

LE TOMBEAU DU VAMPIRE

DAVE MORRIS & DAVID WALTERS

ÉDITION COLLECTOR AUGMENTÉE - 1 ÈRE IMPRESSION



Illustrations par Leo Hartas

Couverture par Sébastien Brunet & Cindy Garretaz
Cabochons additionnels par Dean Spencer

Direction de projet, mise en page et révisions
par Mikaël Louys

Traduction par Thomas Pereira

Cette édition Collector est publiée en
Janvier 2017 par Megara Entertainment SARL
Sous licence de Fabled Lands LLP
Première édition en 1984 par Grafton Books

Copyright du texte © 1984, 2016 Dave Morris &
2016 David Walters pour les 100 sections additionnelles.

Tous droits réservés.
ISBN 979-10-93943-21-3

La Feuille D'Aventure

Habileté

Endurance

Total de départ =

Total de départ =

Psi

Equipement
(Objets, potions, provisions...)

Total de départ =

Or & Bijoux

CASES DES RENCONTRES AVEC UN MONSTRE

Endurance =

Endurance =

Endurance =

Endurance =

Endurance =

Endurance =

TABLE DE HASARD (2D6)

Vous pouvez utiliser cette table pour générer le résultat de deux dés à 6 faces si vous n'avez pas de dés sous la main. Fermez vos yeux et pointez la mine de votre crayon au hasard sur cette feuille jusqu'à obtenir un numéro sur cette table.

10	7	11	4	7	9	9	5	4	12	10	8
5	5	6	3	6	10	7	7	8	8	7	3
6	8	11	7	9	5	2	4	8	6	6	9
12	5	6	3	6	10	7	7	8	8	7	2
11	6	7	11	8	3	5	7	10	6	12	4
7	9	7	3	10	6	5	4	8	7	4	2
9	4	8	9	7	7	7	8	6	12	5	6
8	11	8	6	4	7	8	3	9	2	8	7
3	6	11	9	9	3	10	4	6	5	10	10
2	5	6	3	6	10	7	7	8	8	7	12
10	7	11	4	7	9	9	5	4	12	10	8
5	5	6	3	6	10	7	7	8	8	7	3
6	8	11	7	9	5	2	4	8	6	6	9
12	5	6	3	6	10	7	7	8	8	7	2
11	6	7	11	8	3	5	7	10	6	12	4
7	9	7	3	10	6	5	4	8	7	4	2
9	4	8	9	7	7	7	8	6	12	5	6
8	11	8	6	4	7	8	3	9	2	8	7
3	6	11	9	9	3	10	4	6	5	10	10
12	5	6	3	6	10	7	7	8	8	7	2
11	6	7	11	8	3	5	7	10	6	12	4
5	5	6	3	6	10	7	7	8	8	7	3

TABLE DE HASARD (1D6)

Vous pouvez utiliser cette table pour générer le résultat d'un dé à 6 faces si vous n'avez pas de dé sous la main. Fermez vos yeux et pointez la mine de votre crayon au hasard sur cette feuille jusqu'à obtenir un numéro sur cette table.

1	6	1	4	5	3	2	5	4	1	1	6
5	5	6	3	6	1	2	3	4	5	6	3
6	1	1	3	4	5	2	4	3	6	1	5
2	5	6	3	6	1	5	3	2	1	6	2
1	6	4	1	5	3	5	6	1	6	2	4
3	4	5	3	1	6	5	4	3	2	4	2
6	4	1	3	2	4	5	1	6	2	5	6
3	1	4	6	4	2	1	3	2	2	3	4
3	6	1	5	4	3	1	4	6	5	1	1
2	5	6	3	6	1	2	6	5	3	4	2
1	3	1	4	4	5	2	5	4	1	1	6
5	5	6	3	6	1	1	4	2	1	4	3
6	2	1	1	3	5	2	4	5	6	6	1
2	5	6	3	6	1	3	2	1	5	2	2
1	6	4	1	2	3	5	3	1	6	1	4
6	6	3	3	1	6	5	4	5	4	4	2
3	4	2	5	1	2	3	4	6	2	5	6
4	1	4	6	4	5	1	3	1	2	3	2
1	6	1	2	5	3	1	4	6	5	1	1
2	5	6	3	4	1	5	1	2	3	5	2
1	6	3	1	6	3	5	6	1	6	1	4
5	5	6	3	6	1	3	2	3	5	4	3



CONTRIBUTEURS DU KICKSTARTER DE LA VERSION COLLECTOR

AQR	Leo Hartas	Robert Crewe
Aaron J. Weber	Brett Easterbrook	Y. K. Lee
Ken N.	Mike Clover	Kent R. Spillner
Jeremy Petersen	Earl C. Hedges	Graham Hart
Luk	Nancy Hutchins	Daniel Nissman
Tuebor	Twyllenimor	Martin Gallo
Paul Gaston	Peter Høggaard	Jonny Hansen
Florent Haro	Martin M.	Michael Sim
Louisa Sutton	Galvin the Wanderer	Martin Deschenes
Colin Oaten	Mark Myers	Rodney Leary
Adrian Bardy	Rónán Kennedy	Zacky Chun-pong Leung
Tai Pan	Daniel Lee Kong Leng	Inny
Juan Lopez	Lyng-Sabatier Emmanuel	Khanach
Adam Thomson	Holger Presch	Thorsten
Aaron Clancy	Damian	Mac Senour
Gabriel Seah	Tony Flowers	Anders Svensson
Brendan Sheehan	Justin Whitman	Raymond Lee
Tom Lee	Jonathan Caines	Simon Day
JPM	Matthew Wasiak	Dave Poppel
Don Alsafi	Melvez	IdleDice
Tina Tipton	Frédéric Pochard	Alp Aziz Torun
Hal Burdick	Evangelion03	Stephen Shiu
Svein Børge Hjorthaug	Alexandra Logan	Teofilo Hurtado
Dave Bowen	Hertzi	Roger Orth
Banjo	Genevieve Slunka	Stéphane Bechard (Planète LDVELH)
Josh	Namit Kaura	Atarun
Clegane76	Charles Burkart	Lin Liren
Daniel Ley	Daniel Charleston	Samuel Grandcamp
Niklas Hallberg	Dominic Marcotte	Jasmina Bricic
Balgin Stondraeg	Galit	Ashton
Matthew Taylor	Chris Westbrook	Stuart Lloyd
Kat Tastrophy	Michael Reilly	Luca Contessi
Steven Lord	Scott Maynard	Matt Hill
Chris Sauro	Nicodemus of NIMH	Cato Vandrare
Owlglass	Georg A Reichstein	John D Jones
Khelbiros	Fabrice Gatille	
Jim Saxon		
Mark Lain		

Merci à tous pour votre soutien.

AVANT-PROPOS PAR DAVE MORRIS

Le baron Ténébron s'est une nouvelle fois relevé de sa tombe !

Mon tout premier livre-jeu fut Le Tombeau du Vampire, et c'était également le premier travail d'illustrateur de Leo Hartas. On était au milieu des années 80, et Leo était encore à l'université à l'époque - comme j'aurais pu l'être moi-même, faisant des recherches sur les particules élémentaires et la théorie universelle, si je n'avait pas grignoté le temps que j'aurais dû passer à réviser mes partiels en parties de jeux de rôle, filles, et procrastination. Mais c'est un détail.

On vivait une époque foisonnante. J'avais dû refuser de concevoir un jeu sur PC (« Eurêka » de Ian Livingstone), en raison de tous mes engagements existants envers des magazines et des éditeurs de livres. Peut-être était-ce une erreur, car mon ami Steve Foster, qui finit par le concevoir à ma place, m'a dit qu'il s'était acheté sa première maison grâce aux bénéfices engrangés par ce jeu.

(Sur la photo ci-dessous, on nous voit quand nous étions encore sveltes. C'est moi qui lit Captain America.)



Mais au moins, en acceptant d'écrire Dragon d'Or, j'avais mon nom sur la couverture. Je m'aventurais hors des sentiers battus, en quelque sorte.

AVANT-PROPOS PAR DAVE MORRIS (SUITE)

Mais en réalité, *Le Tombeau du Vampire* et les livres-jeux suivants ont failli ne jamais voir le jour. Au printemps 1984, pendant que j'écrivais les premiers volumes du *Château des Âmes Damnées*, Ian Livingstone et Steve Jackson m'ont proposé un contrat pour écrire des livres-jeux pour Games Workshop. J'avais fait un tas de choses pour GW auparavant – un jeu de rôle complet en 1980, appelé *Adventure* (jamais publié ; GW avait acquis les droits de RuneQuest), puis en 1983 une campagne complète pour *Questworld* avec Oliver Johnson (jamais publiée ; GW avait perdu les droits de RQ). En ce qui concernait les livres-jeux, toutefois, ils semblaient être sérieux. Ils étaient prêts à payer à l'avance, ce qui était une première.

Excepté... qu'ils offraient £350 par livre, une misère, même dans les années 80. Et ils s'agissait d'un contrat d'exclusivité, ce qui signifiait que je n'aurais pas pu travailler avec d'autres éditeurs. "Pourquoi est-ce que Ian et Steve veulent concurrencer *Fighting Fantasy*?" me demandais-je. Quelle que soit la raison, je traînais les pieds pour signer, et j'en m'en réjouit rapidement, lorsque quelques semaines plus tard j'allais voir Angela Sheehan chez Dragon Books, avec qui j'eus une longue discussion, avant de ressortir avec un accord pour deux livres-jeux.

A la base, *Le Dieu Perdu* était prévu pour être le premier livre de la série Dragon d'Or, et le contrat décrivait le suivant comme "*Le Donjon des Morts-Vivants*". Je pense que c'est sûrement mon père qui m'avait dit, "rajoute 'vampire' dans le titre, ça séduira plus de personnes que 'mort-vivant'." L'éditeur voulait l'appeler *Le Tombeau de Dracula*, mais je n'étais pas convaincu. Ces livres allaient être lus par des enfants, et je ne voulais pas que leur première rencontre avec la création de Bram Stoker se fasse dans un livre-jeu. Dracula était déjà tombé dans le domaine public, Stoker étant décédé soixante-douze années auparavant, mais j'estimais que les écrivains se devaient une politesse créative dépassant de loin les clauses du copyright – bien que, malheureusement, tout le monde ne partageait pas cet avis.

Pour cette nouvelle édition Collector, j'ai légèrement révisé le texte, pour en retirer les traditionnels éléments de fantasy (un hobgobelin, un elfe) qui me semblaient assez intrusifs. Désormais, l'atmosphère est nettement plus Gothique, et l'ambiance nettement moins médiévale. "Ah!" diront les joueurs des *Terres de Légende*, "mais le Bois de Wistren n'est-il pas situé en Ellesland?" Et c'est bien le cas, mais le monde de L'Épée de Légende a évolué – à la fin des *Murailles de Spyte* – vers une époque de pistolets à amorces et de sabres.

AVANT-PROPOS PAR DAVE MORRIS (SUITE ET FIN)

Mais cela confine à une obsession pour la continuité. Que *Le Tombeau du Vampire* se déroule ou pas dans le monde de *L'Épée de Légende*, en son essence il appartient au monde des contes de fées macabres des films d'horreur du studio Hammer, là où le regard vif de Cushing affrontait la féroce lueur brillant dans les yeux de Lee, et où des caveaux emplis de lierre attendaient tapis au milieu de bois ténébreux. J'aime ce que Johnny S. Geddes a dit à propos du *Tombeau du Vampire*, sur la page de Demian Katz consacré aux livres-jeux :

“Quelques fois - autour de minuit, en particulier lorsque le tonnerre gronde au dehors, je reviens en arrière et prends un autre chemin, à travers la forêt enchantée qui mène à un sombre manoir.”

J'aime imaginer que c'est de cette façon qu'il est apprécié.

Récemment, Leo Hartas a été sollicité par Mikaël Louys pour créer de nouvelles illustrations, pour une édition spéciale en couleur du *Tombeau du Vampire*, éditée par Megara Entertainment.

Il ne s'agit pas simplement de refaire la devanture. Megara a également chargé David Walters, l'auteur de *La Voie du Tigre 0* (et co-auteur du 7), d'écrire plusieurs nouvelles sections pour le livre, augmentant l'aventure de 100 nouvelles sections.

David a fait un travail fantastique en reproduisant à *sang-pour-sang* le style et l'ambiance du livre original, sous ma supervision, tout en le rendant plus cohérent, en présentant tout du long le vampire comme une menace.

A présent, il ne s'agit plus simplement d'un donjon basique. Désormais, vous aurez réellement l'impression de pouvoir croiser Christopher Lee et Peter Cushing au détour d'un couloir.

(Et avec un peu de chance, Jack MacGowran et Alfie Bass).

Bonne lecture de cette nouvelle édition par Megara!

DAVE MORRIS



AVANT-PROPOS PAR LEO HARTAS

Le *Tombeau du Vampire* est désormais en couleur !

Ce livre-jeu est le tout premier que j'ai illustré, en 1984, alors que je venais d'avoir 18 ans, et qu'un an auparavant, je débutais ma formation en école d'Art. C'était aussi le premier livre de Dave Morris, et il marqua le début d'une longue amitié qui dure encore aujourd'hui, culminant récemment avec la bande dessinée de *Mirabilis: Year of Wonders*.

Je suis heureux de vous annoncer que le Kickstarter pour la nouvelle édition Collector du *Tombeau du Vampire*, lancé par Mikaël Louys, de Megara Entertainment, a été pleinement financé, et a même dépassé son objectif, visant à créer de nouvelles sections illustrées par votre serviteur et à coloriser les illustrations originales, et j'ai bouclé le projet avant Noël 2015.

Au début, je trouvais ça très étrange de retravailler sur des dessins que j'avais réalisé il y a plus de 30 ans de cela (afin de les coloriser), mais j'ai rapidement réalisé que la qualité de ces œuvres de jeunesse avait résisté au passage du temps, et je me mis à baigner à nouveau dans la joyeuse nostalgie des jours exaltants de la grande mode des livres dont vous êtes le héros.

Je les ai colorisé numériquement avec Manga Studio, sur ma fidèle Microsoft Surface 3. A l'époque où j'avais encore 18 ans, je ne pouvais m'imaginer l'apparition d'une telle technologie au cours de ma vie. Au fait, sur l'illustration de la galerie des portraits dans le livre, le 2ème portrait en partant de la gauche, c'est mon père! Il voulait apparaître dans mon premier livre illustré, même si il n'était pas un vampire, enfin, je pense !





COMMENT UTILISER CE LIVRE

Le Tombeau du Vampire était mon premier livre-jeu, et comme ma préférence, lorsque je maîtrise des parties de jeux de rôle, consiste à laisser les joueurs diriger l'histoire, je me suis dispensé de la longue introduction qu'on trouvait habituellement dans les livres de l'époque. On ne vous mâche pas le travail ici, il n'y a pas de mission précise. On ne vous raconte pas votre propre histoire. *Vous* êtes le héros, comme la quatrième de couverture le disait, donc votre histoire personnelle et vos motivations sont libres.

Je ne dis pas que cela fonctionne. C'est à vous, le lecteur, d'en décider.

Je dis juste que c'était délibéré. Ce livre est ma lettre d'amour aux films d'horreur de la Hammer, et je voulais qu'il possède le rythme, la vigueur et l'ambiance onirique désarticulée des meilleurs de ces films.

En parlant de vigueur... afin de déterminer à quel point vous êtes habile et puissant, vous aurez besoin de quelques dés (ou d'utiliser la Table de Hasard en début d'ouvrage si vous n'avez pas de dés) :

Jetez deux dés. Ajoutez 20 à ce nombre et inscrivez le total dans la case ENDURANCE de votre Feuille d'Aventure. Ce score représente votre force, votre forme physique et votre volonté générale de survivre. Toutes les blessures que vous subirez durant votre quête seront soustraites à votre score d'ENDURANCE. Si jamais il atteint zéro, vous mourrez.

Jetez un dé. Ajoutez 3 au nombre obtenu, et inscrivez le total dans la case PSI de votre Feuille d'Aventure. Plus ce score est élevé, mieux vous résisterez aux sorts qui vous seront lancés, et plus vous serez sensibles aux communications psychiques.

Jetez un dé, ajoutez 3 et inscrivez le total dans la case HABILITÉ. Ce score reflète votre souplesse. Vous aurez besoin d'une HABILITÉ élevée pour escalader des murs, sauter par-dessus des précipices, et ainsi de suite.

ENDURANCE, HABILITÉ et PSI

Votre ENDURANCE changera constamment au cours de l'aventure — à chaque fois que vous êtes blessé, en fait. Vous pourrez acquérir des potions ou des baumes de soins, durant votre quête. Ils restaureront quelques points d'ENDURANCE que vous aurez perdus à cause de blessures — mais à moins que cela ne soit précisé, votre score d'ENDURANCE ne doit jamais dépasser sa valeur originale. C'est le total de départ ; prenez-en bonne note.

Votre HABILITÉ et votre PSI sont moins susceptibles de changer, bien que cela soit possible. Vous fouler la cheville, par exemple, peut réduire votre HABILITÉ de 1 point. Un casque magique peut augmenter votre PSI. Mais, comme pour l'ENDURANCE, votre HABILITÉ et votre PSI ne doivent jamais excéder leurs scores de départ, à moins que le contraire ne soit précisé.

COMBAT

Au cours de votre aventure, vous rencontrerez souvent des ennemis, monstres ou humains, que vous devrez combattre. Lorsque cela se produit, vous apercevrez un paragraphe comme ceci :

123

Le bûcheron soulève sa hache, et s'avance vers vous. Vous n'avez pas la possibilité de fuir, et vous devez vous battre.

BÛCHERON ENDURANCE 10

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

De 2 à 5 : Vous êtes blessé et perdez 3 points d'ENDURANCE ;

De 6 à 12 : Le Bûcheron perd 3 points d'ENDURANCE.

Si vous gagnez, rendez-vous au 214.

Au début de chaque combat, vous devez noter le score d'ENDURANCE de votre adversaire dans une Case de Rencontre vide. Vous commencez ensuite le combat en jetant deux dés, et, comme indiqué dans le paragraphe, soustrayez le nombre de points indiqués de votre propre score d'ENDURANCE, ou de celui de votre adversaire. Si vous et votre adversaire possédez encore des scores d'ENDURANCE supérieurs à 0, vous répétez cette procédure pendant les rounds de combat successifs, en soustrayant les points d'ENDURANCE indiqués à chaque fois, jusqu'à ce que votre score d'ENDURANCE, ou celui de votre ennemi, soit réduit à 0 — indiquant la mort. Prenez note des scores d'ENDURANCE sur votre Feuille d'Aventure, et dans la Case de Rencontre.

FUIR LE COMBAT

Dans certains cas, vous pouvez être engagé au combat et vous retrouver en train de perdre. Si on vous en donne la possibilité, vous pouvez FUIR le combat. Toutefois, votre ennemi tentera de vous porter un coup dans le dos, tandis que vous essayez de fuir. Pour représenter ceci, à chaque fois que vous choisissez de FUIR, vous devrez lancer deux dés et comparer le total à votre score d'HABILETÉ. Si le jet de dés *dépasse* votre HABILETÉ, alors vous avez été touché (vous perdez 3 points d'ENDURANCE) pendant que vous FUYEZ. Toutefois, si le jet de dés est *inférieur ou égal* à votre score d'HABILETÉ, vous esquivez le coup de votre adversaire, et parvenez à vous enfuir sans subir de blessure supplémentaire.

OBJETS

Vous êtes certain de rencontrer un bon nombre d'objets. Certains s'avéreront être inutiles — ou même néfastes — mais quelques fois, même la plus insignifiante acquisition peut s'avérer vitale lors de votre quête. Vous devrez noter ces objets dans votre Feuille d'Aventure quand vous en ferez l'acquisition, et les barrer lorsqu'ils seront abandonnés ou épuisés.

Vous débutez avec quelques objets importants. Inscrivez-les sur votre Feuille d'Aventure :

- Épée
- Sac à Dos
- 10 Pièces d'Or

L'AVENTURE

Vous êtes maintenant presque prêt à commencer. Vous débuterez directement l'aventure au paragraphe 1, et passerez aux paragraphes indiqués, selon les décisions que vous prendrez.

Avertissement : il est peu probable que vous trouviez et abattiez le vampire lors de votre première tentative. Faites-vous une carte, quand vous explorerez le tombeau ; si vous êtes tué, remplissez une nouvelle Feuille d'Aventure et recommencez, en utilisant la carte que vous avez dessiné pour vous guider. Vous ne survivrez peut-être pas à votre première tentative, ou même à la seconde, mais vous finirez par affronter le baron vampire dans son antre.

Et maintenant — vos cauchemars commencent...



1

Le crépuscule tombe dans le Bois du Regret. Tandis que vous pataugez sur un sentier qui n'est guère plus qu'une ornière boueuse, tremblant sous la pluie glaciale qui vous fouette à chaque rafale, vous vous remémorez les rumeurs étranges et épouvantables entendues au sujet de ce lieu inhospitalier. Il était question de loups, et justement, dans le lointain, mais se rapprochant, vous les entendez à présent hurler. La nuit approche. Vous réalisez que vous devez vite trouver un lieu pour vous abriter, car vous n'avez aucune envie de vous retrouver piégé au milieu de nulle part dans l'obscurité.

Devant vous, à travers un rideau de bruine, vous voyez un haut mur de pierre recouvert de mousses et de lierre. Un chemin y mène depuis la piste principale, et vous le suivez pour parvenir devant un grand portail s'ouvrant dans le mur. À travers les entrelacs de fer forgé du portail, vous apercevez un jardin lugubre, où des arbres mal entretenus et des buissons semblent se recroqueviller sous la pluie. Une allée de graviers traverse la pelouse, menant probablement à un manoir où vous pourriez trouver refuge pour la nuit. L'idée ne vous enchante pas, mais tandis que vous entendez les loups gémir de plus belle, vous êtes conscient de ne pas avoir d'autre choix. Alors que vous tendez la main vers le loquet du portail, vous remarquez que ses motifs comportent des formes inhabituelles. Allez-vous :

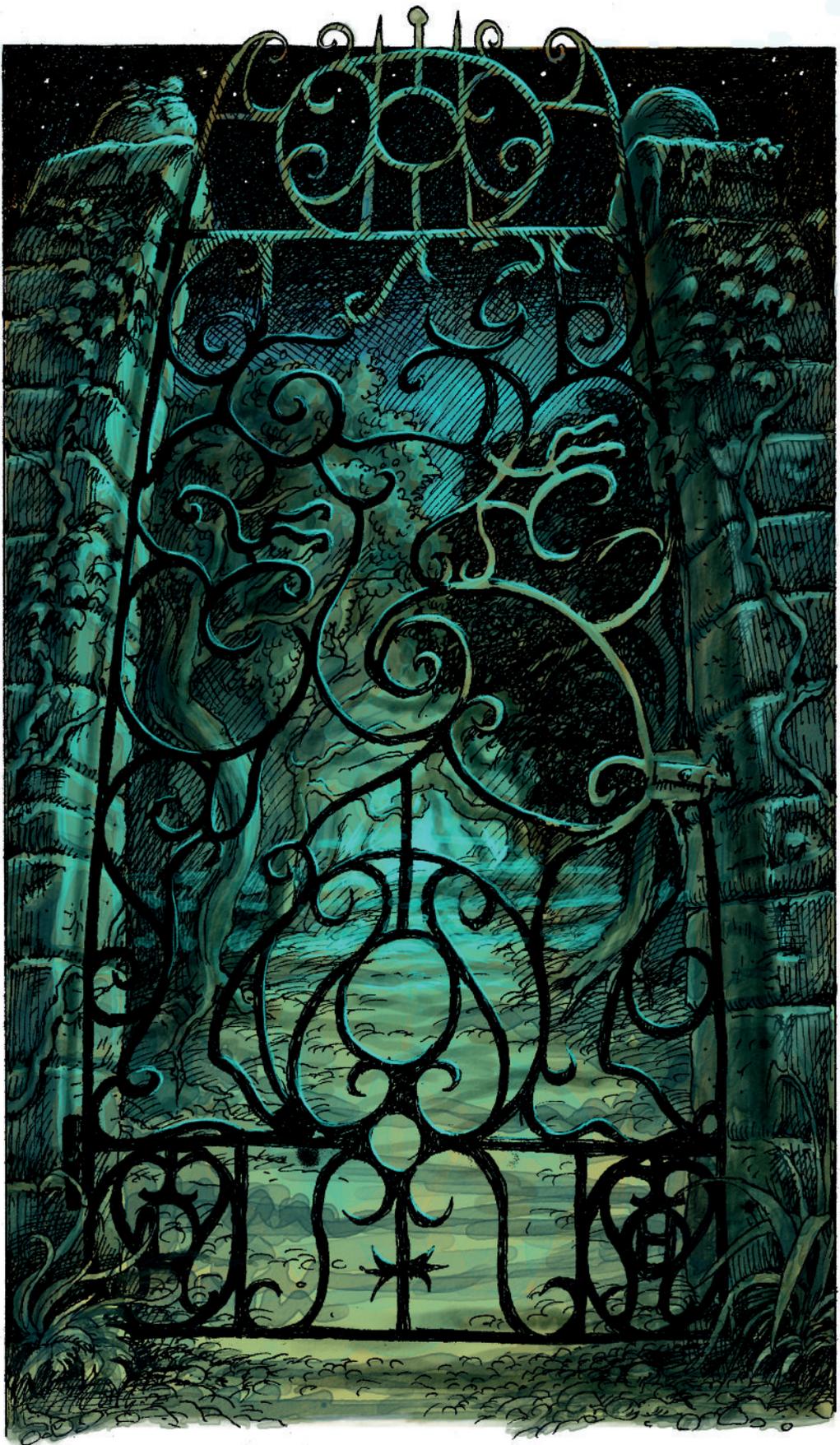
Ouvrir le portail ?	Rendez-vous au 69
Escalader le portail ?	Rendez-vous au 340
Marcher le long du mur pour trouver une autre entrée ?	Rendez-vous au 277

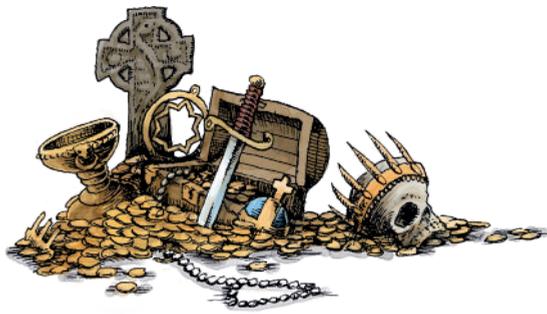
2

Vous progressez dans le couloir, et constatez rapidement qu'il dévie brusquement vers la droite, à quelques pas devant vous. Deux archers silencieux, revêtus de tuniques sombres, franchissent soudainement l'angle du couloir, bandent leurs arcs, et tirent. Lancez deux dés en tentant d'obtenir votre score actuel d'HABILETÉ ou moins. Si vous y parvenez, rendez-vous au **139**. Si vous échouez, rendez-vous au **222**.

3

L'eau est très froide et elle est désagréablement visqueuse. Vous trouvez plusieurs pièces que vous ajoutez à celles de votre bourse (assurez-vous de les noter sur votre Feuille d'Aventure). Vous êtes désormais plus riche de 8 pièces d'or. Vous retournez vers la porte. Rendez-vous au **129**.





4

Vous rampez le long d'un boyau étroit, en direction d'une lueur, et débouchez bientôt dans un tunnel. La lumière que vous avez aperçu provient d'une Lampe à Huile suspendue au plafond. Vous pouvez à peine discerner le contour d'une porte, à l'extrémité du tunnel sur votre droite. Sur votre gauche, le tunnel se poursuit dans l'obscurité.

Souhaitez-vous tenter de décrocher la Lampe à Huile ? Si oui, notez-la sur votre Feuille d'Aventure, et rendez-vous au **81**. Si vous ne voulez pas de la Lampe, vous pouvez aller à gauche (rendez-vous au **2**) ou à droite (rendez-vous au **107**).

5

Vous couvrez la peinture abstraite d'un drap blanc, et aussitôt, la terrible pression qui vous assaille diminue, pour ne devenir qu'un simple picotement dans votre nuque. Vous ne perdez pas un instant pour quitter la pièce, en refermant prestement la porte derrière vous, avant de poursuivre (rendez-vous au **154**).

6

Vous êtes agréablement surpris par le goût du fromage. Si seulement vous aviez un bon verre de vin pour l'accompagner ! Vous poursuivez votre chemin et ouvrez la porte. Rendez-vous au **164**.

7

Vous faites quelques pas, puis tremblez en raison des effets à retardement de la fumée bleue. La chambre semble tourbillonner devant vos yeux, et vous trébuchez contre l'autel, renversant le calice empli de liquide rouge sur le sol. Vous fixez rempli d'effroi des hallucinations terrifiantes, causées par la drogue contenue dans la fumée — de petites créatures noires sortent en rampant de sous les tentures, et grouillent sur votre peau. Pour finir, par chance, vous perdez connaissance. Possédez-vous un Crucifix ? Si c'est le cas, rendez-vous au **217**. Sinon, rendez-vous au **113**.

8

Possédez-vous de l'Ail ? Si oui, rendez-vous au **13**. Si vous n'en avez pas, rendez-vous au **22**.

9

Il vous fixe, le visage déformé par un rictus. Il est visiblement fou, ou sous l'emprise de la sorcellerie. Il se prépare à tirer, et vous devez vous battre. Rendez-vous au **153**.

10

Vous parvenez à trouver la volonté de plonger l'épée en avant, et soudainement la pression s'exerçant sur votre esprit diminue, tandis que votre lame rencontre quelque chose de solide.

Un silence glaçant vous entoure, alors que la silhouette semble s'évanouir – le hachoir et le crochet à viande tombent bruyamment sur le sol, et la robe de bure est embrochée sur votre épée. Vous remarquez quelque chose de brillant sur la ceinture de la robe, et en l'inspectant, vous déterminez qu'il s'agit d'une petite Sphère d'argent suspendue à un fil. Vous pouvez l'ajouter à votre Feuille d'Aventure si vous le souhaitez.

Si vous possédez un Pistolet, rendez-vous au **55**. Sinon, vous revenez sur vos pas, jusqu'à la tenture de velours, vers la chambre tapissée précédente, et la seule chose à faire consiste à emprunter la porte droit devant. Rendez-vous au **85**

11

Vous tendez la main pour ouvrir le coffre quand, tout à coup, la corde noire se détend comme un fouet et s'enroule autour de votre cou. Vous essayez de l'arracher, mais en vain. Elle se resserre autour de votre gorge comme un collet. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si, toutefois, vous êtes encore en vie, vous feriez bien de réfléchir vite, sinon vous allez mourir étouffé. Allez-vous :

Vous précipiter vers la porte ? Rendez-vous au **96**

Essayer de couper la corde noire ? Rendez-vous au **117**

Ouvrir le coffre ? Rendez-vous au **16**

12

Vous luttez pour repousser l'esprit démoniaque que la Sorcière a fait surgir des contrées souterraines. Mais il est trop fort pour vous. Vos défenses mentales cèdent sous les coups implacables de son attaque psychique. Votre corps sans vie s'écroule, et viendra bientôt se joindre aux ingrédients qui bouillonnent dans le chaudron de la Sorcière.

13

Le Seigneur Vampire a senti l'odeur de l'Ail. Il tourne autour de vous avec prudence. Vous devez le combattre mais, grâce aux effets de l'Ail, il n'est plus un adversaire aussi redoutable qu'il le serait normalement.

SEIGNEUR TÉNÉBRON ENDURANCE 18

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

De 2 à 6 : Vous êtes blessé et perdez 4 points d'ENDURANCE ;

De 7 à 12 : Le Vampire perd 3 points d'ENDURANCE.

Si vous prenez la Fuite en vous précipitant par l'autre porte, rendez-vous au **199**. Si vous parvenez à le vaincre, rendez-vous au **111**.

14

Vous vous décidez enfin et vous cueillez une des plus petites pousses. Elle a une couleur marron répugnante et sa forme désagréable évoque une araignée boursouflée. Vous la mettez dans votre bouche et vous l'avalez tout entière, en grimaçant. Pendant un moment, aucun effet ne se fait sentir. C'est seulement lorsque vous commencez à bouger que tout vous paraît soudainement irréel : les arbres semblent se pencher sur vous et des visages grimaçants se montrent dans les craquelures de leur écorce. Leurs lourdes branches deviennent des mains aux griffes menaçantes... Vous vous sentez fort mal en point et vous êtes pris de vertiges. Puis, aussi subitement qu'il était venu, le malaise disparaît. Vous gagnez 3 points d'ENDURANCE et 1 point de PSI. Votre clairvoyance psychique vous a fait choisir l'un des rares champignons aux effets bénéfiques. Enhardi par votre bonne fortune, vous décidez de retourner dans la cheminée et de redescendre dans les Cryptes, prêt à affronter tous les dangers qui se présenteront à vous. Rendez-vous au **181**.

15

En surmontant votre révolte, vous jetez le bocal en verre sur le sol et piétinez le cœur tremblotant, jusqu'à ce qu'il ne bouge plus. Vous voyez certains des autres cœurs morts conservés dans des bocaux se mettre aussi à battre, et vous optez pour une sortie précipitée, pour retourner vers le couloir (Rendez-vous au **186**).

16

Votre crâne explose presque, vos poumons sont en feu, mais vous parvenez à soulever le couvercle du coffre. À l'intérieur se trouvent une fiole contenant un liquide bleuté et un parchemin cacheté de cire. La corde vous étrangle et il ne vous reste que très peu de temps pour agir. Allez-vous lire ce qui est écrit sur le parchemin (rendez-vous au **248**) ou préférez-vous boire la fiole (rendez-vous au **159**) ?

17

Le coffre n'est pas fermé à clé, et la stupéfaction peut se lire dans vos yeux lorsque vous découvrez qu'il est plein à ras bord d'or, de pierres précieuses et de bijoux. Vous êtes abasourdi devant tant de richesse. Portez-vous un Casque d'Or ? Si oui, rendez-vous au **177**. Sinon, rendez-vous **152**.

18

Vous descendez dans un tunnel dont le sol est recouvert de mosaïques. Vous pensez distinguer l'extrémité du tunnel quand vous tendez votre lanterne vers la gauche, vous décidez donc de prendre cette direction. Rendez-vous au **391**.

19

Le Szgany vaincu se meurt à vos pieds, et un sang verdâtre et sirupeux s'écoule de ses nombreuses blessures, ruisselant sur le sol froid. Il redevient à nouveau visible. S'accrochant à la vie pour quelques instants encore, il lève son regard vers vous, et semble essayer de vous dire quelque chose. Vous pouvez vous pencher pour entendre ses mots (rendez-vous au **72**), ou l'achever et continuer votre chemin (rendez-vous au **124**).

20

Cette horreur vous déchire la gorge et se repaît de votre sang. Celui-ci s'écoule sur le tapis couvert de moisissures, qui servira d'avertissement à tous les futurs voyageurs qui emprunteront ce passage.

21

Vous lâchez prise et vous retombez lourdement au fond de la cheminée, en vous tordant la jambe : dès que vous essayez de bouger, une douleur terrible vous déchire la cheville. Vous pourrez poursuivre votre chemin après avoir bandé votre cheville foulée, mais désormais vous serez handicapé. Enlevez 1 point de votre total d'HABILETÉ. Découragé, vous quittez la pièce. Rendez-vous au **219**.

22

Malheureusement pour vous, vous ne pouvez atténuer, sans Ail, la férocité du Vampire. C'est un adversaire au faîte de sa puissance que vous allez devoir combattre !

BARON TÉNÉBRON **ENDURANCE 18**

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

De 2 à 7 : Vous êtes blessé et perdez 4 points d'ENDURANCE ;

De 8 à 12 : Le Vampire perd 3 points d'ENDURANCE.

Si vous parvenez à vaincre le seigneur vampire, rendez-vous au **111**.



23

En apercevant le crucifix, le Molosse des Ténèbres gémit et se recroqueville dans un coin de la pièce... Lentement, vous vous dirigez vers le passage sans le quitter des yeux, craignant une nouvelle attaque. Mais le monstre est trop terrorisé. C'est à peine s'il émet un vague grognement lorsque vous atteignez le couloir. Rendez-vous au **25**.

24

Vous pénétrez dans une galerie dont les murs sont percés de meurtrières étroites, régulièrement espacées. Tout en progressant vers la porte qui se trouve à son extrémité, vous distinguez à travers les meurtrières un extraordinaire paysage éclairé par la lune. Vous apercevez une troupe de chevaliers caparaçonnés de noir, qui chevauchent à bride abattue vers le sommet d'une colline boisée, où se dressent deux tentes. Allez-vous vous attarder pour observer cette étrange scène (rendez-vous au **151**) ou préférez-vous continuer votre chemin vers la porte à double battant (rendez-vous au **300**)

25

Vous entrez dans une pièce décorée de tapisseries, encadrées de panneaux en acajou, au milieu de laquelle se trouve une longue table recouverte d'une nappe rouge sombre. Il n'y a qu'un seul siège à cette table : une chaise rehaussée de cuir noir. Un calice en étain est posé sur la table, ciselé d'un blason familial entouré de roses. Les murs sont décorés d'armes antiques, et il y a une seule petite porte de bois tout au fond de la pièce, partiellement dissimulée par un rideau de velours, et une autre porte droit devant vous.

Allez-vous examiner les armes ? Rendez-vous au **110**

Allez-vous examiner le calice en étain ? Rendez-vous au **100**

Voulez-vous ouvrir la porte derrière le rideau de velours ?

Rendez-vous au **306**

Voulez-vous ouvrir la porte droit devant vous ? Rendez-vous au **85**



26

Portez-vous le Casque d'Or ?

Si oui, rendez-vous au **92**. Sinon, rendez-vous au **24**.

27

Vous pouvez choisir dans votre Sac à Dos l'un des objets suivants :

Un Os de Marbre

Rendez-vous au **106**

Un Crucifix

Rendez-vous au **23**

Une Gousse d'Ail

Rendez-vous au **155**



Mais si vous ne possédez aucun de ces objets, il vous faut dégainer votre épée et combattre la créature. Rendez-vous au **134**.

28

Le souffle court, vous vous adossez au mur pour prendre quelque repos après ce combat exténuant.

Vous retrouvez vite vos forces, et vous vous apprêtez à quitter la pièce lorsque vous remarquez un Bracelet d'Or étroitement serré autour du poignet décharné du Spectre.

Si vous souhaitez prélever cet objet sur le cadavre, rendez-vous au **301**. Mais si vous préférez quitter immédiatement la pièce en vous introduisant par l'orifice qui s'ouvre dans le mur, rendez-vous au **4**.

29

Vous ouvrez la porte, et vous vous retrouvez dans une sorte d'atelier. Un homme ventru, vêtu d'une robe de bure, semblable à celles que portent les moines, est assis près d'un feu de bois qui crépite dans une grande cheminée. Il achève de fabriquer une lanterne, et il vous regarde d'un air surpris. Allez-vous le menacer de votre épée (rendez-vous au **89**) ou le saluer amicalement (rendez-vous au **215**)

30

Vous ne parvenez pas à résister à la terrifiante présence du bourreau. Tandis que vos souvenirs disparaissent de votre esprit, vous restez planté là, stupéfait, incapable de vous rappeler la raison de votre venue en ces lieux.

Votre épée vous tombe des mains quand vous êtes embroché par le crochet à viande, puis tiré vers l'avant pour subir les coups du hachoir. Vous ne serez bientôt que l'une des victimes oubliées de ce lieu cauchemardesque.



31

Au bout de quelques instants, le grattement reprend. Maintenant, vous l'entendez clairement car il est de plus en plus fort, comme si quelqu'un ou quelque chose essayait de se frayer un chemin à coups d'ongles pour vous atteindre. Soudain, un craquement sec se fait entendre, et une des lames du plancher se soulève brutalement. De la terre apparaît entre les lattes de bois qui commencent à se tordre et à se briser les unes après les autres. Une voix s'élève des profondeurs, ou plus exactement un sourd mugissement inarticulé qui évoque des éternités de ténèbres et d'immobilité. Vous vous rendez compte avec horreur que votre Lanterne faiblit, tandis qu'une pâle lumière verte monte comme une vague de dessous le plancher défoncé. Puis, dans un jaillissement de terre sépulcrale, apparaît un bras décharné. Un terrible danger vous menace.

Si vous souhaitez faire front et combattre, en essayant de trancher ce bras d'un coup d'épée, rendez-vous au **147**. Si vous préférez plonger dans le tunnel qui s'ouvre dans le mur d'en face et déguerpir avant que la monstrueuse créature n'ait eu le temps de s'extraire de sa tombe, rendez-vous au **4**.

32

Une fois passé la porte, un couloir part vers la droite et vous décidez de le suivre. Rendez-vous au **193**.

33

La pièce dans laquelle vous venez de pénétrer est beaucoup plus petite que la salle de musique, et vous êtes sur le point de vous diriger vers un tunnel qui s'en éloigne, quand vous entendez un bruit derrière vous. C'est un grondement puissant — bien différent de la mélodie du quatuor des squelettes — qui semble provenir de derrière un rideau qui cache une alcôve située dans un coin de la pièce.

Si vous désirez aller voir de quoi il s'agit, rendez-vous au **302**. Si vous décidez d'ignorer ce grondement et vous engager dans le tunnel, rendez-vous au **124**.

34

Le passage au-delà de la porte continue tout droit pendant quelques mètres, puis il oblique vers la gauche. Dans le coude du couloir, sur la droite, se trouve une petite porte en bois.

Vous pouvez l'emprunter si vous le voulez (rendez-vous au **130**). Sinon, vous pouvez l'ignorer et continuer votre chemin (rendez-vous au **186**).



35

Les débris contiennent du bois et du plâtre tombés du plafond, en plus de la dépouille écrasée d'un animal de la taille d'un chat, trop abîmée pour être reconnaissable. Vous jetez un œil à travers le trou sombre au plafond, et hésitez sur votre intention de trouver ce qui peut se cacher là-haut. Vous ne pouvez pas faire un choix déjà tenté auparavant.

Voulez-vous :

Inspecter le trou de plus près ? Rendez-vous au **125**

Ouvrir les portes coulissantes en chêne ? Rendez-vous au **65**

Ouvrir la porte de fer à l'autre bout de la pièce ? Rendez-vous au **75**

Examiner le coffre-fort dans le mur ? Rendez-vous au **45**

36

Les parois du couloir dans lequel vous progressez à présent sont faites de panneaux de bois massif de couleur écarlate, qui semblent par endroit avoir été brisés délibérément. Intrigué, vous parvenez bientôt à proximité d'une porte étroite située sur votre droite. Quelques mètres plus loin, le couloir oblique sur la gauche devant une grande porte décorée d'une enluminure dorée en forme de crucifix.

Allez-vous :

Essayer d'ouvrir la porte étroite ? Rendez-vous au **56**

Vous diriger vers la porte au crucifix ? Rendez-vous au **29**

Poursuivre votre chemin et passer l'angle du couloir ?
Rendez-vous au **235**

37

Vous vous arrachez à l'étreinte du Soldat Dément et vous vous précipitez vers la maison. Derrière vous, vous entendez son rire démoniaque. Arrivé près de la maison, vous vous retournez, le souffle court, et vous constatez avec soulagement que votre adversaire s'éloigne.

Rendez-vous au **325**.

38

Alors que vous approchez de la porte, vous entendez une étrange mélodie, provenant de l'autre côté. Celle-ci ne ressemble à aucune autre musique que vous ayez déjà entendue.

Si vous souhaitez rebrousser chemin, et tenter d'ouvrir l'autre porte, rendez-vous au **255**. Si vous voulez tout de même ouvrir cette porte, allez-vous la franchir immédiatement (rendez-vous au **164**), ou bien allez-vous d'abord récupérer un objet dans votre Sac à Dos (rendez-vous au **137**) ?

39

Ravis, la Sorcière et son Corbeau vous observent d'un œil féroce, tandis que vous combattez la créature qu'elle a fait apparaître. Les lueurs dorées se rapprochent à travers la brume. L'Esprit Démoniaque tente de vous détruire par ses pouvoirs sataniques, mais vous résistez et, par un intense effort de volonté, vous finissez par repousser son assaut. La brume rouge se dissipe alors, et vous avancez vers la Sorcière. Vous avez failli mourir sous les coups de ce Démon, et vous avez soif de vengeance. Rendez-vous au **66**.

40

Votre double maléfique revient à l'attaque, et à cause du temps que vous avez gaspillé, il vous porte un coup oblique qui vous blesse à l'épaule. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Doppelgänger ENDURANCE <identique à l'ENDURANCE
notée précédemment>

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

De 2 à 7 : Vous êtes blessé et perdez 2 points d'ENDURANCE ;

De 8 à 12 : Le Doppelgänger perd 2 points d'ENDURANCE.

Si vous l'emportez sur votre adversaire, rendez-vous au **362**.

41

Vous portez le champignon à votre bouche et, réprimant le dégoût que vous inspire son odeur fétide, vous le mâchez sans grande conviction. Tout à coup, une vive sensation de brûlure vous parcourt la gorge, puis les veines de votre cou et remonte jusqu'à votre cerveau. Vous essayez de recracher le morceau de champignon, mais il est trop tard. Le poison a gagné maintenant tout votre organisme et vous vous effondrez dans la boue. Votre corps va pourrir et se décomposer là, au fin fond du Bois du Regret. Des voyageurs égarés verront que votre fantôme est condamné à une errance éternelle, car votre existence terrestre est à présent terminée.