extrémité sud (rendez-vous au [319](#)).

## 26

Avez-vous une Épée Magique en votre possession ? Si oui, rendez-vous au [372](#) ; sinon, rendez-vous au [284](#).

## 27

Vous franchissez le seuil à pas de loup, malheureusement un fil de détente, sournoisement camouflé, échappe à votre vigilance et vous vous y prenez les pieds, ce qui déclenche un signal d'alarme retentissant. L'homme se lève aussitôt et, « croyant attaqué, se rue vers vous et vous blesse d'un violent coup de couteau. Vous perdez **2** points d'endurance. Allez-vous riposter (rendez-vous au [77](#)) ou préférez-vous tenter d'expliquer au garde forestier les raisons de votre intrusion ? Après tout, vous ne l'avez pas agressé, aussi se laissera-t-il peut-être convaincre de vos intentions pacifiques... Si vous optez pour cette attitude, rendez-vous au [126](#).

## 28

Avant que vous n'ayez le temps de lui porter le coup fatal, l'ignoble Vampire se métamorphose en un nuage de gaz qui s'éloigne en flottant dans l'air ! Si vous maîtrisez le sortilège de la Muraille Invisible et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [111](#). Sinon, rendez-vous au [63](#).

## 29

A quel sortilège souhaitez-vous recourir ?

Le sortilège de la Muraille Invisible	Rendez-vous au <a href="#">155</a>
Le sortilège de Grande-Cogne	Rendez-vous au <a href="#">112</a>
Les Foudres de Jandora	Rendez-vous au <a href="#">395</a>
Si vous ne maîtrisez aucun de ces sortilèges, rendez-vous au <a href="#">164</a> .	

### 30

Prise d'une panique soudaine, l'horrible Goule bat en retraite ; un rictus tord sa bouche et découvre les moignons noirs qui lui tiennent lieu de dents. Voulez-vous la rattraper pour l'attaquer? En ce cas, rendez-vous au [107](#). Si vous préférez la laisser fuir et monter l'escalier de pierre qui fait face à la porte, rendez-vous au [159](#).

### 34

Le couloir forme un coude vers le sud et vous vous trouvez devant quatre portes : deux d'entre elles donnent sur l'est, la troisième se trouve sur le mur ouest et la quatrième au bout du couloir, en face de vous. Laquelle allez-vous ouvrir ?

La porte est la plus proche	Rendez-vous au <a href="#">58</a>
L'autre porte est	Rendez-vous au <a href="#">227</a>
La porte sud, au bout du corridor	Rendez-vous au <a href="#">319</a>
La porte ouest	Rendez-vous au <a href="#">114</a>

### 32

Brandissant le Crucifix ou l'Écran de la Foi au-dessus du corps du Comte Romuald Heydrichx, vous plongez profondément la pointe du Pieu (ou celle d'Astre Polaire) dans le cœur du Vampire

endormi. Des gouttes de sang noir jaillissent, éclaboussant le linceul de soie blanche ainsi que vos mains, mais vous ne flanchez pas et appuyez de plus belle sur votre arme. Un cri inhumain monte alors des lèvres du Comte, ses mains décharnées agrippent les rebords du cercueil avec frénésie puis, soudain, retombent, inertes et blanches. En une seconde à peine, le corps du Comte Romuald Heydrick se décompose en fine poussière : il vient enfin de rejoindre ses ancêtres vampires aux enfers ! Cette formidable victoire vous fait gagner **2** points de chance et **2** points de foi. Rendez-vous maintenant au [132](#).

### 33

Dès que vous pénétrez dans le clocher, une multitude de chauves-souris, surgies de l'obscurité, vous encerclent en battant de leurs ailes membraneuses. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [86](#) ; si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [133](#).

### 34

Vous voici dans des appartements d'un luxe, effréné : d'épais tapis d'Orient recouvrent le sol, les murs sont couverts de tapisseries et de tableaux et, disposés en un savant désordre sur les meubles en bois précieux, des plats et des carafes en or, des coupes serties de rubis et de topazes ainsi que des statuettes et des bibelots anciens témoignent du goût et de la richesse de leur propriétaire... Laquelle est assise en face de vous, dans une cathèdre de teck incrusté d'ivoire ! Jamais vous n'avez vu femme d'une telle beauté : une cascade de cheveux noirs encadre son menu visage au teint de porcelaine, illuminé par deux grands yeux en amande, d'un vert pur et limpide. Comme elle se redresse nonchalamment sur ses



34 *D'une voix rauque et troublante,  
une femme d'une beauté renversante vous ordonne  
d'approcher...*

coussins brodés, vous remarquez qu'elle porte un large bracelet d'émeraudes et de diamants.

- La politesse veut que l'on frappe avant d'entrer, dit-elle d'une voix rauque et troublante, mais approche donc, maintenant que tu es là ! Plus de doute possible, c'est Katarina Heydrich ! Qu'allez-vous faire ?

L'attaquer

Rendez-vous au [71](#)

Tenter d'engager la conversation

Rendez-vous au [363](#)

### 35

- Effectivement, reprend le spectre de Siegfried, tu as tous les objets requis pour tuer Romuald dans son cercueil, mais es-tu à même de l'affronter en combat ?

Si vous possédez le Livre des Épées, rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond à la moitié de celui de la page magique du Livre (par exemple, si la page magique portait le nombre 320, vous vous rendriez au 160). Sinon, rendez-vous au [14](#).

### 36

Vous pouvez essayer de marchander avec Charles-Hubert, si vous le souhaitez, mais en ce cas vous devez *Tenter votre Chance* d'abord. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [134](#). Si vous êtes *malchanceux* ou si, craignant d'offenser l'Alchimiste, vous préférez lui faire part de votre pauvreté en toute honnêteté et lui proposer de lui payer une plus petite somme, accessible à votre bourse, rendez-vous au [183](#).

## 37

Vous pianotez au hasard sur le clavier de l'orgue, espérant, Dieu sait comment ! faire taire ce son strident mais cette tentative s'avère complètement inefficace ! Non seulement vos tympons vibrent de plus en plus douloureusement, mais les rats ne se gênent pas pour vous mordre les chevilles... Vous perdez **1** point d'ENDURANCE. Qu'allez-vous faire maintenant ?

Chercher la soufflerie qui commande l'orgue Rendez-vous au [65](#)

Asséner un coup violent sur l'orgue pour le réduire au silence  
Rendez-vous au [149](#)

Filer vers la porte nord Rendez-vous au [335](#)

## 38

L'index de la main se lève avec une horrible lenteur puis pointe vers le sud. Du coin de l'œil, vous apercevez alors une tête humaine, conservée dans un bocal, qui ouvre et ferme les yeux à plusieurs reprises, comme si elle cherchait à vous communiquer un message. Le doigt pointe à nouveau vers le sud et, l'espace d'une fraction de seconde, il vous semble entendre un murmure : « A l'aide !... » Brusquement, la main relâche son étreinte et retombe, inerte ; dans le bocal, la tête est maintenant parfaitement immobile. Certes, cela n'est pas la première fois que vous frayez avec le surnaturel, néanmoins ce lugubre intermède a ébranlé vos nerfs et vous perdez **1** point de FOI. Inutile de préciser que vous n'avez guère envie de pousser votre inspection des lieux plus avant ! Allez-vous sortir par la porte sud (rendez-vous au [8](#)) ou par la porte est (rendez-vous au [371](#))?

## 39

Les deux loups se ruent vers la nourriture et vous en profitez pour refermer prestement la porte. N'oubliez pas de rayer les 2 Repas que vous leur avez « offerts » de votre *Feuille d'Aventure* ! Maintenant, qu'allez-vous faire ?

Gagner la Crypte Rendez-vous au [90](#)

Ouvrir les portes blindées de cuivre, situées côté nord Rendez-vous au [2](#)

Ouvrir la porte sud Rendez-vous au [18](#)

## 40

Le chien, un Mastiff féroce au poil dru et aux longs crocs jaunes, se met à gronder en bavant avec profusion, visiblement très alléché à la pensée de vous dévorer tout cru ! Vous décidez de l'attaquer sans plus attendre, bénéficiant d'un effet de surprise qui vous permet d'infliger au dogue une blessure de 2 points d'ENDURANCE avant que ne commence le combat (déduisez alors ces 2 points du total indiqué ci-dessous).

MASTIFF

habileté : 7 endurance : 7

Si vous êtes vainqueur, vous vous emparez des 4 Pièces d'Or (inscrivez-les dans la case Trésor de votre *Feuille d'Aventure*), ainsi que d'abondantes provisions (vous trouvez dans le cellier de quoi faire 4 Repas : notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Et maintenant, allez-vous monter dans le bateau (rendez-vous au [138](#)) ou passer la rivière à gué (rendez-vous au [187](#)) ?

## 41

Vous retournez auprès de Katarina, qui rayonne de joie en apprenant la mort de l'Intendant. Elle pose alors le Livre des Épées et psalmodie à mi-voix des formules occultes ; au bout de quelques instants, des flammes bleues jaillissent de la reliure et se mettent à crépiter, sans pourtant brûler le Livre. Un bourdonnement sourd s'élève puis, brusquement, le Livre disparaît !

- Maudit Romuald ! s'écrie Katarina d'une voix altérée par la colère, il a déjoué ma magie noire ! La belle brune semble littéralement horrifiée et de violentes convulsions de haine la défigurent. Vous êtes soudain pris de panique : qui sait à quelles extrémités la rage peut pousser la diabolique Katarina ? Sans demander votre reste, vous courez à toutes jambes vers la porte sud, au bout du couloir. Rendez-vous au [319](#).

## 42

Comme le brouillard est tout autour de vous, il vous est très facile de le frapper, ce qui augmente votre HABILITÉ de 1 point pour toute la durée du combat.

BROUILLARD-VAMPIRE      habileté : 7 endurance : 9

Si le Brouillard-Vampire parvient à vous blesser deux fois, rendez-vous au [165](#). Si vous êtes vainqueur en 1 ou 2 Assauts, rendez-vous au [10](#).

## 43

Vous faites tourner la clef de fer dans l'énorme serrure et les lourdes portes s'ouvrent en grinçant. A l'intérieur de la Crypte règne une obscurité sépulcrale. Vous éclairant à l'aide de votre

lanterne (ou d'une Épée Magique, si vous en possédez une), vous gagnez un escalier en colimaçon, taillé dans la pierre. Tandis que vous descendez les marches raides et poussiéreuses, un malaise vous gagne : vous avez l'impression que les effigies grimaçantes, qui ornent les parois couvertes de moisissure et de toiles d'araignées, vous regardent du fond de leurs orbites de pierre creuses... Est-ce une réalité ou l'effet de votre imagination ? Vous atteignez maintenant un tunnel ; à votre arrivée, plusieurs gros rats noirs détalent, abandonnant un tas d'os qu'ils étaient en train de ronger. Avec un frisson d'horreur, vous remarquez que ces derniers ont un aspect familier : ce sont des os humains ! Faisant taire votre frayeur, vous gagnez la porte située au bout du tunnel et l'ouvrez à l'aide de vos clefs. Vous voici dans un couloir qui dessert plusieurs portes. Avant d'aller plus loin, vous devez *Tenter votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [147](#) ; si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [91](#).

#### 44

L'Esprit Pervers a un violent mouvement de recul mais il essaie néanmoins de vous blesser à l'aide de ses longues mains griffues ; en vain : votre foi vous protège ! Un escalier de bois s'élève en colimaçon, au beau milieu de cette pièce vide et poussiéreuse. Vous pourriez aisément échapper à votre adversaire en empruntant cet escalier mais, étant donné sa nature maléfique, vous préféreriez le détruire. Vous savez cependant que seule une arme magique peut tuer un Esprit Pervers, aussi devrez-vous renoncer à l'attaquer si vous n'êtes nanti que d'armes ordinaires. Qu'allez-vous faire ?

Attaquer l'Esprit Pervers

Rendez-vous au [83](#)

Gravir l'escalier

Rendez-vous au [316](#)



45 Toutes griffes dehors, une Fouine-Vampire  
et une Chauve-Souris Cornue se ruent sur vous.

Regagner le vestibule et ouvrir la porte nord Rendez-vous au [101](#)

## 45

La porte donne sur les salons privés du Comte Romuald Heydrich. Les riches lambris de châtaignier et le mobilier en chêne massif témoignent du bon goût du Vampire, mais vous n'avez guère le temps de vous attarder à ces considérations d'esthète : les deux animaux de compagnie favoris du lugubre Romuald se précipitent vers vous, toutes griffes dehors ! Il s'agit d'une Fouine-Vampire et d'une énorme Chauve-Souris Cornue, amatrice elle aussi de sang frais, cela va sans dire ! Vous allez affronter la Chauve-Souris Cornue selon la procédure habituelle mais, à chaque Assaut, vous devrez lancer un dé supplémentaire pour savoir si la pernicieuse Fouine-Vampire, qui vous harcèle sans répit, parvient à vous mordre les chevilles. Si vous obtenez 5 ou 6, cela signifie qu'elle y est arrivée et vous perdez **2** points d'ENDURANCE des suites de votre blessure. Pis encore, elle profitera de cette plaie ouverte pour vous sucer le sang au cours des Assauts suivants, ce qui vous affaiblira de **1** point d'ENDURANCE supplémentaire par Assaut. Si vous tuez la Chauve-Souris Cornue, la Fouine-Vampire prendra aussitôt la fuite mais, si elle vous a blessé au cours du combat, vous perdrez encore 3 points d'endurance avant que votre cheville ne s'arrête de saigner.

CHAUVE-SOURIS CORNUE            habileté : 8    endurance : 7

Si la Chauve-Souris Cornue parvient à vous mordre deux fois, rendez-vous au [85](#). Si vous êtes vainqueur en 1 ou 2 Assauts, rendez-vous au [135](#).

## 46

Malheureux ! Vous n'apercevez que trop tard un fantôme diaphane qui avance vers vous en flottant, déterminé à vous attaquer ! Ce spectre vicieux, qui a une profonde haine pour toutes les créatures vivantes, est un des plus fidèles et des plus féroces serviteurs du Comte Romuald ! Vous n'avez plus le temps de prendre la fuite... Possédez-vous une Épée Magique ? En ce cas, rendez-vous au [298](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [208](#).

## 47

Après avoir longuement cherché, vous finissez par découvrir une porte secrète sur la paroi nord, à trois mètres environ de celle du fond du couloir. Vous l'ouvrez et pénétrez dans une pièce vide, où deux Zombies armés de gourdins montent la garde. En vous voyant, ils se ruent vers vous. Rassemblez toutes vos forces car votre FOI ne peut vous protéger contre ces adversaires stupides mais redoutablement entraînés ! Comme vous vous trouvez encore dans l'encadrement de la porte, vous affronterez les Zombies l'un après l'autre.

habileté endurance

Premier ZOMBIE	6	6
Second ZOMBIE	7	6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [348](#).

## 48

Gunthar est très réticent ; il redoute d'éveiller les soupçons de Katarina en recourant à un sortilège et semble craindre par-dessus tout les représailles auxquelles pourrait alors se livrer sa terrible

sœur. Possédez-vous le Livre des Guérisseurs ? En ce cas, rendez-vous au [375](#). Dans le cas contraire, vous pouvez soit retourner sur le palier et ouvrir la porte ouest (rendez-vous au [294](#)), soit montrer à Gunthar n'importe quel autre livre que vous ayez pu trouver dans le château (rendez-vous alors au paragraphe qui porte le même numéro que la page magique du livre en question).

## 49

Tandis que vous contemplez le portrait du Comte, vous sentez peu à peu une force occulte s'emparer de vous, vous empêchant de détacher le regard des yeux verts peints sur le tableau. Vous êtes hypnotisé ! Souffrez-vous d'une Affliction de Lycanthropie ? Si oui, rendez-vous au [95](#) ; sinon, rendez-vous au [144](#).

## 50

Approchant du bâtiment par le sud, vous le contournez à pas prudents. A première vue, le Château comporte deux étages : c'est un édifice imposant construit en grands blocs de pierre taillée, flanqué de deux tours aux clochers pointus, l'une à l'angle sud-ouest, l'autre à l'angle sud-est. Les ardoises humides des toitures luisent sous les rayons de la lune, ajoutant à l'atmosphère mystérieuse des lieux. Vous remarquez que des meurtrières sont pratiquées dans les tours mais, si elles livrent passage à un incessant et macabre ballet de chauves-souris, elles sont en revanche beaucoup trop hautes et étroites pour vous. Au rez-de-chaussée, des rais de lumière percent sous les fenêtres mais d'épais rideaux vous masquent entièrement l'intérieur des pièces. Lancez un dé et ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si vous atteignez alors un montant inférieur ou égal à votre total de FOI, rendez-vous au [99](#) ; si ce montant dépasse votre total de FOI, vous continuez à contourner le Château pour vous retrouver bientôt

à votre point de départ, devant les grilles, après avoir vainement cherché un moyen de vous introduire dans la bâtisse. Rendez-vous alors au [326](#).

## 51

Au terme d'un examen minutieux, vous découvrez une petite porte secrète, pratiquée dans un des murs de la tour. Elle s'ouvre sur une niche qui abrite un superbe bouclier blanc, orné d'une grande croix rouge. C'est un Bouclier de la Foi, arme précieuse s'il en est ! Cette heureuse trouvaille vous renforce de **1** point de FOI et de **1** point de CHANCE ; n'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure* avant de quitter la tour. Et maintenant, regagnez le vestibule pour ouvrir la porte nord : rendez-vous au [101](#).

## 52

Vous voici dans une situation quasi désespérée : vous êtes aux prises avec l'une des créatures magiques les plus « réussies » du Comte Romuald, un Thalassôze Mineur ! Qui plus est, l'effet de l'Éclair Lumineux est si puissant que vous êtes encore ébloui, ce qui vous affaiblit de **2** points d'HABILETÉ pour toute la durée du combat. A chaque Assaut, vous devrez lancer un dé supplémentaire. Si vous obtenez alors de 1 à 3, le Thalassôze décoche un rayon vert et glacial du fond de ses orbites rougeoyantes et vous atteint de plein fouet, vous handicapant de **1** point d'ENDURANCE. Si vous obtenez de 4 à 6, vous parvenez à esquiver ce rayon. Le Thalassôze peut vous glacer jusqu'à la moelle des os en vous frappant de ce terrible rayon, même lorsqu'il a une Force d'Attaque inférieure à la vôtre, c'est dire à quel redoutable ennemi vous avez affaire !

THALASSÔZE MINEUR

habileté : 8 endurance : 11

Si vous êtes vainqueur, préférez-vous fouiller la pièce (rendez-vous au [352](#)), ou en sortir, croisant les doigts pour ne pas tomber de sitôt sur une autre créature magique (rendez-vous au [320](#)) ?

### 53

Ce vin blanc est une excellente clairette de Mauristasia, fraîche, fruitée et légèrement pétillante ! Vous vous en délectez à longues gorgées, ce qui vous revigore de **4** points d'ENDURANCE. Malheureusement votre gourmandise vous a poussé à un excès et la tête vous tourne légèrement : lors de votre prochain combat, vous serez affaibli de **1** point d'HABILETÉ (ce handicap passager ne durera toutefois pas au-delà d'un combat ; alors, complètement dessoûlé, vous regagnerez votre total habituel). Et maintenant, souhaitez-vous goûter aux petits fours (rendez-vous au [4](#)) ou ouvrir la porte ouest (rendez-vous au [45](#)) ?

### 54

Vous voici sur le seuil d'un enclos à loups ! Deux grands loups vous fixent de leur regard féroce et carnassier, se purléchant les babines ! Qu'allez-vous faire ?

Les attaquer Rendez-vous au [103](#)

Refermer précipitamment la porte et prendre la fuite Rendez-vous au [152](#)

Chercher quelque chose qui puisse vous aider contre les loups, autre que votre épée Rendez-vous au [299](#)



54 *Deux grands loups vous fixent de leur regard féroce et carnassier, se purléchant les babines.*

## 55

En tout et pour tout, cette pièce ne contient qu'un seul objet : un grand coffre de chêne posé sur une table. Il est verrouillé mais vous parvenez à faire tourner une des clefs du Trousseau dans la serrure. Bizarre, le couvercle offre toujours une forte résistance ! Intrigué, vous l'examinez de plus près et remarquez alors une plaque d'argent vissée sur le dessus du coffre, gravée de signes mystérieux. Peut-être s'agit-il là d'une formule magique qui contrôlerait la serrure ? Rendez-vous au [123](#).

## 56

Tandis qu'une douce chaleur irradie du Globe, un bien-être croissant vous envahit. Vous regagnez **3** points d'ENDURANCE, mais il vous semble lire une vive déception dans le regard de Siegfried. Rendez-vous au [35](#).

## 57

A l'instant même où vous portez le coup fatal à l'homunculus, une grande cornue de verre explose et vous éclabousse d'acide bouillant : vous perdez aussitôt **5** points d'ENDURANCE. Les instruments se mettent à s'agiter dans un vacarme menaçant et, si vous êtes encore en vie, vous avez intérêt à fuir au plus vite ! Vous revenez sur vos pas et courez jusqu'au bout du couloir, qui se termine par une porte sur votre gauche. Vous l'ouvrez. Rendez-vous au [252](#).

## 58

Vous voici sur le seuil d'une petite buanderie, jalousement gardée par une énorme araignée venimeuse ! Vous refermez précipitamment la porte. Qu'allez-vous faire maintenant ?

Ouvrir la seconde porte, côté est Rendez-vous au [227](#)

Ouvrir la porte située à l'extrémité sud du couloir Rendez-vous au [319](#)

Ouvrir la porte ouest Rendez-vous au [114](#)

## 59

Vous refermez la porte et partez vers le nord. Avec un haut-le-corps, vous apercevez alors une forme verdâtre et visqueuse qui coule lentement sous la porte nord ! Espérant ne pas vous retrouver devant un autre spécimen surnaturel, vous vous engouffrez précipitamment par la porte est. Rendez-vous au [371](#).

## 60

Vous voici dans un entrepôt poussiéreux, encombré de vieilles planches vermoulues. Si vous fouillez ces lieux, vous courez le risque d'être aperçu du vestibule. Qu'allez-vous faire ?

Inspecter quand même la remise Rendez-vous au [110](#)

En ressortir pour ouvrir la porte nord du couloir Rendez-vous au [101](#)

En ressortir pour vous engager dans le couloir qui s'enfonce vers l'est Rendez-vous au [256](#)

## 61

Siegfried vous explique que, s'il vous est possible de tuer Romuald en lui enfonçant un Pieu à pointe d'Argent dans le cœur pendant son sommeil, en revanche vous ne pouvez lui infliger des blessures au cours d'un duel que si vous vous battez à l'aide d'une Épée Magique ; en effet, le Vampire est invulnérable aux coups portés

par des armes ordinaires. Une Épée Magique, moins puissante qu'Astre Polaire mais néanmoins apte à blesser le Comte, a été ensevelie aux côtés du chevalier Roland, dont la tombe se trouve au pied de l'escalier qui part du palier et s'enfonce vers l'est. Après avoir chaleureusement remercié Siegfried de son aide, vous partez à la recherche de la tombe de Roland. Rendez-vous au [108](#).

## 62

La jeune fille se lève brusquement, rejette la tête en arrière, tend les bras et pousse un hurlement strident ! Lancez un dé et ajoutez 4 au chiffre obtenu. Si vous atteignez alors un montant inférieur ou égal à votre total de FOI, rendez-vous au [150](#) ; sinon rendez-vous au [195](#).

## 63

Le Comte disparaît derrière une tenture et, vous avez beau chercher, vous ne trouvez aucune porte secrète ! Vous savez que les vampires peuvent se régénérer et vous savez aussi que vous n'avez pas porté le coup de grâce au Comte Romuald : il peut ressurgir d'un instant à l'autre... Il vous reste tout juste le temps d'accomplir quatre actions, et pas une de plus ! Vous pouvez prendre 1 Repas (ce qui compte pour 2 actions), avaler une Potion de Guérison ou un peu de cognac pour vous requinquer (1 action par boisson ingurgitée), délivrer la jeune fille à l'aide de vos clefs (2 actions), recourir à un sortilège de Chance ou de Guérison (Bonne Fortune ou Panacée, 1 action par sortilège), ou bien encore prendre quelque chose de votre Sac à Dos (1 action par objet). Une fois que vous avez déterminé et accompli vos quatre actions rendez-vous au [178](#).

## 64

Valderesse empoigne le nain par le paletot et le secoue énergiquement.

- Tu vas faire passer la rivière à mon ami, Lafouine, et gratuitement ! Rappelle-toi ! Tu me dois un service ! Ne t'ai-je pas sauvé la vie, la semaine dernière, en maintenant à distance cette bande de loups qui t'auraient volontiers dévoré ? A l'évocation de ce souvenir, le Gnome se ratatine. Se tournant vers vous, Valderesse vous glisse alors à mi-voix que Lafouine n'est vraiment pas le genre de personnage dont on peut accepter l'hospitalité, mais qu'en revanche vous trouverez une hutte un peu plus loin sur la piste, de l'autre côté de la rivière, où vous pourrez passer la nuit. Elle repose Lafouine sans ménagement, et le Gnome, tremblant comme une feuille, vous adresse un sourire vil et obséquieux. Vous le suivez à bord de son bateau. Il prononce alors quelques paroles inintelligibles ; aussitôt, l'embarcation s'éloigne de la rive, faisant fi des courants ! En moins d'une minute, vous atteignez l'autre berge. Avec un dernier signe d'adieu, Valderesse repart vers la forêt. Rendez-vous au [383](#).

## 65

Chercher la soufflerie d'orgues grandes et complexes tout en étant attaqué par des rats féroces n'est pas une mince affaire ! Après avoir perdu **3** points d'ENDURANCE, vous renoncez enfin à cette folle entreprise et courez à toutes jambes vers la porte nord. Rendez-vous au [335](#).

## 66

La femme qui vient d'apparaître devant vous est grande et svelte ; ses cheveux noirs tombent en cascade sur ses épaules, encadrant un fin visage d'une extrême pâleur, où brillent de grands yeux verts. Ses poignets et ses mains, fins et délicats, sont parés de bijoux d'argent incrustés d'émeraudes. Katarina Heydrickx, sœur du Comte Romuald, est d'une beauté à couper le souffle ! Sans un mot, elle plonge son regard vert et limpide dans vos yeux. Rendez-vous au [264](#).

## 67

Au moment même où vous atteignez la porte, les rats se ruent vers vous en poussant des couinements stridents. Ils sont beaucoup trop nombreux pour que vous songiez à les affronter ; allez-vous fuir par la porte (rendez-vous au [115](#)), ou regagner la cour à toutes jambes (rendez-vous au [163](#)) ?

## 68

Vous ne parvenez pas à résister au charme puissant de Katarina et vous sentez que vous ne pouvez que lui obéir. Après avoir accepté de tuer l'Intendant, vous écoutez docilement les directives de la belle au regard ensorceleur : sortir de la pièce, prendre la direction du sud puis ouvrir la seconde porte à l'est. Comme un somnambule, vous avancez dans le couloir et parvenez devant la chambre de l'Intendant. Rendez-vous au [227](#).

## 69

Si vous avez triomphé du vampire, vous n'avez pas, en revanche, le pouvoir de l'exterminer. Lentement, un sourire sardonique se dessine sur les lèvres du Comte, qu'il entrouvre pour laisser



70 *Avide de chair vivante, la Goule se rue sur vous en dardant de longues griffes ensanglantées.*

échapper un filet de sang. Avec un frisson, vous détournez le regard de ses canines pointues et de sinistre augure. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous détachez Natacha, et fuyez ensuite ensemble. Hâves et épuisés, vous atteignez enfin Lederhelven à la tombée de la nuit. A la vue de la jeune fille saine et sauve, les villageois se réjouissent ; hélas, quand ils apprennent que le Comte vit encore, ils se rembrunissent, en proie à un désespoir sans mesure. Votre aventure touche à son terme, certes, mais vous avez échoué dans votre mission.

## 70

La Goule se rue vers vous, dardant de longues griffes ensanglantées. Son haleine fétide vous prend à la gorge et vous lisez dans ses prunelles une haine brûlante ainsi qu'un violent appétit de chair vivante ! Cette horrible créature souhaite sans doute apporter une petite fantaisie à son régime habituel, composé de cadavres et de charognes...

GOULE

habileté : 8 endurance : 1 1

Si la Goule parvient à vous blesser trois fois, rendez-vous au [127](#).  
Si vous êtes vainqueur en 3 Assauts ou moins, rendez-vous au [159](#).

## 71

Possédez-vous une Épée Magique ? En ce cas, rendez-vous au [199](#) ; dans le cas contraire, rendez-vous au [143](#).

## 72

Le Comte Heydrickx plante ses crocs dans votre gorge et aspire votre sang tiède à longs traits goulus. Vous perdez connaissance

mais hélas vous vous réveillerez bientôt parmi les morts vivants, venant grossir les rangs des sinistres serviteurs du Vampire !

### 73

Vous avancez dans la nuit froide et humide, vous guidant à la lumière de votre lanterne. Assourdis par l'épais brouillard vous parviennent de sinistres hurlements : des loups, sans aucun doute. Parfois, un rayon de lune parvient à percer un nuage, et vous avez alors une brève vision d'un coin de forêt qui échappe au halo lumineux de votre lanterne. Comme les hurlements se rapprochent, un coup de vent balaie soudain le ciel et vous apercevez deux grands loups, juste devant vous. Le poil gris argent, l'oeil jaune et les babines retroussées sur de longs crocs pointus, ils vous fixent quelques instants en silence puis, comme mus par un ressort, s'élancent vers vous ! Qu'allez-vous faire ?

Attaquer les loups	Rendez-vous au <a href="#">121</a>
Leur jeter de la nourriture	Rendez-vous au <a href="#">218</a>
Prendre la fuite	Rendez-vous au <a href="#">170</a>

### 74

- Pour détruire Romuald, explique Siegfried, il te faut un Crucifix ainsi qu'un Pieu. Prends ce globe entre tes mains et concentre-toi de toutes tes forces sur l'image d'une croix en argent.

Vous obéissez à Siegfried, fermant les yeux pour mieux vous concentrer. Quand vous les rouvrez, la boule de verre a disparu, laissant place à un petit Crucifix d'Argent qui repose au creux de vos mains ! Inscrivez vite cette précieuse acquisition sur votre *Feuille d'Aventure!* Et maintenant, rendez-vous au [104](#).

Vous ne savez guère quoi dire, mais heureusement le Sage est disert : il se lance dans une grande tirade sur l'avarice du Comte et sur les problèmes qui en découlent pour lui, qui aurait besoin de crédits pour fournir sa bibliothèque. Vous comprenez que vous allez devoir payer pour obtenir des renseignements, et que le Sage ne vous fera pas de cadeau sur les tarifs... Mais comment mettre ce sujet délicat sur le tapis ? A nouveau le Sage vous évite l'embarras en vous tendant la perche d'une façon on ne peut plus directe :

- Bien sûr, dit-il, en échange d'écus d'or, je pourrais te faire accéder à la bibliothèque... tu y trouverais peut-être de précieux documents...

La couleur est annoncée : vous pouvez interroger le Sage sur divers sujets, mais chaque réponse se paie ; votre interlocuteur vous explique qu'il éprend les Pièces d'Or ou les objets précieux de votre Trésor, selon leur valeur en Pièces d'Or, et qu'il exige d'être payé d'avance. Vous sentez qu'il n'est pas question de marchander avec lui... Choisissez parmi la liste ci-dessous ce que vous souhaitez demander au\* Sage ; pour chaque renseignement, le prix est indiqué, ainsi que le paragraphe où trouver la réponse du Sage. Après en avoir pris connaissance, vous reviendrez ici pour poser d'autres questions ou prendre congé. Qu'allez-vous lui demander ?

-Comment accéder à la bibliothèque (6 Pièces d'Or) Rendez-vous au [146](#)

-Où trouver le Comte (3 Pièces d'Or) Rendez-vous au [254](#)

-Si le Comte a de la famille vivant dans le Château (3 Pièces d'Or) Rendez-vous au [209](#)

-S'il sait ce qu'il est advenu de Natacha, la jeune villageoise (2 Pièces d'Or) Rendez-vous au [185](#)

-Ce que renferme la Crypte (2 Pièces d'Or) Rendez-vous au [303](#)

-S'il peut vous soigner de vos Afflictions, au cas où vous souffririez de l'un ou de plusieurs de ces handicaps (2 Pièces d'Or) Rendez-vous au [394](#)

Avant de laisser le Sage à ses manuscrits poussiéreux, n'oubliez pas de déduire de la case Trésor de votre *Feuille d'Aventure* les Pièces d'Or ou les objets précieux dont vous avez dû vous séparer en échange des renseignements. Et maintenant, si le Sage vous a donné un objet, suivez ses directives et rendez-vous au [332](#). Sinon, vous regagnez le couloir : rendez-vous au [47](#).

## 76

Le Comte oppose une résistance étonnante à votre sortilège. Lancez un dé : si vous obtenez 5 ou 6, Romuald le Vampire résiste avec une telle vigueur qu'il parvient à atténuer l'effet des Foudres de Jandora, ne perdant que 3 points d'ENDURANCE. En revanche, si le dé indique un chiffre inférieur à 5, le sortilège finit par agir pleinement, infligeant au Comte un handicap de 6 points d'ENDURANCE. Maintenant, vous allez devoir affronter votre ennemi en duel ; si vous le souhaitez - et si bien sûr vous y êtes initié - vous pouvez recourir au sortilège de Grande-Cogne en vous rendant au [346](#). Sinon, rendez-vous au [26](#). Dans les deux cas, n'oubliez pas de prendre en compte le nombre de points d'endurance déjà perdus par Romuald Heydrich !

## 77

Vous vous rendez vite compte que votre adversaire est un homme fort, agile et rusé, qui vendra chèrement sa peau !

GARDE FORESTIER

habileté: 10 endurance: 7

Vous êtes vainqueur ? Bravo ! Si vous n'avez pas passé la nuit dans la hutte de Gnome Lafouine, reposez-vous ici avant toute chose : vous serez en sécurité et regagnerez **4** points d'ENDURANCE ; après quoi (ou tout de suite si vous avez déjà dormi), vous pouvez fouiller la maisonnette en vous rendant au [177](#). Pour reprendre votre route, rendez-vous au [228](#).

## 78

Vous trouvez 4 Pièces d'Or, que vous empochez sans hésiter (n'oubliez pas de les inscrire dans la case Trésor de votre *Feuille d'Aventure*). Malheureusement, tout ce remue-ménage a fini par réveiller l'animal de compagnie de Rodolphe, un Corbeau Géant qui sommeillait sur le manteau de la cheminée ! Fou de rage et de douleur à la vue du corps inerte de son maître, il se jette sur vous, prêt à vous déchirer à coups de bec et de griffes !

CORBEAU GÉANT

habileté : 7 endurance : 6

Si le Corbeau vous blesse, rendez-vous immédiatement au [360](#). Si vous êtes vainqueur, vous décidez de regagner le couloir et d'ouvrir la porte sud, tout au fond : rendez-vous au [252](#).



78 Fou de rage, le Corbeau se jette sur vous,  
prêt à vous déchirer à coups de bec et de griffes.

## 79

Charles-Hubert sort de la pièce par la porte nord, qui donne accès à son laboratoire. Il en ressort une bonne demi-heure plus tard, portant une grosse cornue pleine d'un liquide glauque et bouillonnant. Perché sur l'épaule de l'Alchimiste, un petit homunculus aux ailes verdâtres vous observe en ricanant ; vous vous défaites à contrecœur des 8 Pièces d'Or (n'oubliez pas de les rayer de la case Trésor de votre *Feuille d'Aventure*), puis avalez l'étrange breuvage. Quel goût atroce ! Et, de surcroît, vous sentez tout de suite l'action puissante de la potion vous drainer de vos forces : vous perdez 4 points d'ENDURANCE mais cela en vaut la peine car vous voilà guéri de votre Affliction - ou Affliction Maligne - de Lycanthropie ! N'oubliez pas de reporter ce changement sur votre *Feuille d'Aventure*. Grandement soulagé, vous remerciez Charles-Hubert puis sortez de la pièce par la porte ouest. Rendez-vous au [373](#).

## 80

Vous comprenez que Katarina a essayé de vous ensorceler, mais qu'elle n'y est pas parvenue. Folle de rage et de frustration, elle vous ordonne de sortir immédiatement ! Là-dessus, elle se met à marmonner à toute vitesse des formules magiques, voulant vous jeter un sort, mais vous êtes déjà loin... Rendez-vous au [31](#).

## 81

Vous allez affronter les Zombies un par un. Ils sont nombreux, certes, mais un vaillant guerrier comme vous devrait sans peine venir à bout de ces créatures faibles et sans cervelle !

	habileté endurance	
Premier ZOMBIE	6	5
Deuxième ZOMBIE	7	5
Troisième ZOMBIE	5	5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [11](#).

### 82

Vous remontez dans le cercueil puis quittez la tombe ; à mesure que vous vous éloignez, le fantôme de Siegfried s'estompe, puis s'évanouit dans l'obscurité. Vous gravissez alors les marches jusqu'au grand palier. De là, allez-vous prendre l'escalier est (rendez-vous au [108](#)) ou l'escalier sud (rendez-vous au [161](#))?

### 83

Possédez-vous une Épée Magique ? Si oui, rendez-vous au [129](#) ; sinon, rendez-vous au [231](#).

### 84

Pourquoi avoir tué Lothar, cet homme intelligent et généreux ? Cet acte de violence gratuite n'est guère à votre honneur... Vous perdez 2 points de FOI et 1 point de CHANCE. Rendez-vous au [25](#).

### 85

Si vous souffrez de la Malédiction du Guérisseur, rendez-vous au [186](#) ; sinon, rendez-vous au [206](#).

### 86

Vous faites tourner votre lanterne et les chauves-souris, aveuglées, s'enfuient par les meurtrières avec des cris stridents.

Balayant du regard la pièce sale et désordonnée, vous apercevez alors plusieurs cloches de bronze recouvertes d'une épaisse couche de poussière, ainsi qu'une cloche en argent. Est-ce l'effet de votre imagination, ou cette dernière irradie-t-elle vraiment une pâle lumière bleutée ? Lancez un dé et ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si vous atteignez ainsi une somme inférieure ou égale à votre total de FOI, rendez-vous au [179](#) ; sinon, rendez-vous au [233](#).

## 87

Vous ouvrez la porte et débouchez sur un grand balcon de pierre qui surplombe la cour et s'étend d'est en ouest. Vous remarquez qu'il continue vers le sud, après l'angle est de la façade, et qu'il dessert trois autres portes. Si vos déductions sont exactes, la porte située juste à votre droite devrait donner sur une pièce attenante à la tour sud-ouest ; si vous décidez d'inspecter cette dernière, rendez-vous au [128](#). Côté est, à mi-chemin entre vous et l'angle, se trouve une deuxième porte : si vous souhaitez l'ouvrir, rendez-vous au [302](#). Enfin, à l'extrémité sud du balcon, se profile la troisième porte : pour découvrir ce qu'elle abrite, rendez-vous au [244](#).

## 88

Folle et imprudente décision ! Comment avez-vous pu songer à fuir par cette porte, alors que le monstre est tapi juste à côté ? Non seulement vous n'avez pas le temps de franchir le seuil mais, de surcroît, le Nécrophage Puant - car tel est le nom de cette ignoble créature - se jette sur vous et vous mord férocement : vous perdez 2 points d'endurance. Rendez-vous au [122](#).

## 89

Lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous parvenez à contourner le chien sans le réveiller et à gagner la table chargée d'or et de nourriture. Si les dés vous indiquent une somme supérieure à votre total d'HABILETÉ, vous marchez malencontreusement sur le bout de la queue du Mastiff qui se réveille brusquement, fou furieux : vous allez devoir l'affronter en combat, rendez-vous au [40](#). Si vous n'avez pas réveillé cet animal patibulaire, rendez-vous également au [40](#) mais ne menez pas le combat contre le chien : contentez-vous d'empocher les trésors qui y sont détaillés puis de poursuivre votre aventure en choisissant parmi les propositions qui vous sont faites.

## 90

Un escalier de pierre mène à d'imposantes grilles de fer, verrouillées par un gros cadenas et surmontées d'horribles gargouilles aux rictus cruels, qui semblent dévisager les visiteurs. Vous entendez soudain des grognements sourds, en provenance des portes qui donnent sur l'ouest, derrière vous : voici, décidez-vous, un endroit que vous n'inspecterez pas de sitôt ! Qu'allez-vous donc faire ?

Tenter de forcer les grilles de la Crypte Rendez-vous au [141](#)

Ouvrir la porte sud, dans la cour, si toutefois vous ne l'avez pas déjà fait Rendez-vous au [18](#)

Vous diriger vers les portes en cuivre, côté nord Rendez-vous au [2](#)



90 Face à vous se dressent d'imposantes grilles de fer surmontées d'horribles gargouilles aux rictus cruels.

## 91

Comme vous faites un pas en avant, le sol se dérobe sous vos pieds : sans le savoir, vous avez déclenché un mécanisme qui ouvre une trappe ! Vous tombez lourdement, pour vous retrouver tout étourdi et les quatre fers en l'air, trois mètres plus bas. Cette chute vous affaiblit de **4** points d'endurance ; de plus si vous aviez du cognac ou de l'eau bénite dans votre Sac à Dos, vous pouvez faire une croix dessus : les fioles se sont brisées au contact de la dalle de pierre qui tapisse le fond de la fosse. Endolori et furieux, vous parvenez à regrimper jusqu'au sol du couloir. Un piège classique que celui de la trappe, mais qui a fait ses preuves ! Rendez-vous au [157](#).

## 92

Gunthar n'est pas armé et vous n'avez aucun mal à lui transpercer le cœur d'un coup d'épée, mais, avant de rendre son dernier soupir, il effleure votre cou et vous maudit à mi-voix. Aussitôt, une vive douleur vous étreint et vous vous sentez drainé de vos forces : vous venez de perdre **3** points d'ENDURANCE. Portant la main à votre cou, vous constatez qu'il saigne légèrement. En mourant, Gunthar vous a infligé la Malédiction du Guérisseur : n'oubliez pas d'inscrire cette terrible Affliction sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous fouillez les appartements de votre victime, mais ne trouvez que **3** Pièces d'Or, que vous empochez avec dépit (inscrivez-les dans la case Trésor de votre *Feuille d'Aventure*). Retournez maintenant sur le palier pour ouvrir la porte ouest : rendez-vous au [294](#).

## 93

A quel sortilège allez-vous recourir ?

Au sortilège de la Muraille Invisible Rendez-vous au [194](#)

Aux Foudres de Jandora Rendez-vous au [125](#)

Au sortilège Fracassant Rendez-vous au [109](#)

## 94

- Le Livre est en ta possession, dit le spectre, et mon Épée s'y trouve enfermée. Romuald s'est servi de sang humain pour activer ce sortilège de magie noire, et seul du sang humain pourra à son tour briser le charme !

Sur ces mots, le spectre de Siegfried désigne un calice en argent ciselé qui repose sur la table.

- Si tu veux délivrer Astre Polaire de ce livre, tu devras verser de ton sang. Cela te coûtera de l'ENDURANCE, mais Astre Polaire est une arme à nulle autre pareille. A toi de choisir !

Si vous trouvez que l'enjeu en vaut la chandelle, rendez-vous au [328](#). Si vous préférez ne pas courir le risque de perdre des points d'ENDURANCE et que vous souhaitez demander à Siegfried où vous pouvez trouver une arme qui vous permette de tuer le Comte Romuald, rendez-vous au [374](#). Enfin, si vous renoncez à Astre Polaire mais avez toutefois un Pieu en votre possession, rendez-vous au [14](#).

## 95

Avec horreur, vous vous apercevez soudain que le dessus de vos mains est en train de se couvrir de longs poils noirs, tandis que vos canines s'allongent démesurément ! Vous perdez aussitôt **1** point de CHANCE et **1** point de FOI. Votre Affliction de Lycanthropie a évolué en Affliction Maligne de Lycanthropie (n'oubliez pas de

reporter cette évolution sur votre *Feuille d'Aventure*), et vous comprenez avec effroi que, si personne ne vous vient en aide, votre métamorphose risque de s'opérer très rapidement ! Vous quittez à toutes jambes cette pièce maudite. Allez-vous ouvrir la porte située à l'extrémité est du couloir (rendez-vous au [351](#)) ou courir vers le sud (rendez-vous au [166](#)) ?

## 96

D'un coup d'épée, vous tranchez le bras à la hauteur du coude et la main desserre aussitôt son étreinte, tandis qu'un liquide rouge comme du sang frais gicle à terre. Comble d'horreur, des sanglots se font soudain entendre, comme si une des têtes en conserve s'était mise à pleurer... Profondément ébranlé, vous perdez **1** point de FOI et **1** point d'ENDURANCE. Vous sortez de la pièce en toute hâte et regagnez le palier. Quelle porte allez-vous ouvrir, maintenant : la porte est (rendez-vous au [371](#)) ou la porte sud (rendez-vous au [8](#)) ?

## 97

Un rire moqueur résonne soudain dans le couloir, en provenance de l'ouest. Un homme de haute stature, drapé dans une cape noire et écarlate, avance vers vous à pas lents. Cette houppe de cheveux sur le devant du front, ces yeux rouges et brillants, pas de doute, c'est le Comte Romuald ! - Comment espères-tu m'impressionner, ridicule héros de pacotille ? s'exclame-t-il avec mépris. Sur ces mots, le Comte Heydrickx rabat les pans de sa cape... et se transforme aussitôt en une immense chauve-souris qui s'envole et s'éloigne à tir d'aile. Vous voulez suivre le Vampire, en vain : son vol est beaucoup trop rapide. Rendez-vous maintenant au [47](#).

## 98

Vous avez soudain la chair de poule, comme si votre sixième sens vous alertait d'un danger imminent... D'un bond, vous faites volte-face, juste à temps pour apercevoir un spectre verdâtre franchir le seuil. Pas question de fuir : la créature vous barre le chemin et semble animée d'intentions meurtrières à votre égard. En revanche, quelques secondes vous séparent encore du combat ; à vous de les mettre à profit judicieusement. Voulez-vous avaler un repas ou une potion, si vous disposez de l'un ou de l'autre, pour vous revigorer en points d'ENDURANCE ? En ce cas, après avoir absorbé le fortifiant de votre choix et calculé votre nouveau total d'ENDURANCE, rendez-vous au [117](#) pour affronter la créature. Si vous préférez profiter de ce bref instant pour asséner au spectre - qui ne s'y attend sans doute pas - un grand coup d'épée, rendez-vous au [3](#).

## 99

Le Château du Comte Heydrichx dégage des vibrations d'un diabolisme insoutenable ; toutefois vous parvenez aussi à déceler de puissantes ondes positives. Quelque part dans cet antre du mal, il existe une force du Bien. En vous concentrant, vous localisez la source de cet influx : le milieu de la paroi nord. Impossible, en revanche, de déterminer sa nature : provient-il d'une créature vivante, d'une relique, d'un dispositif magique ? Pour le découvrir, vous allez devoir pénétrer dans le château par le grand portail car il n'y a aucun accès direct à la paroi nord. Rendez-vous au [326](#).

## 100

Le Brouillard-Vampire applique fermement un de ses tentacules sur la blessure que Gunthar vous a faite au cou, et vous vous sentez

aussitôt affaibli : vous venez de perdre **2** points d'ENDURANCE. Durant tout le combat, le Brouillard-Vampire ne desserrera pas son étreinte et aspirera votre sang par cette plaie, si bien que vous perdrez **2** points d'ENDURANCE par Assaut, même si c'est vous qui détenez la plus grande *Force d'Attaque*. Inutile de dire que vous avez intérêt à anéantir cette créature au plus vite... Rendez-vous au [42](#) pour lui régler son compte.

## 101

Vous débouchez sur un long corridor brillamment éclairé ; le sol est dallé de grands carreaux de céramique flammée et de ravissantes aquarelles ornent les murs. Tout près de vous, sur la paroi est, se trouve une porte. Un peu plus loin, sur votre gauche - c'est-à-dire côté ouest -, vous en apercevez une autre ; à mi-chemin entre ces deux portes, côté est, un couloir latéral rejoint le corridor où vous vous trouvez. Enfin, vous apercevez une porte tout au bout du couloir, à son extrémité nord. Qu'allez-vous faire ?

Ouvrir la porte nord Rendez-vous au [332](#)

Ouvrir la porte est Rendez-vous au [172](#)

Ouvrir la porte ouest Rendez-vous au [221](#)

Vous engager dans le couloir latéral, qui s'enfonce vers l'est  
Rendez-vous au [353](#)

## 102

Le fantôme de la jeune fille communique avec vous par télépathie :

- Je suis Jandora, explique-t-elle, une des victimes de Katarina. Elle m'a attaquée par surprise, avec une telle violence que je n'ai pu recourir à ma magie pour me défendre.

Vous ne pouvez réprimer un frisson en imaginant le sort cruel qu'a connu cette jeune fille.

- L'heure n'est pas aux apitoiements ! reprend le spectre, tu trouveras dans ma tombe mon Anneau Magique. Prends-le, il te sera d'une aide très précieuse. Nous tous qui sommes ensevelis ici avons péri sous les coups des Heydricx. Venge-nous ! Vous souriez gravement, car tel est bien le but que vous vous êtes fixé, fussiez-vous en mourir ! Le fantôme de Jandora vous observe attentivement, tandis que vous ouvrez le cercueil où repose son corps et retirez l'Anneau de sa main décharnée. Au départ, cet Anneau renfermait **6** sortilèges magiques mais il ne peut plus aujourd'hui en activer que trois. Chacun de ces trois sortilèges ne pourra s'opérer qu'une seule fois. Lancez trois fois un dé de façon à obtenir trois chiffres différents (si vous obtenez deux fois le même montant, lancez à nouveau le dé). Référez-vous ensuite à la liste ci-dessous pour savoir quels sortilèges l'Anneau vous permettra de pratiquer, puis rendez-vous aux paragraphes indiqués pour apprendre à maîtriser ces sortilèges. (Vous serez chaque fois renvoyé ici pour poursuivre.)

Si le dé vous indique **1**, vous allez être initié au sortilège de la Muraille Invisible Rendez-vous au [232](#)

Si le dé vous indique **2**, vous allez être initié au sortilège de Grande-Cogne Rendez-vous au [160](#)

Si le dé vous indique **3**, vous allez être initié au sortilège des Foudres de Jandora Rendez-vous au [273](#)

Si le dé vous indique **4**, vous allez être initié au sortilège de Bonne Fortune Rendez-vous au [323](#)

Si le dé vous indique 5, vous allez être initié au sortilège Fracassant Rendez-vous au [222](#)

Si le dé indique 6, vous allez être initié au sortilège de la Panacée Rendez-vous au [120](#)

Quand vous aurez pris connaissance des trois sortilèges que vous allez pouvoir maîtriser grâce à l'Anneau Magique de Jandora, inscrivez-les dans la case Sortilèges de votre *Feuille d'Aventure*. D'un geste gracieux, le fantôme de Jandora vous fait maintenant signe de partir : il est temps de reprendre votre mission. Rendez-vous au [59](#).

### 103

Vous allez affronter deux des Loups l'un après l'autre car la porte est trop étroite pour leur permettre de passer tous deux de front.

	habileté	endurance
Premier LOUP	6	5
Second LOUP	7	6

Si vous êtes vainqueur, vous fouillez l'enclos mais n'y trouvez rien d'intéressant. Maintenant, qu'allez-vous faire ?

Vous diriger vers la Crypte Rendez-vous au [90](#)

Ouvrir les portes sud, dans la cour Rendez-vous au [18](#)

Ouvrir les portes blindées de cuivre, côté nord Rendez-vous au [2](#)



102 « Venge-nous ! » nous implore par télépathie  
le fantôme de Jandora.

## 104

- Tu as maintenant en ta possession tous les objets requis pour tuer Romuald, murmure Siegfried d'une voix grave, et tu sais comment gagner le cercueil où il dort, au sud de cette pièce. Mais il nous reste encore quelque chose à faire : prends ce globe entre tes mains et concentre-toi. Si ta foi est assez grande, un prodige va s'accomplir. Lancez un dé et ajoutez 4 au chiffre obtenu. Si vous atteignez un montant inférieur ou égal à votre total de FOI, rendez-vous au [12](#) ; sinon, rendez-vous au [56](#).

## 105

Vous assénez un violent coup d'épée au premier Zombie, qui s'écroule aussitôt, raide mort ! Cette performance vous renforce de **1** point de CHANCE. Et maintenant, rendez-vous au [81](#), où vous n'aurez plus à combattre que les deuxième et troisième Zombies.

## 106

Katarina tient dans sa main gauche un poignard effilé comme un rasoir, qu'elle semble savoir manier avec expertise... Si vous avez eu l'occasion de la frapper avant cette confrontation, retirez **2** points à son total d'ENDURANCE.

KATARINA HEYDRICX                      habileté: 10    endurance: 10

Avant d'affronter Katarina, réfléchissez à votre stratégie. Qu'allez-vous faire ?

L'attaquer à l'aide de votre épée Rendez-vous au [164](#)

Recourir à un sortilège Rendez-vous au [29](#)

Lui jeter de l'Eau Bénite à la figure Rendez-vous au [23](#)

Brandir un Miroir d'Argent devant elle, dans l'espoir de l'effrayer  
Rendez-vous au [145](#)

Une fois votre décision prise, rendez-vous au paragraphe indiqué pour la mettre à exécution. Vous serez ensuite renvoyé ici, à moins que vous ne périssiez au cours de votre offensive... Si jamais votre total d'ENDURANCE venait à tomber à **5** points ou moins, rendez-vous d'urgence au [237](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [400](#).

### 107

Vous parvenez à asséner un coup d'épée à la Goule qui s'enfuyait à grands pas, mais la douleur la rend folle de rage : la monstrueuse créature paraît maintenant déterminée à vendre chèrement sa carcasse ! Rendez-vous au [70](#) pour l'affronter (vous n'oubliez pas, avant d'engager le combat, de soustraire **2** points à son total d'ENDURANCE, en raison de la blessure que vous venez de lui infliger).

### 108

Vous descendez l'escalier est et parvenez devant une porte peinte en noir, sur laquelle est fixée une plaque d'argent avec, pour toute inscription, un prénom : « Roland ». Après quelques secondes d'hésitation, vous poussez la porte. Vous voici dans une pièce de petite taille. Au beau milieu trône un imposant sarcophage de pierre, dont le couvercle est orné d'une statue qui représente un guerrier allongé, l'épée à la taille. Aux murs, toutes sortes d'armes poussiéreuses et rouillées sont accrochées : des arcs, des épées, des boucliers gravés. Qu'allez-vous faire ?

Tenter d'ouvrir le sarcophage Rendez-vous au [213](#)

Sortir de ce caveau, regagner le palier et prendre l'escalier sud  
Rendez-vous au [161](#)

Regagner le palier et vous engager dans l'escalier nord, si toutefois  
vous ne l'avez pas déjà fait Rendez-vous au [257](#)

Attention : avez-vous précédemment rencontré un Thalassôze  
Majeur sur le palier et l'avez-vous neutralisé à l'aide de la Muraille  
Invisible ? En ce cas, avant de pouvoir emprunter un autre escalier,  
vous devez d'urgence vous rendre au [22](#) pour affronter cette  
terrible créature car l'action de votre sortilège est venue à son  
terme !

### 109

Le sortilège fait craquer l'épine dorsale du monstre comme une  
vulgaire brindille et ce dernier s'effondre à terre. Le rayon vert  
s'éteint, tandis que la grande faucille noire que brandissait le  
Thalassôze glisse de ses phalanges inertes. Rendez-vous au [224](#).

### 110

Lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à  
votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [156](#) ; sinon, rendez-vous  
au [214](#).

### 111

Brusquement, la Muraille Invisible se referme sur le Vampire et lui  
barre la route. Fou de rage, ce dernier reprend sa forme humaine  
pour s'élaner vers vous, dardant ses longues canines... Rendez-  
vous au [212](#) pour reprendre le combat avec le Comte Romuald.

## 112

Vous n'avez aucun mal à activer le sortilège de Grande-Cogne mais, pour que ce dernier puisse aggraver la blessure que vous infligez à Katarina, il faut précisément que vous la blessiez, autrement dit que vous ayez la plus grande Force d'Attaque au cours du premier Assaut. La logique est implacable... Si Katarina a une Force d'Attaque supérieure à la vôtre lors de cet Assaut, vous aurez alors recouru en vain au sortilège de Grande-Cogne (n'oubliez pas pour autant de le rayer de la case Sortilèges de votre *Feuille d'Aventure*). Maintenant, rendez-vous au [164](#), mais n'oubliez pas, lorsque vous affronterez Katarina Heydrichx, de la pénaliser de **4** points d'ENDURANCE supplémentaires si vous remportez le premier Assaut !

## 113

Le Gnome, qui répond au délicat patronyme de Lafouine, sort lestement un petit poignard d'un fourreau passé à sa ceinture. Vous remarquez que l'acier de la lame a une drôle de teinte : il a été trempé dans du poison, sans aucun doute ! Si Lafouine parvient à vous blesser, vous perdrez donc **4** points d'ENDURANCE et non **2**, à cause du violent pouvoir de ce poison. De surcroît, Lafouine est agile comme un ouistiti !

GNOME LAFOUINE                      habileté : 8            endurance : 6

Si vous êtes vainqueur, qu'allez-vous faire ? Fouiller la mesure du Gnome Rendez-vous au [358](#)

Monter dans la barque et traverser la rivière Rendez-vous au [138](#)

Passer la rivière à gué (vous avez remarqué qu'elle est peu profonde) Rendez-vous au [187](#)



114 *Le Golem de Bois s'anime soudain  
et s'élance vers vous.*

## 114

Vous voici sur le seuil d'une vaste pièce, éclairée par un globe magique qui flotte dans l'air. Des monceaux de bibelots et d'objets d'art sont disposés sur des rayonnages qui tapissent les murs et sur des socles de pierre : sculptures, vases, cristaux, statuettes anciennes, bijoux... Il y a là une véritable fortune, malheureusement vous ne pouvez guère vous encombrer ! Vous scrutez les étagères, cherchant du regard un bibelot de petite taille que vous puissiez empocher, mais vous êtes brutalement interrompu dans votre examen des lieux : une statue en bois s'anime soudain et s'élance vers vous. Le Golem - car c'en est un - se trouve à mi-chemin entre la porte et vous, si bien qu'il n'est pas question de prendre la fuite. Vous allez devoir affronter cette créature surnaturelle !

GOLEM DE BOIS

habileté : 8 endurance : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [168](#).

## 115

Vous ouvrez précipitamment la porte, foncez dans la pièce et la refermez aussitôt derrière vous. Ouf ! La bande de rats n'a pas eu le temps de s'engouffrer à votre suite. Vous voici dans une salle sombre et poussiéreuse, au milieu de laquelle s'élève un escalier en colimaçon. Vous éclairant à l'aide de votre lanterne, vous vous approchez des marches. Soudain, deux Zombies jaillissent de l'ombre, brandissant des épées rouillées au bout de leurs mains à moitié décomposées... Autour d'eux, l'air se charge d'une insupportable odeur de mort et de putréfaction. Lancez un dé et ajoutez 2 au chiffre obtenu. Si vous atteignez alors une somme

inférieure ou égale à votre total de FOI, rendez-vous au [217](#) ; sinon, rendez-vous au [265](#).

## 116

A la demande de Lothar, vous fermez les yeux tandis qu'il actionne une porte secrète pour accéder à une petite niche. Quand il vous autorise à regarder de nouveau, il tient en main un trousseau de clefs ainsi qu'un pieu en bois garni d'une pointe en argent ; vous avez beau scruter le mur, vous ne parvenez pas à déceler le panneau coulissant.

- Ces clefs, vous dit-il en vous tendant le trousseau, te permettront de pénétrer dans les appartements du Comte. Ce dernier dort habituellement dans la Crypte mais la clef de la Crypte est rangée dans une de ses chambres, dans l'aile sud. Tu dois donc te diriger vers le sud puis ouvrir la porte, tout au bout du couloir. Quant à ce pieu, il te servira à tuer Romuald : il te faudra lui enfoncer la pointe d'argent dans le cœur, pendant son sommeil. N'oubliez pas d'inscrire le Trousseau de l'Intendant ainsi que le Pieu à Pointe d'Argent sur votre *Feuille d'Aventure*. Lothar se tait quelques instants puis reprend :

- Un jour, j'ai surpris le Comte en train de parler tout seul... Il bredouillait je ne sais quoi à propos de quelque chose qu'il aurait caché non loin d'ici, et qui serait protégé par un verrou magique. Il avait l'air très content de lui et répétait, entre deux phrases, cette formule étrange : « Un, deux, trois, un ! un, deux, trois, un ! » Je ne comprends pas ce qu'il entendait par là, mais une chose est sûre : cela a certainement une signification ! Romuald est démoniaque, mais il n'est pas fou... Pour l'heure, vous ne comprenez pas davantage de quoi il peut retourner, mais qui sait si vous ne

découvrirez pas des éléments qui donneront un sens à cette formule ? Après avoir remercié Lothar de son aide si précieuse, vous prenez congé de lui. Suivant ses instructions, vous gagnez la porte située à l'extrémité sud du couloir. Rendez-vous au [319](#).

### 117

Avez-vous une Épée Magique en votre possession ? Si oui, rendez-vous au [298](#) ; sinon, rendez-vous au [208](#).

### 118

Vous voici dans une grande pièce qui regorge de toutes sortes de matériaux : des tableaux et des cartes du ciel sont accrochés aux murs, les rayons et les établis ploient sous les minéraux, les racines séchées et les récipients ; quant au sol, il est jonché de papiers épars. Courbé à sa table de travail, un homme grand et mince, à l'abondante chevelure blanche, examine des croquis en bougonnant à part soi. S'apercevant soudain de votre présence, il redresse son pince-nez et se tourne vers vous :

- Euh... Bonjour... Enchanté de faire ta connaissance... enfin, je suppose, marmonne-t-il, je suis Charles-Hubert Timothée, alchimiste en titre. Puis-je faire quelque chose pour toi, étranger ? L'homme n'est pas armé et paraît d'un naturel avenant. Visiblement, vous ne l'intéressez guère : il se replonge aussitôt dans son travail. Qu'allez-vous faire ?

L'attaquer Rendez-vous au [251](#)

Tenter de lier conversation Rendez-vous au [205](#)

Quitter le laboratoire par une porte située sur le mur ouest Rendez-vous au [373](#)

## 119

Katarina se met à réfléchir.

- Je sais ce qui pourrait tuer Romuald, dit-elle après quelques instants de silence, c'est le Pieu à Pointe d'Argent, qui a été béni par un saint ! Malheureusement, il se trouve bien dans le Château, mais il est entre les mains de Lothar l'Intendant, mon ennemi mortel ! Cela fait des mois qu'il manigance, il veut ma mort, j'en suis sûre ! Je ne vois qu'une solution : il faut que tu tues Lothar ! Tu n'auras plus qu'à prendre le Pieu et tu pourras alors tuer Romuald. Crois-moi, Lothar ne voudra jamais se défaire du Pieu à Pointe d'Argent ! Allez-vous accepter de tuer Lothar le Châtelain (rendez-vous au [198](#)) ou refuser (rendez-vous au [248](#)) ?

## 120

La Panacée est un puissant sortilège qui vous permettra de regagner des points d'ENDURANCE, à concurrence de la moitié de votre total de départ (en arrondissant, si besoin est, au numéro pair supérieur). Par exemple, si vous aviez un total de départ de 17 points d'ENDURANCE, le sortilège de Panacée pourra vous régénérer de 9 points, dans la mesure, bien sûr, où cela ne vous amènerait pas au-delà du total de départ. (Si votre ENDURANCE est tombée à 11, par exemple, vous ne bénéficierez que de 6 points sur les 9.) Vous pourrez recourir à ce sortilège quand bon vous semblera, sauf au cours d'un combat. Et maintenant, retournez au [102](#).

## 121

Vous allez devoir affronter les deux loups à la fois ! A chaque Assaut, lancez deux dés pour vous ainsi que pour chacun des

prédateurs, de façon à déterminer les trois Forces d'Attaque. Celui qui obtiendra la Force d'Attaque la plus élevée parviendra à blesser son adversaire, d'un coup de dent ou d'épée, selon de qui il s'agit ! Si les dés vous indiquent deux fois la même Force d'Attaque, lancez-les à nouveau pour obtenir un total différent. Chaque fois que vous ferez mouche, lancez un dé pour savoir lequel des deux loups vous avez blessé : de 1 à 3, vous avez atteint le premier loup ; de 4 à 6, c'est le second qui est blessé.

	habileté endurance	
Premier LOUP	6	5
Deuxième LOUP	7	8

Si vous parvenez à tuer les deux loups sans que le second vous ait blessé, rendez-vous au [314](#). En revanche, si ce dernier vous a mordu, ne fût-ce qu'une seule fois, rendez-vous au [266](#).

## 122

Votre FOI ne peut vous aider face à cet insatiable Nécrophage Puant, que des années d'emprisonnement ont rendu encore plus vorace et forcené : vous allez devoir vous battre et défendre chèrement votre peau ! Les relents que dégage cette ignoble créature sont si nauséabonds que la tête vous tourne, ce qui vous affaiblit de **2** points d'HABILETÉ pour toute la durée du combat.

NÉCROPHAGE PUANT      habileté : 8    endurance : 9

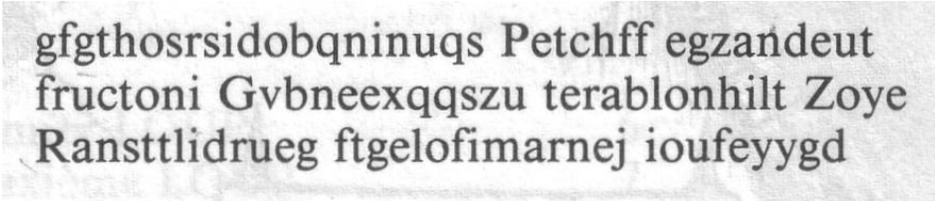
Si le Nécrophage parvient à vous blesser trois fois, rendez-vous aussitôt au [127](#). Si vous êtes vainqueur avant cela, rendez-vous au [180](#).



123 *Le couvercle du coffre s'orne d'une plaque d'argent gravée d'une mystérieuse formule magique.*

## 123

Vous parvenez à transcrire les signes en lettres, mais ces dernières ne forment pas pour autant un message cohérent ! Vous devinez qu'il doit s'agir d'une formule magique qui, une fois décodée, permet d'ouvrir le cadenas du coffre. Que de précautions ! Le coffre renferme certainement un objet de rare valeur... Voici la transcription en lettres des mystérieux signes :



gfgthosrsidobqninuqs Petchff egzandeut  
fructoni Gvbneexqqszu terablonhilt Zoye  
Ransttlidrueg ftgelofimarnej ioufeyygd

Limpide, n'est-ce pas ? Quand vous aurez réussi à décoder ce message, vous saurez à quel nombre il fait allusion. Rendez-vous alors au paragraphe correspondant où, en chuchotant le prénom indiqué dans la formule, vous actionnerez l'ouverture du coffre : vous n'aurez alors plus qu'à vous emparer du trésor qu'il contient... Peut-être ne souhaitez-vous pas vous éreinter les méninges à déchiffrer ce casse-tête ? En ce cas, abandonnez là le coffre et dirigez-vous vers la Crypte : rendez-vous au [191](#).

## 124

L'Esprit Pervers vous blesse d'un coup de griffes et un froid mortel vous envahit. Disposez-vous d'une Épée Magique ? En ce cas, rendez-vous au [200](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [231](#).

## 125

Les Foudres de Jandora ne peuvent rien contre le Thalassôze : malgré son apparence de squelette, celui-ci est une créature

ensorcelée et non un mort vivant. Courage ! Vous allez devoir l'affronter en duel : rendez-vous au [22](#), ou retournez-y si vous en venez.

## 126

L'homme, maintenant complètement réveillé, vous dévisage attentivement. Sans doute lui faites-vous bonne impression, car il vous sert un bol de soupe, accompagné de tartines beurrées (cet encas inattendu vous revigore de **4** points d'ENDURANCE). Là-dessus, il se présente : Barandrun, garde forestier, et vous explique comment il vit. Autrefois, raconte-t-il, il était guerrier, mais il vint à se lasser des tueries et des combats, aussi décida-t-il de s'établir en pleine forêt pour y mener une vie solitaire, en bonne intelligence avec les animaux. Ces derniers temps, toutefois, les bêtes se font de plus en plus rares et Barandrun s'en inquiète : il redoute que les animaux aient pris la fuite, effrayés par les vibrations maléfiques qui émanent du Château Heydrich. Sentant que vous pouvez faire confiance à ce brave homme, vous lui exposez le but de votre mission ; Barandrun vous félicite alors de votre courage et vous confie une précieuse information : il existe un homme bon dans le château ; c'est l'Intendant Lothar.

- Nous sommes bons amis, ajoute Barandrun, malheureusement cela fait des mois que je ne l'ai pas vu, et j'ignore même s'il est encore en vie. Peut-être est-il tombé sous la coupe du Comte, peut-être ce dernier l'a-t-il tué... En tout cas, cherche-le : s'il vit encore, il t'aidera.

Barandrun vous offre alors un collier de gousses d'ail (qu'il fait pousser dans son potager) et insiste pour que vous le portiez autour du cou. N'oubliez pas d'inscrire cet ail sur votre *Feuille d'Aventure*.

Là-dessus, votre hôte vous propose de vous reposer quelque temps chez lui ; si vous n'avez pas passé la nuit dans la mesure du Gnome, vous acceptez et dormez d'un sommeil qui vous revigore de **4** points d'ENDURANCE : sinon, vous vous attardez à bavarder avec le forestier en vous réchauffant au coin de la cheminée. Dans ce cas comme dans l'autre, vous reprenez la route dans le courant de l'après-midi : rendez-vous au [228](#).

## 127

A la troisième morsure de ce mort vivant, vous sentez brusquement vos membres s'engourdir : vous êtes frappé de paralysie ! Avec un ricanement barbare, l'horrible créature se met alors à table ; conscient mais incapable de vous défendre, ni même de hurler de douleur, vous la voyez vous dévorer à grandes bouchées... Quelle terrible fin, pour un aventurier de votre trempe !

## 128

Vous tournez la poignée et la porte s'ouvre en grinçant. Vous pénétrez alors dans une pièce obscure. A l'aide de votre lanterne, vous inspectez les lieux : des armures, des trophées de guerre et de chasse sont accrochés aux murs, têtes de sangliers et bois de cerfs couverts de toiles d'araignées. Une odeur de moisi flotte dans l'air et un malaise sourd vous gagne. Brusquement, un claquement métallique vous fait sursauter : une armure vient de se décrocher du mur ; brandissant une serpe, elle avance vers vous ! Allez-vous affronter cette créature magique (rendez-vous au [153](#)) ou sortir en courant de la pièce et claquer la porte derrière vous pour lui échapper (rendez-vous au [215](#)) ?

## 129

Vous parvenez à asséner un coup d'Épée Magique à l'Esprit Pervers avant qu'il n'ait eu le temps de vous attaquer. Rendez-vous maintenant au [200](#) pour poursuivre le combat mais n'oubliez pas de soustraire **2** points du total d'ENDURANCE qui s'y trouve indiqué pour l'Esprit Pervers en raison de la blessure que vous venez de lui infliger.

## 130

Un nuage de gaz vert s'échappe de la fiole qui vient de se briser en tombant au sol, vous bondissez en arrière, vous protégeant le visage de vos mains. Heureusement, les vapeurs se dissipent rapidement et vous pouvez reprendre vos recherches sans risque d'intoxication. Parmi les papiers du Comte, vous trouvez une liasse de lettres, toutes signées par des Mauristasiens passés au service du Vampire ! Voilà, songez-vous, qui devrait intéresser les autorités locales... Vous extirpez ensuite une petite fiole de cristal ciselé qui était soigneusement dissimulée sous plusieurs épaisseurs de papier de soie. Elle contient un liquide inodore et transparent : vous devinez qu'il s'agit là d'Eau Bénite que le Comte Romuald a cachée pour empêcher quiconque de s'en servir. Inutile de préciser que vous l'empochez aussitôt ! (n'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). Enfin, vous trouvez une magnifique broche en or sertie de topazes, d'une valeur de 7 Pièces d'Or, que vous rangez soigneusement dans votre Trésor (prenez-en note). Et maintenant, attaquez-vous au coffre-fort ! Rendez-vous au [271](#).

## 131

Vous voici dans un salon au décor tout à fait quelconque : les tapis sont usés et les meubles, en bois blanc, des plus rudimentaires.

Seule originalité, la collection de plantes séchées qui orne les murs. Un bruit de pas attire soudain votre attention : un homme d'âge mûr vient de pénétrer dans la pièce par une porte située sur le mur ouest. Il est revêtu de robes grises et blanches et porte un plateau chargé d'une carafe et de verres ; sa chevelure grisonnante forme une houppe sur le haut de son front et ses yeux, vert très clair, illuminent son visage. Il vous regarde puis dit d'une voix posée :

- Je suis Gunthar Heydricx. Quelle affaire te mène en nos murs, étranger ?

Gunthar Heydricx paraît fort avenant ; allez-vous engager la conversation avec lui (rendez-vous au [15](#)) ou l'attaquer sans autre forme de procès, partant du principe que seul un Heydricx mort est un bon Heydricx (Rendez-vous au [92](#)) ?

## 132

A demi inconscient, vous gisez au pied du cercueil du Vampire. La voix cristalline de Natacha vous tire peu à peu de votre hébétude ; si vous ne l'avez pas déjà fait, vous vous empressez de défaire ses chaînes. Elle vous saute alors au cou, éperdue de reconnaissance. Par chance, Natacha est une guérisseuse experte malgré son jeune âge, et ses soins attentifs ont tôt fait de vous revigorer de 4 points d'endurance. Soulagé, vous laissez libre cours à votre joie :

- Enfin, vous exclamez-vous, ce maudit Vampire est mort ! Te voici saine et sauve, nous n'avons plus qu'à rentrer au village et célébrer une grande fête ! Une peur panique déforme soudain les jolis traits de la jeune fille :

- Oh, non ! crie-t-elle. Ce n'est pas lui qui voulait me tuer, c'est ma sœur, l'abominable Katarina ! Vous croyez vivre un cauchemar ;

votre estomac se vrille d'angoisse. Horreur, horreur, le cauchemar tourne à la réalité : surgie de nulle part, la voici devant vous : Katarina Heydrich, resplendissante et diabolique, vous transperce de son regard cruel... Si vous avez déjà eu l'occasion de rencontrer cette redoutable femme, rendez-vous au [176](#) ; sinon, rendez-vous au [66](#).

### 133

Les chauves-souris sont si nombreuses que vous n'y voyez plus rien ; vous êtes obligé de frapper à l'aveuglette, vous défendant tant bien que mal des morsures de ces innombrables petits crocs ensanglantés. Renonçant à en venir à bout, vous vous enfuyez par l'escalier. Allez-vous tenter de monter à nouveau dans le clocher, espérant que les chauves-souris soient parties, au risque de renouveler la pénible expérience que vous venez de vivre (rendez-vous au [33](#)), ou préférez-vous regagner la cour (rendez-vous au [380](#)) ?

### 134

Charles-Hubert accepte de préparer la potion à un tarif préférentiel : il se contentera d'empocher tout votre Trésor ! Rendez-vous au [79](#).

### 135

En fouillant le luxueux salon, vous trouvez deux breloques en argent, d'une valeur de 2 Pièces d'Or chacune (n'oubliez pas de les inscrire dans la case Trésor de votre *Feuille d'Aventure*). Hormis la porte par laquelle vous êtes entré, il n'y a qu'une issue : une porte pratiquée dans le mur ouest. Vous décidez de l'ouvrir. *Tentez votre*

*Chance* : si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [315](#) ; si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [253](#).

### 136

Une ombre obscurcit soudain le couloir: un rat géant, gros comme un bouledogue, arrive droit sur vous. Ses yeux rouges brillent d'un éclat sauvage et cruel et ses longues incisives jaunes paraissent redoutablement aiguisées, même si l'une d'elles est ébréchée !

Malheureusement, il n'est pas question de fuir : l'ignoble créature trotte extrêmement vite ! Surmontez votre dégoût et rassemblez vos forces !

GRORAT

habileté : 7 endurance : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [97](#).

### 137

Du vin rouge chez un Vampire ? Et pourquoi pas du sirop de groseilles ! A peine avalez-vous une gorgée du breuvage que la dure réalité vous agresse brutalement : c'est du sang, bien sûr, et de surcroît il est encore tiède ! Révulsé, vous recrachez aussitôt mais cette pénible épreuve a ébranlé votre foi de 1 point. On ne vous reprendra plus à de telles imprudences ! Vous quittez les lieux par la porte ouest. Rendez-vous au [45](#).



136 *Ses yeux rouges luisant d'un éclat sauvage et cruel, un rat géant arrive sur vous.*

### 138

Drôle d'embarcation : elle ne présente ni rames, ni voiles, ni gouvernail. Vous y grimpez mais elle ne bouge pas d'un pouce, aussi redescendez-vous pour chercher quelque planche qui puisse vous servir à pagayer. A peine avez-vous posé pied à terre que la barque se met à glisser sur l'eau, pour s'immobiliser bientôt à mi-chemin entre les deux rives. A gué, vous vous en approchez pour y monter à nouveau, mais elle s'éloigne aussitôt ! Vous essayez à plusieurs reprises, en vain. De toute évidence, vous avez affaire à un bateau magique, qui se déplace de lui-même. Tant pis ! Il ne reste plus qu'à franchir la rivière à gué... Rendez-vous au [187](#).

### 139

Lancez deux dés et ajoutez 3 au résultat obtenu. Si vous atteignez alors un nombre inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous parvenez in extremis à refermer la porte, échappant ainsi au terrible squelette (rendez-vous au [320](#)). Sinon, le monstre vous prend de vitesse et vous voici contraint de l'affronter : rendez-vous au [52](#).

### 140

Brusquement, le Vampire fait un bond en arrière, horrifié ! L'ail le dégoûte viscéralement, aussi ne peut-il vous mordre, mais il se rattrape en vous griffant cruellement. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE certes, mais le sortilège est rompu ! Vous allez maintenant affronter le Comte Romuald Heydrickx à l'aide de votre épée... Si vous maîtrisez le sortilège de Grande-Cogne et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [346](#). Sinon, rendez-vous directement au [26](#).

## 141

Les barreaux des grilles, en acier plein, ont un diamètre de plus de trois centimètres ! Vous renoncez vite à les tordre. Lancez un dé et ajoutez 2 au chiffre obtenu. Si vous parvenez à un résultat inférieur ou égal à votre total de FOI, rendez-vous au [192](#) ; sinon, rendez-vous au [243](#).

## 142

Alors que vous êtes affairé à fouiller la pièce, un des bras qui reposait sur une étagère saisit soudain votre poignet ; il ne vous fait pas mal mais son étreinte est implacable comme un étau. Allez-vous essayer de trancher ce bras d'un coup d'épée, en vous servant de votre autre main (rendez-vous au [96](#)) ou rester immobile en attendant de voir ce qui va se passer (rendez-vous au [38](#)) ?

## 143

Vous assénez un violent coup d'épée à Katarina, mais cela ne lui fait ni chaud ni froid ! Éclatant d'un rire cruel, elle brandit un petit poignard à la lame bleu acier et s'élance vers vous. Vous voulez fuir mais Katarina prononce une formule magique ; aussitôt un grand tapis s'élève du sol et se referme sur vous. Horriblement serré, vous sentez que l'air vient à vous manquer. Riant de plus belle, Katarina Heydrickx s'approche de vous et place une grande coupe de cuivre sous votre cou. Entre ses doigts aux ongles recourbés, le poignard lance des éclats meurtriers... Dans quelques instants, vous aurez hélas atteint le terme de votre aventure.

## 144

Brusquement, les yeux du portrait se teintent de rouge et des gouttes de sang perlent à la surface de la toile. Ce tour de magie

noire est loin de vous divertir, néanmoins vous parvenez à garder la tête froide. Et maintenant, qu'allez-vous faire ?

Fouiller la pièce Rendez-vous au [193](#)

Regagner le couloir et ouvrir la porte située à son extrémité est Rendez-vous au [351](#)

### 145

D'un geste désinvolte, Katarina repousse le miroir ; riant de plus belle, elle s'élançe soudain vers vous et vous blesse d'un coup de dague. Vous perdez **2** points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [164](#).

### 146

Le Sage empoche lestement votre argent puis sort une Clef d'Argent de son gousset. Vous remarquez que le nombre 378 est gravé sur l'anneau. - Cette Clef t'ouvrira la porte de la bibliothèque, dit alors le Sage, descends le couloir vers l'ouest, tourne ensuite sur ta droite et tu te trouveras face à une porte au nord : c'est là ! Et maintenant, retournez au [75](#).

### 147

Vous avez soudain l'impression que le sol marque une légère dénivellation sous vos pieds ; méfiant, vous faites halte et regardez de plus près : effectivement, vous étiez sur le point de tomber dans une trappe habilement camouflée ! Vous la contournez et reprenez tranquillement votre chemin le long du couloir. Rendez-vous au [157](#).



148 *Un frêle archer pointe sa flèche droit sur votre cœur tandis qu'un énorme grizzly s'avance.*

Les villageois s'empressent de vous renseigner ! Vous apprenez ainsi que la route qu'emprunte le fiacre est extrêmement dangereuse et que seul cet équipage fantôme peut s'y hasarder sans risques. En revanche, une piste mène du village au Château, traversant la forêt par le nord-est. Avec un peu de chance, vous éviterez les bêtes sauvages et parviendrez sans encombre à la hutte du garde forestier, située à mi-chemin, où vous pourrez dormir. Vous devrez aussi traverser la rivière en recourant aux services d'un passeur, ce qui vous coûtera 2 Pièces d'Or. Sans hésiter, le manchot vous les donne (n'oubliez pas de les inscrire dans la case Trésor de votre *Feuille d'Aventure*). Vous prenez congé des villageois et partez dans la nuit noire, le long de la piste nord-est. Au bout de quelques minutes à peine, vous voici en pleine forêt. Les branches des arbres s'entremêlent en un réseau de courbes grotesques et torturées, et pas la moindre mousse ni fougère ne tapisse le sous-bois. Sous vos pieds, les gravillons crissent, tandis qu'au loin hululent les chouettes et hurlent les loups aux abois... Peu à peu, le ciel s'éclaircit : l'aube approche. Soudain, une flèche siffle à vos oreilles et se plante en vibrant dans le tronc d'un arbre, juste derrière vous ! Vous apercevez alors, sur votre gauche, un énorme grizzly qui avance à pas lourds vers vous ; de l'autre côté, un frêle archer bande son arc, pointant la flèche droit sur vous ! Le capuchon de son manteau lui couvre à demi le visage, de sorte que vous ne savez guère à qui vous avez affaire... Qu'allez-vous faire ?

Attaquer ce mystérieux archer

Rendez-vous au [246](#)

Lui adresser la parole

Rendez-vous au [344](#)

Attaquer l'ours

Rendez-vous au [295](#)

Vous enfuir à toutes jambes

Rendez-vous au [197](#)

### 149

Avec quoi allez-vous taper sur le clavier ?

Avec votre épée Rendez-vous au [175](#)

Avec les lourds chandeliers d'argent Rendez-vous au [203](#)

Avec l'un ou l'autre des objets que vous avez dans votre Sac-à-Dos  
Rendez-vous au [261](#)

### 150

Vous voici aux prises avec une redoutable morte vivante, la Perfie de Baouarbie ! Non contente de vous meurtrir les tympans avec ses horribles cris, l'ignoble zombie s'apprête à vous jeter un sortilège... Calculez vite vos Forces d'Attaque respectives : si vous obtenez la Force d'Attaque la plus élevée, vous parvenez à frapper la Perfie et à l'empêcher d'activer son sortilège. Rendez-vous alors au **263** pour l'Assaut suivant (n'oubliez pas de soustraire **2** points d'ENDURANCE du total qui est indiqué pour la Perfie, à cause de la blessure que vous venez de lui infliger). En revanche, si la Perfie de Baouarbie a la Force d'Attaque la plus élevée, non seulement elle esquive vos coups d'épée, mais elle parvient également à activer son sortilège ! Rendez-vous au [207](#).

### 151

Vous avez de la chance : Rodolphe Heydrickx, l'idiot de la famille, est en pleine forme aujourd'hui, ce qui signifie qu'il a presque tous ses esprits ! Ravi d'avoir de la compagnie, il vous invite à vous asseoir et vous sert un verre de sherry d'Analandie, tout en médissant avec entrain sur le compte de son cousin...

- Sacré Romuald, dit-il. Il a une peur bleue des miroirs ! Va savoir pourquoi, à la vue d'un simple miroir en argent, il est terrorisé ! Tiens, par exemple, dans le boudoir, à côté de la salle à manger, il y a un joli petit miroir... eh bien, figure-toi que mon cher cousin ne met jamais les pieds dans cette pièce ! A mon avis, il est un peu dérangé... Sur ces mots, votre hôte se ressert une bonne rasade de sherry.

- Et ce n'est pas tout ! reprend-il, il évite aussi comme la peste tout ce qui a pu appartenir au malheureux Siegfried dans un livre, eh oui, dans un livre ! Quant à son armure, j'ignore ce qu'il en a fait, mais une chose est sûre, il a caché son bouclier dans la tour, au bout du couloir... A force de se gorger de sherry, Rodolphe est pris d'une douce torpeur, et ses paroles se font de plus en plus incohérentes. Vous le saluez aimablement et regagnez le corridor, bien décidé à récupérer le bouclier. Vous longez donc le couloir vers le sud puis ouvrez la porte située sur le mur est, tout au bout. Rendez-vous au [252](#).

## 152

Lancez deux dés. Si vous obtenez un nombre inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [250](#). Sinon, cela signifie que vous n'avez pas le temps de fuir : rendez-vous au [103](#) pour affronter les loups.

## 153

L'Armure Vivante avance en grinçant, et, si sa serpe est rouillée, elle paraît encore dangereusement tranchante !

ARMURE VIVANTE

habileté : 8 endurance : 9

Si vous êtes vainqueur, vous inspectez rapidement la pièce mais ne trouvez aucun objet intéressant parmi ce fatras d'armes rouillées. Préférez-vous ouvrir la porte est, de l'autre côté du balcon (rendez-vous au [302](#)) ou sortir par l'autre porte, située en son extrémité sud (rendez-vous au [244](#)) ?

### 154

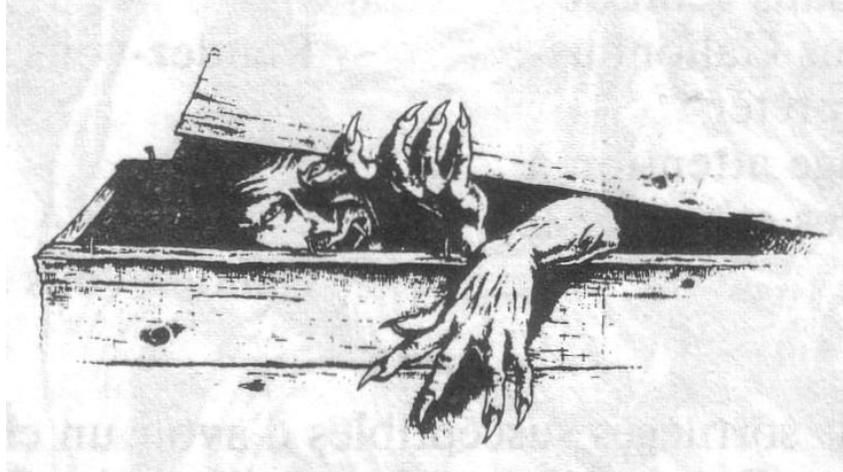
Deux portes donnent sur ce palier ; allez-vous franchir celle qui s'encadre dans le coin sud du mur ouest (rendez-vous au [294](#)) ou celle qui se trouve au beau milieu de ce mur, et qui présente une ravissanté poignée en argent ciselé (rendez-vous au [131](#))?

### 155

A quoi bon recourir à ce sortilège ? Katarina est tout près de vous, et elle n'a pas du tout l'intention de fuir ! Bien au contraire, elle s'élançe vers vous et vous lacère d'un coup de poignard, ce qui vous affaiblit de **2** points d'ENDURANCE. Vous allez maintenant devoir l'affronter en duel : rendez-vous au [164](#).

### 156

Dans le bric-à-brac poussiéreux qui encombre la remise, vous avez la chance de trouver un objet très précieux : une petite fiole en cristal cerclée de fils d'argent, d'une valeur de 4 Pièces d'Or ! (n'oubliez pas de l'ajouter à votre Trésor). Regagnez maintenant le vestibule où vous ouvrirez la porte nord (rendez-vous au [101](#)), à moins que vous ne préfériez vous engager dans le couloir est (rendez-vous au [256](#)).



## 157

Vous apercevez deux portes, à environ trois mètres de vous, de part et d'autre du couloir. Sur celle de la paroi nord est fixée une plaque poussiéreuse qui porte l'inscription suivante : « Boris le saoulard ». Voilà qui n'est guère engageant... L'autre porte, côté sud, est elle aussi ornée d'une plaque : « Ci-gît le Chancelier Cornélius Galionbus, fieffé gredin s'il en fût. » Une troisième porte vous fait face, au bout du couloir qui forme là un palier pour bifurquer vers le nord et le sud. Qu'allez-vous faire ?

Entrer dans le caveau de Boris le Saoulard Rendez-vous au [210](#)

Entrer dans celui de Cornélius Galionbus Rendez-vous au [359](#)

Ne pas prêter davantage attention à ces portes et gagner le palier  
Rendez-vous au [230](#)

## 158

Les seuls sortilèges susceptibles d'avoir un effet sur le Comte Romuald sont le sortilège de Grande-Cogne (si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [346](#)) et les Foudres de Jandora (pour y



159 *Une ravissante jeune fille est assise face à vous, poignets et chevilles attachés par de minces fils d'araignée.*

recourir, rendez-vous au [76](#)). Si vous ne maîtrisez ni l'un ni l'autre de ces sortilèges, retournez au [274](#) pour choisir une autre stratégie.

## 159

Vous gravissez le petit escalier raide, qui s'élève entre des parois de pierre humide et couverte de moisissures... Vous voici dans une vaste pièce ronde, en haut de la tour. Des rayons de lune percent à travers les vitraux ciselés, créant un étrange ballet d'ombres et de lumière. Face à vous, une ravissante jeune fille est assise sur une cathèdre de bois sculpté, les poignets et les chevilles attachés par de minces fils d'araignée. Perplexe, vous songez que ces liens, aussi fins soient-ils, sont peut-être dotés d'une force magique... Quant à la jeune fille, elle est vraiment charmante, avec son teint d'opale et sa lourde chevelure aux reflets auburn. Lancez un dé et ajoutez 4 au chiffre obtenu. Si vous obtenez une somme inférieure ou égale à votre total de FOI, rendez-vous au [225](#) ; sinon, rendez-vous au [269](#).

## 160

Le sortilège de Grande-Cogne peut s'avérer très utile lors d'un combat à l'épée. Si vous décidez d'y recourir, vous devrez le faire avant d'attraper votre adversaire ; si vous obtenez alors la plus grande Force d'Attaque au premier Assaut, la blessure que vous infligez sera très grave : votre adversaire perdra **4** points d'ENDURANCE supplémentaires ! Malheureusement, l'envers de la médaille est que, si c'est votre adversaire qui détient la plus grande Force d'Attaque, non seulement le sortilège de Grande-Cogne n'a aucune action mais, pis encore, il est perdu puisque vous ne pouvez y recourir qu'une seule fois.

Attention : il est absolument impossible de faire appel à la Grande-Cogne après avoir calculé les Forces d'Attaque ! Et maintenant, retournez au [102](#).

### 161

Vous arrivez devant une porte, que vous ouvrez sans peine à l'aide de vos clefs. Elle donne sur une antichambre au sol de pierre, décorée de lugubres fresques murales : loups, rats et chauves-souris y sont gravés avec un réalisme qui vous donne la chair de poule. Pas un seul meuble n'orne cette pièce ; face à vous, de l'autre côté de ce vestibule, se trouve une porte d'où s'échappe un rai de lumière rouge. Lancez un dé ; si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [279](#) ; si vous obtenez 3 ou 4, rendez-vous au [325](#) ; enfin, si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au [356](#).

### 162

Vous payez le Gnome, qui vous fait monter à bord de sa barque (n'oubliez pas de soustraire les 2 Pièces d'Or de votre Trésor). Il émet alors un long sifflement et le bateau se met à voguer vers l'autre berge, animé par une force magique ! Vous voici de l'autre côté de la rivière : rendez-vous au [383](#).

### 163

Tandis que vous foncez vers la cour, les rats vous lacèrent les chevilles avec leurs petits crocs jaunes et pointus, ce qui vous affaiblit de **2** points d'ENDURANCE. Vous arrivez néanmoins à leur échapper, leur claquant la porte au museau ! Maintenant que vous voici dans la cour, allez-vous gagner la Crypte, si toutefois vous ne l'avez pas encore explorée (rendez-vous au [90](#)), ou

préférez-vous tenter d'ouvrir les portes blindées de cuivre, côté nord (rendez-vous au [2](#)) ?

### 164

Vous allez affronter Katarina selon la procédure habituelle de combat, en vous rendant au [106](#). En fait, cette diabolique créature n'est pas un vampire, de sorte que si vous disposez d'Astre Polaire, l'épée magique, cela ne vous donnera que **1** seul point d'HABILETÉ supplémentaire pour ce combat.

### 165

Le Brouillard-Vampire enroule ses tentacules autour de votre cou, et vous avez l'atroce sensation que des dizaines d'aiguilles fines mais acérées s'enfoncent dans vos chairs ! Souffrez-vous de la Malédiction du Guérisseur? En ce cas, rendez-vous au [100](#) ; dans le cas contraire, rendez-vous au [6](#).

### 166

Vous remarquez que plusieurs portes donnent sur le couloir où vous vous trouvez : une tout au bout, côté est, et deux au milieu du corridor qui se font face, l'une sur la paroi est et l'autre sur le mur ouest. Laquelle allez-vous ouvrir ?

La porte est, tout au bout du couloir                      Rendez-vous au [252](#)

L'autre porte est, plus proche de vous                      Rendez-vous au [118](#)

La porte ouest    Rendez-vous au [240](#)

### 167

Le Vampire vous a ensorcelé et vous êtes incapable de l'attaquer. Fasciné par son pouvoir maléfique, vous le regardez approcher,

découvrant ses longues canines pointues en un sourire triomphant. Doucement, il se penche vers votre gorge... Avez-vous de l'ail sur vous ? En ce cas, rendez-vous vite au [140](#) ; dans le cas contraire, hélas, rendez-vous au [72](#).

## 168

Maintenant que vous voici débarrassé du Golem, vous vous emparez de deux petits oiseaux en cristal de roche et argent : ces bibelots, d'une valeur globale de 3 Pièces d'Or, ne sont guère encombrants. N'oubliez pas de les ajouter à votre Trésor ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [385](#) ; si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [270](#).

## 169

Dès que vous avez trouvé le bocal, vous vous précipitez dans le laboratoire de Charles-Hubert. - Épatant ! Formidable ! s'exclame ce dernier en vous arrachant presque le bocal des mains, tant il est excité. Voici enfin le dernier ingrédient ! Je vais pouvoir préparer ma Potion de Jouvence ! Ha ! Ha ! Ha ! Dans quelques heures, je serai frais comme un jeune premier ! Merci, petit étranger ! Voistu, je ne suis pas ingrat : je n'ai pas oublié ta potion, à chacun son remède, Ha ! Ha !

Sans hésiter, vous ingurgitez l'épais liquide verdâtre. Beurk ! C'est bien la pire expérience gustative que vous ayez jamais faite : amère, piquante et gluante, votre potion est vraiment infecte. De plus, vous êtes aussitôt pris de violents spasmes. Charles-Hubert vous aurait-il empoisonné ? Non, rassurez-vous ! Au bout d'un quart d'heure, les malaises s'estompent ; certes, vous êtes affaibli de **4** points d'ENDURANCE, mais cela en vaut la peine car vous êtes guéri ! Plus la moindre trace de Lycanthropie ! Vous

remerciez chaleureusement l'Alchimiste et regagnez le couloir, au nord du vestibule. Qu'allez-vous faire ?

Ouvrir la porte nord Rendez-vous au [332](#)

Ouvrir la porte ouest Rendez-vous au [221](#)

Vous engager dans le couloir latéral, qui mène vers l'est Rendez-vous au [353](#)

### 170

Comment avez-vous pu songer échapper aux loups ? Non seulement ils sont beaucoup plus rapides que vous, mais leur remarquable odorat les guide sans peine sur vos traces ! Vous courez à toutes jambes mais, soudain, vous butez contre une racine et tombez de tout votre long. Cette chute vous affaiblit de **1** point d'ENDURANCE ; pis encore : les loups vous ont rattrapé et vous mordent féroce­ment tandis que vous vous relevez : vous perdez encore 2 points d'ENDURANCE. Et maintenant, rendez-vous au [121](#) pour affronter les prédateurs de la forêt.

### 171

Talonné par les rats, vous courez vers la porte sud du balcon. Quand vous l'atteignez, vous êtes bien mal en point : les rats vous ont mordu les chevilles tant et plus, de sorte que vous avez perdu **3** points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous sortez le Trousseau de l'Intendant de votre Sac à Dos d'une main tremblante. Rendez-vous au [244](#).

### 172

Quel tableau sympathique ! dans une vaste cuisine, un cuisinier et deux serviteurs s'affairent aux fourneaux... Mais une odeur acre et



172 Avec un frisson d'horreur, vous reconnaissez le sinistre faciès des Zombies.

pestilentielle pollue les effluves de sauce, une odeur de putréfaction... Soudain, les occupants de la cuisine se tournent-vers vous et vous dévisagent de leurs yeux hagards. Avec un frisson d'horreur, vous reconnaissez tout de suite le sinistre faciès propre aux Zombies... Lancez un dé et ajoutez 2 au chiffre obtenu. Si vous atteignez un montant inférieur ou égal à votre total de FOI, rendez-vous au [238](#) ; sinon, rendez-vous au [275](#).

### 109

Vous blessez le Spectre avant même qu'il n'ait eu le temps de se matérialiser complètement. Rendez-vous au [298](#) pour l'affronter en duel, mais n'oubliez pas de soustraire 2 points au total d'ENDURANCE qui s'y trouve indiqué pour lui, en raison de la blessure que vous venez de lui infliger.

### 174

A peine vous êtes-vous assis sur la banquette du fiacre que les chevaux s'élancent au grand galop, sans le moindre bruit de sabots ! A travers les épais rideaux de velours pourpre, vous scrutez la forêt, mais vous ne voyez rien d'autre que des tourbillons de brouillard. Dehors, les loups hurlent à la lune et, malgré vos efforts, vous ne pouvez réprimer la peur qui vous envahit. Lancez un dé et ajoutez 2 au chiffre obtenu. Si vous atteignez un montant inférieur ou égal à votre total de FOI, rendez-vous au [223](#). Sinon, vous poursuivez votre étrange voyage. Le fiacre s'arrête aux abords du château et vous descendez, plein d'appréhension. Quand vous vous retournez, le fiacre a déjà disparu dans le brouillard. Rendez-vous au [362](#).

## 175

Comment endommager un instrument de cette taille avec une épée ? Vous ne savez guère où porter vos coups, et les rats ne se gênent pas pour vous mordre les chevilles et les mollets, ce qui vous affaiblit de **2** points d'ENDURANCE. Vous finissez par abandonner la partie et fuir en courant vers le nord. Rendez-vous au [335](#).

## 176

Si, lors de votre précédente rencontre, Katarina a essayé de vous envoûter et qu'elle y est parvenue, rendez-vous au [276](#) ; si ses efforts se sont en revanche heurtés à votre résistance, rendez-vous au [20](#). Enfin, si elle n'a pas tenté de vous subjuguier par ' un sortilège, rendez-vous au [293](#).

## 177

Vous trouvez une marmite de soupe, qui contient de quoi faire un repas. Il n'est pas question de l'emporter avec vous ; en revanche, si vous la mangez maintenant, vous regagnerez **4** points d'ENDURANCE. Dans le tiroir de la table de chevet du Garde Forestier, vous apercevez 5 Pièces d'Or ; hélas, en les attrapant, vous vous piquez le doigt avec une aiguille que vous n'aviez pas remarquée. Cette dernière est enduite de poison, et vous voici contaminé par le Venin Perdurant. Cette Affliction (que vous devez noter sur votre *Feuille d'Aventure*) se développe de la manière suivante : chaque fois que vous aurez à vous battre, vous devrez soustraire **1** point de votre total d'ENDURANCE du moment ainsi que de votre total d'endurance de départ, et ce avant de mener le premier Assaut. De combat en combat, vous serez donc de plus en plus affaibli... et vous ne pourrez regagner votre total d'endurance de départ initial que si vous trouvez un remède

spécifique pour guérir cette Affliction. N'oubliez pas d'inscrire dans votre case Trésor ces 5 Pièces d'Or si chèrement acquises ! Et maintenant, si vous n'avez pas dormi dans la hutte du Gnome, vous devez impérativement vous reposer. Quand vous serez prêt à partir, rendez-vous au [228](#) pour reprendre la route.

### 178

Le Vampire resurgit dans la pièce, sous sa forme humaine cette fois-ci ! Son ENDURANCE est accrue de 4 points par rapport au total qu'il avait quand il a pris la fuite. Courage ! Vous allez devoir l'affronter à nouveau... Si vous parvenez encore à réduire son total d'ENDURANCE à 4 points ou moins, rendez-vous au [212](#).

### 179

La Cloche d'Argent dégage des vibrations bénéfiques. En la regardant de plus près, vous remarquez qu'un nom est gravé sur sa paroi intérieure : Siegfried Heydrickx. Obéissant à votre instinct, vous sonnez la Cloche d'Argent, au risque de donner l'alarme. Rendez-vous au [280](#).

### 180

Vous essuyez la lame de votre épée, souillée par la bave visqueuse du Nécrophage Puant, et inspectez rapidement le sarcophage. Bonne idée que vous avez là ; vous trouvez une petite bourse de cuir qui contient 5 Pièces d'Or ! N'oubliez pas de les ajouter à votre Trésor. Et maintenant, allez-vous essayer d'entrer dans le caveau de Boris le Saoulard, si toutefois vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [210](#)) ou descendre le couloir jusqu'au palier où il se partage en plusieurs directions (rendez-vous au [230](#))?

## 181

Lancez 1 dé. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [136](#) ; sinon, rendez-vous au [47](#).

## 182

Vous ouvrez la porte... et déclenchez un mécanisme diabolique : des éclairs lumineux fusent vers vous et vous foudroient. Vous perdez **4** points d'ENDURANCE ; de surcroît, vous voici à demi aveuglé tant cette lumière est forte, si bien que vous avez grand mal à voir ce qu'il y a dans la pièce, plongée quant à elle dans l'obscurité. Vous parvenez tout de même à distinguer un squelette à quatre bras, armé d'une faucille. Des éclats verts et phosphorescents luisent dans ses orbites béantes, tandis qu'il avance vers vous... Allez-vous l'affronter, malgré votre état de grande faiblesse (rendez-vous au [52](#)) ou préférez-vous tenter de lui échapper en sortant rapidement de la pièce et en claquant la porte derrière vous (rendez-vous au [139](#)) ?

## 183

Charles-Hubert refuse catégoriquement.

- Les foies de basilics et l'encre de pieuvre, ça n'est pas donné, tu sais ! plaide-t-il d'un ton larmoyant. J'ai des frais, qu'est-ce que tu crois !

Il se tait quelque temps, visiblement en proie à une intense réflexion puis, soudain, une lueur malicieuse s'allume dans son regard :

- J'ai une idée, dit-il alors, il y a peut-être moyen de nous entendre. Voilà : dans les cuisines sont entreposées certaines herbes dont j'ai

grand besoin ; elles sont sous la surveillance des gardes du Comte. Si tu me les apportes, je te ferai ta potion. Tu verras, il y a de nombreux bocaux mais je n'en veux qu'un seul, celui qui porte le numéro 169. Va me le chercher, tu ne le regretteras pas !

Là-dessus, Charles-Hubert vous indique le chemin des cuisines : il faut sortir de son laboratoire par la porte ouest, regagner le grand vestibule, passer la porte nord puis prendre la première porte à l'est dans le couloir. N'oubliez pas d'inscrire le numéro du bocal qu'il vous a demandé sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous prenez congé de l'Alchimiste et retournez dans le corridor nord-sud. Qu'allez-vous faire ?

Ouvrir la porte qui vous fait face, côté ouest, si toutefois vous ne l'avez pas déjà fait Rendez-vous au [240](#)

Gagner l'extrémité sud du couloir et ouvrir la porte qui s'y trouve, sur le mur est Rendez-vous au [252](#)

Regagner le grand vestibule et ouvrir la porte nord Rendez-vous au [101](#)

## 184

Maintenant que vous avez détruit l'horrible Débris Visqueux, triste dépouille du Docteur Frankus Petrus, qu'allez-vous faire ?

Vous remettre à fouiller la pièce Rendez-vous au [142](#)

Retourner dans le couloir et ouvrir la porte est Rendez-vous au [371](#)

Retourner dans le couloir et ouvrir la porte sud Rendez-vous au [8](#)



185 « En général, le Comte boit le sang  
de ses prisonniers », déclare le Sage.

## 185

- Effectivement, dit le Sage en pesant soigneusement ses mots, une jeune fille a été amenée ici de force, il y a peu. Le Comte l'a fait enfermer dans la Crypte ; c'est en effet là qu'il garde ses prisonniers pour pouvoir en disposer à sa guise. En général, il boit leur sang, mais parfois il en fait cadeau à sa sœur, Katarina.

Une lueur attendrie éclaire alors le regard du Sage :

- Quelle personnalité, cette Katarina, poursuit-il avec un trémolo dans la voix, quel charme et quelle allure ! Retournez au [75](#).

## 186

D'un coup de dent féroce, la Chauve-Souris Cornue vous tranche la jugulaire et votre sang se met à jaillir à flots. Vous vous écroulez sur le sol et agonisez en moins d'une minute.

## 187

Vous avancez prudemment dans l'eau, veillant à ne pas tomber dans une éventuelle crevasse. Vous êtes parvenu à mi-chemin quand, soudain, la rivière se met à bouillonner. Vous apercevez alors une masse verdâtre et couverte d'écaillés qui affleure à la surface et se dirige droit sur vous : c'est un Serpent des Rivières ! Allez-vous rester où vous êtes et vous préparer à affronter le reptile (rendez-vous au [236](#)) ou voulez-vous tenter de lui échapper en gagnant la rive le plus vite possible (rendez-vous au [285](#)) ?

## 188

Les yeux écarquillés de stupeur, Gunthar contemple le livre, ouvert à la page magique.

- Mais c'est l'Épée de Siegfried ! s'exclame-t-il enfin. Je ne sais quelle puissante magie noire a pu l'enfermer dans cette page !

Son visage se rembrunit alors, tandis qu'il vous explique que seule Katarina est capable de dégager l'épée du sortilège dont elle est victime.

- Elle seule a les pouvoirs magiques requis, mais elle ne te rendra pas service pour rien, et je n'ose imaginer quel immonde forfait elle te demandera d'accomplir en échange ! dit-il avec des accents de désespoir dans la voix. La noirceur de l'âme de Katarina égale celle de Romuald, c'est te dire combien cette femme est cruelle ! Sur ces mots, Gunthar enfouit son visage dans ses mains. Décidément, songez-vous alors, ce garçon est bien pessimiste ! Quant à vous, vous êtes un vaillant guerrier, bien déterminé à mener à bien votre mission ! Vous regagnez le palier et ouvrez la porte ouest. Rendez-vous au [294](#).

## 189

Avez-vous un Crucifix ou le Bouclier de Foi (ou les deux) en votre possession ? En ce cas, rendez-vous au [220](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [259](#).

## 190

Vous avez beau courir, les Zombies ne sont pas si lents que vous l'imaginiez ! Au moment même où vous allez franchir le seuil, ils vous rattrapent et se jettent sur vous. Rendez-vous au [81](#).

## 191

Vous gagnez le palier, dévalez les escaliers et vous voici à nouveau dans la cour. Après avoir pris la Clef de la Crypte, vous vous

dirigez d'un pas vaillant vers les lourdes grilles de fer, surmontées de sinistres gargouilles. Une ombre menaçante surgit soudain au-dessus de votre tête et vous faites volte-face, pris de panique : ce n'est qu'une chauve-souris qui bat des ailes dans un rayon de lune ! Cette dernière luit d'un éclat jaunâtre et lugubre, et toute sorte de « choses » mystérieuses volètent dans cette lumière livide. Souffrez-vous d'une Affliction - ou Affliction Maligne - de Lycanthropie ? Si oui, rendez-vous au [204](#) ; sinon, rendez-vous au [43](#).

## 192

Vos efforts pour forcer les grilles ne sont pas passés inaperçus ! Comme flottant le long des marches, une créature fantomatique et grisâtre monte vers vous. L'Ombre est petite, mais elle dégage des ondes d'une rare violence et ses petites griffes noires ne paraissent que trop réelles... Qu'allez-vous faire ?

Combattre l'Ombre Rendez-vous au [292](#)

Courir vers les portes sud pour les ouvrir (si, vous ne l'avez pas déjà fait) Rendez-vous au [18](#)

Gagner les portes blindées de cuivre, côté nord Rendez-vous au [2](#)

## 193

Lancez deux dés. Si vous obtenez une somme inférieure ou égale à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [249](#) ; sinon, rendez-vous au [300](#).

## 194

Grâce au sortilège de la Muraille Invisible, vous pouvez tenir le Thalassôze Majeur à distance ; toutefois le charme ne durera pas éternellement, aussi devez-vous agir vite. Le couloir qui vous fait

face débouche sur trois escaliers, s'enfonçant respectivement vers le nord, l'est et le sud ; vous décidez de descendre l'un d'eux pendant que le Thalassôze est immobilisé par votre sortilège. Rendez-vous au [224](#) pour choisir l'escalier que vous allez emprunter mais prenez garde : si jamais il vous faut remonter ici, vous vous retrouvez nez à nez avec le Thalassôze, qui ne sera plus sous l'emprise de la Muraille Invisible. Vous devrez alors l'affronter, en vous rendant au [22](#), à moins, bien sûr, que vous ne soyez parvenu, entre-temps, à exterminer le Comte Romuald Heydrich !

## 195

Les cris de la Perfie de Baouarbie - tel est le nom de cette charmante créature - sont littéralement insoutenables ! A demi paralysé d'effroi, vous êtes incapable de réagir. Hurlant toujours, la Perfie avance à pas lents, brandissant un petit poignard à la lame effilée. Quelques secondes à peine vous séparent encore d'une mort cruelle et certaine...

## 196

Lothar vous met en garde contre Katarina. C'est une femme très dangereuse, que vous auriez tout intérêt à éviter : vous avez assez à faire avec son frère, le Comte Romuald ! Lothar vous assure que, si vous parvenez à tuer le Vampire, lui et le guérisseur (qui est le frère de Romuald et de Katarina) se chargeront de Katarina. Par ailleurs, il se propose de vous offrir des objets qui pourraient vous être utiles. Rendez-vous au [116](#).

## 197

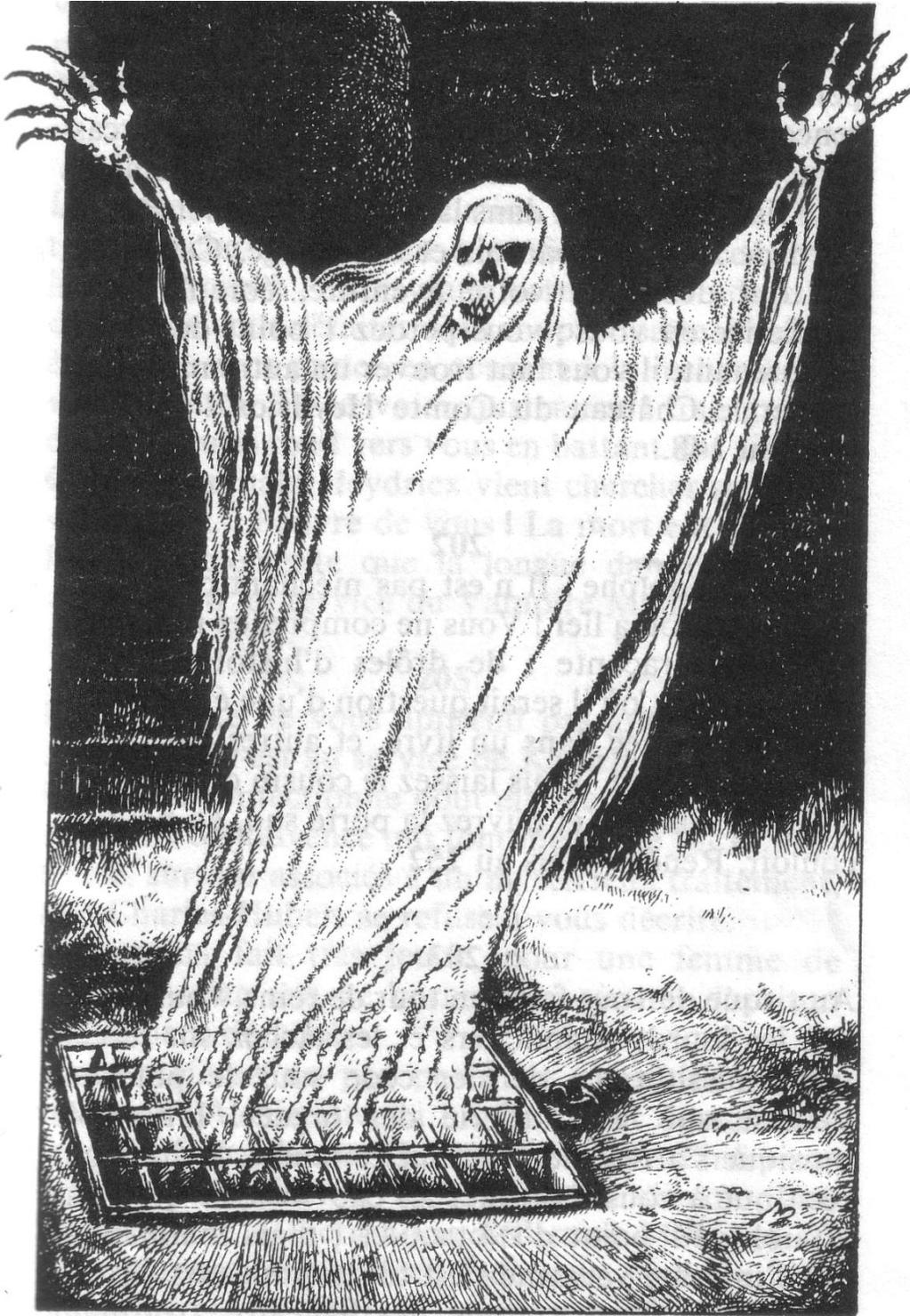
Vous courez à toutes jambes entre les arbres, faisant tomber, dans votre hâte, 2 Repas de votre Sac à Dos ! N'oubliez pas de les soustraire de votre *Feuille d'Aventure*. Lancez deux dés et ajoutez 3 au nombre obtenu. Si vous atteignez un montant inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous parvenez à échapper à vos poursuivants ; au bout d'environ une heure, vous arrivez à une petite hutte au bord de la rivière (rendez-vous au [13](#)). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, l'ours et l'archer vous rattrapent : allez-vous les attaquer (rendez-vous au [295](#)), ou préférez-vous adresser la parole à l'archer, une jeune femme dont vous distinguez maintenant le visage (rendez-vous au [344](#)) ?

## 198

Un sourire radieux éclaire le visage de Katarina. Elle vous indique le chemin à suivre : retourner dans le couloir et le longer vers le sud ; la seconde porte côté est donne sur la chambre de Lothar. Rendez-vous au [227](#).

## 199

Avec un éclat de rire satanique, Katarina Heydrinx sort une dague à la lame bleu acier des plis de sa robe. Affrontez-la selon les règles habituelles de combat : elle a un total d'HABILETÉ de **10** points. Quant à son total d'endurance, nul ne le connaît, mais n'ayez crainte : si vous parvenez à la tuer, cela vous sera indiqué ! Si vous réussissez à blesser Katarina à quatre reprises, rendez-vous au [226](#).



200 Jailli des profondeurs du Château,  
le féroce Esprit Pervers se rue à l'attaque.

## 200

L'Esprit Pervers est un adversaire féroce, cruel et rusé ! Puisse votre main guider sans défaillance votre épée !

ESPRIT PERVERS

habileté : 8 endurance : 9

Si vous êtes vainqueur mais que l'Esprit Pervers soit tout de même parvenu à vous blesser, rendez-vous au [290](#). Si vous l'avez exterminé sans essayer la moindre blessure, rendez-vous au [316](#).

## 201

Vous assénez un coup de votre épée avec force, pensant pourfendre le cocher, mais votre lame ne rencontre que du vent ! Avec un éclat de rire sarcastique, le spectre aux habits noirs fouette ses étalons et le fiacre disparaît dans la nuit. Vous voici seul au bord de la route, pantois et découragé. Cet échec, au tout début de votre aventure, ébranle votre confiance en vous : vous perdez 1 point de FOI. Et maintenant, il vous faut trouver un autre moyen de gagner le Château du Comte Heydrickx... Rendez-vous au [148](#).

## 202

Pauvre Rodolphe ! Il n'est pas méchant ce garçon, mais il est fou à lier ! Vous ne comprenez rien de ce qu'il vous raconte : de drôles d'histoires toutes embrouillées, où il serait question d'une épée incandescente cachée dans un livre, et autres balivernes du même acabit. Vous laissez le cousin du Vampire à ses divagations et ouvrez la porte sud, au bout du couloir. Rendez-vous au [252](#).

## 203

Au risque de vous faire un tour de reins, vous soulevez les lourds chandeliers et les lâchez sur le clavier ; aussitôt, ce dernier cède

sous le poids et s'écrase sur la soufflerie des orgues. L'horrible musique s'arrête net. Durant ce temps, les rats ont continué à vous mordiller les chevilles, ce qui vous affaiblit d'1 point d'ENDURANCE , mais maintenant que l'inferral vacarme s'est tu, les rongeurs féroces deviennent doux comme des agneaux, trotinant de-ci de-là sans même vous prêter attention. Allez-vous partir par la porte nord de la pièce (rendez-vous au [361](#)) ou sortir sur le balcon et ouvrir la porte située en son extrémité sud (rendez-vous au [244](#))?

## 204

Le processus de transformation dont vous êtes victime touche maintenant à sa fin. Votre corps de loup est trop à l'étroit dans votre armure de cuir, dont vous vous défaites d'un coup de patte. Hurlant à la lune, vous partez en courant à la recherche de votre maître. Et le voici, justement : une grande chauve-souris fond vers vous en battant des ailes, le Comte Romuald Heydrickx vient chercher son nouvel esclave... Pauvre de vous ! La mort eût été cent fois plus clémente que la longue damnation qui vous attend au service du Vampire Maudit !

## 205

L'Alchimiste ne vous apprend pas grand-chose, si ce n'est qu'il est au service de Katarina, la sœur du Comte. Il confectionne pour elle des potions et des onguents de jouvence qui font merveille sur sa maîtresse, surtout associés à un mystérieux traitement, que Charles-Hubert se refuse à vous décrire. - Katarina fait très jeune, pour une femme de soixante-seize ans, se borne-t-il à ajouter d'un ton faussement détaché.

Vous préférez ne pas poser de questions sur le Comte à l'Alchimiste, ni lui faire part de vos projets. En fait, Charles-Hubert n'a guère d'informations à vous fournir, en revanche, si vous êtes atteint d'une Affliction (ou Affliction Maligne), de Lycanthropie, demandez-lui de vous venir en aide (rendez-vous au [318](#)). Si vous ne souffrez pas de cette Affliction, vous prenez congé de l'Alchimiste et sortez par la porte ouest. Rendez-vous au [373](#).

## 206

A la seconde morsure de la Chauve-Souris Cornue, une douloureuse démangeaison vous irradie le cou et l'épaule : l'ignoble créature vous a contaminé de son venin et vous êtes maintenant atteint de la Malédiction de la Chauve-Souris (n'oubliez pas d'inscrire cette Affliction sur votre *Feuille d'Aventure*). Pour le moment, vous n'en ressentez pas les effets, mais qui sait ce que cette Malédiction vous réserve pour l'avenir ? Mais pour l'heure, il s'agit de défendre votre peau : retournez au [45](#) pour continuer le combat.

## 207

La cruelle Perfie pointe un index à l'ongle long et recourbé duquel jaillissent des dizaines d'étincelles vertes. Comme ces dernières se plantent dans votre peau, vous sentez un froid mortel vous envahir. La tête vous tourne, vous perdez aussitôt **3** points d'ENDURANCE et **2** points d'HABILETÉ. Cette perte en habileté est seulement temporaire : au bout de trois combats (y compris celui qui va vous opposer à la Perfie), vous recouvrirez votre total d'HABILETÉ. N'oubliez pas de prendre cela en note sur votre *Feuille d'Aventure* afin de rétablir votre total d'HABILETÉ dès que possible ! Et

maintenant, rendez-vous au [263](#) pour affronter la Perfie de Baouarbie.

### 208

Votre arme ne peut rien contre le Spectre, qui vous blesse cruellement : vous perdez **2** points d'ENDURANCE. Pris de panique, vous fuyez à toutes jambes vers le balcon, mais l'ignoble Spectre est rapide lui aussi ; vous talonnant, il en profite pour vous frapper par derrière. Lancez un dé. Si vous obtenez 6, rendez-vous au [310](#) ; sinon, rendez-vous au [365](#).

### 209

- Oh ! répond le Sage, il y a ce pauvre bougre de Rodolphe, bien sûr, le cousin du Comte. Il est fou à lier mais parfaitement inoffensif. Et puis, voyons... Siegfried est mort - oui, c'était le frère de Romuald, c'était lui le Comte, jusqu'à ce qu'il... disparaisse, n'est-ce-pas, et que Romuald prenne la relève. Il y a aussi Gunthar, qui occupe un appartement à l'étage du dessus ; tu reconnaîtras facilement sa porte car elle a une poignée d'argent ciselé. Gunthar est guérisseur, plutôt calé en la matière d'ailleurs. Enfin, n'oublions pas Katarina, la ravissante sœur du Comte ! Katarina a une forte personnalité, et un tempérament fougueux; Un peu capricieuse, certes, mais quel charme ! Ses appartements sont décorés avec beaucoup de goût, elle les a installés dans l'aile qui se trouve au bout du couloir, de l'autre côté du palier, à l'étage du dessus.

Vous voici introduit auprès de toute la petite famille ! Retournez maintenant au [75](#).



211 *S'infiltrant sous la porte, un nuage de gaz  
est en train de s'incarner en loup.*

## 210

Grâce à vos clefs, vous ouvrez la porte du caveau. Vous voici dans une petite pièce aux murs nus, entièrement vide à l'exception du grand sarcophage de pierre brute qui en occupe le centre. Si vous souhaitez inspecter ce dernier, rendez-vous au [262](#). Sinon, allez-vous pénétrer dans le caveau du Chancelier Galionbus, si toutefois vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous alors au [359](#)), ou longer le couloir jusqu'au croisement (rendez-vous au [230](#)) ?

## 211

Le Gnome vous conduit à une petite chambre au confort rudimentaire. Après avoir soigneusement verrouillé la porte et barré la fenêtre, vous vous allongez sur le petit lit au matelas de crin, et tombez aussitôt dans un sommeil profond et réparateur ! Ce repos bien mérité vous revigore de **4** points d'ENDURANCE. Hélas, rien n'est parfait en ce bas monde : sur le coup de minuit, un drôle de bruit vous réveille, une sorte de feulement... Vous vous redressez juste à temps pour assister à une terrifiante transformation : un nuage de gaz, qui s'est infiltré dans la pièce en glissant sous la porte, est en train de s'incarner en loup ! Allez-vous rassembler vos cliques et vos claques en toute hâte et bondir vers la porte, pour tenter de vous enfuir (rendez-vous au [309](#)) ou affronter cette créature féroce et magique (rendez-vous au [260](#)) ?

## 212

Acculé au désespoir, le Comte renonce à vous combattre à coups de poing, sa nature vampiresque refait surface tandis qu'il s'acharne à vous mordre à la gorge. Cette technique d'attaque est fort malaisée, ce qui handicape le Comte de **2** points d'HABILETÉ pour toute la durée du combat. S'il parvient à vous mordre, son premier

coup de crocs vous affaiblit au même degré que n'importe quelle autre blessure : vous perdez **2** points d'ENDURANCE. Toutefois, malheureusement, si vous êtes affligé de la Malédiction du Guérisseur, il vous en coûtera **4** points d'ENDURANCE ! Si Romuald Heydrickx parvient à vous mordre à deux reprises, rendez-vous au [268](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [339](#).

## 213

A peine avez-vous entrebâillé le lourd couvercle du sarcophage qu'une lumière diffuse se met à rayonner. Vous remarquez alors que la dépouille dudit Roland, revêtue d'une armure rouillée, porte une épée scintillante à son côté. Vous retirez délicatement cette dernière de la tombe. C'est une Épée Magique dotée des pouvoirs de base : si elle ne peut augmenter votre total d'HABILETÉ, en revanche elle vous permettra de blesser le Comte Romuald (qui, comme vous le savez, est invulnérable aux épées ordinaires). Si vous possédez déjà une Epée Magique, remettez celle-ci dans son sarcophage : à quoi bon vous encombrer d'une seconde arme magique, puisque vous ne pouvez en utiliser plus d'une à la fois ? Sinon, vous passez avec joie cette Épée Magique à votre taille (n'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous quittez la Crypte et remontez jusqu'au palier. De là, vous pouvez descendre l'escalier nord, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [257](#)), ou l'escalier sud (rendez-vous au [161](#)).

**Attention** : avez-vous précédemment, rencontré un Thalassôze Majeur sur le palier et l'avez-vous neutralisé à l'aide de la Muraille Invisible ? En ce cas, vous devez d'urgence vous rendre au [22](#) pour affronter cette terrible créature car l'effet du sortilège est venu à son terme !

## 214

Ne trouvant aucun objet d'intérêt, vous quittez la pièce et regagnez le vestibule. Allez-vous ouvrir la porte nord (rendez-vous au [101](#)) ou vous engager dans le couloir est (rendez-vous au [256](#)) ?

## 215

Lancez deux dés. Si vous obtenez un nombre inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [283](#). Sinon, vous n'avez pas le temps de vous échapper, aussi devez-vous affronter l'Armure Vivante : rendez-vous au [153](#).

## 216

Au contact de l'Eau Bénite, la peau du Comte-Vampire semble s'embraser ! Lancez 1 dé et ajoutez 1 au chiffre obtenu ; ce total - de 2 à 7 - indique le nombre de points d'ENDURANCE perdus par Romuald Heydrick ! Si vous disposez d'une seconde fiole d'Eau Bénite, n'hésitez pas à la jeter elle aussi à la figure du Comte : vous en avez le temps et cela produira le même effet ravageur (que vous calculerez de la même façon). Si vous préférez, ou si vous n'avez plus d'Eau Bénite, vous pouvez recourir à un sortilège (rendez-vous au [158](#)) ou attaquer le Comte à l'aide de votre épée (rendez-vous au [26](#)). N'oubliez pas de noter le nombre de points d'ENDURANCE qu'a perdus le Comte et de les soustraire de son total lorsque vous l'affronterez à nouveau !

## 217

Les Zombies ont un temps d'hésitation. Vous en profitez pour gagner d'un bond le haut des marches. Ouf! Vous l'avez échappé belle. Rendez-vous au [311](#).

## 218

Un des loups s'arrête, vivement intéressé par la nourriture que vous venez de lancer, et se met à la dévorer. (N'oubliez pas de rayer de votre *Feuille d'Aventure* ces 2 Repas qui vont disparaître dans la panse de l'animal !) L'autre loup, en revanche, le plus grand et le plus féroce, ne se laisse pas distraire aussi facilement, car ce qu'il veut grignoter, c'est vous ! Avec un feulement menaçant, il avance vers vous en découvrant de longs crocs jaunes... Rendez-vous au [121](#), où vous n'affronterez que le second loup.

## 219

Comme vous ouvrez le tiroir, vous entendez un bruit de verre cassé. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [130](#) ; si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [387](#).

## 220

- C'est bien, dit Siegfried d'une voix préoccupée, mais il te faut aussi une arme qui puisse détruire Romuald.

Le Livre des Épées est-il en votre possession ? En ce cas, vous quittez la Crypte et regagnez la cour : rendez-vous au paragraphe dont le nombre égale celui qui est écrit sur la page magique divisé par deux (par exemple, si le nombre inscrit sur la page magique était 240, vous vous rendriez au 120). Si vous n'avez pas le Livre des Épées, rendez-vous au [259](#).

## 221

La porte donne sur un grand salon luxueusement aménagé. La grande table d'acajou massif, flanquée de cathèdres aux accoudoirs sculptés, croule sous les cristaux et l'argenterie, et d'épais rideaux



221 Un horrible feulement vous glace le sang :  
la peau de tigre prend corps et s'élève du sol  
en rugissant !

de velours rouge ornent les fenêtres de la façade ouest. Ces derniers sont tirés, ce qui plonge la pièce dans une étrange semi-obscurité. Vous remarquez une porte entrebâillée sur le mur nord et décidez d'aller voir ce qu'elle abrite. Vous traversez donc le salon, contournant une superbe peau de tigre, mais, au moment où vous allez atteindre la porte, un horrible feulement vous glace le sang : la peau de tigre prend corps et s'élève du sol en rugissant ! Vous allez devoir affronter cet ennemi inhabituel, mais ô combien féroce !

**PEAU DE TIGRE**                      habileté : **7**    endurance : **7**

Si vous êtes vainqueur, vous empochez quelques bibelots peu encombrants, d'une valeur totale de 4 Pièces d'Or puis gagnez enfin cette fameuse porte et passez discrètement la tête par l'entrebâillement. Rendez-vous au [364](#).

## **222**

Le sortilège Fracassant vous permettra de détruire n'importe quelle créature constituée en majeure partie d'ossements, comme par exemple un squelette. A la différence de nombreux sortilèges, il peut être pratiqué au cours d'un combat. Maintenant, retournez au [102](#).

## **223**

Soudain, tandis qu'un courant d'air glacé s'engouffre dans le fiacre, un fantôme apparaît en face de vous, assis sur l'autre banquette ! Grand et drapé d'une cape noire et pourpre, le spectre emprunte les traits d'un homme au visage blême, aux yeux verts comme ceux d'un chat, à la longue chevelure noire et ondulée. Un sourire cruel

flotte sur son visage. - Le Comte t'attend, dit-il alors d'une voix métallique, mais hélas ton séjour au Château risque d'être bref !

Sur ces mots, le spectre se cale au fond de la banquette et vous toise d'un œil narquois. Brusquement, le fiacre a un à-coup et le spectre se jette en avant, plongeant droit sur vous ! Lancez un dé et ajoutez 4 au chiffre obtenu. Si vous atteignez alors un montant inférieur ou égal à votre total de foi, rendez-vous au [321](#) ; sinon, rendez-vous au [272](#).

## 224

Le couloir débouche sur trois escaliers descendant l'un vers le nord, l'autre vers le sud et le troisième vers l'est. Tous trois sont poussiéreux et exhalent de forts relents de moisi et de salpêtre ; une atmosphère maléfique se dégage si fortement de ces lieux que vous sentez une vive oppression vous écraser la poitrine. Quel escalier allez-vous prendre ?

L'escalier nord Rendez-vous au [257](#)

L'escalier sud Rendez-vous au [161](#)

L'escalier est Rendez-vous au [108](#)

## 225

Vous décelez à la fois des vibrations maléfiques et des ondes bienveillantes dans la pièce, sans parvenir à reconnaître la source des unes et des autres. Rendez-vous au [269](#).

## 226

Katarina Heydrich éclate à nouveau de rire, mais cette fois-ci des éclairs de colère embrasent ses yeux de chat. Lancez un dé et ajoutez 4 au chiffre obtenu. Si vous atteignez alors un montant

inférieur ou égal à votre total de FOI, rendez-vous au [286](#) ; sinon, rendez-vous au [331](#).

## 227

Vous poussez la porte et pénétrez dans une pièce au décor Spartiate : quelques tables et chaises rustiques, un lit sans fioritures, une petite commode, une penderie. Assis à un bureau, un homme d'une trentaine d'années, brun et mince, travaille. En vous voyant, il a un large sourire. - Salut à toi, étranger, s'exclame-t-il, comment diantre es-tu parvenu dans ce Château maudit ? Si vous êtes sous l'emprise du sortilège de Katarina, vous n'avez pas le choix, vous devez l'attaquer (rendez-vous au [369](#)). Sinon, voulez-vous l'attaquer (rendez-vous au [369](#)) ou préférez-vous engager la conversation (rendez-vous au [397](#)) ?

## 228

Vous marchez tout l'après-midi durant. A la tombée du jour, vous apercevez enfin un Château, juché au sommet d'une colline aux flancs escarpés. Lancez deux dés. Si vous obtenez un nombre inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [362](#) ; sinon, rendez-vous au [277](#).

## 229

Une ombre s'élève du corps qui gît dans la tombe et se dresse devant vous : c'est le fantôme de Siegfried Heydrich. D'un geste altier il vous fait signe de le rejoindre... dans le sarcophage ! Combattant vos appréhensions, vous vous glissez sous le couvercle et repoussez doucement le corps de Siegfried. A tâtons, vous trouvez une petite trappe au fond de la tombe, juste assez large pour vous y faufiler. Comme le fantôme s'impatiente, vous

descendez par cette brèche, atterrissant sur un sol de pierre. Vous suivez le spectre de Siegfried en rampant, vous éclairant à la lumière de votre lanterne, et débouchez bientôt sur une petite châsse. Siegfried vous tend alors une fiole en cristal de roche, emplie d'un liquide transparent :

- C'est de l'Eau Bénite, explique-t-il, elle te sera certainement très utile.

Inscrivez cette acquisition sur votre *Feuille d'Aventure*. Siegfried reporte alors son attention sur un curieux globe en bronze. Avez-vous un Pieu en votre possession ? En ce cas, rendez-vous au [304](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [189](#).

## 230

Le couloir débouche sur une porte noire blindée de fer ; de part et d'autre, deux passages latéraux s'enfoncent l'un vers le nord, l'autre vers le sud, donnant tous deux également sur des portes noires. D'un rapide coup d'œil, vous repérez que la porte nord porte une plaque gravée de l'inscription : « Docteur Frankus Petrus », tandis que les deux autres ne présentent pas la moindre indication. Qu'allez-vous ouvrir ?

La porte nord Rendez-vous au [255](#)

La porte est Rendez-vous au [371](#)

La porte sud Rendez-vous au [8](#)

## 231

Sans Épée Magique, impossible de blesser l'Esprit Pervers. Vous voici contraint de fuir à toutes jambes vers le vestibule, l'ignoble créature sur vos talons. Cette dernière en profite pour vous frapper

dans le dos, toutefois elle abandonne rapidement la partie, ne pouvant supporter la lumière du vestibule. Lancez un dé : le chiffre obtenu indique le nombre de blessures que l'Esprit Pervers vous a infligées au cours de votre fuite, vous affaiblissant de **2** points d'ENDURANCE par blessure. Si vous êtes toujours en vie, lancez à nouveau un dé. Si vous obtenez de 1 à 4, l'Esprit Pervers est parvenu de surcroît à vous drainer d'une partie de votre énergie vitale, ce qui vous handicape de **1** point d'HABILETÉ. En revanche, si le dé vous donne 5 ou 6, vous échappez de justesse à cette dernière offensive. Dans un cas comme dans l'autre, vous voici sain et sauf dans le vestibule : vous décidez d'ouvrir la porte nord. Rendez-vous au [101](#).

### 232

Ce sortilège permet de créer une sphère invisible aux parois infranchissables ; vous pouvez soit vous en protéger, soit y enfermer temporairement vos ennemis, pour les tenir à distance ou les empêcher de fuir. Au cours de votre aventure, il vous sera proposé de recourir à ce sortilège chaque fois qu'une occasion opportune s'en présentera. Maintenant, retournez au [102](#).

### 233

Vous pourriez essayer de sonner la cloche d'argent, mais cela comporte le risque d'attirer l'attention des gardes du Comte. Allez-vous tenter le coup (rendez-vous au [280](#)) ou préférez-vous retourner dans la cour (rendez-vous au [380](#)) ?

### 234

Katarina vous a-t-elle envoûté ? En ce cas, rendez-vous au [25](#) ; dans le cas contraire, rendez-vous au [84](#).

## 235

Gunthar se répand en remerciements ; ravi d'avoir récupéré son livre, il vous offre une petite fiole qu'il tenait cachée dans un tiroir secret. C'est une potion de force, qui vous revigorera de 4 points d'ENDURANCE quand vous l'avalerez, ce que vous pourrez faire au moment de votre choix, hormis au cours d'un combat. N'oubliez pas d'inscrire la Potion du Guérisseur sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous prenez congé de l'aimable Gunthar et regagnez le palier, où vous ouvrez la porte ouest, rendez-vous au [294](#).

## 236

Étant donné que vous avez de l'eau jusqu'aux genoux, votre liberté de mouvement est sérieusement entravée ! Cela vous handicape de 2 points d'HABILETÉ pour toute la durée du combat.

SERPENT DES RIVIÈRES      habileté : 6      endurance : 6

Si le Serpent des Rivières parvient à vous blesser à deux reprises, rendez-vous au [334](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [383](#).

## 237

Voyant que les forces viennent à vous manquer, la petite Natacha s'empare d'un poignard qui traînait sur une table et vient vaillamment à votre rescousse. Vous voici maintenant dans un combat à trois, que vous mènerez ainsi : à chaque Assaut, lancez deux dés pour chacun de vous trois, sachant que Natacha a un total d'HABILETÉ de 6 points, et calculez la Force d'Attaque de chacun. Celui qui a la Force d'Attaque la plus élevée parvient à blesser son ennemi ; en l'occurrence, si Natacha et vous combattez tous deux Katarina, bien sûr cette dernière concentre toutes ses

énergies meurtrières sur vous ! Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [400](#).



### 137

Les Zombies empoignent couteaux et hachoirs mais se tiennent à distance, peu désireux de se battre. Vous devriez, pouvoir passer devant eux, furtivement, et gagner la cuisine principale à l'est de la porte d'entrée. Si vous voulez tenter le coup, rendez-vous au **282**. Sinon, qu'allez-vous faire ?

Attaquer les Zombies Rendez-vous au [105](#)

Retourner dans le couloir et gagner la porte nord Rendez-vous au [332](#)

Retourner dans le couloir et ouvrir la porte ouest Rendez-vous au [221](#)

Retourner dans le couloir et prendre le passage latéral qui mène vers l'est Rendez-vous au [353](#)

### 239

Le Débris Visqueux est une chose véritablement immonde ; sa seule proximité est toxique et vous vous sentez déjà affaibli de **1**

point d'HABILETÉ. Qui sait si votre état ne va pas empirer, au contact de cette masse infecte... Rendez-vous au [313](#) où, sans tenir compte des préambules, vous engagerez - ou reprendrez - le combat avec cette créature.

## 240

La porte donne sur des appartements où règne un fouillis invraisemblable : des coussins, des jouets, des papiers et des habits jonchent le sol. Un jeune homme coiffé d'un tricorne et revêtu d'un costume militaire grotesque fait les cent pas en radotant tout seul à voix haute. Si vous remarquez tout de suite ses yeux, verts comme ceux d'un chat et son abondante chevelure noire, lui, en revanche, ne semble pas vous avoir aperçu. De toute évidence, le pauvre garçon n'a pas tous ses esprits. Qu'allez vous faire ?

L'attaquer Rendez-vous au [322](#)

Lui adresser la parole Rendez-vous au [288](#)

Faire volte-face et ouvrir la porte est, si Vous ne l'avez pas déjà fait  
Rendez-vous au [118](#)

Ouvrir la porte située à l'extrémité sud du couloir Rendez-vous au [252](#)



240 *Un jeune homme revêtu d'un costume grotesque fait les cent pas en radotant tout seul.*

A peine ouvrez-vous la porte qu'un rayon de lumière verte fuse et vous frappe de plein fouet. Non seulement vous êtes ébloui, mais vous perdez de surcroît **4** points d'ENDURANCE. Dans la pièce obscure, vous apercevez alors un squelette à quatre bras qui avance vers vous, brandissant une faux rouillée. Au fond de ses orbites béantes brille une lumière verte. Vous n'avez pas le temps de fuir : il va falloir affronter cette créature. A moitié aveuglé comme vous l'êtes, vous avez du mal à juger des distances où porter vos coups, ce qui vous affaiblit de **2** points d'HABILETÉ pour toute la durée du combat. Ce dernier se déroulera de la manière suivante : lors de chaque Assaut, vous lancerez un dé, en plus des deux dés habituels. Si vous obtenez de 1 à 3, le Thalassôze Mineur - tel est le nom de votre sinistre adversaire - décoche du fond de ses orbites un rayon vert qui vous glace jusqu'au sang et vous affaiblit de **1** point d'ENDURANCE. Si vous obtenez 4, 5 ou 6, vous parvenez à éviter ce rayon meurtrier.

**Attention** : même si c'est vous qui détenez la Force d'Attaque la plus élevée, le Thalassôze Mineur peut vous blesser de son rayon, c'est dire avec quel puissant adversaire vous avez maille !

TALASSÔZE MINEUR                      habileté : 8 endurance : 11

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [55](#).

Féroce comme un tigre du Bengale, vous dégainez votre épée, ce qui a pour seul effet de plonger Octave-Anatole dans une franche hilarité ! D'un geste désinvolte, il caresse son globe de cristal en prononçant une formule. Aussitôt, une tête de dragon surgit du

globe et darde vers vous une horrible langue fourchue ! Le Sage savoure quelques instants votre angoisse puis claque des doigts ; la tête de dragon crache alors un jet de flammes qui vous embrasent aussitôt, vous transformant en torche vivante. Horrible est votre souffrance, et c'est avec joie que vous accueillez la mort qui vous en délivre ! Quant à Octave-Anatole, il se réjouit déjà du cadeau qu'il va offrir à une Goule de sa connaissance : un barbecue humain tout frais rôti...

### 243

Vous renoncez à pénétrer dans la Crypte. Un rai de lumière brille sous les portes blindées de cuivre, côté nord ; allez-vous tenter de les ouvrir (rendez-vous au [2](#)), ou préférez-vous gagner la porte sud et voir ce qu'elle abrite, si toutefois vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [18](#)) ?

### 244

Grâce au Trousseau de l'Intendant, vous ouvrez la porte sans peine. Vous voici dans une salle de réception, meublée de confortables fauteuils et de divans ; sur une table sont disposées des carafes en cristal pleines de vin et de petites soucoupes chargées de bouchées chocolatées. Cet endroit, somme toute, est fort accueillant ! En face de vous, une porte s'encadre dans le mur ouest de la pièce. .Qu'allez-vous faire ?

Goûter au vin rouge Rendez-vous au [137](#)

Goûter au vin blanc Rendez-vous au [53](#)

Goûter aux biscuits Rendez-vous au [4](#)

Gagner la porte ouest Rendez-vous au [45](#)

## 245

Votre arme ne vous est d'aucun secours pour lutter contre le brouillard qui se referme sur vous. Les longs tentacules vous serrent à vous étouffer ; déjà, vous ne voyez plus rien et l'air se fait rare. Vous avez beau vous débattre, l'étau est de plus en plus serré, vos jambes flanchent, les forces vous abandonnent et vous suffoquez rapidement, asphyxié. Cruel destin que celui qui vous fait périr avant même que vous n'ayez pu vous attaquer au premier cercueil du Comte Romuald !

## 246

Vous voici maintenant tout près de l'archer. Vous vous apercevez que c'est une jeune femme, revêtue d'une canadienne en cuir vert et marron et armée d'une arbalète et d'une épée qu'elle porte à la taille. L'ours se dresse à mi-chemin entre elle et vous si bien que, si vous voulez l'attaquer, vous devrez affronter l'ours d'abord. Allez-vous donc attaquer l'ours (rendez-vous au [295](#)) ou adresser la parole à la jeune femme (rendez-vous au [344](#)) ?

## 247

Lothar vous fait l'effet d'un homme digne de confiance, aussi lui exposez-vous votre mission : tuer le Comte Romuald et sauver Natacha. - Le Comte n'est pas le seul Heydrichx perverti par le mal, dit alors Lothar, méfie-toi aussi de sa sœur, Katarina. Elle n'a rien à envier à son frère ! Fuis-la comme la peste ; ta mission est déjà très ardue, ne la rends pas impossible en te mettant aussi la perfide Katarina à dos ! Si tu parviens à exterminer Romuald, je crois que Gunthar et moi-même (Gunthar le Guérisseur est le frère de Romuald, peut-être l'as-tu déjà rencontré ?) je pense donc, disais-je, que Gunthar et moi pourrions alors nous occuper de Katarina.

Les appartements de Katarina, explique Lothar, se situent derrière la porte ouest, à l'extrémité nord du couloir par lequel tu es entré. Vous en prenez soigneusement note, bien déterminé à éviter ces lieux dangereux ! Là-dessus, Lothar se propose de vous offrir des objets qui lui paraissent susceptibles de vous être utiles. Rendez-vous au [116](#).

## 248

La belle Katarina darde sur vous son regard vert, brûlant de colère. Lancez un dé et ajoutez 4 au chiffre obtenu. Si vous atteignez alors un montant inférieur ou égal à votre total de FOI, rendez-vous au [80](#) ; sinon, rendez-vous au [68](#).

## 249

Vous trouvez un bracelet en argent derrière un coussin, d'une valeur de 3 Pièces d'Or. N'oubliez pas de l'ajouter à votre Trésor ! Fort content de votre trouvaille, vous regagnez le couloir. Allez-vous ouvrir la porte située en son extrémité est (rendez-vous au [351](#)), ou dépasser cette porte et longer le couloir qui oblique alors vers le sud (rendez-vous au [166](#))?

## 250

Vous claquez violemment la porte. Il était temps ! Fous de rage et de frustration, les loups se mettent à hurler en grattant furieusement la paroi de bois. Ils font un tel vacarme que vous craignez que les gardes du Comte n'accourent pour voir ce qui se passe. Il vous faut quitter la cour au plus vite ; allez-vous gagner les portes nord, blindées de cuivre (rendez-vous au [2](#)) ou ouvrir la porte sud, si vous ne l'avez pas déjà fait auparavant (rendez-vous au [18](#))?

## 251

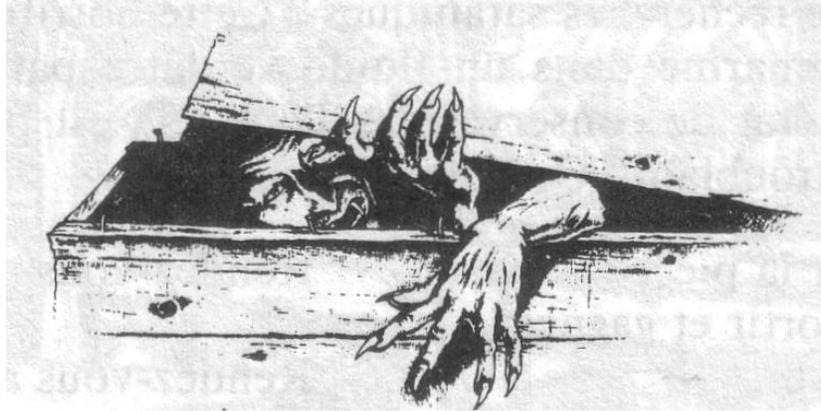
Vous tuez le vieillard sans peine, mais sans gloire : il n'était même pas armé ! Pourquoi avoir frappé ainsi un être humain qui ne vous menaçait aucunement, un homme affable qui plus est ? Cette violence injustifiée se retourne contre vous : vous perdez **2** points de FOI et **2** points de CHANCE. Vous fouillez la pièce mais ne trouvez aucun objet qui puisse vous être utile, parmi tout le bric-à-brac de l'Alchimiste. Tancé par le remords, vous sortez par une porte qui s'ouvre sur le mur ouest. Rendez-vous au [373](#).

## 252

Une forte odeur de moisi vous prend à la gorge. A l'aide de votre lanterne - ou de votre Épée Magique, si vous en possédez une - vous inspectez les lieux : tout porte à croire, d'après les indications dont vous disposez, que vous êtes maintenant au pied de la tour sud-est. Lancez un dé et ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si ce montant est inférieur ou égal à votre total de FOI, rendez-vous au [330](#) ; sinon, rendez-vous au [316](#).

## 253

A l'instant où vous tournez la clef dans la serrure, une petite lame, fine mais extrêmement aiguisée, fuse du montant de la porte et vous entaille profondément la main. Vous perdez **1** point d'HABILETÉ et **2** points d'ENDURANCE. D'un coup de pied rageur, vous ouvrez la porte. Rendez-vous au [382](#).



**254**

Octave-Anatole vous explique que le Comte va et vient, prisant fort ses petites promenades. Tantôt il hante les campagnes, tantôt il se repose dans ses appartements, situés dans l'aile sud du premier étage. Le plus souvent, toutefois, il rôde dans la Crypte ! Et maintenant, retournez au [75](#).

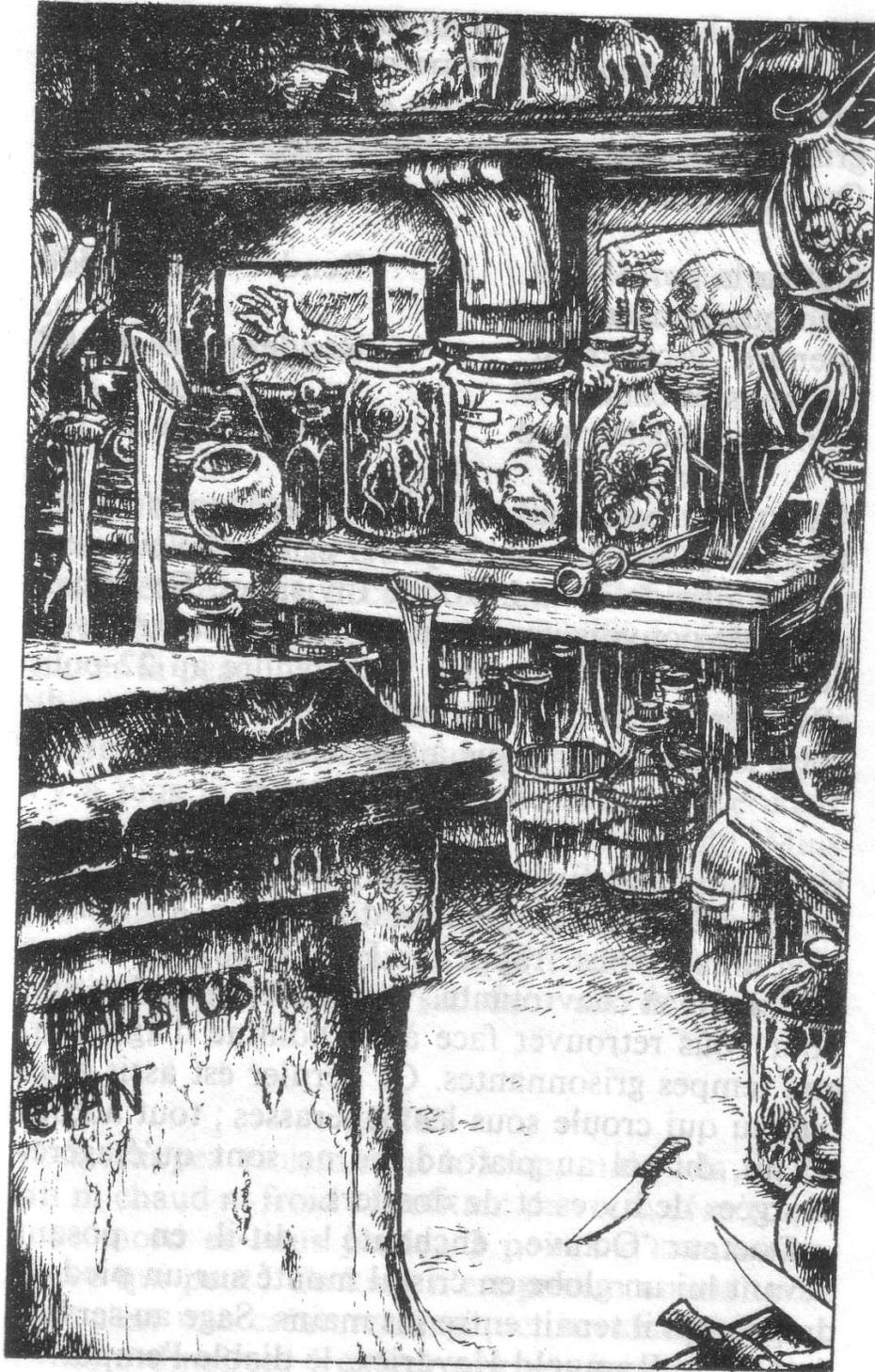
**145**

Vous voici dans un mausolée. Le centre de la pièce est occupé par un imposant sarcophage, tandis que les étagères et les petits établis répartis çà et là croulent sous un assortiment pour le moins étrange : il y a là des instruments chirurgicaux, des couteaux, des fioles et, surtout, des rangées de bocaux qui contiennent des bras, des jambes, des têtes et des monstres - erreurs de la nature ou produits de recherches sataniques ? Cette horrible collection marine dans un fluide verdâtre paraît en parfait état de conservation. Tout cela est pour le moins troublant ! Qu'allez-vous faire ?

Fouiller la pièce Rendez-vous au [313](#)

En ressortir et gagner la porte est Rendez-vous au [371](#)

En ressortir et gagner la porte sud Rendez-vous au [8](#)



255 Autour du sarcophage, les étagères croulent sous des rangées de bocaux contenant des bras, des jambes, des têtes et des monstres.

## 256

A quelques mètres de vous, le passage présente une porte sur sa paroi nord ; juste après cette porte il oblique à angle droit vers le sud. Enfin, en face de vous, à l'angle que forme ce coude, se trouve une autre porte, donnant donc sur l'est. Qu'allez-vous faire ?

Ouvrir la porte nord Rendez-vous au [305](#)

Ouvrir la porte est, en face de vous Rendez-vous au [351](#)

Longer le couloir vers le sud Rendez-vous au [166](#)

## 257

Vous descendez les marches poussiéreuses et parvenez devant une porte dépourvue de la moindre inscription. En regardant bien, toutefois, vous décelez de petites marques sur la paroi, comme si on avait arraché quelque chose... ou si une créature avait gratté le bois pour quelque obscure raison ! Qu'allez-vous faire ?

Ouvrir la porte Rendez-vous au [338](#)

Rebrousser chemin et prendre l'escalier est Rendez-vous au [108](#)

Rebrousser chemin et prendre l'escalier sud Rendez-vous au [161](#)

Attention : avez-vous rencontré, précédemment, un Thalassôte Majeur sur le palier et l'avez-vous neutralisé à l'aide de la Muraille Invisible ? En ce cas, avant de pouvoir vous engager dans un autre escalier, vous devez d'urgence vous rendre au [22](#) pour affronter cette terrible créature, car l'action de votre sortilège est venue à son terme !

Une plaque est fixée sur cette porte, avec l'inscription : « Docteur Octave-Anatole ». En aventurier bien élevé, vous frappez. « Entrez ! » répond une voix aiguë et chevrotante. Vous franchissez le seuil, pour vous retrouver face à un homme d'âge mûr, aux tempes grisonnantes. Ce dernier est assis à un bureau qui croule sous les paperasses ; tout autour de lui, du sol au plafond, ce ne sont qu'étagères chargées de livres et de dossiers. - Docteur Octave, enchanté ! dit-il en posant devant lui un globe en cristal monté sur un pied de dragon, qu'il tenait entre ses mains. Sage au service du Comte Romuald Heydrickx, le diable l'emporte ! Ce bougre est radin, il ne me donne jamais assez d'argent pour mes recherches ! Si tu savais, jeune homme, combien me coûtent tous ces précieux volumes !

D'un geste de la main, il pointe son doigt vers les étagères. Le Sage est bougon, c'est certain, mais il ne paraît pas hostile. Qu'allez-vous faire ?

L'attaquer Rendez-vous au [242](#)

Lui parler Rendez-vous au [75](#)

Le saluer et retourner dans le couloir Rendez-vous au [181](#)

- Tu n'as pas les moyens de tuer mon frère mort vivant, dit Siegfried d'une voix froide, dans laquelle vous décelez une déception teintée de reproches. Tu as échoué dans ta mission, essaie au moins de sauver ta peau !

Vous ne vous le faites pas dire deux fois : si même Siegfried vous déconseille de persévérer, c'est qu'il n'y a plus le moindre espoir de succès... Le cœur serré, vous remontez l'escalier de la Crypte. Mais quelqu'un vous attend en haut des marches, un être que vous ne pouvez ni blesser ni détruire, une créature satanique qui ricane avec cruauté, avide de votre sang et certaine de satisfaire son démoniaque appétit...

### 260

Vous frappez violemment le loup, mais cela ne lui fait ni chaud ni froid ! Profitant de votre désarroi, il vous mord et vous perdez **2** points d'ENDURANCE. Sauve qui peut ! Ce loup n'est pas un animal normal, c'est une créature magique, invulnérable aux armes ordinaires ! Vous prenez vos jambes à votre cou, franchissez la porte et courez à perdre haleine vers la rivière. Rendez-vous au [309](#).

### 261

Vous ne disposez d'aucun objet qui vous permette de faire taire les orgues. Ces dernières poursuivent leur insupportable vacarme ; quant aux rats, ils vous mordent de plus belle, si bien que vous perdez encore **2** points d'ENDURANCE. C'est assez ! Vous courez à toutes jambes vers la porte nord. Rendez-vous au [335](#).

### 262

Vous soulevez le couvercle du sarcophage, découvrant un squelette des plus banals. A ses côtés, toutefois, gît un objet qui éveille votre curiosité : c'est une gourde en cuivre ciselé, dont le bouchon est scellé à la cire rouge. Voulez-vous l'ouvrir pour voir ce qu'elle contient ? En ce cas, rendez-vous au [306](#). Si vous préférez quitter

tout de suite le caveau de Boris, allez-vous inspecter celui du Chancelier Galionbus, juste en face, si toutefois vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [359](#)), ou longer le couloir vers l'est, jusqu'au croisement (rendez-vous au [230](#))?

### 263

Avec un sourire sadique, la Perfie de Baouarbie sort de son fourreau un poignard à la lame bleue comme un cristal, montée sur un manche d'argent. Ce petit bijou paraît redoutablement tranchant, et la créature qui le manie est agile et rapide... Courage ! La Perfie de Baouarbie est un adversaire qui va vous donner du fil à retordre !

PERFIE DE BAOUARBIE      habileté : 9    endurance : 9

Si vous êtes vainqueur, vous décidez de fouiller les lieux. Rendez-vous au [324](#).

### 264

Lancez un dé et ajoutez 4 au chiffre obtenu. Si vous atteignez alors un montant inférieur ou égal à votre total de FOI, rendez-vous au [343](#) ; sinon, rendez-vous au [381](#).

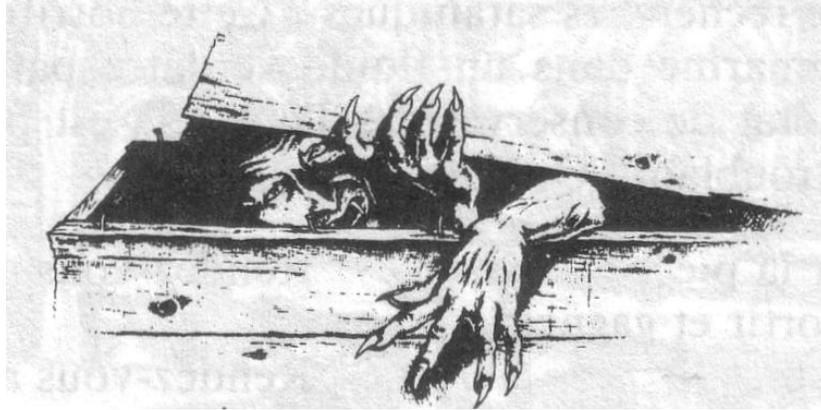
### 265

Vous allez affronter les deux Zombies l'un après l'autre : si vous survivez à votre duel avec le premier d'entre eux, vous devrez dare-dare affronter son compagnon.

#### HABILETÉ    ENDURANCE

Premier ZOMBIE	6	5
Second ZOMBIE	7	7

Si vous êtes vainqueur, vous gravissez l'escalier en colimaçon.  
Rendez-vous au [311](#).



266

Vous sentez une vive douleur irradier de la blessure que vous a infligée le second loup, comme si un poison se diffusait dans vos chairs... Votre regard tombe alors sur le cadavre de ce dernier et une indicible horreur vous noue la gorge : le corps du loup est en train de se métamorphoser en un cadavre mi-homme, mi-bête ! Ce n'est pas un brave loup des forêts qui vous a mordu, mais un loup-garou, et sa malédiction coule maintenant dans vos veines ! Vous comprenez que vous êtes atteint de Lycanthropie (n'oubliez pas de noter cette terrible Affliction sur votre *Feuille d'Aventure*). Combien de temps vous reste-t-il encore, avant que les effets de cette Affliction ne se fassent sentir ? Vous n'en avez aucune idée, mais une chose est sûre : vous avez intérêt à mettre les bouchées doubles, et à trouver un remède au plus vite ! Rendez-vous maintenant au [314](#).



266 *Sous vos yeux, le corps du loup  
se métamorphose en un cadavre mi-homme,  
mi-loup.*

## 267

La porte donne sur une vaste pièce, plongée dans l'obscurité. A l'aide d'une des torches qui ornent le couloir, vous allumez une lampe pour inspecter les lieux. Au beau milieu de la pièce, trônant sur un piédestal de marbre, se trouve un cercueil en ébène drapé de soieries noires et rouges. Votre cœur bat à se rompre, tandis que vous avancez vers le sinistre sarcophage. Mais le danger n'est pas dans la tombe, il vous encercle ! Des langues de brouillard rose surgissent tout autour de vous, vous enlaçant comme de véritables tentacules ! Avec effroi, vous vous rendez compte que cette étrange entité cherche à vous étrangler. Impossible de fuir, vous allez devoir combattre cet insolite ennemi. Disposez-vous d'une Épée Magique ? Si oui, rendez-vous au [42](#) ; sinon, rendez-vous au [245](#).

## 268

La première morsure du Comte était superficielle ; en revanche, cette fois-ci, le Vampire a profondément planté ses crocs dans votre gorge ! Une douleur violente court le long de votre dos, comme une langue de feu... N'y tenant plus, vous vous écroulez à terre en râlant. A travers le voile qui vous aveugle déjà, vous apercevez Romuald Heydrickx qui se drape dans ses capes noires en un geste triomphant. Quelle mort amère que la vôtre, alors que vous aviez presque atteint votre but !

## 269

Vous regardez quelques instants la jeune fille endormie, puis que décidez-vous ?

De la réveiller Rendez-vous au [301](#)

De fouiller la pièce Rendez-vous au [368](#)

De retourner dans le vestibule et d'ouvrir la porte nord Rendez-vous au [101](#)

### 270

Ne trouvant aucun autre objet que vous puissiez emporter, vous quittez la pièce et regagnez le couloir. Allez-vous ouvrir la porte est (rendez-vous au [227](#)) ou la porte sud, tout au bout (rendez-vous au [319](#))?

### 271

Habile comme vous l'êtes, vous parvenez à ouvrir le coffre-fort. Il contient une liasse de créances, toutes signées de la main du Comte : voilà qui ne présente pas le moindre intérêt pour vous... Mais en fouillant davantage parmi les vieux papiers empilés en désordre, vous trouvez une grosse clef noire : la Clef de la Crypte ! N'oubliez pas d'inscrire cette précieuse trouvaille sur votre *Feuille d'Aventure*. Et maintenant, lancez un dé et ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si vous atteignez un montant inférieur ou égal à votre total de FOI, rendez-vous au [98](#) ; sinon, rendez-vous au [46](#).

### 272

Vous évitez de justesse le spectre qui se jette littéralement sur vous, mais à ce moment la portière du fiacre s'ouvre en grinçant et vous tombez à la renverse. Tandis que vous dégringolez le long d'une pente hérissée de cailloux, le rire satanique du spectre égrène au loin sa cruelle litanie. Vous perdez **2** points d'ENDURANCE. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [24](#) ; si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [370](#).

## 273

Les Foudres de Jandora constituent un puissant sortilège contre les morts vivants de toute sorte : en effet, si vous y faites appel, un éclair lumineux foudroiera votre ennemi, lui infligeant une perte de 6 points d'ENDURANCE.

**Attention** : ce sortilège ne peut être employé qu'à l'encontre des créatures surnaturelles. Vous pouvez y recourir à tout moment, y compris au cours d'un combat. Maintenant, retournez au [102](#).

## 274

C'est en vain que le Comte Romuald a essayé de vous faire tomber sous l'emprise d'un puissant sortilège ! Vous avez le plein contrôle de vos esprits et vous vous préparez avec courage et confiance à affronter le Vampire. Qu'allez-vous faire ?

Vous élançer vers lui et lui asséner un coup d'épée Rendez-vous au [26](#)

Lui jeter de l'Eau Bénite à la figure, si vous en avez Rendez-vous au [216](#)

Recourir à un sortilège, si vous le pouvez Rendez-vous au [158](#)

Sortir un objet de votre Sac à Dos Rendez-vous au [17](#)

## 275

Les Zombies se ruent vers vous, brandissant des couteaux à découper et des hachoirs... Mais, malgré toute leur hâte, ils sont bien lents à se mouvoir, de sorte que vous pourriez peut-être leur échapper. Allez-vous battre en retraite et claquer la porte derrière vous, dans l'espoir d'éviter un combat avec ces créatures (rendez-vous au [347](#)), ou vous préparer à les affronter (rendez-vous au [81](#))?

## 276

Katarina vous sourit, et un étrange éclat illumine ses yeux de chat. Vous comprenez qu'elle cherche une fois de plus à vous envoûter ; étant donné que vous avez succombé à sa première tentative, vous aurez grand-peine à lui résister cette fois-ci ! Lancez un dé et ajoutez 6 au chiffre obtenu. Si vous atteignez alors un montant inférieur ou égal à votre total de foi, rendez-vous au [343](#) ; sinon, rendez-vous au [381](#).

## 277

En grimpant le sentier escarpé qui serpente le long de la colline, vous vous prenez soudain les pieds dans une racine protubérante et noueuse. Une vive douleur irradie votre cheville et vous perdez **1** point d'ENDURANCE. Ça commence bien ! songez-vous en votre for intérieur... Vous résistez cependant à cette vague de découragement et reprenez votre route. Rendez-vous au [362](#).

## 278

Reconnaissant la marque que vous portez au cou, le Débris y assène un coup aussi violent que précis. La plaie se rouvre et se remet à saigner... Tout au long de votre combat avec le Débris Visqueux, vous perdrez **1** point d'ENDURANCE par Assaut - quelle que soit votre Force d'Attaque - à cause de ce saignement qui vous affaiblit grandement. Rendez-vous au [239](#).

## 279

Tandis que vous traversez la pièce, un des rats de pierre prend vie et vous mord férocement le mollet ! Vous perdez **1** point d'ENDURANCE et, quand vous voulez vous venger de votre adversaire, il s'est à nouveau fondu dans la fresque ! Cet endroit

maudit va finir par vous porter sur les nerfs... Pestant de rage, vous gagnez la porte située au bout de la pièce. Rendez-vous au [341](#).

## 280

Le battant frappe la paroi sans produire le moindre son et vous vous sentez soudain comme transporté d'émotion : face à vous, un homme à l'allure majestueuse flotte dans l'air. Revêtu d'une cotte de maille, une longue épée au côté, le fantôme porte un bouclier blanc comme neige orné d'une croix rouge. Cette stature imposante, ces boucles blondes, ce visage noble et généreux ne peuvent appartenir qu'à un seul être : Siegfried Heydrickx, Comte et Châtelain du temps où la Mauristasia vivait des jours heureux. Le fantôme plonge son regard dans vos yeux et prend la parole : - Nettoie cet endroit de la honte et de l'horreur qui le souillent, valeureux guerrier ! Mon frère Romuald m'a tué par trahison. Je te conjure de libérer le peuple de Mauristasia de son joug cruel et de sauver l'honneur des Heydrickx, un nom jadis respecté et aimé par toute la contrée ! Romuald a caché en ces lieux mon armure, mon bouclier et mon épée, Astre Polaire. J'ignore où au juste, mais en revanche, je sais qu'une autre épée magique se trouve dans les soubassements de cette tour, enfermée dans une chasse secrète sous une trappe. Ses pouvoirs sont moins grands, certes, mais c'est tout de même l'épée de mon courageux vassal, Roland ! Va, mon ami, extermine le monstre du Château ! Sur ces mots, le spectre de Siegfried disparaît. Rendez-vous au [337](#).



280 *Flottant dans les airs, un majestueux guerrier se dresse devant vous.*

## 281

La stupéfaction et la colère défigurent la jolie Katarina :

- Natacha m'appartient ! s'exclame-t-elle, j'ai besoin de son sang, j'ai besoin de beaucoup de sang jeune et frais pour préserver ma beauté ! L'espace d'une fraction de seconde, son ravissant visage s'estompe comme un masque, révélant sa véritable physionomie, celle d'une vieille femme laide et ridée... Cela s'est produit si vite que vous ne savez si vous devez en croire vos yeux, mais l'heure n'est pas à la perplexité : rapide comme une panthère, Katarina se jette en avant, prête à vous attaquer. Rendez-vous au [71](#).

## 282

Cette cuisine regorge de bonnes choses : des fruits secs, du fromage, du pain, des biscuits... Si vous le souhaitez, vous pouvez en profiter pour faire le plein de provisions : vous trouverez là de quoi subvenir à 6 Repas. (N'oubliez pas, en ce cas, d'inscrire les Repas sur votre *Feuille d'Aventure*.) Seriez-vous par hasard à la recherche d'herbes pour un Alchimiste de votre connaissance ? En ce cas, rendez-vous au paragraphe qui porte le même nombre que le bocal demandé par l'Alchimiste. Dans le cas contraire, vous sortez de la cuisine et regagnez le couloir. Qu'allez-vous faire ?

Ouvrir la porte nord Rendez-vous au [332](#)

Ouvrir la porte ouest Rendez-vous au [221](#)

Vous engager dans le passage latéral qui mène vers l'est Rendez-vous au [353](#)

## 283

Vous l'échappez belle ! De l'autre côté de la porte, l'armure martèle furieusement le bois avec ses gantelets de fer. Maintenant, allez-vous tenter d'ouvrir la porte est, qui est proche de vous (rendez-vous au [302](#)), ou l'autre, qui se trouve à l'extrémité sud du balcon (rendez-vous au [244](#)) ?

## 284

Sans Épée Magique, vous n'avez aucune chance ! En effet, si l'Eau Bénite ainsi qu'un certain nombre de sortilèges peuvent affaiblir le Comte, seule une Épée Magique peut lui porter le coup fatal. Avec un raffinement de cruauté, Romuald Heydrichx vous frappe sans toutefois vous tuer. Quand il sent que vous êtes à deux doigts de perdre connaissance, il plante profondément ses crocs dans votre cou. Votre sang jaillit à flots, vous mourez en moins d'une minute.

## 285

Lancez deux dés et ajoutez **2** au nombre obtenu. Si vous atteignez alors un montant inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous échappez au Serpent des Rivières : rendez-vous au [383](#). Sinon, il vous rattrape et vous allez devoir l'affronter : rendez-vous au [236](#).

## 286

Vous assénez un violent coup d'épée à Katarina, mais elle disparaît sous vos yeux, tandis que dans l'air résonne à nouveau son rire sarcastique ! Songeur, vous vous rendez compte que Katarina Heydrichx maîtrise remarquablement toutes les arcanes de la magie noire... aussi ne tenez-vous pas à vous attarder en ces lieux : elle pourrait resurgir à tout instant ! Vous apercevez quelques bijoux, d'une valeur totale de 7 Pièces d'Or, ainsi qu'une fiole de Potion de

Guérison, que vous empochez lestement. (N'oubliez pas d'inscrire ces acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure*.) La fiole contient une dose de Potion, que vous pourrez boire quand vous voudrez sauf au cours d'un combat, vous regagnerez alors **4** points d'ENDURANCE. Vous retournez dans le couloir et prenez la direction du sud. Rendez-vous au [31](#).

### 287

A peine soulevez-vous le couvercle de cristal qu'une violente décharge électrique vous jette au sol. Vous perdez **3** points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [229](#).

### 288

Lancez un dé. Si vous obtenez 1, rendez-vous au [151](#) ; si vous obtenez 6, rendez-vous au [322](#). Pour tout autre chiffre indiqué par le dé, rendez-vous au [202](#).

### 289

Vous ouvrez la porte et jetez un coup d'œil : plus aucune trace des rats ; ils ont dû se réfugier dans leurs trous. Vous ressortez alors sur le balcon et gagnez la porte située en son extrémité sud. Rendez-vous au [244](#).

### 290

Lancez un dé. Si vous obtenez entre 1 et 4, les coups de l'Esprit Pervers vous ont sérieusement ébranlé : vous perdez **1** point d'HABILETÉ. Si vous obtenez 5 ou 6, vous échappez de justesse à cette épreuve supplémentaire. Avec un frisson d'effroi, vous songez que le Château doit regorger d'autres créatures du même acabit que cet Esprit Pervers, si ce n'est pire... Rendez-vous au [316](#).

## 291

Vous racontez à Lothar votre entrevue avec Katarina, mais ce dernier ne paraît pas du tout surpris. Avec un grand sérieux, il vous dit alors qu'il pourrait vous en apprendre long sur les Heydrich... Rendez-vous au [196](#).

## 292

Avez-vous une Épée Magique en votre possession ? Si oui, rendez-vous au [388](#) ; sinon, rendez-vous au [340](#).

## 293

Katarina plonge son regard vert et pétillant dans vos yeux, cherchant visiblement à vous envoûter, comme son frère. Décidément, c'est une manie, dans cette famille ! Rendez-vous au [264](#).

## 294

La porte donne sur un long couloir brillamment éclairé, qui mène vers l'ouest. Un épais tapis rouge couvre en partie le sol de pierre ; vous apercevez deux portes sur la paroi nord, l'une tout près de vous et l'autre un peu plus loin, ainsi qu'une troisième porte au bout du couloir, donnant sur l'ouest. Juste après cette porte, le corridor oblique vers le sud. Qu'allez-vous faire ?

Regagner le palier et ouvrir la porte sud (si vous ne l'avez pas déjà fait) Rendez-vous au [131](#)

Ouvrir la porte nord la plus proche de vous Rendez-vous au [182](#)

Ouvrir la seconde porte nord Rendez-vous au [267](#)

Ouvrir la porte ouest, au bout du couloir Rendez-vous au [34](#)

Longer le couloir vers le sud Rendez-vous au [31](#)

## 295

Vous voici aux prises avec un ours d'une stature impressionnante ! Pendant le premier Assaut, vous n'aurez que ce dernier à affronter car l'archer s'affaire à dégainer son épée. Au cours des Assauts suivants, elle viendra - eh oui, c'est une femme, au cas où vous ne vous en êtes pas encore aperçu ! - à la rescousse de l'ours et vous devrez les combattre tous deux à la fois. Ces Assauts se dérouleront de la manière suivante : vous calculerez la Force d'Attaque de chacun de vous trois ; celui qui obtiendra la Force d'Attaque la plus élevée parviendra à blesser son adversaire. Comme l'ours protège sa maîtresse, vous devrez le tuer avant de pouvoir attaquer cette dernière.

### HABILETÉ ENDURANCE

OURS BRUN	7	8
VALDERESSE	10	9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [393](#).

## 296

Juste avant d'atteindre le palier, vous arrivez à la hauteur d'une porte fermée, côté nord du couloir, d'où filtre un drôle de bruit. Allez-vous l'ouvrir pour voir de quoi il retourne (rendez-vous au [241](#)) ou passer outre et continuer votre chemin (rendez-vous au [191](#))?

## 297

Soudain, un pelage noir et dru envahit votre visage, vos mains, votre corps tout entier ! Vous sentez vos canines s'allonger



## 301

Vous toussotez, prononcez quelques paroles et allez même jusqu'à secouer la jeune fille mais elle ne se réveille pas. Qu'allez-vous faire ?

Recourir à la bonne vieille méthode préconisée par les contes de fées et embrasser la jeune fille Rendez-vous au [327](#)

La laisser dormir et continuer à fouiller la pièce Rendez-vous au [368](#)

Sortir de la pièce, regagner le vestibule et ouvrir la porte nord Rendez-vous au [101](#)

## 302

Vous donnez un tour de clef dans la serrure, qui n'offre aucune résistance, et ouvrez doucement la porte. Vous voici sur le seuil d'une vaste pièce brillamment éclairée. D'épais tapis recouvrent le sol et plusieurs rangées de bancs sont alignées devant de grandes orgues drapées de tentures rouges et noires, qui occupent tout le mur est, face à vous. Des dizaines de chandeliers en argent massif sont empilés au pied de l'instrument, vous vous demandez pourquoi. Apercevant une porte sur le mur nord, vous avancez à l'intérieur de la pièce. Aussitôt un horrible bourdonnement retentit des orgues, bien qu'aucun musicien ne soit assis au clavier ! A ce bruit infernal répondent des centaines de grattements et couinements, en provenance du balcon. Vous vous retournez d'un bond, découvrant un spectacle immonde : le balcon grouille de gros rats noirs qui trottinent vers vous en découvrant leurs crocs jaunes ! A en juger par leur dégaîne, ces infects rongeurs sont sûrement porteurs de la peste... Qu'allez-vous faire ?

Refermer la porte et rester à l'intérieur de ce salon de musique  
Rendez-vous au [391](#)

Courir vers la porte nord de la pièce Rendez-vous au [335](#)

Essayer de faire taire les orgues, d'une manière ou d'une autre  
Rendez-vous au [37](#)

Regagner le balcon et courir vers la porte située en son extrémité  
sud Rendez-vous au [171](#)

### 303

Le visage grave, le Sage vous déconseille fortement d'explorer la Crypte. Le Comte y garde ses victimes prisonnières, explique-t-il, et les abords sont protégés par des pièges et surveillés par un squelette magique particulièrement monstrueux. - De toute façon, ajoute-t-il, la porte de la Crypte est verrouillée et le Comte garde la clef dans ses appartements. Il est impossible d'ouvrir cette porte sans sa clef car le verrou est magique. Je l'ai vue, d'ailleurs, cette grosse clef noire en fer ! Le Comte la tient souvent en main ! Mais je t'assure, la Crypte est le dernier endroit où aller, si tu tiens à la vie ! Retournez au [75](#).

### 304

Avez-vous un Crucifix ou le Bouclier de Foi en votre possession ?  
Si vous avez l'un ou l'autre de ces objets, rendez-vous au [104](#).  
Sinon, rendez-vous au [74](#).

### 305

Vous voici dans une galerie somptueusement décorée : épais tapis de soie aux motifs sophistiqués, profonds fauteuils en cuir et meubles en marqueterie ornés de cristaux et d'argenterie. Trois

grands tableaux aux cadres dorés à l'or fin garnissent le mur est de la salle ; vous vous approchez pour les regarder de plus près. Le premier représente un homme de belle apparence, coiffé d'un toupet de cheveux noirs ; ce qui frappe le plus dans son visage, ce sont ses yeux vert émeraude. Au-dessous du tableau, une petite plaque en bronze indique : « Comte Romuald Heydrich ». Le deuxième portrait est celui d'une jeune femme dont la beauté vous coupe le souffle : dotée elle aussi d'un regard de jade, elle a une florissante chevelure noire et ondulée qui tombe en cascade sur ses fines épaules à la peau laiteuse. Vous lisez la plaque de bronze : « Katarina Heydrich ». Quant au troisième portrait, mystère ! Non seulement la plaque a été arrachée, à en juger par les deux petits trous dans le mur, sous le cadre, mais le tableau a été sauvagement mutilé ; tout ce que vous pouvez discerner, c'est qu'il devait s'agir du portrait d'un homme exceptionnellement grand et blond. Avez-vous une Épée Magique ? En ce cas, rendez-vous au [355](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [49](#).

### 306

Le flacon contient un très vieux cognac, aux étonnantes propriétés curatives. Si vous le buvez, vous pourrez regagner jusqu'à **4** points d'ENDURANCE, en veillant toutefois à ne pas dépasser votre total de départ. Libre à vous de le boire maintenant ou de le garder pour plus tard (en ce cas, n'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). Boris était peut-être un saoulard, mais il était aussi fin connaisseur ! C'est avec joie et reconnaissance que vous boirez ce cognac en sa mémoire... Maintenant, allez-vous ouvrir le caveau du Chancelier Galion-bus, si toutefois vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [359](#)) ou gagner le croisement au bout du couloir (rendez-vous au [230](#)) ?

### 307

La porte donne sur une pièce obscure, que vous inspectez à la lumière de votre lanterne. Curieux endroit ! On dirait une espèce de lieu saint, ce qui est pour le moins inattendu dans ce Château maudit... Des draperies jaunes et blanches ornent les tables et des tentures garnissent les murs ; dans un coin, une écritoire, par terre quelques outils. Vous apercevez un livre posé sur une chaise. En le feuilletant, vous voyez que l'ouvrage est consacré à un certain nombre de sages et de guérisseurs et qu'il porte la signature de Gunthar Heydrickx sur la page de garde. Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre ce Livre des Guérisseurs (en ce cas, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Le mur est percé d'un petit judas ; vous grimpez sur un tabouret et y collez votre œil, découvrant une grande pièce vide, de l'autre côté de la paroi. Deux Zombies y montent la garde, armés d'impressionnantes hallebardes. Ne voyant pas comment accéder à cette salle, vous retournez dans le couloir puis vous vous dirigez vers la porte qui est au bout du passage latéral donnant sur l'est. Rendez-vous au [258](#).

### 308

Le Débris Visqueux vous frappe, vous éclaboussant de sa morve ignoble. Au contact de cette dernière, votre corps subit une véritable métamorphose : votre peau se couvre de pelage noir et soyeux tandis que vos bras se changent en ailes membraneuses ! Votre Sac à Dos et votre armure, désormais beaucoup trop grande pour vous, glissent à terre. Quant à vous, vous volez en couinant jusqu'à la porte, guettant l'arrivée de votre nouveau maître !

### 309

Lancez un dé et ajoutez 1 au chiffre obtenu. Cette somme correspond au nombre de fois que le loup vous mord pendant que vous courez vers la rivière. Chaque morsure vous affaiblit de 2 points d'ENDURANCE. Si vous atteignez la berge sain et sauf, vous entrez dans l'eau sans hésiter. Fou de rage et de frustration, le loup-garou s'arrête au bord de l'eau et se met à hurler. Vous lui avez échappé ! Vous vous retournez juste à temps pour le voir se métamorphoser en un nuage de gaz jaune, qui se transforme lui-même en chauve-souris géante pour voler à tire d'aile vers le château Heydrickx ! Vous regardez alentour : plus la moindre trace du Gnome. Allez-vous monter dans sa barque pour traverser la rivière (rendez-vous au [138](#)) ou continuer à marcher dans l'eau, passant à gué (rendez-vous au [187](#))?

### 310

Le Spectre vous assène une volée de coups l'un plus violent que l'autre et vous finissez par perdre l'équilibre et tomber sur le dallage. Le mort vivant en profite pour vous sauter aussitôt dessus, et c'en est bientôt fini de vous...

### 311

Vous parvenez à un palier qui dessert une seule porte, en bois noir incrusté de mystérieux signes en argent. Vous décidez de l'ouvrir et portez la main à la poignée. Aussitôt, cette dernière s'anime et vous agrippe violemment le poignet, tandis qu'une voix sépulcrale s'élève de la porte. : - Éloigne-toi ! Cette pièce t'est interdite ! Une porte qui parle ! Décidément, ce Château maudit n'a pas fini de vous surprendre... Allez-vous tout de même tenter de franchir cette

porte (rendez-vous au [342](#)), ou préférez-vous abandonner la partie et regagner la cour (rendez-vous au [380](#)) ?

### 312

Plus vous y réfléchissez, plus il vous semble que la taille de cette pièce n'est pas normale : en effet, si vos déductions sont exactes, vous êtes dans la pièce voisine de la chambre de Gunthar, ce qui signifie, étant donné l'emplacement des appartements de Lothar, qu'il y a un espace perdu quelque part entre les deux ! Intrigué, vous examinez soigneusement le mur ouest. Vous aviez raison ! Une porte secrète y est dissimulée sous une tenture. Le cœur battant, vous l'ouvrez. A la lumière de votre lanterne, vous apercevez un cercueil en pin au beau milieu de la petite pièce sombre que vous venez de découvrir. Pas de doute, c'est là un des trois cercueils du Comte Romuald Heydrich ! Vous le jetez au sol, le vidant de la terre grasse et noire où le Vampire aime à se reposer, et fracassez le bois à grands coups de pommeau. Voilà une bonne chose de faite ! Vous gagnez **1** point de FOI. N'oubliez pas de noter sur votre *Feuille d'Aventure* que vous avez détruit un des cercueils de Romuald Heydrich, et rendez-vous au [289](#).

### 313

Tiré de votre tâche par un grotesque gargouillis, vous sursautez et faites demi-tour d'un bond : une masse verdâtre et gluante dégouline du sarcophage et vous barre l'accès à la porte. Avec un haut-le-corps, vous reconnaissez dans les replis gélatineux de la « chose » les restes d'un visage humain ! Comble d'horreur, cette pourriture géante avance en rebondissant avec un bruit flasque sur des sortes de tentacules à ventouses, et semble bien déterminée à vous attaquer ! Dire qu'un guerrier de votre trempe doit s'abaisser à



313 Dans un grotesque gargouillis, une gluante masse verdâtre dégouline du sarcophage et vous barre l'accès à la porte.

combattre de tels immondices... Surmontant un dégoût légitime, vous dégainez votre épée.

**DÉBRIS VISQUEUX**                      habileté : 7 endurance : 9

Si le Débris Visqueux parvient à vous blesser, rendez-vous aussitôt au [367](#) ; si vous en venez à bout, rendez-vous au [184](#).

### 314

Vous allez partir, quand vous remarquez une chaîne en or qui brille dans le pelage du grand loup, passée à son cou. En regardant de plus près, vous voyez qu'elle est ornée d'un pendentif gravé d'armoiries. Il vous semble bien reconnaître le motif que vous aviez aperçu sur la portière du fiacre fantôme... Ce doit être le blason du Comte Romuald. Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre cette Amulette du Comte : elle vaut, de surcroît, **3** Pièces d'Or. (N'oubliez pas d'inscrire cette acquisition sur votre *Feuille d'Aventure*, le cas échéant.) Vous vous remettez en route vers le Château. Rendez-vous au [362](#).

### 315

Quand vous tournez la poignée, une petite lame jaillit de la porte frôlant votre main. Vous avez évité de justesse une blessure des plus désagréables ! Voilà qui est de bon augure : vous gagnez **1** point de CHANCE. Et maintenant, poussez la porte et rendez-vous au [382](#).

### 316

Vous grimpez l'escalier raide et poussiéreux de la tour et parvenez devant une porte en bois incrustée de mystérieux signes en ambre et en argent. Vous entendez un bruit bizarre, comme si quelqu'un

ou quelque chose grattait au mur, et une odeur reconnaissable entre toutes vous fait frémir d'horreur, la terrible odeur de la chair en décomposition... Allez-vous rassembler tout votre courage pour ouvrir cette porte (rendez-vous au [390](#)), ou préférez-vous redescendre l'escalier en colimaçon, regagner le vestibule et y ouvrir la porte nord (rendez-vous au [101](#))?

### 317

Le Livre des Guérisseurs est-il en votre possession ? En ce cas, vous décidez de le donner à Gunthar ; rendez-vous au [375](#) si vous êtes victime d'une Affliction et au [235](#) si vous ne l'êtes pas. Au cas où vous n'auriez pas le Livre des Guérisseurs mais détiendriez le Livre des Épées, rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond au nombre indiqué sur la page magique du Livre.

### 318

L'Alchimiste se propose de vous confectionner un remède en échange de 8 Pièces d'Or, ou de leur équivalent en objets précieux. Les ingrédients qui entrent dans la composition du breuvage - prétexte-t-il sont très coûteux. Si vous avez les moyens de satisfaire à ses demandes et jugez que cela en vaut la peine, rendez-vous au [79](#). Si le remède vous intéresse mais que vous n'avez pas assez d'or, rendez-vous au [36](#). Enfin, si vous ne disposez pas de la moindre piécette, ou si vous vous méfiez des potions de Charles-Hubert, vous le saluez et quittez la pièce par la porte ouest. Rendez-vous alors au [373](#).

### 319

La porte est fermée à clef. Possédez-vous le Trousseau de l'Intendant ? En ce cas, rendez-vous au [87](#). Dans le cas contraire, il

vous est impossible d'ouvrir cette porte, aussi vous rabattez-vous sur une autre, quelques mètres plus loin, qui donne sur l'est. Rendez-vous au [227](#).

### 320

Maintenant que vous voici de retour dans le couloir, qu'allez-vous faire ?

Ouvrir la porte nord Rendez-vous au [267](#)

Ouvrir la porte ouest Rendez-vous au [34](#)

Longer le couloir vers le sud Rendez-vous au [31](#)

### 321

Au moment où il va refermer ses mains translucides sur votre gorge, le Spectre se fige : votre foi lui fait littéralement barrage ! Furieuse et frustrée, la satanique créature persifle comme un serpent puis se drape dans sa cape... et disparaît ! Non seulement vous êtes indemne, mais cette victoire sur les forces du mal vous fait gagner 1 point de FOI. Votre voyage se poursuit sans incident et, au bout d'un temps dont vous êtes incapable d'apprécier la durée tant l'atmosphère dans laquelle vous baignez est étrange et surnaturelle, le fiacre s'immobilise. A peine en êtes-vous descendu que ce dernier disparaît dans le brouillard ; vous voici seul dans la nuit, au pied d'une colline escarpée. Rendez-vous au [362](#).

### 322

Le jeune homme s'empare avec vigueur d'un cimenterre pendu au mur ; il a beau être fou, c'est une fine lame, comme vous le découvrez à vos dépens !

RODOLPHE HEYDRICX

habileté : 8

endurance : 7

Si vous êtes vainqueur, qui d'entre vous deux avait engagé les hostilités, Rodolphe (rendez-vous au [21](#)), ou vous-même (rendez-vous au [379](#)) ?

### 323

Le sortilège de Bonne Fortune vous permettra de regagner **3** points de CHANCE perdus ; vous pourrez y recourir à tout moment, excepté au cours d'un combat. Et maintenant, retournez au [102](#).

### 324

Si vous êtes victime d'une Affliction de Lycanthropie, rendez-vous au [7](#) ; si votre Lycanthropie a atteint le stade d'Affliction Majeure, rendez-vous au [386](#). Enfin, si vous n'êtes pas du tout atteint par cette terrible malédiction, rendez-vous au [51](#).

### 325

Tandis que vous traversez la pièce, une des chauves-souris gravées sur le mur prend vie et vous balafre le visage d'un coup de griffe ! Vous perdez **2** points d'ENDURANCE. Furieux, vous voulez riposter, mais la créature magique a déjà disparu... Il ne vous reste plus qu'à gagner la porte et à l'ouvrir. Rendez-vous au [341](#).

### 326

Vous poussez de tout votre poids et le portail s'ouvre avec un grincement sinistre. Les nerfs à fleur de peau, vous pénétrez dans une vaste cour au sol couvert de gravillons noirs. Face à vous, de l'autre côté de la cour, d'imposantes portes blindées de cuivre jouxtent une voûte en pierre qui ressemble fort à l'entrée d'une crypte. Côté ouest, vous apercevez deux portes et, sur votre

gauche, une porte qui donne sur l'aile sud du principal corps du bâtiment. Qu'allez-vous faire ?

Gagner les portes blindées de cuivre, côté nord Rendez-vous au [2](#)

Ouvrir la porte sud Rendez-vous au [18](#)

Ouvrir la première porte ouest Rendez-vous au [377](#)

Ouvrir la deuxième porte ouest Rendez-vous au [54](#)

Gagner l'entrée de la Crypte Rendez-vous au [90](#)

### 327

Lancez un dé et ajoutez 5 au chiffre obtenu. Si vous atteignez alors un montant inférieur ou égal à votre total de foi, rendez-vous au [62](#) ; sinon, rendez-vous au [16](#).

### 328

D'une main légèrement tremblante, vous entaillez une veine de votre poignet et laissez votre sang couler dans le calice. A mesure que ce dernier se remplit, des signes vermeil apparaissent sur les parois en argent, dansant, vous semble-t-il, une ronde effrénée à l'intérieur du calice. Le contact d'une main froide vous ramène brusquement à la réalité.

- Tu as failli t'évanouir, dit Siegfried, mais le sortilège est accompli ! Regarde !

D'un geste altier, le fantôme désigne une épée magnifique qui repose sur la table devant vous, irradiant une douce lumière bleue : Astre Polaire ! Vous avez perdu des points d'endurance en donnant votre sang mais, dès que vous saisissez l'épée magique, vous sentez une onde d'énergie vous envahir. Vous regagnez non

seulement les points que vous veniez de perdre, mais aussi 4 points supplémentaires ! Le pouvoir magique d'Astre Polaire est considérable : il vous renforcera de **1** point d'HABILETÉ quand vous affronterez un ennemi et même de **2** points si ce dernier est un Vampire. Cet avantage peut élever votre total d'HABILETÉ au-dessus de son montant de départ, voire au-delà de 12 points si votre total de départ était déjà très élevé ! Vous vous sentez galvanisé par l'acquisition d'une telle arme, ce qui renforce de surcroît votre FOI de **1** point et votre CHANCE de **2** points ! Rendez-vous maintenant au [82](#).

### 329

Un voile de mépris assombrit le regard vert de Katarina.

- Petite mauviette ! persifle-t-elle avec agacement, et moi qui te prenais pour un vaillant guerrier. Allez-vous l'attaquer en réponse à ses amabilités (rendez-vous au [71](#)) ou lui dire que, réflexion faite, la perspective de tuer son frère n'est pas sans vous séduire (rendez-vous au [399](#)) ?

### 330

S'infiltrant dans la pièce par une grille sertie dans le dallage, émerge une créature spectrale, qui dégage de puissantes ondes maléfiques... un Esprit Pervers ! Lancez un dé et ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si vous atteignez alors un montant inférieur ou égal à votre total de FOI, rendez-vous au [44](#) ; sinon, rendez-vous au [124](#).

### 331

Soudain, le regard de Katarina se vrille dans vos prunelles, vous paralysant littéralement.

- Tu es impétueux, j'aime ça, dit-elle, de plus tu sais te battre et cela peut m'être utile. Ensorcelé par Katarina, vous vous sentez incapable de résister à ses ordres.

- Il y a un homme dans ce Château, reprend-elle, qui doit mourir. C'était mon serviteur, avant, mais je ne lui fais plus confiance et cela m'amuserait que tu le tues.

Sur ces mots, elle vous sourit, d'un sourire charmeur qui achève de vous envoûter.

- Sors d'ici, ordonne-t-elle, va vers le sud et ouvre la seconde porte sur l'est. Tu trouveras l'homme dont je te parle, ne reviens pas avant de l'avoir tué ! Obéissant aveuglément, vous gagnez la porte en question et vous l'ouvrez. Rendez-vous au [227](#).

### 332

La serrure de cette porte est en argent. Avez-vous une Clef d'Argent en votre possession ? Si oui, rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond au nombre gravé sur la Clef. Sinon, il vous faut renoncer à ouvrir cette porte ; allez-vous ouvrir la porte ouest, si toutefois vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [221](#)), ou vous engager dans le couloir latéral, qui mène vers l'est (rendez-vous au [353](#)) ?

### 333

Au bout du couloir, juste avant le palier, se trouve la pièce dans laquelle vous avez affronté le Thalassôze. Maintenant que l'horrible créature ne risque plus de vous attaquer, et pour cause ! vous décidez d'inspecter la pièce. En tout et pour tout, cette dernière ne contient qu'un seul objet : un grand coffre de chêne posé sur une table. Il est verrouillé mais vous parvenez à faire tourner

une des clefs du Trousseau de l'Intendant dans la serrure. Bizarre, le couvercle offre toujours une forte résistance ! Intrigué, vous l'examinez de plus près et remarquez alors une plaque d'argent vissée sur le dessus du coffre, gravée de signes mystérieux. Peut-être s'agit-il là d'une formule magique qui contrôlerait la serrure ? Rendez-vous au [123](#).

### 334

Le Serpent des Rivières est parvenu à s'enrouler autour de vos jambes, ce qui vous pénalise d'encore 2 points d'HABILETÉ ! De surcroît, il vous comprime les mollets avec tant de force que la fatigue vous gagne progressivement : vous perdez 1 point d'ENDURANCE par Assaut des suites de cet étau constricteur, et ce quelle que soit votre Force d'Attaque. Ne vous découragez pas pour autant et retournez au [236](#) pour poursuivre le combat !

### 335

Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, un rat vous mord tandis que vous courez vers la porte nord ; si vous obtenez 3 ou 4, deux rats s'en prennent à vos mollets, et si vous obtenez 5 ou 6, ce sont carrément trois de ces immondes rongeurs qui vous mordent ! Vous perdez 1 point d'ENDURANCE par morsure. Si vous atteignez la porte nord vivant, vous la franchissez en toute hâte et la claquez violemment derrière vous. Quel est l'imbécile, songez-vous avec rage, qui a dit que les petites bêtes ne mangent pas les grosses ? Rendez-vous au [361](#).

### 336

Le tiroir est fermé à clef mais vous pourriez certainement l'ouvrir avec le Trousseau de l'Intendant. Toutefois, tandis que vous tiriez

sur la poignée, un drôle de bruit a attiré votre attention : on eût dit le dé clic d'un piège se mettant en place... Qu'allez-vous faire ?

Ouvrir ce tiroir avec une des clefs du Trousseau de l'Intendant  
Rendez-vous au [219](#)

Ouvrir le premier tiroir, si vous ne l'avez pas déjà fait  
Rendez-vous au [392](#)

Ouvrir le coffre-fort  
Rendez-vous au [271](#)

### 337

Cette rencontre extraordinaire vous a renforcé de **1** point de FOI et de **1** point de CHANCE. Plein de courage et d'ardeur, vous redescendez l'escalier et gagnez les soubassements de la tour. Là, suivant les indications de Siegfried, vous découvrez la châsse où repose l'arme du preux Roland. Cette Épée Magique n'est pas dotée de grands pouvoirs, de sorte qu'elle n'augmentera pas votre habileté au cours des combats ; en revanche, c'est une alliée des plus précieuses : nombre des créatures qui rôdent en ce Château ne sont vulnérables qu'aux coups portés par des armes magiques ! De surcroît, sur une simple indication de votre part, cette Épée Magique dégagera une vive lumière, ce qui vous évitera de recourir à votre lanterne. Vous décidez maintenant de regagner la cour : rendez-vous au [380](#).

### 338

Vous voici dans une pièce éclairée par un globe magique, qui flotte dans l'air au-dessus d'un cercueil en cristal de roche, dressé sur un catafalque somptueusement ouvragé. A l'intérieur repose un corps en parfait état, qui a certainement été embaumé. C'est celui d'un homme de très grande taille, dépassant les deux mètres, musclé

comme un athlète et doté d'une abondante chevelure blonde. Les traits de ce géant sont harmonieux et attestent d'une grande force de caractère. En examinant le catafalque, vous remarquez une plaque sobrement gravée de deux seuls mots : « Siegfried Heydrich ». Vous n'apercevez aucun objet aux côtés du gisant, mais cela ne signifie pas pour autant qu'il ne s'en trouve pas, habilement cachés à l'intérieur du cercueil. Qu'allez-vous faire ?

Essayer d'ouvrir le cercueil Rendez-vous au [384](#)

Attendre un peu pour voir s'il se produit quelque chose Rendez-vous au [229](#)

Quitter cette pièce et remonter l'escalier Rendez-vous au [224](#)

**Attention** : avez-vous rencontré, précédemment, un Thalassôze Majeur sur le palier, et l'avez-vous neutralisé à l'aide de la Muraille Invisible ? En ce cas, si vous décidez de remonter l'escalier, rendez-vous d'urgence au [22](#) pour affronter le Thalassôze car l'effet de votre sortilège est venu à sa fin !

### 339

Vous portez un coup fatal au Comte. Avec un cri inhumain, ce dernier se ratatine au sol ; en quelques secondes à peine, son corps se transforme alors en un nuage de gaz. Avez-vous détruit au moins deux des cercueils de Romuald Heydrich ? (En cas de doute, reportez-vous aux notes que vous avez prises sur votre *Feuille d'Aventure*.) Si oui, rendez-vous au [19](#) ; si vous n'avez détruit qu'un seul cercueil, voire aucun, rendez-vous au [357](#).

## 340

Impossible de combattre l'Ombre sans Épée Magique : comme toutes les créatures surnaturelles, elle est invulnérable aux coups portés par des armes ordinaires ! Vous courez à toutes jambes vers les portes blindées de cuivre. L'Ombre en profite pour vous frapper dans le dos, ce qui vous affaiblit de **2** points d'ENDURANCE, mais heureusement elle renonce vite à vous suivre. Rendez-vous au [2](#).

## 341

Vous pénétrez dans une très vaste pièce, éclairée par des lampes à huile en cristal rouge. Des tentures noires, rouges et argent garnissent les murs, créant une ambiance sombre et sinistre. Vous n'apercevez aucune autre porte. Le décor est d'un luxe princier : meubles en bois précieux, argenterie et cristaux étincelants... A cinq ou six mètres de vous, un majestueux escalier de marbre à la rampe dorée mène à un balcon suspendu, orné de colonnades de marbre. Et là, drapé dans une cape noire et rouge, se tient un homme à la chevelure noire et au regard ardent... le Comte ! Vous remarquez une jeune fille, debout derrière lui ; ses mèches auburn lui balaient les épaules tandis qu'elle se débat avec l'énergie du désespoir, cherchant vainement à se dégager des chaînes qui lui entravent les poignets. Son ravissant visage se tourne vers vous et elle se met à crier, vous suppliant de l'aider. Mais vous n'avez d'yeux que pour le Comte, cet être au redoutable magnétisme qui vous fixe d'un regard brûlant de convoitise et d'appétit, les lèvres entrouvertes... Lancez un dé et ajoutez **6** au chiffre obtenu. Si vous atteignez alors un montant inférieur ou égal à votre total de FOI, rendez-vous au [274](#) ; sinon, rendez-vous au [167](#).



341 Dressé devant une jeune fille enchaînée,  
le Comte vous fixe d'un regard brûlant de convoitise  
et d'appétit, les lèvres entrouvertes...

### 342

Vous assénez de violents coups sur la porte à l'aide du pommeau de votre épée, de façon à ne pas endommager la lame. En réponse, la porte vous enfonce brutalement sa poignée dans le creux de l'estomac ! Vous manquez vous évanouir mais vous reprenez votre souffle et vous vous acharnez sur la paroi avec une énergie décuplée par la colère. Vous finissez par en venir à bout, mais tous ces efforts vous ont épuisé ! Lancez un dé : le chiffre obtenu correspond au nombre de points d'ENDURANCE que vous avez perdus dans cette entreprise. Enjambant les débris de bois, vous inspectez les lieux : vous voici au pied d'un autre escalier qui monte en colimaçon, conduisant vraisemblablement à l'intérieur d'un clocher. Des couinements stridents et des battements d'ailes parviennent à vos oreilles, trahissant la présence de nombreuses chauves-souris. Allez-vous gravir cet escalier obscur pour gagner la salle de la cloche (rendez-vous au [33](#)), ou redescendre dans la cour (rendez-vous au [380](#)) ?

### 343

Malgré tous ses efforts, Katarina ne peut vous envoûter : votre foi résiste à son magnétisme fatal ! Vous dégainez alors votre épée d'un geste leste et lui infligez une violente blessure qui l'affaiblit de **2** points d'ENDURANCE. Rendez-vous sans plus tarder au [106](#) pour poursuivre ce combat.

### 344

Vous criez à l'archer que vous ne lui voulez pas de mal mais la jeune femme - car c'est une femme, peut-être ne vous en étiez-vous pas encore rendu compte, a déjà décoché une flèche qui se fiche en sifflant dans votre épaule, vous causant une blessure qui vous

affaiblit de **2** points d'ENDURANCE. Apprenant que vos intentions sont pacifiques, la jeune femme abaisse son arc et fait un signe à l'ours ; ce dernier, obéissant, vous regarde en grognant mais ne vous attaque pas. Elle s'approche alors de vous et se présente : Valderesse la Forestière, gardienne de ce bois. Si elle vous a blessé, c'est qu'il est bien rare de rencontrer de bons sujets en pleine nuit dans ces lieux ! Confuse et désolée, Valderesse panse votre plaie avec soin. Vous sentez que vous pouvez lui faire confiance, aussi lui exposez-vous le but de votre mission. Le visage de Valderesse s'empreint alors de gravité : - Prends garde, dit-elle, le Comte Romuald est un être abject et redoutable, et les abords de son château grouillent de loups et de chauves-souris. Les gens des villages voisins disent qu'il enlève des jeunes filles pour en faire ses esclaves, ou même pire ! Mais il n'en a pas toujours été ainsi : le frère de Romuald était Comte avant lui, et c'était un excellent Châtelain, juste, généreux... Valderesse s'interrompt soudain : un grondement de tonnerre résonne dans le silence de la forêt et de grosses gouttes se mettent à pleuvoir.

- Viens, gagnons vite le bac !

Vous suivez la gardienne des forêts vers la rivière. En chemin, elle vous donne des provisions, ce qui vous permettra de subvenir à 2 Repas (n'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous arrivez maintenant aux abords d'une hutte : Rendez-vous au [13](#).

### 345

Tandis que vous discutez avec Lothar, vous êtes pris d'atroces douleurs, et votre corps tout entier est agité par de violents spasmes. Vous perdez **4** points d'ENDURANCE. Lothar s'empare

d'un flacon et parvient à vous faire avaler quelques gouttes d'un breuvage brun doré. Vous toussotez et crachotez tant et plus, puis parvenez peu à peu à reprendre votre souffle.

- Tu as accepté de l'aider, n'est-ce-pas ? demande Lothar d'une voix teintée de déception et de tristesse.

Honteux, vous hochez la tête en signe d'assentiment.

- Peut-être n'as-tu jamais eu l'intention de tenir ta parole, mais on ne peut pas trahir Katarina la sorcière sans en payer les conséquences !

Lothar vous dévisage avec perplexité et vous devinez qu'il se demande s'il peut vous faire confiance. Vous plaidez alors votre cause, lui jurant sur tous les dieux que vous êtes sincère dans votre mission, et il finit par vous croire. Rendez-vous au [196](#).

### 346

Vous avancez vers le Comte, priant le ciel de guider votre épée, tout en prononçant les paroles magiques du sortilège de Grande-Cogne. Ce dernier, en effet, ne pourra agir que si vous détenez l'avantage lors du premier Assaut qui vous oppose au Vampire. Rendez-vous au [26](#) pour affronter le Comte. (N'oubliez pas de retirer 4 points supplémentaires au total d'ENDURANCE de Romuald si vous remportez le premier Assaut !)

### 347

Lancez deux dés et additionnez les chiffres obtenus. Si vous atteignez alors un montant inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [396](#) ; sinon, rendez-vous au [190](#).

### 348

Vous fouillez les corps des Zombies, mais ne trouvez aucun objet digne d'intérêt. Vous traversez alors la pièce et sortez par une porte entrebâillée, sur le mur est. Vous débouchez sur une autre pièce entièrement vide, d'où s'élève un escalier éclairé par des torches murales. Personne en vue, vous gravissez les marches et parvenez à un palier. Un rayon de lune plonge dans la pièce par une petite lucarne ronde ; êtes-vous atteint de Lycanthropie Maligne ? En ce cas, rendez-vous au [204](#). Si votre Lycanthropie en est encore au premier stade, rendez-vous au [297](#). Enfin, si vous ne souffrez d'aucune des formes de cette Affliction, rendez-vous au [154](#).



### 349

Les loups ne craignent pas l'ail, voyons ! Pendant que vous agitez vainement la tresse d'ail, ils en profitent pour vous mordre et vous perdez **2** points d'ENDURANCE. Vous n'avez plus le choix, maintenant : il faut vous battre ! Rendez-vous au [103](#).

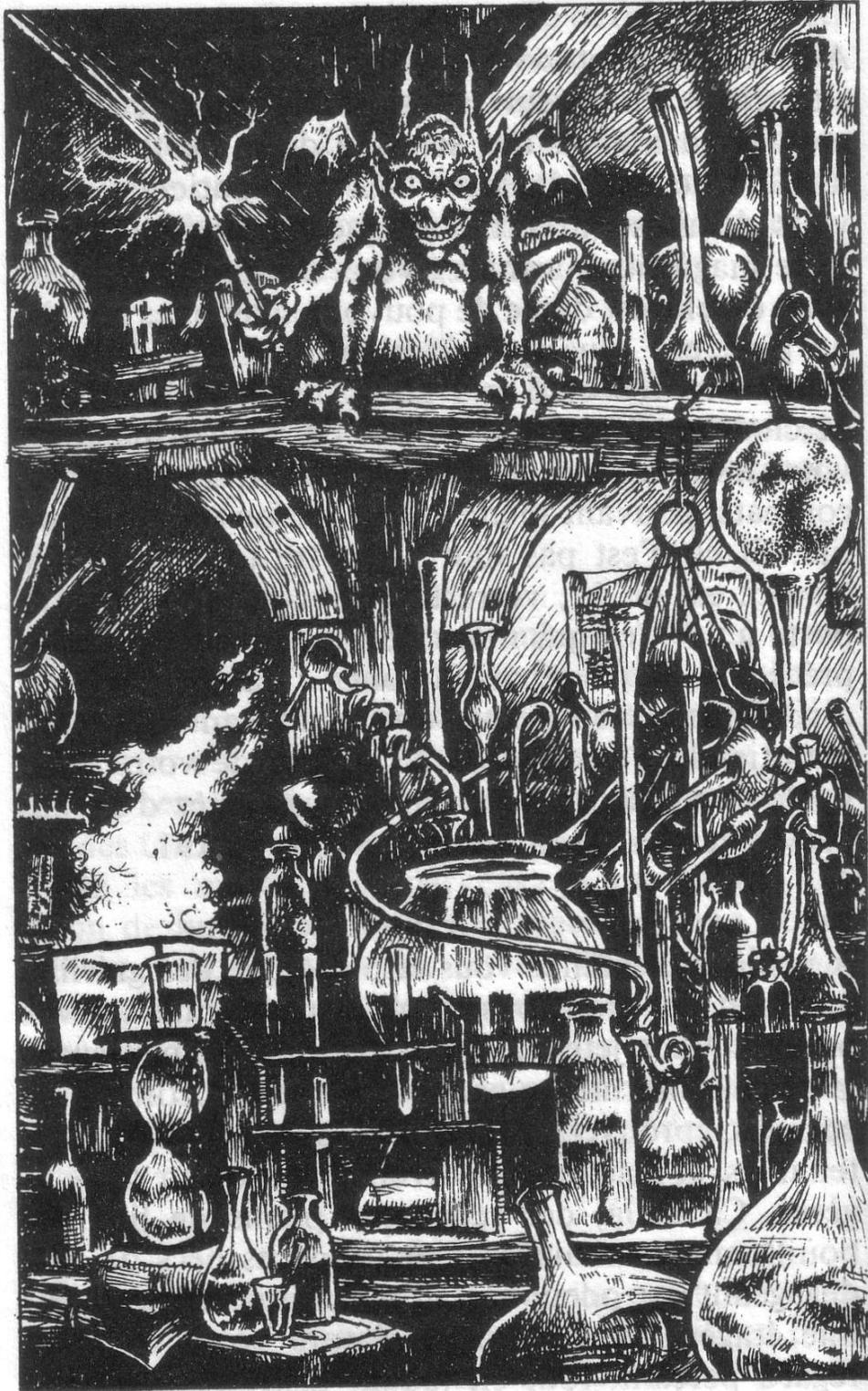
### 350

A peine chuchotez-vous « Siegfried » que le coffre s'ouvre. A l'intérieur repose une superbe cote de mailles en argent, qui scintille de mille feux à la lumière de votre lanterne ! Avec impatience, vous vous défaites de votre tunique de cuir et enfilez

cette magnifique armure. Vous comprenez tout de suite qu'elle est dotée de pouvoirs magiques car elle ne pèse pas plus qu'une plume sur vos épaules. Vous voici renforcé de **1** point de FOI et de **1** point de CHANCE. Grâce à cette cote de mailles magique, votre habileté sera accrue de 1 point au cours des combats, pouvant même dépasser son montant initial. Et ce n'est pas tout : si votre total actuel de chance est de 12, votre total d'HABILETÉ se trouve porté à 13 ! (ce qui n'interfère pas avec l'avantage précédent, de sorte qu'au cours d'un combat vous disposerez de 14 points d'HABILETÉ tant que vous maintiendrez ce total de 13 !) Ravi de votre trouvaille et confiant en l'avenir, vous partez d'un pas décidé vers la Crypte. Rendez-vous au [191](#).

### 351

A peine entrebâillez-vous la porte que des grésillements et des glouglous insolites parviennent à vos oreilles. Vous jetez un coup d'œil par l'embrasement : la pièce renferme un extraordinaire assortiment de cornues, éprouvettes et bocaux, de pinces en métal, tenailles, et instruments divers, empilés sur des étagères. Ça et là, des récipients pleins de liquides bouillonnants chauffent sur de petits becs de gaz, dégageant une odeur acre et métallique. Perchée sur une étagère, une étrange créature vous fixe d'un regard perçant, tout en jouant distraitement avec une baguette de bronze qui projette des étincelles. De petite taille, l'humanoïde a la peau verte, et deux ailes semblables à des membranes de chauves-souris garnissent ses omoplates. Allez-vous l'attaquer tout de go (rendez-vous au [366](#)), ou lui adresser la parole (rendez-vous au [9](#)) ?



351 Perchée sur une étagère, une étrange créature vous fixe d'un regard perçant.

### 352

Peu à peu, vous recouvrez votre vision, ce qui vous permet d'inspecter les lieux à la lueur des torches du couloir. La pièce est entièrement vide à l'exception d'un grand coffre en chêne qui repose sur une estrade en sapin ; de toute évidence, la mission du Thalassôze était de monter la garde auprès de ce mystérieux coffre. Vous essayez de l'ouvrir, en vain : il est cadénassé et cerclé d'épais anneaux de fer. Frustré et furieux, vous vous jurez de revenir ici dès que vous aurez trouvé des clefs qui puissent faire jouer la serrure ! Rendez-vous au [320](#).

### 353

Le couloir est plongé dans la pénombre. Vous avancez d'environ trois mètres et arrivez à la hauteur d'une porte, qui donne sur le nord. Plus loin, le couloir se termine sur une autre porte, face à vous. Allez-vous ouvrir la porte nord (rendez-vous au [307](#)) ou celle qui se trouve au bout du couloir (rendez-vous au [258](#))?

### 354

Les vibrations néfastes et démoniaques dégagées par le Spectre vous ont littéralement pompé de votre énergie vitale, de sorte que vous perdez **1** point d'HABILETÉ. Rendez-vous au [389](#).

### 355

Vous devinez que le tableau si sauvagement profané était celui de Siegfried Heydrickx et quittez aussitôt la galerie, bouillant de colère et d'indignation. Allez-vous ouvrir la porte qui se trouve au croisement des couloirs est et sud (rendez-vous au [351](#)) ou longer le couloir vers le sud (rendez-vous au [166](#))?

### 356

Tandis que vous traversez la pièce, un des loups de pierre qui ornent le mur se met à gronder en découvrant de longs crocs pointus, et vous craignez un instant qu'il ne bondisse à votre attaque ! Heureusement, cette créature magique reste fixée à la fresque et vous atteignez la porte sain et sauf. Rendez-vous au [341](#).

### 357

Le nuage de gaz s'engouffre dans l'escalier et monte à une telle vitesse que, malgré tous vos efforts, il vous échappe. Le Comte a fui en recourant à la magie noire, et il va se reconstituer en rassemblant ses forces à l'abri d'un de ses cercueils secrets. Romuald Heydrickx, le Comte Vampire, vous a bel et bien glissé entre les doigts ! Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous libérez Natacha des chaînes qui lui entravent les poignets. La jeune fille sèche ses larmes et vous remercie d'une voix encore tremblante de frayeur. Vous lui couvrez les épaules d'une épaisse couverture et l'emmenez hors du Château. En silence, vous marchez tous deux côte à côte le long du sentier qui traverse la forêt, en proie chacun à ses pensées. La route est longue et il fait déjà presque nuit, quand vous atteignez enfin Lederhelven. Les villageois témoignent de leur reconnaissance avec exubérance car vous avez sauvé Natacha, mais une ombre obscurcit la fête : le Comte vit toujours et Lederhelven n'est pas près d'être libéré de son joug cruel et meurtrier. Votre victoire vous paraît bien amère et vaine...

### 358

Dans la chambre du Gnome, un portrait occupe la place d'honneur au-dessus de la cheminée : c'est celui d'un homme livide et sévère, mais d'une beauté incontestable, un homme au regard vert



358 Vous apercevez aussi un énorme dogue  
qui ronfle devant le poêle.

émeraude, dont la chevelure d'ébène, plantée très bas, forme un toupet sur le front. Un sourire cruel flotte sur les lèvres de l'individu, et vous reconnaissez les armoiries brodées sur sa cape rouge et noire : ce sont les mêmes que celles qui ornaient la portière du fiacre fantôme... Sous le portrait est fixée une plaque de cuivre, où une main malhabile a gravé le mot « Maître ». Vous avez bien fait de vous débarrasser de cet ignoble petit gnome ! Passant le nez par la porte de la cuisine, vous repérez quelques Pièces d'Or ainsi que toutes sortes de provisions sur une table, mais vous apercevez aussi un énorme dogue qui ronfle devant le poêle... Qu'allez-vous faire ?

Attaquer le chien Rendez-vous au [40](#)

Essayer d'atteindre la table sans le réveiller Rendez-vous au [89](#)

Sortir de la hutte et passer la rivière à gué Rendez-vous au [187](#)

Sortir de la hutte et monter à bord de la barque Rendez-vous au [138](#)

## 359

Vous découvrez une scène cauchemardesque : le sarcophage de pierre a été profané, et une « chose » verdâtre, mi-humaine mi-pourriture, est tapie près de la porte, un os entre ses chicots. Dès qu'elle vous aperçoit, la créature se rue sur vous, exhalant des bouffées de miasmes morbides qui vous prennent à la gorge. Allez-vous affronter cette horreur (rendez-vous au [122](#)), ou essayer de lui échapper en ressortant aussitôt du caveau et en claquant la porte derrière vous (rendez-vous au [88](#)) ?

## 360

Le Corbeau Géant est un adversaire redoutable, et sa détresse décuple ses forces... Concentrant tous ses coups de bec sur votre visage, le rapace parvient à vous crever un œil et vous hurlez de douleur ! Vous perdez **2** points d'HABILETÉ, de surcroît vous êtes maintenant atteint de la Malédiction du Corbeau (inscrivez cela dans la case Afflictions de votre *Feuille d'Aventure*). Tant que vous ne vous serez pas libéré de cette Malédiction, vous ne pourrez regagner les points d'HABILETÉ perdus ! Vous quittez la pièce en titubant, couvrant votre visage ensanglanté de vos mains, et franchissez la porte située au bout du couloir sud. Rendez-vous au [252](#).

## 361

Vous voici dans une espèce d'atelier. Sur les tables et les établis sont éparpillés des instruments dont l'usage vous est inconnu, des prismes et des loupes cerclées d'argent, ainsi que de petites cassettes en bois précieux. Après avoir bien examiné tout cela, vous en déduisez que vous vous trouvez dans un atelier d'orfèvrerie ; vous trouvez d'ailleurs une ravissante broche en argent incrustée d'améthyste, d'une valeur de 2 Pièces d'Or, que vous empochez sans hésiter. (N'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*.) En revanche, vous devez renoncer à prendre deux barres d'argent qui traînent sur un établi, car cela serait bien trop lourd. Vous entendez les rats gratter à la porte, aussi décidez-vous de conclure rapidement votre inspection des lieux. Vous avez de la chance : en ouvrant un tiroir au hasard, vous trouvez un Anneau de Régénération ! (Ajoutez-le dans la case Objets de votre *Feuille d'Aventure*.) Cet anneau se charge d'énergie à chaque fois que vous l'emportez sur un adversaire et il vous communique alors

**2** points d'ENDURANCE ! Vous enfilez cet Anneau avec satisfaction. Attention : l'action de Régénération ne s'opère qu'à l'issue du combat, jamais au cours de ce dernier ! Avez-vous eu l'occasion de rencontrer Gunthar Heydrich ? En ce cas, lancez deux dés et ajoutez 2 au nombre obtenu ; si vous atteignez alors un montant inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [312](#) ; sinon, rendez-vous au [289](#). Si vous ne connaissez pas Gunthar Heydrich, rendez-vous au [289](#) également.

### 362

Vous gravissez un sentier raide et tortueux lorsque, soudain, émergeant du brouillard et scintillant sous les rayons de lune, le sinistre Château Heydrich se dresse devant vos yeux ! Allez-vous gagner le grand portail, qui est entrouvert (rendez-vous au [326](#)), ou contourner le bâtiment pour en repérer les différents corps (rendez-vous au [50](#)) ?

### 363

Vous vous asseyez auprès de Katarina, aux aguets malgré votre air calme et décontracté. Cette dernière vous offre à boire et, remarquant votre hésitation, éclate d'un rire moqueur. Vous narguant du regard, elle avale quelques gorgées du verre qu'elle vous destine pour vous montrer que le vin n'est pas empoisonné, puis vous le tend. Vous voici bien obligé d'accepter le breuvage ! Vous prenez garde, toutefois, à en ingurgiter le moins possible. A brûle-pourpoint, Katarina vous pose une question des plus déconcertantes :

- Es-tu venu pour tuer Romuald ? demande-t-elle d'une voix faussement enjouée. Qu'allez-vous faire ?

Répondre par l'affirmative Rendez-vous au [399](#)

Nier énergiquement Rendez-vous au [329](#)

Dire que vous êtes venu pour sauver Natacha, la jeune villageoise  
Rendez-vous au [281](#)

### 364

Vous voici sur le seuil d'une pièce qui, visiblement, a été le théâtre d'agapes bien arrosées... Un reflet argenté, entre deux coussins, accroche votre regard. Vous entrez dans la pièce pour regarder de quoi il s'agit : vous trouvez alors une fiole d'un liquide doré, qui ressemble à du cognac. Le flacon n'en contient plus que deux doses, mais chacune d'elles vous revigorera de **4** points d'ENDURANCE car il s'agit là d'une fine de qualité exceptionnelle. A vous de choisir si vous souhaitez avaler maintenant une dose - voire deux - ou garder le cognac pour plus tard (reportez sur votre *Feuille d'Aventure* les indications correspondant à votre décision). Guidé par votre intuition, vous écartez un rideau qui masque un des coins de la pièce. Bonne idée ! Vous découvrez là une petite table sur laquelle repose un Miroir d'Argent, assez petit pour que vous puissiez le fourrer dans votre Sac à Dos. (N'oubliez pas de l'inscrire dans la case Objets de votre *Feuille d'Aventure*.) Satisfait, vous quittez la pièce et regagnez le corridor. De la porte est, en face de vous, provient un claquement sonore suivi de cris. Se serait-on aperçu de votre visite ? Quelque créature serait-elle en train de donner l'alarme ? Une chose est sûre : vous ne tenez pas à traîner davantage dans les parages ! Allez-vous ouvrir la porte nord (rendez-vous au [332](#)) ou vous engager dans le couloir latéral, qui mène vers l'est (rendez-vous au [353](#))?



prépare à vous faire une surprise des moins plaisantes ! Rendez-vous au [62](#).

### 369

L'horreur se peint sur le visage de Lothar quand il comprend vos intentions, mais cela ne l'empêche pas de réagir vigoureusement : il dégaine son épée et s'élançe vers vous, déterminé à vendre chèrement sa peau !

LOTHAR

habileté: 9 endurance: 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [234](#).

### 370

La pente se termine par un précipice et vous tombez dans le vide, pour vous écraser contre des rochers, dix mètres plus bas... Piteux épilogue, que celui de votre mission !

### 371

Vous débouchez sur un couloir humide et sombre, lourdement chargé en ondes maléfiques. A la lumière de votre lanterne - ou de votre Épée Magique -, vous apercevez le gardien des lieux qui accourt en cliquetant. En cliquetant, oui, car cette créature est un gigantesque squelette à quatre bras, armé d'une faucille ! Le Thalassôze Majeur - tel est le nom de ce mort vivant - agite ses maxillaires décharnés en un sourire sadique, fixant sur vous l'étrange regard vert phosphorescent qui irradie de ses orbites creuses. Allez-vous affronter le Thalassôze (rendez-vous au [22](#)) ou lui jeter un sortilège, si toutefois cela vous est possible (rendez-vous au [93](#))?

## 372

Les coups que vous parviendrez à infliger à Romuald à l'aide de votre Épée Magique l'affaibliront chaque fois de **2** points d'ENDURANCE. Quant à lui, il se bat à mains nues, mais sa force est surhumaine et il concentre tous ses coups sur votre tête ! De plus, l'habileté du Comte s'élève au-delà du maximum que peut détenir un simple mortel, ce qui en fait un ennemi véritablement terrible et redoutable !

ROMUALD HEYDRICX            habileté : 13    endurance : 21

Si vous réussissez l'exploit de réduire le total d'ENDURANCE du Comte félon à 4 points ou moins, rendez-vous aussitôt au [28](#). Par ailleurs, avant d'engager le combat, n'oubliez pas de soustraire du total indiqué les points d'endurance dont vous auriez éventuellement démuni Romuald ! Avant de quitter ce paragraphe, prenez note du total actuel d'ENDURANCE du Comte ainsi que de son total d'HABILETÉ, car vous risquez fort de le croiser à nouveau !

## 373

Vous voici de retour dans le couloir. Allez-vous ouvrir la porte ouest, face au laboratoire de l'Alchimiste, si toutefois vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [240](#)), ou gagner l'extrémité sud du couloir et ouvrir la porte qui s'y trouve (rendez-vous au [252](#))?

## 374

Siegfried se rembrunit.

- Tu ne peux espérer vaincre mon frère sans Astre Polaire ! dit-il en pesant ses mots, vous regardant droit dans les yeux.

Si vous vous laissez convaincre de verser votre sang pour libérer l'Épée Magique du sortilège, rendez-vous au [328](#), mais attention : ne tenez pas compte de toutes les indications relatives à l'ENDURANCE, à la FOI et à la CHANCE : elles ne valent pas pour vous car vous avez hésité trop longuement. Si vous persistez dans votre refus, rendez-vous au [259](#).

### 375

A la vue de son livre, Gunthar exulte de joie : Romuald le lui avait volé il y a de cela plusieurs mois et depuis, chaque fois que le malheureux guérisseur a tenté de partir à sa recherche, il s'est retrouvé pourchassé par les rats et les chauves-souris de son abominable frère !

- Tu n'as pas idée de l'aide que ce livre peut m'apporter dans mon travail ! s'exclame-t-il. C'est décidé, je vais te guérir, et tant pis si Katarina cherche à se venger !

Sur ces mots, Gunthar prononce un sortilège de Guérison et vous vous sentez aussitôt débarrassé de l'Affliction dont vous souffriez ! (N'oubliez pas de la rayer de votre *Feuille d'Aventure* ! Si vous étiez victime de plusieurs Afflictions, Gunthar ne pouvant malheureusement en traiter qu'une seule : à vous de choisir laquelle.) Et maintenant, allez-vous prendre congé de Gunthar, regagner le palier et ouvrir la porte ouest (rendez-vous au [294](#)) ou montrer au guérisseur un autre livre, si vous en possédez un ? En ce cas, rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond au nombre inscrit sur la page magique du livre en question.

### 376

Katarina regarde votre livre puis vous le prend des mains.

- Je pourrais peut-être t'aider, dit-elle en feuilletant l'ouvrage.

Soudain, ses yeux s'écarquillent et vous devinez qu'elle vient d'arriver à la page magique.

- C'est l'Épée de Siegfried, tu sais..., murmure-telle d'une voix troublée, Romuald l'a enfermée là car il en est terrorisé : c'est une des rares armes qui a le pouvoir de le tuer... Grâce à ma connaissance de la magie noire, je pourrais briser le sortilège qui scelle l'épée dans ce livre et te la donner. Mais il faudrait bien sûr que tu me rendes un petit service en échange !

Vous hochez la tête, curieux de savoir ce que veut la terrible Katarina.

- Lothar, l'intendant du Château, complotte contre moi, reprend Katarina. Je veux que tu le tues ! Si tu le fais, je libérerai l'épée et je te la donnerai ! Allez-vous accepter ce marché (rendez-vous au [198](#)) ou le refuser (rendez-vous au [248](#)) ?

### 377

Vous voici sur le seuil d'une écurie. Elle paraît désaffectée mais il y flotte une drôle d'odeur, une odeur de loups ! D'ailleurs de sauvages grognements s'infiltrent par le mur sud... et vous décidez de ne pas aller voir ce qu'il se passe par là ! Qu'allez-vous faire ?

Pénétrer dans l'écurie Rendez-vous au [5](#)

Vous diriger vers la Crypte Rendez-vous au [90](#)

Vous diriger vers la porte de bronze, au nord Rendez-vous au [2](#)

Ouvrir la porte qui donne sur l'aile sud Rendez-vous au [18](#)

Vous pénétrez dans une bibliothèque éclairée par un globe magique qui flotte dans l'air. Les rayonnages qui tapissent les murs croulent sous des ouvrages de toutes sortes mais une étagère retient particulièrement votre attention : tous les livres qui y sont rangés traitent de l'histoire de Mortvania et de celle de la famille Heydrickx. Vous consultez plusieurs volumes, glanant diverses informations : du temps où Siegfried était Comte, notamment, la région florissait ; un jour Siegfried disparut dans des circonstances mystérieuses et fut remplacé par Romuald. Depuis lors, terreur et misère sont le lot du peuple de Mortvania.

A en juger par les textes, la lignée Heydrickx compte de nombreux tyrans ; vous tombez même sur un paragraphe consacré à l'arrière-arrière-grand-père de Romuald qui se termine par ces mots : « D'aucuns disent qu'il serait vampire. » Sur la page de garde de cet ouvrage, une main a tracé quelques mots d'une écriture élégante et fine : « Et maintenant j'ai moi aussi, Romuald, arrière-arrière-petit-fils de l'admirable Comte Nusfera, atteint cet état béni. » Voilà qui est clair, et vous savez à quoi vous en tenir !

Au moment où vous songez à quitter ces lieux, vous tombez sur un petit livre qui ne porte pas de titre et qui est orné de gravures représentant des armes. Votre regard s'arrête sur la page 188 : cette dernière irradie en effet une douce lumière ! Une superbe épée gravée de signes mystérieux y est représentée, brandie par un bras fort et musclé. Vous décidez d'empocher cet ouvrage (n'oubliez pas d'inscrire le Livre des Épées dans la case Objets de votre *Feuille d'Aventure* et de prendre note du numéro de la page magique). Vous sortez maintenant de la bibliothèque et gagnez le couloir

latéral qui mène vers l'est, à la recherche d'un escalier qui vous permette d'accéder à l'étage supérieur. Rendez-vous au [47](#).

### 379

Le pauvre Rodolphe était un imbécile heureux, qui ne voulait pas de mal. Pourquoi l'avoir agressé ainsi, sans raison ? Cet acte cruel, si contraire à votre sens moral, ébranle votre FOI et votre CHANCE de 2 points chacune. Rendez-vous maintenant au [21](#).

### 380

Vous voici de retour dans la cour. Allez-vous gagner l'entrée de la Crypte, si vous n'avez pas déjà visité cette dernière (rendez-vous au [90](#)) ou tenter d'ouvrir les portes blindées de cuivre, côté nord (rendez-vous au [2](#)) ?

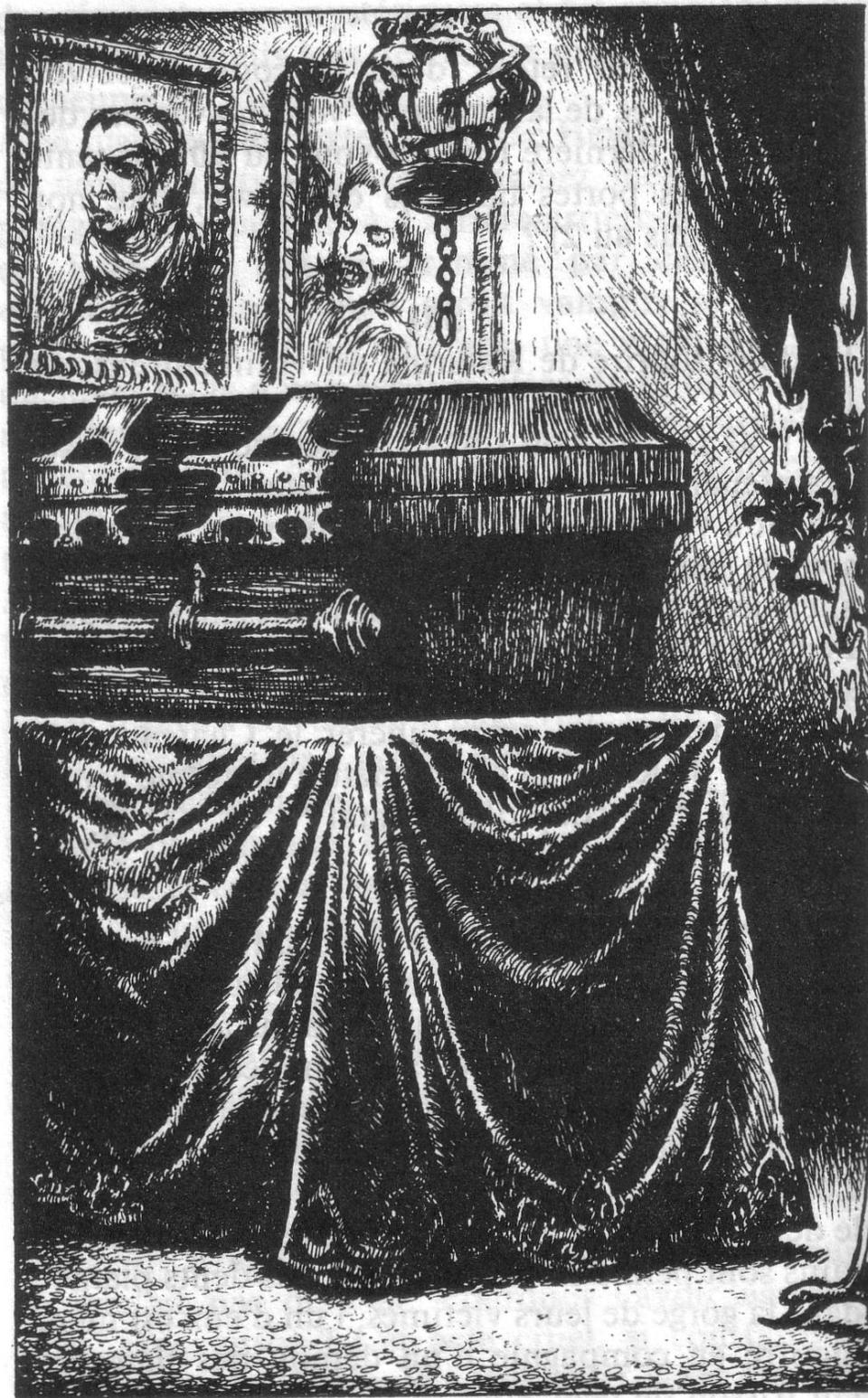
### 381

Le doux sourire de Katarina est vraiment ensorcelant !

- Tu as fait du bon travail, roucoule-t-elle, je suis maintenant la Comtesse du Château ! Quant à vous, pauvre malheureux, vous êtes tombé sous le joug de la démoniaque Katarina, que vous allez désormais servir avec une obéissance aveugle ! Peut-être le ciel aura-t-il pitié de vous, peut-être surviendra-t-il un guerrier plus chanceux - ou plus courageux ? - qui saura libérer le Château de la tyrannie de Katarina et qui mettra un terme à votre esclavage d'un coup d'épée fatal ?

### 382

Vous voici dans la chambre du Comte, un véritable salon à cauchemars ! Au beau milieu de la pièce trône un imposant cercueil d'acajou aux poignées d'argent, dressé sur une table drapée



382 *Maîtrisant votre appréhension,  
vous vous approchez du cercueil du Comte.*

de tentures noires et rouges. Aux murs, des tableaux et des tapisseries sont alignés, représentant les ancêtres du Comte, tous nantis du toupet de cheveux noirs sur le devant du front qui caractérise les vampires. Certains sont peints en pleine action, les dents plantées dans la gorge de leurs victimes, l'un d'eux est même montré en compagnie d'un démon des flammes ! Un frisson de peur vous secoue ; vous vous ressaisissez et inspectez la pièce. Sous une seconde table, vous découvrez un coffre-fort, verrouillé bien sûr ; un peu plus loin, vous apercevez un bureau à deux tiroirs. Sur le dessus du bureau, deux plumes et une pile de papier vélin sont soigneusement disposées. Maîtrisant votre appréhension, vous vous approchez du cercueil et vous le poussez violemment au sol. L'acajou cède, laissant échapper des monceaux de terre noire et grasse ; à grands coups de pommeau, vous achevez de fracasser le couvercle et les parois du cercueil. Voilà une bonne chose de faite : vous venez de détruire un des cercueils du Comte Vampire ! Cette victoire vous renforce de **1** point de FOI. N'oubliez pas, bien sûr, d'inscrire ce haut fait sur votre *Feuille d'Aventure*. Et maintenant, qu'allez-vous faire ?

Tenter d'ouvrir le coffre-fort Rendez-vous au [271](#)

Ouvrir le premier tiroir du bureau Rendez-vous au [392](#)

Ouvrir le deuxième tiroir du bureau Rendez-vous au [336](#)

### 383

Vous vous mettez en route, longeant la piste qui part de l'autre berge de la rivière. Pas la moindre trille d'oiseau ne vient troubler le lourd silence et, à mesure que les heures passent, vous sentez, en plus de la fatigue, une certaine détresse vous gagner. Vous arrivez maintenant devant une coquette chaumière, blottie dans une

clairière. Un mince filet de fumée bleue s'échappe en volutes paresseuses de la cheminée. A pas de loup, vous gagnez la porte, fort opportunément entrouverte, et jetez un coup d'oeil vers l'embrasure : un homme, assis dans un fauteuil devant un poêle à bois, somnole paisiblement. Il porte des habits de cuir marron et vert, et vous remarquez qu'il tient entre ses mains un long couteau à la lame recourbée. Vous n'arrivez guère à en voir davantage, mais une délicieuse odeur de potée vient chatouiller vos narines ! Si vous n'avez pas dormi dans la hutte du Gnome, vous devez absolument vous reposer ici. Allez-vous attaquer l'homme, profitant de l'effet de surprise (rendez-vous au [27](#)) ou entrer dans sa maison et lui adresser la parole (rendez-vous au [126](#)) ? Si vous avez dormi chez le Gnome, vous avez aussi la possibilité d'ignorer cet homme et sa chaumière et de reprendre votre route, rendez-vous au [228](#).

### 384

Lancez un dé et ajoutez 5 au chiffre obtenu. Si vous atteignez alors un montant inférieur ou égal à votre total de FOI, rendez-vous au [229](#) ; sinon, rendez-vous au [287](#).

### 385

Vous faites une autre heureuse trouvaille : une petite amulette d'argent montée sur un chapelet. N'oubliez pas de l'inscrire dans la case Objets de votre *Feuille d'Aventure* ! Ce porte-bonheur vous renforce de **1** point de CHANCE. Vous quittez maintenant la pièce et regagnez le couloir. Allez-vous essayer d'ouvrir la seconde porte est (rendez-vous au [227](#)) ou la porte sud, tout au bout du couloir (rendez-vous au [319](#)) ?

### 386

Tandis que vous regardez autour de vous, un rayon de lune s'infiltré soudain par une lucarne et vous frappe de sa vive lumière. Vous vous métamorphosez aussitôt, en un processus aussi rapide que douloureux ! Votre corps se recouvre d'un pelage noir et touffu, vos canines s'allongent en crocs pointus, votre nez se fait museau, vos ongles griffes... vous voici loup-garou et serviteur du Comte Vampire ! Obéissant à votre nouvelle nature, vous vous asseyez sur votre arrière-train et hurlez à la Lune...

### 387

Un nuage de vapeurs vertes et toxiques s'échappe en tourbillonnant des débris d'une petite fiole de verre, qui était dans le tiroir et qui s'est brisée quand vous avez ouvert ce dernier. Vous rejetez vivement la tête en arrière, trop tard ! Les fumées vous ont pris à la gorge et vous suffoquez, agité de violentes et douloureuses convulsions. A travers un demi-brouillard, vous apercevez le Comte Romuald qui entre dans la chambre, un sourire narquois aux lèvres. L'instant d'après, vous perdez connaissance pour ne plus jamais vous réveiller...

### 388

Vous allez avoir du mal à tuer l'Ombre, mais au moins vous battez-vous à armes égales, puisque vous disposez d'une Épée Magique, seule arme qui puisse blesser les créatures mortes vivantes !

OMBRE

habileté : 8 endurance : 6

Si vous êtes vainqueur, préférez-vous ouvrir la porte sud - si, bien sûr, vous ne l'avez pas déjà fait - (rendez-vous au [18](#)) ou les portes blindées de cuivre, côté nord (rendez-vous au [2](#)) ?

### 389

Vous longez le couloir, qui s'enfonce vers le nord puis oblique sur l'est, et parvenez en haut d'un escalier. Avez-vous eu l'occasion d'affronter un Thalassôze Mineur, depuis que vous vous trouvez dans ce Château maudit ? En ce cas, rendez-vous au [333](#) ; dans le cas contraire, rendez-vous au [296](#).

### 390

Vous voici sur le seuil d'une pièce basse de plafond, avec un petit escalier raide et étroit dans l'angle. Des os et des lambeaux de chair ensanglantés jonchent le sol et, au milieu de ces horribles restes, trône une énorme Goule. En vous voyant, la créature se dresse sur ses pattes trapues et s'élançe vers vous en salivant de gourmandise... Lancez un dé et ajoutez 4 au chiffre obtenu. Si vous atteignez alors un montant inférieur ou égal à votre total de FOI, rendez-vous au [30](#) ; sinon, rendez-vous au [70](#).

### 391

Manque de chance, des dizaines d'autres rats surgissent des plis des tentures ! L'un d'eux, un moustachu aux yeux rouges, vous donne un coup de croc particulièrement pernicieux, ce qui vous affaiblit de **1** point d'ENDURANCE. Il ne vous reste plus qu'à courir à toutes jambes vers la porte nord... Rendez-vous au [335](#).

### 392

Le premier tiroir n'est pas verrouillé ; vous y trouvez une bourse en cuir qui contient 4 Pièces d'Or. Inutile de préciser que vous empochez ces dernières sans hésiter ! (n'oubliez pas de les ajouter à votre Trésor). Maintenant, allez-vous vous attaquer au second

tiroir, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [336](#)) ou au coffre-fort (rendez-vous au [271](#)) ?

### 393

Valderesse la Forestière était la gardienne de ces bois, et c'est à juste titre que la malheureuse se méfiait des inconnus qui rôdent en pleine nuit dans la forêt ! Pourquoi l'avoir tuée, sans même tenter de dialoguer ? Cet acte cruel et inconsidéré vous affaiblit de **1** point de FOI et de **1** point de CHANCE. Vous fouillez la besace et les poches de Valderesse et trouvez assez de provisions pour subvenir à 4 Repas, ainsi que 3 Pièces d'Or (n'oubliez pas d'inscrire ces acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous vous remettez alors en route, mais bientôt un orage éclate et l'averse vous trempe jusqu'aux os. Fatigué et frigorifié, vous perdez **2** points d'ENDURANCE. Au bout d'une longue marche, vous arrivez enfin en vue de la rivière ; une barque est amarrée près de la berge et vous remarquez une modeste hutte, à quelques mètres devant vous. Rendez-vous au [13](#).

### 394

- Désolé, je ne peux pas t'aider, répond le Sage, tout en empochant votre or sans scrupules, ce n'est pas dans mes cordes. Mais pourquoi ne t'adresses-tu pas à Gunthar ? Il se dit Guérisseur, peut-être saura-t-il te soigner ? Tu le trouveras à l'étage du dessus ; la porte de sa chambre a une poignée d'argent ciselé, tu ne peux pas te tromper ! Et maintenant, retournez au [75](#).

### 395

Les Foudres de Jandora ne peuvent rien contre Katarina ; en effet, si cette dernière pratique la magie noire, elle n'appartient pas pour

autant à la famille des vampires car elle ne boit pas de sang. Pendant que vous êtes occupé à prononcer la formule magique, Katarina vous donne un coup de poignard, ce qui vous affaiblit de **2** points d'ENDURANCE. Il ne vous reste plus qu'à vous défendre avec votre arme ! Retournez au [106](#) pour affronter la terrible sœur du Comte Vampire. Si vous vous battez à l'aide d'Astre Polaire, votre habileté ne sera accrue que d'un seul point pour la durée de ce combat.

### 396

Vous claquez la porte, bien décidé à vous éloigner au plus vite de cette sinistre cuisine ! Allez-vous ouvrir la porte d'en face, côté ouest (rendez-vous au [221](#)), gagner la porte nord au bout du couloir (rendez-vous au [332](#)), ou vous engager dans le passage latéral, qui s'enfonce vers l'est (rendez-vous au [353](#))?

### 397

Avez-vous fait la connaissance de Katarine Heydrickx ? Si oui, lui avez-vous promis de tuer Lothar ? En ce cas, rendez-vous au [345](#) ; si vous aviez refusé ou si vous l'aviez attaquée, rendez-vous au [291](#). Dans le cas où vous n'auriez jamais rencontré Katarina, rendez-vous au [247](#).

### 210

L'effet de l'amulette est spectaculaire : à peine la brandissez-vous que les loups s'écartent avec des couinements apeurés, se réfugiant contre un mur. Balayant les lieux du regard, vous n'y apercevez rien d'intéressant et vous en concluez que les autres portes ouest de la cour n'abritent elles non plus aucune des pièces clefs du Château. Qu'allez-vous faire maintenant ?

Ouvrir les portes blindées de cuivre, côté nord Rendez-vous au [2](#)

Vous diriger vers la Crypte Rendez-vous au [90](#)

Ouvrir la porte sud Rendez-vous au [18](#)

### 399

- Parfait, parfait, roucoule la ténébreuse Katarina, quand tu l'auras tué, je serai Comtesse et je ferai régner ma loi sur ce Château ! Possédez-vous le Livre des Épées ? En ce cas, si vous souhaitez le montrer à Katarina, rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond au double de celui de la page magique (par exemple, si cette dernière était la page 70, vous iriez au paragraphe 140). Si vous n'avez pas le Livre, ou si vous préférez ne pas le révéler à Katarina, rendez-vous au [119](#).

### 400

Le corps sans vie de Katarina s'affaisse sur le sol. Cette femme maléfique et assoiffée de pouvoir est morte sans pousser d'horribles cris à l'instar de son frère le Vampire, quand il s'est vu chassé aux enfers ; un râle rauque, un dernier soubresaut, et Katarina Heydrich s'est soumise à la juste punition qui venait enfin mettre un terme à sa cruelle tyrannie. Sous vos yeux horrifiés, le corps et le visage de Katarina reprennent alors leur véritable aspect, dépouillé des artifices de jeunesse : celui d'une vieille sorcière hideuse et toute fripée... Avec un cri d'effroi, Natacha se détourne et se réfugie dans vos bras accueillants. A pas lents, vous guidez la jeune fille hors de cette Crypte maudite. Parvenu dans la cour, vous jetez un dernier coup d'oeil derrière vous, vers ce Château où souffrirent et périrent tant de braves gens... Le fantôme diaphane de Siegfried surgit alors pour un ultime adieu. La sérénité



**400** *Sous vos yeux horrifiés,  
Katarina reprend son véritable aspect :  
celui d'une vieille sorcière hideuse et toute fripée...*

se lit enfin sur son beau visage, tandis qu'il lève la main pour vous bénir, vous adressant un message silencieux :

- Je peux enfin reposer en paix ! A votre tour, vous faites un geste pour rendre hommage à ce guerrier honnête, bon et courageux, victime de la trahison de son frère maudit. Grâce à vous, le Château Heydrich a été purgé des énergies maléfiques et mortifères engendrées par le Vampire, qui depuis si longtemps faisait régner la terreur dans la région. Vous rengainez votre épée et prenez Natacha par la main. Dans quelques heures, vous arriverez à Lederhelven où les villageois, éperdus de reconnaissance, vous fêteront en héros que vous êtes.

