

LA MAISON DES HORREURS

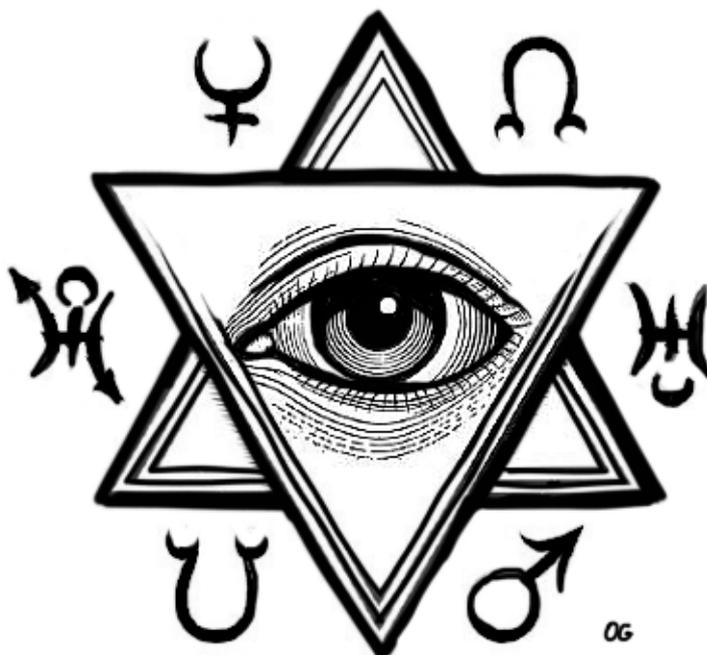
ÉCRIT PAR GAETANO ABBONDANZA
TRADUIT PAR MARTIN CHARBONNEAU
ÉDITÉ ET AUGMENTÉ PAR MIKAËL LOUYS
COUVERTURE DE DEAN SPENCER
ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES D'OCÉANE GHATTAS

CETTE ÉDITION EST PUBLIÉE EN DÉCEMBRE 2018
PAR MEGARA ENTERTAINMENT SARL

COPYRIGHT DU TEXTE © 2004-2018 GAETANO ABBONDANZA
TOUS DROITS RÉSERVÉS.

ISBN 979-10-93943-53-4

PREMIÈRE IMPRESSION FRANÇAISE.





OG

Règles de ce livre-jeu

Habilité : Pour déterminer votre total d'Habilité, roulez 1 dé et ajoutez 6. Si vous combattez sans arme, votre Habilité est pénalisée de 3 points. Vous commencez cette aventure sans arme, alors vous aurez avantage à en trouver une.

Endurance : Pour déterminer votre total d'Endurance, roulez 2 dés et ajoutez 12. Si votre Endurance tombe à zéro, cela représente votre mort. En revanche, votre Endurance ne peut jamais dépasser son total de départ (que vous venez de calculer).

Chance : Pour déterminer votre total de Chance, roulez 1 dé et ajoutez 6. Vous perdez 1 point de Chance à chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

Peur : Pour déterminer votre total maximum de Peur, roulez 1 dé et ajoutez 6. Vous commencez l'aventure avec 0 points de Peur. Si votre total de Peur atteint ou dépasse le maximum que vous venez de calculer, vous mourez d'épouvante et l'aventure est terminée.

Combats : Pour livrer combat, suivez ces étapes de façon cyclique :

1. Ajoutez 2 dés à l'Habilité de l'ennemi pour calculer son Total d'Attaque.
2. Ajoutez 2 dés à votre Habilité pour calculer votre Total d'Attaque.
3. Celui qui a le meilleur Total d'Attaque fait perdre 2 points d'Endurance à l'autre.

Combats Multiples : Des instructions spéciales seront données si vous devez vous battre contre plus d'un adversaire en même temps.

Fuite : Si le texte vous donne la possibilité de Fuir, vous pouvez le faire, mais vous perdez automatiquement 2 points d'Endurance car votre ennemi vous frappe dans le dos.

Tenter la Chance : Le procédé qui s'appelle *Tentez votre Chance* fonctionne ainsi : Roulez 2 dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Chance, vous êtes Chanceux. S'il est supérieur à votre total de Chance, vous êtes Malchanceux. D'une façon comme de l'autre, vous perdez ensuite 1 point de Chance.

La Chance dans les Combats : Vous pouvez *Tenter votre Chance* après chaque Assaut.

Si vous avez blessé l'ennemi :

Chanceux : L'ennemi perd 4 points d'Endurance au lieu de 2 points.

Malchanceux : L'ennemi ne perd que 1 point d'Endurance.

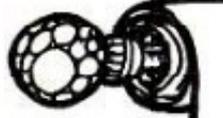
Si vous avez été blessé :

Chanceux : Vous ne perdez que 1 point d'Endurance.

Malchanceux : Vous perdez 3 points d'Endurance au lieu de 2 points.

Équipement : Vous commencez cette aventure sans arme, sans provisions et sans potions. Vous aurez l'occasion de vous procurer des objets utiles, notamment une arme, au cours de l'aventure. Inscrivez tout ce que vous trouvez sur votre Feuille d'Aventure.

Finalement : Il n'y a qu'une seule solution à *La Maison des Horreurs*, mais vous pouvez la trouver même si vos points de départ sont faibles.



La Feuille d'Aventure

HABILETÉ

*Total
de départ =*

*Habilité
de départ =
(Total - 3)*

ENDURANCE

*Total
de départ =*

CHANCE

*Total
de départ =*

ÉQUIPEMENT TRANSPORTÉ

PEUR

Peur Maximale =

*Total de Peur :
(= 0 au début
de l'aventure)*

NOTES





CASES DES RENCONTRES AVEC UN MONSTRE

<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>
---	---	---

<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>
---	---	---

<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>
---	---	---

<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habileté =</i> <i>Endurance =</i>
---	---	---

LE SINISTRE DOMAINE

Un brouillard épais s'est installé et vous réduisez la vitesse de votre voiture. Il y a déjà plus d'une heure que vous voyagez et la progression s'est faite lente et intolérable. Un coup d'œil au cadran de l'horloge vous apprend qu'il est onze heures trente – une demi-heure avant minuit.

C'est étrange, songez-vous, que quelqu'un désire une présentation à cette heure-ci.

Vous consultez rapidement le nom sur la carte d'affaire : « Pravemi ». Vous n'avez jamais entendu ce nom, mais après tout, vous n'êtes à l'emploi de la compagnie que depuis une semaine. Jusqu'à présent, vous avez fait du bon travail. Vous avez accompli, en moyenne, six présentations par jour, et la moitié d'entre elles se sont soldées par des ventes. Alors si quelque individu excentrique désire une présentation à cette heure, quelle importance ? Aucune ! Si vous concluez l'affaire, vous finirez la semaine en beauté.

Tout de même, la situation est fort étrange. Vous n'avez aperçu aucune maison – aucun bâtiment de quelque nature, à bien y songer – depuis longtemps. Vous avez éteint le poste radio voilà plusieurs kilomètres, au moment où vous avez perdu la réception des ondes. À ce rythme, avant d'avoir trouvé l'emplacement, fait la présentation, et pris le chemin du retour, les premières lueurs de l'aube paraîtront déjà.

Bah, songez-vous. Parfois, les choses sont—

Vos pensées sont interrompues par la scène qui s'offre à vous au-delà d'un tournant. La route rétrécit jusqu'à ne plus être qu'un chemin de terre gravissant une colline. Là-haut, sur le faite, se trouve la maison.

Maison ? C'est « manoir » qu'il faudrait dire !

Malgré le fait que le domaine ait vu de meilleurs jours, il demeure très impressionnant. Vous avez sous les yeux deux étages d'une élégance d'une ère révolue. C'est le genre d'endroit qu'on ne voit plus qu'au cinéma.

Alors que vous dirigez votre voiture sous une arche de pierre, vous freinez assez longtemps pour lire une plaque de fer scellée à la hauteur de vos yeux : « Orvieto ».

Ce lieu a même un nom !

Vous stationnez votre voiture à une centaine de mètres du manoir. Vous éteignez le moteur, reculez dans votre siège et bâillez. Si vous avez de la chance, vous aurez vite terminé.

Tout en contemplant le manoir, vous faites d'étranges observations. Des détails que vous n'aviez pas remarqués, peut-être en raison de la fatigue, vous apparaissent maintenant à l'esprit. Tout d'abord, une demeure de cette taille doit avoir de nombreux occupants. Pourtant, vous n'apercevez aucun autre véhicule, ni d'ailleurs un garage. En outre, d'après ce que vous pouvez voir à l'extérieur – il fait plutôt sombre – il n'y a aucune ligne de tension. Pourtant, de la lumière provient des deux étages.

Peu importe, songez-vous en fermant votre porte à clé. Cela fait même un certain sens. Ce domaine doit appartenir à quelque reclus monstrueusement riche, las d'avoir à répondre à des demandes incessantes de charité. Il a dû déménager ici pour qu'on le laisse en paix. Je ferais sans doute la même chose à sa place.

Vous ouvrez le coffre arrière et empoignez deux valises. Alors que vous marchez vers la sombre demeure, un bruit soudain, issu de la nuit tranquille, vous fait sursauter. Mais il ne s'agit que d'une chouette qui ulule. Vous riez nerveusement tout en avançant jusqu'à la porte d'entrée. Vous ignorez encore ce que le destin vous réserve.

Vous risquez de vous souvenir longtemps de cette nuit.

Rendez-vous au paragraphe 1.



1

Vous gravissez les marches qui mènent à la porte et vous déposez vos valises. Le vent s'est levé et vous prenez un moment pour emplir vos poumons d'air frais. Au milieu de la porte, vous discernerez un heurtoir élaboré, forgé pour ressembler à la tête d'une gargouille. C'est du moins l'impression que vous en retirez dans la pénombre. Il n'y a nulle trace d'une cloche, alors vous frappez à la porte trois fois. Le bruit retentit avec une force inattendue, ses échos caverneux parcourant la maison entière. Quelques moments plus tard, vous entendez des pas qui s'approchent de l'autre côté de la porte. Rendez-vous au **257**.

2

Vous marchez jusqu'à la porte et l'ouvrez. Il s'agit effectivement d'un placard, mais avant que vous n'ayez le temps d'enquêter, un corps décapité en jaillit !

Vous gagnez 2 points de Peur.

Le corps sans tête porte un veston brun et des souliers noirs. Il chancelle, vous heurte de plein fouet, s'effondre et commence à ramper au sol. Lorsqu'il atteint le coffre, il commence à le tâter de tous les côtés, cherchant un moyen de l'ouvrir. Pris de frustration, ou de désespoir, le cadavre heurte durement le coffre de ses poings. Après quelques moments, il se redresse, marche à pas lents vers le placard en traînant les pieds, et s'y enferme en claquant la porte.

Allez-vous maintenant :

Ouvrir le coffre ?

Rendez-vous au **61**.

Examiner le lit ?

Rendez-vous au **307**.

Étudier le bureau ?

Rendez-vous au **109**.

Quitter cette chambre ?

Rendez-vous au **208**.

3

Le vase paraît réel et concret, et quand vous le secouez, vous pouvez entendre un bruit de cliquetis à l'intérieur. Vous renversez le vase, mais rien n'en tombe ! Allez-vous mettre votre main dans le vase ? Pour cela, rendez-vous au **195**. Si vous estimez que ce n'est pas une bonne idée, vous pouvez quitter la salle en vous rendant au **206**, ou étudier le tableau, si vous ne l'avez pas déjà fait, en vous rendant au **227**.

4

Vous vous affaissez au sol, exténué, mais vous vous souvenez brusquement de la femme et vous vous asseyez. Pour sa part, elle est debout et retire l'anneau de rubis, qu'elle jette ensuite au loin de toutes ses forces. Chassant ses cheveux de son visage, elle se tourne vers vous et sourit affablement.

— Merci, étranger, dit-elle d'une voix douce. Je suis Dame Margaret de Danvers, et bien que mon destin fût scellé voilà longtemps, je peux désormais reposer en paix.

Vous vous redressez lentement et expliquez comment vous êtes apparu dans ce monde.

— Oui, des envoûtements maléfiques sont à l'œuvre. Je crains que vous n'ayez à faire face à de nombreux autres dangers et épreuves.

Elle se tourne en direction du château.

— Votre chemin de retour s'ouvre là-bas, mais prenez garde à l'armure ! Vous aurez également besoin d'information. La vieille Grisela peut vous aider. Vous la reconnaîtrez à l'écharpe

rose qu'elle porte toujours. Mais faites vite, le temps presse. Vous devez vous hâter.

Avant de vous quitter, Dame Margaret vous informe qu'elle vous récompensera d'une bénédiction. Vous n'avez qu'à choisir parmi :

Une bénédiction de force
Une bénédiction de courage
Une bénédiction de fortune

Rendez-vous au **313**.
Rendez-vous au **154**.
Rendez-vous au **235**.

5

Alors que vous faites le tour du mur, vous comprenez que vous êtes dans une chambre très spacieuse. Vous êtes debout sur une plate-forme avec un dais au centre. Des marches descendent de la plate-forme jusqu'au niveau du sol, où vous discernez deux rangées de bancs qui s'étalent vers l'arrière sur presque vingt mètres. Ces bancs sont tous occupés par des figures en robes noires, dont les têtes se soulèvent à votre apparition.

Toutefois, ce qui retient votre pleine attention est la silhouette d'une jeune femme attachée au dais. Elle porte une simple robe blanche. Ses yeux sont ouverts, mais sa respiration est lente. Il vous apparaît alors que *vous* êtes dans la peau du grand prêtre, et qu'à moins d'une chance inouïe ou d'une intervention divine, vous n'allez pas tarder à être exposé.

La congrégation fixe sur vous des regards pleins d'anticipation. La gravité de la situation vous apparaît pleinement : ajoutez 1 point à votre total de Peur. Vous faites un effort pour réfléchir. En regardant sur l'autel, vous voyez, près du corps de la jeune femme, un calice noir, une dague, un ensemble de chandelles, et un parchemin enroulé. Qu'allez-vous faire ?

Allumer les chandelles ?

Rendez-vous au **184**.

Dérouler le parchemin ?

Rendez-vous au **325**.

Verser le liquide noir (si vous avez gardé la fiole) dans le calice ?

Rendez-vous au **137**.

Lever la dague ?

Rendez-vous au **197**.

Attendre que quelque chose se produise ?

Rendez-vous au **36**.

6

L'homme de vous entend pas alors que avancez jusqu'à lui, mais fronce les sourcils comme s'il percevait un dérangement. Vous toussotez, et quand nulle réaction ne vient, vous tapez gentiment son épaule. Ses yeux s'ouvrent lentement et il fixe le sol pendant quelques secondes, puis il lève son regard vers vous. Ses yeux verts brillent de haine et sa bouche s'ouvre brusquement pour révéler une mâchoire infernale, dégoulinante. Peu de choses pourraient être pires que votre décision de déranger un Vampire assoiffé. Vous gagnez 2 points de Peur.

VAMPIRE : Habileté 11 Endurance 14

Après chaque assaut, roulez un dé. Si vous tirez 1, le Vampire se lasse du combat et vous ordonne de vous suicider, ce que vous êtes immédiatement contraint de faire. Mais si vous réduisez son Endurance à 4 points ou moins, rendez-vous au **143**.

7

— Les mots de passe ?... Oui, ils peuvent devenir irritants, surtout puisqu'ils changent si souvent. Bien sûr, vous devez être dans les bonnes grâces du Comte ne serait-ce que pour les connaître, vous savez.

Vous hochez la tête, cherchant mentalement un moyen de lui soutirer plus d'information sans éveiller ses soupçons. Prenant un grand souffle, vous baissez les yeux et secouez la tête. Lorsqu'il vous demande ce qui ne va pas, vous lui avouez avec embarras que vous avez oublié un mot de passe reçu voilà quelques jours à peine. L'homme se montre aussitôt sympathique, avouant que sa mémoire est tout aussi mauvaise et qu'il doit souvent écrire toute nouvelle information. Lorsque vous lui dites que votre mot de passe est celui qui donne accès à l'article le plus précieux de Pravemi, ses yeux s'ouvrent très grands.

— Ça alors, vous êtes vraiment dans un sale pétrin, mon ami. Par chance, je suis également l'un des rares choisis auquel le Comte peut se confier. Le mot que vous recherchez, bien sûr, est *Memnoch*.

Vous hochez la tête, feignant la réalisation, et le remerciez. Rendez-vous au **175**.

8

Par chance, son lancer est maladroit et le couteau s'enfonce sèchement dans la porte. La silhouette pousse un juron d'une voix râpeuse et se précipite vers vous dans l'instant qui suit. Vous devez vous défendre.¹

ASSAILLANT INCONNU : Habileté 8 Endurance 10

Si vous triomphez, rendez-vous au **180**.

9

— Vraiment ? demande-t-il en souriant. Vous n'avez jamais vu quelqu'un de mon niveau ?

Vous affirmez avec assurance que son travail est remarquable et que Pravemi ne connaît pas la chance qu'il a d'avoir un tel scientifique à son service.

— Oh ! Arrêtez, c'est trop, vous me flattez !

Il est si heureux de vos compliments qu'il disparaît momentanément dans sa chambre privée, pour en ressortir avec une bouteille de whisky qu'il vous offre aussitôt. Vous le remerciez de sa générosité tout en promettant de revenir le visiter bientôt. Il vous salue de la main, et puisqu'il se tient à sa porte, surveillant votre départ, vous n'avez que le choix de remonter le tunnel afin de revenir dans le placard.

En revanche, le whisky sera sûrement utile. La bouteille en contient assez pour trois bonnes rasades, que vous pourrez boire à tout moment, sauf au milieu d'un combat ou d'une situation qui ne s'y porte guère (en train de parler à quelqu'un, de courir avec la mort aux talons, etc). Chaque rasade de whisky vous permettra de retrancher 1 point de Peur.

Rendez-vous maintenant au **282**.

10

Vous récitez l'étrange incantation, en prenant garde à la répéter dix fois. Au moment où vous terminez, une figure pâle, fantomatique, se matérialise dans l'air à un mètre devant vous. Elle est revêtue des pieds à la tête d'une toge blanche à cagoule. Elle vous regarde passivement, puis hoche la tête et s'évanouit, mais non sans avoir transmis à votre esprit la certitude que vous pourrez profiter de son aide dans l'avenir, si le besoin s'en fait sentir. Vous gagnez 2 points de Chance.

Le nom de cet esprit est « Hazrukiel » — notez-le attentivement. Plus tard dans votre aven-

¹ Vous devriez pouvoir vous armer du couteau, et l'*encagoulé* devrait perdre 3 points d'Habileté, n'est-ce pas ?

ture, il vous sera peut-être demandé si vous voulez invoquer quelqu'un ou quelque chose à votre secours. À ce moment, vous pourrez invoquer Hazrukiel en suivant les instructions données. Alternativement, vous pourrez appeler Hazrukiel sans qu'il en soit fait mention dans le texte. Si vous faites ceci, vous remporterez automatiquement tout combat en cours sans perdre de points d'Endurance.

Quelle que soit l'option choisie, Hazrukiel ne peut être invoqué qu'une seule fois dans toute l'aventure, alors appelez-le à votre secours judicieusement.

Si vous voulez maintenant :

Examiner le livre d'histoire locale
Étudier le livre sur la sorcellerie
Quitter la chambre

Rendez-vous au **121**.
Rendez-vous au **203**.
Rendez-vous au **186**.

11

— Soyez béni, répond-elle avec un grand sourire. Voici ce que vous devez savoir. Cette maison entière existe pour servir le Mal, et Pravemi est le grand prêtre de l'Ordre. Pour le vaincre, vous devez trouver une arme très spéciale, cachée dans une salle secrète. Vous devez découvrir l'emplacement de cette chambre et le mot de passe nécessaire pour l'ouvrir. Demeurez toujours sur vos gardes. Le manoir recèle des êtres surnaturels et infernaux. Toutefois, tout n'est pas maléfique. Il y a aussi ceux qui voudront vous aider.

Sa voix commence à s'estomper.

— Soyez courageux ! s'exclame-t-elle. Choisissez avec circonspection les endroits à explorer. Cherchez le châ—

Elle disparaît avant d'avoir terminé sa phrase. Au même moment, la porte de la chambre s'ouvre à la volée et vous donne accès à un couloir.

Si vous avez eu affaire à l'homme à la cagoule, rendez-vous au **324**.

Sinon, rendez-vous au **378**.

12

Vous vous approchez du tableau. Il est très détaillé : une grande maison se dresse sur un fond nocturne. Étrangement, vous discernez une automobile stationnée devant une grille fermée. Vous comprenez brusquement qu'il s'agit de *votre* voiture et que vous contemplez Orvieto !

Vous fixez le tableau, mais rien ne semble se produire. Ce n'est qu'en détournant les yeux que vous comprenez que vous êtes de retour dans la chambre où le tableau original vous a aspiré dans son univers. Perplexe et désorienté, vous scrutez la salle pour vous assurer que tout soit bien à la même place qu'auparavant.

Allez-vous quitter cette chambre ? Rendez-vous au **206**. Ou allez-vous examiner le vase, si vous ne l'avez pas encore fait ? Rendez-vous au **3**.

13

De l'autre côté de l'alcôve, vous vous débarrassez de votre manteau et vous rebroussez chemin jusqu'à l'antichambre, puis dans le tunnel. Allez-vous continuer à avancer dans ce tunnel, en vous rendant au **114**, ou allez-vous remonter jusqu'à votre chambre, en vous rendant au **397** ?



14

Vous tombez au sol, mais le tourbillonnement dans votre tête persévère, tout comme si vous tombiez en chute libre en basculant sur vous-même. Vous crispez les mains sur votre tête, près de l'agonie, mais la sensation finit par s'estomper. Vous vous redressez pour constater que tout est demeuré en place. Il reste à savoir ce que vous allez faire à présent. Si vous n'avez pas encore examiné le vase et souhaitez le faire, rendez-vous au 3. Si vous voulez quitter cette chambre, rendez-vous au 206.

15

Les deux photos ont été prises en noir et blanc. La première est une photo du Comte, ou d'un personnage qui lui ressemble trait pour trait, debout dans une chambre avec plusieurs autres hommes. Ils portent des chapeaux et sont élégamment vêtus de vestons à basques ; ils tiennent également des cannes.

Vous songez d'abord à un bal masqué sur le thème du siècle passé, mais les photos paraissent trop authentiques. Quoi qu'il en soit, leurs expressions n'ont rien de chaleureux. Ils fixent la caméra avec des yeux froids et sévères. Quelque chose dans leur regard est même troublant.

L'autre photo est celle d'une belle jeune femme aux cheveux sombres et aux yeux clairs. Une petite plaque, à la base du cadre, affiche ces mots :

Cassandra
1904 – 1923

Tes jours avec moi furent beaucoup trop brefs, ma chérie

Voilà qui est curieux. Les morts prématurées paraissent nombreuses dans cette famille. Rendez-vous au 275.

16

Vous levez le calice dans les airs, puis vous le portez à vos lèvres. Le liquide est sans goût et vous l'avalez. Vous déposez la coupe, cherchant à déterminer votre prochaine action, quand votre poitrine brûle soudain comme si elle avait pris feu. Vous vous affaissez dans les affres de l'agonie, les mains crispées sur votre thorax, mais en quelques secondes, vous perdez connaissance. Le poison que vous venez d'avaler fait son œuvre, et votre aventure trouve ainsi une fin tragique.

17

Vous disparaissiez sous le lit juste au moment où la porte commence à s'ouvrir. Le sol sous le lit est très poussiéreux et vos yeux se mettent immédiatement à larmoyer, mais vous portez une main à votre bouche pour réprimer vos étternuements. Des pas se font entendre dans la chambre et vous entendez une conversation entre deux hommes :

— ... jamais été à l'une d'elles. Il paraît que seuls certains sont acceptés.

— Oui, mais je me demande parfois s'il est nécessaire d'impliquer des étrangers. Tu te souviens de la descente policière ? Il y en aura sûrement une autre.

Après cela, les hommes parlent à voix basse, ce qui vous empêche de comprendre ce qu'ils disent. Ils marchent jusqu'au centre de la pièce, où vous entendez des bruits de papiers qu'on manipule. Les hommes discutent pendant quelques minutes encore, puis sortent de la chambre. Il

était temps : vous avez grand besoin d'air frais et vous vous extirpez de l'espace sous le lit.

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **111**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **174**.

18

Le vin est de couleur pâle ; son goût est plus fort que son odeur. Le Comte vous demande de lui parler de vous-même et de votre emploi. Vous discutez avec lui, mais la tête commence à vous tourner et vous vous sentez drôlement ivre. Le Comte le constate et vous propose de vous retirer pour la nuit. Vous acquiescez, mais en croisant son regard, vous remarquez une froideur dans son regard et une sombre expression sur ses traits. Vous vous levez, mais la salle se met à tourner. Vous crachez violemment, les mains tendues pour agripper le chariot, mais vous perdez presque immédiatement connaissance. C'est préférable, car de cette façon, vous ne saurez jamais ce que le Comte et ses serviteurs comptent faire de votre corps. Votre brève aventure vient de prendre fin. La prochaine fois, évitez le vin blanc.

19

Vous énoncez le mot de passe et attendez. Après quelques secondes, la porte s'ouvre en glissant silencieusement. Vous jetez un coup d'œil à l'intérieur et vous apercevez une table décorée d'une nappe blanche, dressée sur un plancher surélevé qui sépare la chambre en deux niveaux. Cette salle est bien éclairée par un chandelier de verre suspendu au plafond. Quand vous y entrez, vous êtes frappé d'émerveillement devant la scène qui s'offre à vous. Un cristal vert brillant a été placé sur la table. Il a la forme d'un soleil ou d'une étoile aux branches aussi nombreuses que pointues. Lorsque vous vous en approchez, il émet une radiance éblouissante. Rendez-vous au **360**.

20

Votre lame siffle dans l'air, frôle son flanc et disparaît dans l'âtre. La vieille femme vous regarde avec fureur, jette la poupée au sol et l'écrase de son pied. Vous pouvez à peine respirer alors qu'un poids colossal vous écrase. Vous perdez 4 points d'Endurance. S'il vous reste un souffle de vie, la situation est grave. Allez-vous :

Ramper vers la porte ?

Rendez-vous au **293**.

Renverser la table ?

Rendez-vous au **296**.

Demander pitié ?

Rendez-vous au **377**.

21

Vous dormez très mal. Des images étranges, déconcertantes, défilent dans votre esprit. Vous vous voyez courir sur un fond noir, entouré de cris lugubres. Puis vous discernez un homme et une femme en robes blanches, les bras tendues, qui vous supplient d'écouter leurs paroles. Pourtant, bien que leurs lèvres bougent, nul son ne parvient à vos oreilles.

Ensuite, vous vous apercevez à nouveau. Cette fois, vous ouvrez une porte qui donne sur une autre porte, que vous ouvrez pour en découvrir encore une autre. Les portes ne font que révéler d'autres portes. Finalement, vous vous retrouvez dans une chambre inconnue. Un corps pend d'une corde attachée au plafond, à un ventilateur qui tourne et tourne. Lorsque vous vous approchez, vous découvrez que le corps pendu ... *est le vôtre !*

Rendez-vous au 160.

22

Après quelques secondes, la musique recommence, mais cette fois, les notes sont discordantes, tout comme si un enfant frappait les touches du piano au hasard. Vous tentez de déterminer quelle sera votre prochaine action quand brusquement, un chat noir aux grands yeux bleus, limpides comme de l'eau, saute par-dessus le piano et atterrit au sol devant vous. Il croise votre regard et vous fixe longuement avant de courir vers la porte, qu'il se met à gratter. En regardant dans la pièce, vous comprenez qu'il n'y a rien à trouver ici. Lorsque vous ouvrez la porte pour ressortir, le chat s'élançe le long du couloir et hors de votre vue. Rendez-vous au 224.

23

Cette porte est verrouillée. Possédez-vous une clé de fer frappée d'un nombre ? Si tel est le cas, doublez le chiffre sur la clé et rendez-vous au paragraphe qui correspond au résultat. Si vous ne possédez pas la clé, mais possédez des outils pour crocheter la serrure, rendez-vous au 144. Si vous n'avez ni l'un ni l'autre, vous pouvez essayer la salle LUPOUOMO en vous rendant au 385, ou continuer le long du corridor en vous rendant au 172, ou encore revenir au croisement précédent en vous rendant au 150.

24

Quelle(s) bouteille(s) avez-vous fait descendre ?

Seulement la verte :

Rendez-vous au 51.

La verte et la rouge :

Rendez-vous au 201.

La bleue et la jaune :

Rendez-vous au 136.

Toute autre combinaison :

Rendez-vous au 248.

25

Vous parcourez rapidement la dépouille des mains. Il n'y a absolument rien à trouver sur elle. Votre regard se pose sur le visage et brusquement, *les yeux clignent et s'ouvrent !* Vous étouffez un cri d'horreur et reculez. Ajoutez 2 points à votre total de Peur.

Le « corps » s'assoit bien droit et vous pénètre d'un regard terrifiant. Les yeux sont maintenant ouverts et brûlent de toutes les flammes de l'enfer. Vous courez immédiatement vers la porte, mais elle s'est verrouillée.

— *Maledetto !* crie hargneusement le cadavre. Maudit sois-tu !²

Le corps se dresse en position debout et sort de la boîte. À votre incrédulité totale, il *retire sa propre tête* et vous la jette au corps ! Vous vous penchez juste à temps et la tête heurte la porte avant de rouler à vos pieds. La chose immonde saigne abondamment du nez, mais ses yeux sont toujours rivés sur vous.

— Sois maudit, sois maudit ! Brûle en enfer !

La tête tente alors de vous mordre les pieds. C'en est trop pour vous. Vous gagnez encore 1 point de Peur. Vous frappez la tête d'un coup de pied magistral et l'envoyez valser à travers la chambre, où elle rebondit sur un mur. Mais le corps fond maintenant sur vous !

² C'est d'ailleurs ce que « *Maledetto* » signifie en italien. ^_^

CORPS SANS TÊTE : Habileté 7 Endurance 7

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **161**.

26

Comment allez-vous retourner dans le manoir ? Devant vous, une fenêtre sombre est partiellement ouverte. Si vous entrez par-là, rendez-vous au **164**. Sur votre droite, vous apercevez une autre fenêtre, mais celle-là est éclairée. Si vous essayez celle-là, rendez-vous au **254**. Sur votre gauche, les degrés d'un perron montent jusqu'à une porte. Si cette voie vous intéresse davantage, rendez-vous au **185**.

27

Cette chose ressemble à — *mais c'est impossible*, songez-vous.

À ce moment, elle saute du manteau de la cheminée et couraille jusqu'à vos pieds. Malgré votre incrédulité, vous aviez raison. Cette chose ressemble à — non, cette chose *est* — une *main humaine coupée* ! Ajoutez 1 point à votre total de Peur.

Vous reculez en frémissant et la chose vous saute à la gorge pour vous étrangler !

STRINGIAMANO : Habileté 7 Endurance 3

Si vous êtes blessé, roulez un dé. Si vous obtenez de 1 à 4, elle vous étrangle si dur que vous perdez 4 points d'Endurance.³ Si vous roulez 5 ou 6, elle vous crève un œil ! Vous perdez alors 3 points d'Habileté et 5 points d'Endurance.

Si elle vous étouffe trois fois ou crève vos deux yeux, vous entrez en état de choc et la Stringiamano met fin à votre aventure. Si vous gagnez, rendez-vous au **85**.

28

Alors que vous déposez la dague sur l'autel, un murmure monte de la congrégation et parvient à vos oreilles. Avant que vous ne puissiez décider quoi faire ensuite, vous ressentez une main sur votre épaule.

— Père, vous sentez-vous bien ce soir ?

— Peut-être a-t-il besoin d'air, suggère un homme.

Votre cagoule est retirée et vous entendez des cris d'effarement lorsque votre identité est révélée. Des cris indignés — « *Imposteur !* » — vous emplissent les oreilles tandis que vous êtes lié et conduit à une cellule dont vous ne pourrez jamais vous échapper vivant.

Votre aventure est terminée.

29

Vous détournez les yeux du cristal éblouissant posé sur la table — vous savez qu'il s'agit d'un piège. En vous tenant devant la table, vous retirez la nappe et votre cœur fait un bond quand vous distinguez les contours d'un compartiment caché. Lorsque vous appuyez dessus, il s'ouvre immédiatement. Vous ôtez le faux bois et vous retrouvez immédiatement ébloui par l'objet qui s'offre à vous. C'est un joyau brillant, translucide, en forme de diamant scintillant qui émet de tels reflets qu'il vous baigne de clarté.

³ La version originale ne spécifie pas les règles de la Chance dans cet affrontement. Faites à votre guise.

Vous *savez* alors que tel est l'objet de votre quête : l'arme qui pourra bannir à jamais le maléfice de cette maison ... l'Étoile des Âges.

Vous soulevez la gemme et elle brille entre vos doigts. La foudre descend brusquement dans vos entrailles, mais non de manière néfaste. Vous ressentez quelque chose qui pourrait être défini par une régénération. Toutes vos blessures guérissent — rétablissez votre Endurance à son total initial — et vous ressentez pour la première fois la certitude que votre mission peut être couronnée de succès. Tous vos points de Peur sont annulés.

Enfin, bien que vous l'ignoriez encore, cette relique vous confère des sens hyper-aiguïsés capables de prévoir et de réagir à tout mouvement. Tant que l'Étoile des Âges sera en votre possession, votre Habilité sera portée à 16 points.

Rendez-vous au **38**.

30

Ayant vaincu votre agresseur, vous traînez le corps sous la table. Vous le fouillez rapidement pour découvrir que sa fiole est encore intacte. Elle contient un liquide noir. Vous pouvez glisser cette fiole dans votre poche si vous voulez la garder. Si vous avez besoin d'une arme, vous pouvez aussi prendre sa dague ; n'oubliez pas d'ajuster votre Habilité en conséquence. Allez-vous maintenant :

Quitter la salle et continuer le long du tunnel ?

Rendez-vous au **114**.

Emprunter la porte d'où l'homme est sorti ?

Rendez-vous au **182**.

Fouiller les autres habits ?

Rendez-vous au **398**.

31

La figure regarde en direction de la fenêtre, puis en direction du lit. Elle demeure immobile pour quelques secondes et vous commencez à vous sentir mal à l'aise. Soudain la silhouette se tourne dans votre direction et vous jette un couteau ! Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **8**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **211**.

32

Vous plongez la dague dans sa poitrine sans un autre mot. Ses yeux s'ouvrent sous l'effet du choc, puis son emprise se relâche et une expression distante envahit ses traits. Vous essayez votre lame sur ses viles robes, puis quittez la salle. Aurait-elle pu vous aider ? Désormais, vous ne pourrez jamais l'apprendre. Rendez-vous au **286**.

33

Sans perdre un instant, vous vous interposez entre l'homme et sa victime, ce qui l'oblige à relâcher son emprise. La femme tombe assise au sol et secoue la tête avec confusion. Votre geste était brave, mais il vous coûtera la vie. Cet homme est en fait un Vampire, et dès qu'il vous regarde dans les yeux, il prend un contrôle total de votre personne. Vous paniquez mentalement en marchant vers le Vampire pour vous agenouiller devant lui. Il vous recouvre de sa cape, et votre dernier souvenir humain est celui de ses dents aiguës perçant la chair de votre gorge.

34

Vous ouvrez lentement la porte et regardez à l'intérieur. Cette salle renferme un lit, proprement

fait ; un coffre ; un bureau portant un chandelier allumé ; et une porte qui doit donner sur un placard. Si cette chambre ne vous intéresse pas, vous pouvez continuer le long du couloir en vous rendant au **335**. Autrement, qu'allez-vous examiner ?

Le lit

Le coffre

Le bureau

La porte

Rendez-vous au **307**.

Rendez-vous au **61**.

Rendez-vous au **109**.

Rendez-vous au **2**.

35

Le brandy est de bon cru, des distilleries Firetop. D'ailleurs, le Comte a fait la même sélection. La boisson est délicieuse, avec un soupçon sucré et chaleureux au moment où vous l'avalez. Le Comte vous demande de lui parler de vous-même, de votre famille et de votre emploi. En retour, il vous parle de lui-même. Rendez-vous au **100**.

36

Vous étudiez l'assemblée de derrière votre cagoule ; ils vous regardent en silence. Quelqu'un tousse ; une mouche bourdonne à vos oreilles ; vous jetez un coup d'œil derrière vous pour apercevoir les trois hommes qui vous ont amené ici, leurs propres regards fixés droit devant. Il est clair que la congrégation attend que vous fassiez quelque chose. Mais quoi ? Vous pouvez :

Allumer les chandelles

Dérouler le parchemin

Lever la dague

Verser la fiole de liquide noir dans le calice (si vous l'avez gardée)

Rendez-vous au **184**.

Rendez-vous au **325**.

Rendez-vous au **197**.

Rendez-vous au **137**.

37

L'apparition ne fait que disparaître après l'un de vos coups. Vous tombez à genoux, trempé de sueur. Déglutissant avec difficulté, vous vous redressez en chancelant et vous avancez dans les ténèbres. Vous heurtez un mur, et après l'avoir tâté de vos mains, trouvez une poignée de porte. Vous l'ouvrez à la hâte pour quitter cette chambre maudite.

Vous entrez dans une autre chambre sombre, mais celle-ci n'est pas plongée dans les ténèbres opaques en raison d'une faible lumière qui entre par une fenêtre dans une porte à l'arrière. Cette porte retourne à l'extérieur.

Vous semblez avoir pénétré dans une cuisine, car vous êtes entouré d'armoires et de cabinets et un grand comptoir sépare la pièce en deux. Si vous voulez faire des fouilles, rendez-vous au **162**. Si vous voulez vous diriger vers une autre porte, une qui s'ouvre droit devant vous, rendez-vous au **218**.

38

Le cristal pâlit et vous retrouvez vos sens. Tout en le glissant dans vos poches, vous faites volte-face et quittez la pièce. Vous rebroussez chemin le long du tunnel, à travers la grille, jusqu'à ce que vous retrouviez l'entrée secrète, qui s'ouvre d'elle-même dès que vous l'atteignez. Après avoir pris pied dans le corridor, vous faites une pause afin de vous préparer mentalement pour la confrontation qui vous attend inévitablement. Tâtant le joyau dans votre poche pour vous rassurer, vous suivez le couloir jusqu'à ce qu'il tourne à droite. Rendez-vous au **348**.



06