

LE PORT DES TÉNÉBRES



A.R. HOLMES





Le Port des ténèbres

**Une mini-aventure solo pour Tunnels & Trolls
pour fêter les morts**

et des morts, il va y en avoir !



© 2006 Andy Holmes dit « Boozer »

Couverture de Simon Lee Tranter

Traduction et adaptation de Patrice Geille

INTRODUCTION

Les gardes de la ville vous collent aux basques, mais vous bondissez d'un élan formidable par-dessus le parapet du port de Khazan pour vous agripper au franc-bord du navire en partance, sur lequel vous vous hissez prestement. Ouf ! C'était moins une. Il va s'écouler un sacré bout de temps avant que vous ne puissiez remettre les pieds dans cette ville après votre démêlé avec la Guilde des Voleurs ! Vous observez en saluant de la main les gardes hurlant de rage sur le quai qui s'éloigne à toute allure tandis que le bâtiment prend le large. Vous n'avez de quoi payer votre traversée que jusqu'au prochain port d'escale, un misérable hameau côtier du nom de Horosk, sur la côte septentrionale de la Mer du Dragon : c'est donc là que vous mettrez sac à terre. Ce sera l'occasion idéale de vous faire oublier un moment avant de repartir vers de nouvelles aventures.



Cette nuit-là, allongé sur le pont, le regard perdu dans les étoiles, vous songez avec délice à l'automne qui s'annonce et aux terres inconnues qui vous attendent. Si le vent reste favorable, vous devriez atteindre Horosk dans environ cinq jours, juste à temps pour fêter les morts... Allez au paragraphe **1**.

BÊTISE OU FRIANDISE...



Chaque fois que vous verrez le symbole de citrouille 🎃 à côté du numéro d'un paragraphe où vous venez d'arriver, vous devrez **lancer deux dés** et vous reporter à la liste « Bêtise ou friandise » ci-dessous. Les résultats impairs sont des « bêtises » et les résultats pairs des « friandises ». Suivez les instructions, puis revenez au paragraphe qui vous a envoyé ici. Notez à chaque fois le numéro que vous avez tiré ; si vous retombez dessus par la suite, il ne se passera rien.

- 2** — Vous pouvez ajouter 2 points permanents à votre CH **ou** votre INT, au choix.
- 3** — Vous perdez définitivement 2 points de CH **ou** d'INT, au choix.
- 4** — Vous pouvez doubler la quantité d'or que vous transportez.
- 5** — Tout l'or que vous portez se transforme en chocolat.
- 6** — Vous réussirez automatiquement vos 2 prochaines Mises à l'Épreuve (MEP) dans ce solo.
- 7** — Vous échouerez automatiquement à la prochaine MEP que vous devrez tenter dans cette aventure.
- 8** — Vous pouvez ajouter de façon permanente 2 points à votre FOR **ou** votre DEX, au choix.
- 9** — Vous perdez irrémédiablement 2 points de CHR **ou** de CONS, au choix.
- 10** — Vous vaincrez automatiquement, dès le 1^{er} tour de combat, la prochaine créature que vous affronterez dans ce solo.
- 11** — Vous êtes instantanément téléporté au paragraphe **70**.
- 12** — **Si vous le souhaitez**, vous pouvez vous rendre directement au paragraphe **68** sans attendre.



1 Un vent glacial hurle à travers le gréement du navire qui vient tout juste de vous déposer dans le petit hameau côtier de Horosk. Une pluie battante fouette le bâtiment, ballotté par la houle, dans le minuscule port tandis que vous rassemblez à la hâte vos affaires et débarquez prudemment en empruntant l'étroite passerelle. L'équipage, trempé jusqu'aux os, ne songe qu'à s'arracher au plus vite de ce lieu maudit pour poursuivre sa route, et prête à peine attention à vos adieux. Le capitaine vous adresse un signe de main et vous souhaite bonne chance au moment où vous foulez le granit du quai, sa voix rude presque couverte par le rugissement du vent et les roulements de tonnerre qui maudissent cette nuit. Aussitôt, la passerelle est retirée et les matelots s'apprêtent à reprendre la mer, cap sur des destinations plus vastes et, espérons-le, plus accueillantes. Vous êtes le seul passager à mettre pied à terre dans ce port, et aucun officier n'est là pour vous accueillir. Sous la tempête déchaînée, vous ne distinguez pas grand-chose du village. Vous vous hâtez en pataugeant dans l'eau qui s'accumule sur les quais en direction de la seule lueur visible. Au moment de quitter le navire, vous avez entendu sonner les douze coups de minuit : vous savez que cette nuit n'est autre que la fête des Morts qui marque le début des Calendes d'hiver. Le moment ne pouvait être mieux choisi ! Peut-être devriez-vous passer le reste de la nuit à l'auberge, car c'est traditionnellement après minuit que les esprits maléfiques s'aventurent sur la Terre des Trolls pour y semer le chaos et la désolation... Vous piquez un sprint vers le seul bâtiment éclairé à la ronde. Votre aventure d'Halloween commence : allez à **11**.





2 Des craquements, des crissemments stridents et d'horribles bruits de mastication vous parviennent du haut de l'escalier, tandis qu'une odeur nauséabonde vous prend à la gorge. Ces sons éveillent en vous un malaise et une pointe d'inquiétude. Vous pouvez choisir de monter l'escalier au paragraphe **26**, de quitter le bâtiment pour retourner au port au paragraphe **55**, ou, si vous ne l'avez pas déjà fait, de fouiller la pièce au paragraphe **30**.

3 Laissant le temple derrière vous, vous vous remettez à déambuler dans les ruelles désertes de Horosk. Quelque chose ne tourne pas rond ici, et vous souhaitez vivement que cette nuit s'achève, espérant que la clarté du jour rendra les choses plus claires et moins mystérieuses. Alors que vous passez sous un pont ouvragé surmonté d'une rangée de hautes maisons menaçantes, vous êtes surpris de voir une lueur orangée avancer lentement sur le pavé. Votre peau se couvre d'une sueur froide et la panique vous gagne. Si vous vous approchez de la lumière, allez à **32**. Si vous prenez la fuite dans l'espoir de semer cette silhouette démoniaque et lumineuse en serpentant à travers les rues, allez à **24**.





4 Vous vous tenez seul au milieu de la place du village. Tout autour de vous se dressent des maisons délabrées et quelques arbres dénudés, pour la plupart flétris et morts. Les feuilles sèches et la saleté s'accumulent dans les recoins des édifices et entre les pavés disjoints. Lancez 1D6. Si vous obtenez un chiffre impair, allez à **35**. Si vous obtenez un chiffre pair, lisez ce qui suit : plusieurs ruelles sombres et pavées partent de la place. L'une porte un panneau « Vers la Tour de Guet », une autre « Vers le Port », et une troisième « Vers le Temple », mais les autres venelles ne comportent aucune indication. Pour vous rendre au port, allez à **55**. Pour aller au temple, allez à **19**. Pour vous diriger vers la tour de guet, allez à **59**. Si vous empruntez l'une des ruelles non balisées, allez à **58**.

5 Pensant avoir semé le démon, vous vous arrêtez pour reprendre votre souffle derrière quelques bicoques délabrées aux portes et fenêtres barricadées. Tout est silencieux. Puis, surgissant d'un renforcement obscur entre les maisons, le Bonhomme Citrouille s'avance, haches brandies, les faisant tournoyer d'un air menaçant, deux flammèches maléfiques à la place des yeux. Il marche vers vous d'un pas nonchalant, sachant pertinemment que vous êtes trop épuisé pour tenter de fuir à nouveau. Tentez une MEP de votre INT au N1. Si vous la ratez, allez à **18**. Si vous la réussissez, allez à **70**, car vous n'avez d'autre choix que de l'affronter...

6 Le Bonhomme Citrouille vous écoute parler, lentement et posément. Mais que lui dites-vous ? Choisissez l'une des options suivantes et rendez-vous au paragraphe indiqué :

- « Quitte cet endroit, tu n'es plus le bienvenu ici... » Allez à **49**
- « Qui es-tu et que fais-tu ici ? » Allez à **22**
- « Bêtise ou friandise... » Allez à **14**



7 Sous le bureau, à demi dissimulé par des caisses brisées et des sacs pourris, se trouve un tome relié en cuir. Il s'agit du registre du capitaine du port. La plupart des pages sont illisibles et beaucoup ont été arrachées, mais une page profondément tachée contient l'inscription suivante :

« 31 octobre.

Un mal estrange s'est emparé de nostre village. Au coucher du soleil, en ceste veille de la feste des Morts, un navire est venu prendre port en nostre rade. Son équipage estoit presque tout entier décimé.

Le seul estre vivant que l'on ait veu sur ce bâtiment maudit estoit un homme de haute taille, vestu de noir, le visage caché sous une capuche si vaste qu'elle le déroboit presque entièrement à nos regards.

À peine eut-il posé le pied à terre qu'il s'évanouit dans les ténèbres de la nuit. Au mesme instant, le navire disparut dans le brouillard, sans que nul de nous sceust dire par quel moyen.

À l'approche de minuit, plusieurs de nos concitoyens gisent desja sans vie. C'est comme si la peste estoit soudainement tombée sur nous.

Je vais me rendre au temple : c'est le seul refuge où mon esprit puisse encore espérer trouver quelque salut.

Peut-estre le matin nous apportera-t-il quelque explication... si tant est que le soleil se lève jamais sur nostre village... »

Des mots qui font froid dans le dos. Si vous conservez le registre du capitaine du port, glissez-le dans votre sac et notez-le sur votre feuille de personnage. Si vous quittez les lieux pour retourner au port, allez à **55**. Si vous sortez de la pièce par la porte arrière, allez à **48**. Si vous souhaitez partir en quête du temple, allez à **42**.



8 Tête de Citrouille sort une paire de dés en os de la poche de son gilet. Lancez 2D6 pour voir son résultat. S'il obtient un double 1, vous perdez 1 point dans chaque attribut. S'il obtient un double 6, vous pouvez ajouter 6 points à vos attributs, répartis entre eux à votre convenance. En cas de doublet différent, Tête de Citrouille intervertit votre FOR et votre CONS, **ou** votre CH et votre DEX, ou encore votre INT et votre CHR (**au choix**). Si ce ne sont pas des doublets, Tête de Citrouille se contente de vous maudire : vous échouerez automatiquement aux 3 prochaines épreuves que votre personnage aura à tenter dans son aventure suivante. Après avoir lancé les dés, Tête de Citrouille vous assomme d'un coup asséné avec le plat de sa hache. Allez à **68**.

9 Vous avez rencontré un **Sombre Inconnu**. Lancez les dés sur la **table correspondante** à la fin de cette aventure, puis, après cette rencontre (si vous êtes toujours en vie), revenez au paragraphe qui vous a envoyé ici.

10 Bien que le démon vous terrifie au-delà de toute expression, vous maîtrisez votre peur. Vous pouvez soit attaquer le Bonhomme Citrouille en allant à **70**, soit tenter de vous enfuir en allant à **46**, soit essayer de parler au démon à tête de citrouille en allant à **28**.

11 🍷 Vous déboulez à l'intérieur du bâtiment par une vieille porte en bois qui pend presque de ses gonds. C'est la capitainerie, mais vous n'y voyez personne. Le bureau est jonché de vieux parchemins détrempés et tachés. Quelques étagères derrière le bureau ne semblent pas avoir été touchées depuis un moment : elles sont couvertes de poussière. La chaise derrière le bureau gît renversée sur le sol. Des rats filent à toute allure à travers le plancher et des sacs de grain pourri gisent entassés dans un coin de cette misérable demeure. À l'arrière de la pièce se trouve une porte en bois sommaire, entrebâillée. La pluie bat contre les carreaux et le tonnerre gronde dans l'obscurité extérieure. Si vous souhaitez fouiller la pièce, faites une MEP de votre CH au N1. Si vous la ratez, allez à **35**. Si vous la réussissez, allez à **30**. Si vous préférez quitter le bâtiment pour retourner au port, allez à **55**. Si vous traversez la pièce pour sortir par la porte arrière, allez à **48**.



12 « Bravo ! Le défi n'était pas mince... » Un homme à l'allure débraillée, vêtu d'une robe noire de prêtre, serrée à la taille par une corde, surgit de l'ombre. Il a les yeux enfoncés et l'air hagard. « Maintenant que vous avez éliminé la gargouille, vous pouvez entrer dans le phare et débarrasser ce village du mal qui l'enchaîne ! Allez, ne perdons pas de temps ! Je ne peux pas vous être d'une grande aide, mais tenez, prenez ceci ! » Il vous tend un grand bâton (valant 2D6 au combat) surmonté d'un symbole doré. Vous découvrirez son pouvoir en consultant la **table des Objets Magiques**. Puis il s'effondre sur le sol poussiéreux du temple, secoué d'une violente quinte de toux : « Partez, maintenant ! Avant que le jour ne se lève ! Ne tardez point ! » siffle-t-il désespérément avant de sombrer dans un profond sommeil. Si vous restez là, vous vous sentirez plus en sécurité que dehors dans les rues ou sur le port : allez à **56**. Si vous partez en quête du phare, empruntez la ruelle pavée serpentant vers la tour et cherchez la porte au paragraphe **55**.



13 🍷 Le chemin menant au phare serpente dangereusement le long de la digue du port. À chaque pas, vous êtes continuellement arrosé par les vagues gigantesques qui s'écrasent contre la muraille, vous trempant jusqu'aux os. Lancez 1D6 : si vous obtenez un 1 ou un 6, allez à **35**. Sinon, poursuivez votre route... Après une demi-heure de marche sur cette jetée de pierre, vous approchez du phare. Haut d'environ 25 mètres, il est bâti d'énormes blocs de pierre consolidés par des feuillards d'acier. C'est une structure vraiment impressionnante. Au bout du chemin, juste avant l'escalier menant au phare, se dresse une petite cabane délabrée. Une faible lueur en émane. Si vous continuez vers le phare, allez à **47**. Si vous entrez dans la cabane pour voir qui s'y trouve, allez à **27**. Si vous frappez à la porte, allez à **73**.





14 Le Bonhomme Citrouille semble ravi et réfléchit un instant, son visage orange rayonnant de malice, un sourire surréaliste fendant sa chair de citrouille : « HA HA, UN DÉFI ! VOYONS VOIR... » Lancez 2D6. Si vous obtenez un double, allez à **53**. Toute autre combinaison vous envoie au paragraphe **39**.

15 Soudain, à travers l'une des grandes fenêtres barricadées, une créature effroyable s'introduit en trombe dans la salle du temple. C'est un « homme » très grand et mince, vêtu d'un pantalon noir et d'une tunique noire à agrafes dorées. Ses bras semblent anormalement longs et sa tête est une citrouille géante et luminescente d'un orange éclatant, d'où des yeux maléfiques vous fixent. Une gueule narquoise garnie de rangées de petits crocs acérés s'agrandit à votre approche. Dans chaque main, l'apparition macabre brandit une hache. Faites une MEP de votre INT au N1. Si vous l'échouez, allez directement au paragraphe **18**. Si vous la réussissez, allez à **10**.

16 Fatigué et ruisselant de sueur après le combat, vous vous tenez au milieu des cadavres de ces bêtes monstrueuses. Vous pouvez ramasser l'épée longue qui gît sur le sol (spathe, 3 dés + 4), mais le bouclier est inutilisable. Dans le sac à dos se trouvent une fiole de liquide bleu, une fiole de liquide vert, une grande clé en fer en forme de citrouille, de la craie, de la ficelle et 3 torches ordinaires. Si vous buvez l'un des liquides, référez-vous à la **table des Objets Magiques** à la fin de cette aventure et suivez les instructions. Une autre porte en bois vermoulu mène à l'arrière de cette horrible bâtisse. Si vous passez par cette porte, allez à **36**. Si vous en avez assez de ce bâtiment sordide, vous pouvez partir et retourner au port au paragraphe **55**. Si vous n'avez pas encore fouillé la pièce au bas de l'escalier, vous pouvez le faire au paragraphe **30**.



17 De l'obscurité de l'entrée de la tour émergent 1D6 humains voûtés qui s'avancent en traînant les pieds, gémissant et grognant, griffant à l'aveuglette la nuit déserte, chargée de brouillard. Ils se tiennent autour de l'entrée comme pour vous empêcher d'aller plus loin. Si vous voulez entrer dans la tour de guet, vous devrez massacrer ces zombies. Vous devez les combattre tous en même temps, et chacun a un CM de 12 multiplié par votre niveau. Vous pouvez prendre la fuite à la fin de chaque tour de combat si les choses tournent mal, mais si vous revenez ensuite, les zombies auront récupéré tout leur CM perdu. Si vous fuyez en retournant dans le village, allez à **37**. Si vous les vainquez, vous pouvez entrer dans la tour de guet au paragraphe **64**.



18 Vous êtes cloué sur place, littéralement terrifié par le démon à tête de citrouille. Vous voudriez courir loin de cette horrible créature, mais vos jambes refusent de bouger. Vous voudriez crier, mais votre bouche asséchée ne laisse passer aucun son. Vous voudriez vous battre, mais vos bras sont paralysés. En quelques secondes, le Bonhomme Citrouille se dresse devant vous et vous découpe à coups rapides et mortels de ses deux haches. Vous mourez, et votre âme restera prisonnière de ce maudit port des enfers jusqu'à ce qu'une autre âme héroïque arrive ici le jour de la fête des Morts et trouve le moyen de vaincre le Bonhomme Citrouille pour libérer la ville de ce puissant maléfice. Joyeuses Calendes d'hiver !



19



Vous tournez dans une ruelle pavée très étroite et passez sous plusieurs voûtes sombres, qui mènent à une grande rue pavée où se dresse un grand bâtiment en pierre. La rue est bordée de porte-torches, mais tous sont vides. Le bâtiment a l'air menaçant et glauque, avec de hautes portes doubles flanquées de statues d'hommes-bêtes bizarres tenant des lances déchiquetées. Leurs têtes ressemblent à celles de poissons géants et leurs yeux sont creux, chaque statue mesurant environ 3,60 mètres de haut. Au-dessus de ce portail, un bloc de pierre sculpté porte l'inscription : Temple de Dagon. Si vous vous avancez vers le temple, allez à **44**. Si vous rebroussez chemin, faites une MEP de votre CH au N2 : si vous la ratez, reportez-vous à la **table des horreurs errantes** ; si vous la réussissez, ou si vous survivez à la rencontre, allez à **3**.





20 Le tunnel s'achève par un puits qui s'élève verticalement, pourvu d'une échelle fixée au mur. Au sommet, il est fermé par une trappe en fer, verrouillée de ce côté par 2 gros verrous coulissant en fer. Un symbole magique a été dessiné sur le dessous de la trappe pour l'empêcher d'être ouverte par magie depuis le haut. Vous déverrouillez facilement la trappe et grimpez dans une pièce fraîche. Allez à **76**. Vous gagnez 80 points d'expérience pour cette partie de l'aventure.

21 🍷 Alors que vous vous reposez dans le temple, vous commencez à avoir très froid. Des ombres menaçantes dansent sur les murs sous la lumière des bougies, qui bientôt faiblissent et s'éteignent. Si vous avez perdu des points de FOR ou de CONS, vous pouvez récupérer soit TOUS vos points de CONS perdus, soit TOUS vos points de FOR perdus. Vous ne pouvez faire cela QU'UNE SEULE FOIS au cours de cette aventure. Ensuite, faites une MEP de votre CH au N2. Si vous la réussissez, allez à **15**. Si vous la ratez, allez à **71**.

22 D'une voix évoquant la chair qui se déchire, le Bonhomme Citrouille vous répond, ses yeux tellement embrasés d'étincelles orange que vous ne pouvez vous empêcher de vous demander comment il réussit à y voir... « JE SUIS LE MAÎTRE DE CE VILLAGE ABANDONNÉ DES DIEUX, ET JE SUIS ICI DEPUIS LA NUIT DES TEMPS. TANT QUE JE VIVRAI, CE VILLAGE ET TOUS CEUX QUI Y SONT PIÉGÉS SERONT MAUDITS EN CETTE NUIT DES MORTS. TU N'AURAS PAS DÛ VENIR, MAIS JE SUIS BIEN CONTENT QUE TU L'AIES FAIT... » Il passe à l'attaque. Allez au paragraphe **70**.

23 Le coffre contient une Amulette de la Citrouille d'Or ainsi que 3D6 gemmes tirées au hasard. Chaque gemme vaut (3D6 x 1D6) PO. Vous trouvez en outre dans le coffre une petite bouteille de liquide vert. Reportez-vous à la **table des Objets Magiques** pour en savoir plus sur ces objets. Vous pouvez monter jusqu'au sommet de la tour au paragraphe **62**, ou retourner dans les rues du village noyées de brouillard au paragraphe **37**.

24 Faites une MEP de votre CH au N2 ou une MEP de votre VIT au N1, au choix. Si vous la ratez, allez à **66**. Si vous la réussissez, allez à **52**.



25



Vous vous trouvez au premier étage, et vous êtes surpris de constater que l'endroit semble presque encore habité. Des meubles en bois massif et des bibliothèques garnissent la pièce, dont le centre est occupé par une vaste table circulaire où sont gravés les points cardinaux. Sous un dôme de verre, en son centre, une aiguille indique le nord. Le meuble est orné de scènes figurant des monstres marins et des créatures des abîmes : c'est une table d'une facture remarquable. Hélas, elle est solidement boulonnée au plancher et vous ne pouvez la déplacer. L'escalier continue vers le haut. Si vous fouillez la pièce, allez à **77**. Si vous quittez le phare, allez à **47**. Si vous montez au deuxième étage, allez à **60**.





26 L'escalier mène à une pièce sombre et glaciale, dont le plafond délabré laisse la pluie s'infiltrer. Plusieurs créatures voûtées et contrefaites s'y pressent autour du cadavre disloqué d'un humain, lui broyant les os pour en dévorer la chair. Un havresac, une épée et un bouclier cabossé gisent non loin de là, sur un sol maculé de sang et de sanies. Ces créatures (des goules) se redressent à votre approche et se ruent sur vous, leurs mâchoires bavantes cherchant à mordre votre chair chaude. Lancez 1D6 pour déterminer le nombre de goules qui vous attaquent. Chacune possède un CM égal à 8 multiplié par le niveau de votre personnage. Si vous terrassez les goules, allez à **16**. Si vous mourez, fermez le livre...

27 À l'intérieur vit le Sorcier de Horosk. Il a entouré sa demeure de charmes protecteurs pour la préserver des forces du mal qui tiennent le village sous leur coupe. Lorsque vous ouvrez la porte, vous déclenchez un piège magique qui libère une *Explosion de Puissance Infernale*, vous désintégrant sur-le-champ. Joyeuse fête des Morts...

28 Pris de court, le Bonhomme Citrouille abaisse ses haches. Ses yeux brûlent d'une férocité maléfique, mais sa gueule se referme et il demeure immobile devant vous. Une aura maléfique, puissante et ténébreuse, émane de lui ; prenez garde, car vos chances de l'emporter en combat singulier face à lui sont bien incertaines. Il dégage de lui une force surnaturelle, inimaginable, et vous doutez que des armes, même enchantées, puissent vraiment lui faire peur. L'être à tête de citrouille fait un pas dans votre direction. Tentez une MEP de votre CHR au N1. Si vous l'échouez, allez à **18**. Si vous la réussissez, allez à **6**.

29 Soudain, la sphère magique éclairant le phare se met à grésiller et à vaciller. Vous remarquez qu'une des vitres est fêlée et que de l'eau s'écoule sur le dispositif magique, perturbant son fonctionnement. Il n'y a rien que vous puissiez faire. Faites une MEP de votre CH au N1. Si vous la ratez, allez à **45**. Si vous la réussissez, allez à **80**.



30 La pièce est dans un état pitoyable : le sol est jonché de parchemins, un bric-à-brac pourrissant est entassé dans les coins, et une horrible puanteur y règne. Des toiles d'araignées occultent l'unique fenêtre de la pièce, la poussière et la crasse recouvrent le plancher. Tout indique que personne n'a mis les pieds ici depuis bien longtemps. Faites une MEP de votre CH au N2. Si vous la ratez, quittez la pièce soit par la porte arrière au paragraphe **48**, soit par la porte extérieure au paragraphe **55**. Si vous réussissez l'épreuve, allez à **7**.

31 Dans la bibliothèque, vous dénîchez un très vieux tome fascinant, intitulé *Légendes du Démon Citrouille*. Il relate tout ce qu'il faut savoir sur le Bonhomme Citrouille, le Roi de la fête des Morts, et explique comment, chaque année au retour de cette fête, il s'échappe de son Royaume d'Outre-Tombe pour semer la désolation chez les hommes. Vous apprenez tout du démon et découvrez, enchâssée dans une cavité creusée au cœur du livre, une amulette. La porter vous permettra de doubler votre bonus de combat si jamais vous êtes confronté au Bonhomme Citrouille. La lecture de ce grimoire vous rapporte 200 points d'expérience (PE). Prenez l'amulette, puis quittez le phare au paragraphe **47** ou poursuivez votre ascension en montant au deuxième étage à **60**. L'amulette pourra être revendue 130 PO une fois l'aventure terminée.

32 Vous distinguez à présent qu'il s'agit d'un « homme » très grand et mince, vêtu d'un pantalon noir et d'une tunique noire à agrafes dorées. Ses bras semblent anormalement longs et sa tête est une citrouille géante et luminescente d'un orange éclatant, d'où des yeux maléfiques vous fixent. Une gueule narquoise garnie de plusieurs rangées de petits crocs s'élargit à votre approche. Dans chaque main, la macabre apparition brandit une hache. Faites une MEP de votre INT au N1. Si vous la ratez, rendez-vous directement au paragraphe **18**. Si vous la réussissez, allez à **10**.

33 🧛 La gargouille se fêle et s'effrite en centaines de fragments de pierre. Au milieu des débris, vous repérez une grande clé en fer en forme de citrouille, une grande émeraude d'une valeur de 12D6 PO, ainsi qu'un anneau à œil de rubis (reportez-vous à la **table des Objets Magiques**). Une voix derrière vous vous fait sursauter. Allez à **12**.



34 Au moment où vous lui portez le coup de grâce, la tête du Bonhomme Citrouille cesse de briller et commence à se décomposer, fondant en une masse de matière végétale pourrie tandis que son corps s'affaisse sur le sol, se réduisant rapidement en poussière. Vous avez détruit l'être maléfique qui maintenait ce village portuaire dans l'étreinte cauchemardesque d'une terreur surnaturelle ! L'heure qui suit voit le brouillard se dissiper, la tempête s'apaiser et le premier lever de soleil poindre depuis que le navire fantôme a débarqué le Bonhomme Citrouille sur le port. Lentement, les habitants de Horosk sont libérés de leur malédiction et reprennent le cours normal de leur existence. Vous recevez le maximum possible de points d'expérience pour cette aventure, soit 3 000 PE, ainsi qu'une généreuse récompense de la part des villageois : 2 000 PO. Vous séjournez sur place pendant une semaine, puis vous prenez congé à bord du prochain navire à faire escale dans ce port qui n'a plus rien de ténébreux, en route vers d'autres aventures. Votre périple au Port des ténèbres touche à sa fin. Bon vent !

35 Vous êtes attaqué par une **Horreur Errante** ! Consultez la **table des rencontres** à la fin de cette aventure et combattez ! En supposant que vous surviviez, retournez au paragraphe qui vous a envoyé ici et reprenez votre aventure, si vous l'osez...

36 🍷 La porte se dégonde lorsque vous l'ouvrez, révélant une pièce exigüe abritant une trappe. Un troll vert se tient là. À votre entrée, le troll, qui se présente sous le nom de Ramsen, vous présente ses excuses en expliquant qu'il s'est en fait trompé de solo ! Après vous avoir ouvert la trappe, il regarde autour de lui d'un air confus et s'en va par la porte par laquelle vous venez d'entrer. Comme c'est étrange ! Si vous franchissez la trappe, allez à **75**. Si vous retournez dans la pièce au bas de l'escalier, allez à **11** et reprenez votre lecture à partir de la seconde phrase. Si vous emboîtez le pas à Ramsen le Troll, vous pouvez quitter cette aventure dès à présent avec un bonus de 100 PE !



37 Vous avez passé un bon moment à errer dans la ville portuaire déserte de Horosk, ce qui vous a plongé dans un état d'abattement total, car vous n'avez vu aucun signe de vie, hormis peut-être une troublante rencontre avec une créature ou un individu dont vous vous seriez bien passé. Vous arrivez bientôt sur la place du village. Consultez la **table des Horreurs Errantes** et, si vous y survivez, vous pourrez emprunter l'une des étroites ruelles qui partent de cet endroit. Un panneau est planté dans chacune d'entre elles. Dans la première, un il indique « Vers le port » ; dans la deuxième, « Vers la tour de guet », et dans la troisième, « Vers le temple ». Pour aller au port, rendez-vous au paragraphe **55**. Pour aller au temple, allez à **19**. Pour vous diriger vers la tour de guet, allez à **59**.

38 Le Bonhomme Citrouille sonde votre âme et sait exactement où vous vous trouvez. Un éclair orange crépite au sommet de la tour de guet et, lorsque vous faites volte-face, vous découvrez le démon à tête de citrouille dressé juste derrière vous, qui rit en faisant tournoyer ses deux haches. Ses yeux brûlent des feux de l'enfer et il empeste la fumée et le soufre. Faites une MEP de votre INT au N1. Si vous la ratez, allez à **18**. Si vous la réussissez, allez à **10**.

39 Le Bonhomme Citrouille affiche un sourire diabolique. « BÊTISE... » lance-t-il d'une voix pareille à des pleurs d'anges. Lancez 1D6 et consultez la table ci-dessous pour découvrir ce qui vous attend en cette nuit de la fête des Morts...

- 1 ou 2 — Allez à **70**.
- 3 ou 4 — Allez à **50**.
- 5 — Allez à **8**.
- 6 — Allez à **68**.

40 Les immondes rats ayant fui la pièce pour disparaître dans des trous de mur, derrière les tentures et dans l'escalier, vous pouvez fouiller les lieux. Faites une MEP de votre CH au N3. Si vous la réussissez, allez à **67**. Si vous la ratez, vous ne trouvez rien. Retournez au premier étage au paragraphe **25**, ou montez à l'étage suivant au paragraphe **51**.



41

Des ténèbres fétides du tunnel émerge une créature. C'est une bête immonde, mi-homme mi-poisson, qui se jette sur vous avec ses griffes vertes et acérées. Elle a un CM de 38. Si vous la tuez, vous pouvez continuer jusqu'au bout du tunnel en allant au paragraphe 20, ou revenir sur vos pas vers les quartiers du capitaine du port au paragraphe 11 et reprendre votre lecture à partir de la deuxième phrase. Si vous trouvez la mort ici, joyeuse fête des Morts...



42



Les ruelles étroites et sinueuses de Horosk sont oppressantes et lugubres. De nombreux murs comportent des porte-torches, mais ceux-ci sont tous vides et rouillés, et les lanternes sont toutes brisées. Vous devez donc arpenter le village avec pour seul guide votre modeste lumière, projetant des ombres inquiétantes à chaque détour dans les rues pavées. Faites une MEP de votre CH au N2. Si vous la ratez, lancez 1D6 : sur un résultat impair, allez à **35** ; sur un résultat pair, allez à **9**. Si vous la réussissez, vous pouvez vous rendre sur la place du village au paragraphe **4**, au temple au paragraphe **19**, ou au port au paragraphe **55**. Pour vous diriger vers la tour de guet, allez à **59**. Si vous revenez ici par la suite, vous n'aurez pas besoin de tenter cette MEP une seconde fois.



43

Quelques minutes s'écoulent, durant lesquelles vous percevez des mouvements et des bruissements à l'intérieur de la mesure, ponctués d'un juron occasionnel et du fracas d'objets renversés. Puis la porte s'entrebâille, et un individu à l'allure étrange vous invite vivement à entrer, jetant un regard anxieux sur la nuit brumeuse par-dessus votre épaule. L'intérieur de sa demeure est un endroit merveilleux, encombré de toutes sortes d'objets magiques et de curiosités insolites : c'est manifestement un sorcier. Il vous explique que Horosk est sous le coup de la malédiction du Bonhomme Citrouille, un être malfaisant qui maintient la bourgade portuaire dans un état de trépas perpétuel. Le Bonhomme Citrouille a débarqué à bord d'un navire fantôme le jour de la fête des Morts, il y a de nombreuses années, et depuis lors, le soleil ne s'est plus jamais levé. À moins qu'il ne soit détruit, banni du village ou que vous ne gagniez l'amitié de ce Bonhomme Citrouille, Horosk demeurera dans les limbes de la fête des Morts, privée à jamais de la clarté solaire. Ses habitants sont morts, fous ou métamorphosés en horreurs errantes. La seule autre âme qu'il sait encore vivante avec certitude est le prêtre du temple de Dagon, mais il craint que le Bonhomme Citrouille ne cherche bientôt à s'emparer de ce lieu saint. Vous êtes le bienvenu si vous souhaitez demeurer ici, mais à franchement parler, cela ne rimerait à rien. Le sorcier peut restaurer votre CONS à son maximum si vous avez subi des blessures, mais il ne peut guère vous aider davantage. Il vous met toutefois en garde : si le Bonhomme Citrouille vient à votre rencontre, montrez-vous extrêmement prudent. En combat, rien ne saurait le blesser en dehors de quelques rares artefacts magiques dispersés aux quatre coins du village. Le monstre n'a aucun repaire fixe et peut surgir n'importe où et à tout instant : méfiance, donc ! Tout en vous souhaitant bonne chance, le sorcier vous jette un sort qui vous permettra de réussir automatiquement vos 2 prochaines mises à l'épreuve sans avoir à jeter les dés, panse toutes vos blessures éventuelles et vous souhaite une joyeuse fête des Morts... Quittez la maison et retournez au port au paragraphe 55 ou poursuivez vers le phare au paragraphe 47.



44 Au moment même où vous vous apprêtez à pousser les portes, les deux statues qui montent la garde de part et d'autre s'animent et vous attaquent ! Chacune possède un CM égal à 20 multiplié par le niveau de votre personnage. Vous pouvez choisir de fuir à l'issue de n'importe quel tour de combat sans avoir à tenter de mise à l'épreuve : si vous le faites, allez à **3**. Si vous détruisez les statues, pénétrez dans le temple au paragraphe **61**. Vous pouvez naturellement décider de ne pas entrer dans le temple après l'affrontement ; en ce cas, allez à **3**.

45 Le dispositif d'éclairage magique explose, pulvérisant intégralement le sommet du phare et vous tuant sur le coup. Les étages inférieurs de la tour de pierre s'effondrent en partie, ne laissant qu'un amas de décombres. Votre sinistre aventure s'achève ici. Joyeuse fête des Morts...

46 Tandis que le Bonhomme Citrouille vous toise d'un sourire narquois en faisant tournoyer ses deux haches dans les airs, vous réagissez au quart de tour. Feignant de vous mettre en garde, vous esquiviez promptement ses armes à la dernière seconde. Vous détalez dans les ténèbres à toutes jambes, louvoyant à travers des ruelles désertes, étroites et glaciales. Mais parviendrez-vous à semer Tête de Citrouille, ou se montrera-t-il trop rapide et trop rusé pour vous ? Faites une MEP au N2 sur la moyenne de votre VIT, votre CH et votre DEX (ou d'un talent approprié). Si vous la ratez, allez à **5**. Si vous la réussissez, allez à **52**.

47 🎃 Vous vous tenez au pied d'un haut phare. Au-dessus de l'entrée sont inscrits les mots « La Vigie de Mordin ». La grande porte est verrouillée. Si vous disposez d'un moyen magique pour l'ouvrir et souhaitez l'employer, allez à **76**. Si vous possédez une clé en fer en forme de citrouille, vous pouvez vous en servir pour ouvrir la porte, ce qui vous mène également à **76**. Si vous n'avez pas encore de quoi ouvrir cette porte, ou si vous venez tout juste de sortir du phare, retournez au port en allant à **55**. Non loin de là, vous apercevez une petite maison d'où filtre de la lumière. Si vous entrez dans la mesure, allez à **27**. Si vous préférez frapper à la porte, allez à **73**.



48 La vieille porte grince sur ses gonds rouillés lorsque vous la poussez. Au-delà, des marches de bois sombre s'élèvent vers l'étage supérieur. Faites une MEP de votre CH au N2. Si vous la réussissez, allez à **2**. Si vous la ratez, vous pouvez gravir l'escalier au paragraphe **26**, ou quitter la pièce et regagner le port au paragraphe **55**. Si vous n'avez pas encore fouillé cette pièce, vous pouvez le faire au paragraphe **30**.

49 Le Bonhomme Citrouille penche sa tête de côté et semble, l'espace d'un instant, réfléchir à votre requête. Puis son immense gueule dentée s'étire en un rictus malveillant, tandis que ses yeux s'embrasent à nouveau d'une lueur orange. « JE NE CROIS PAS, NON... » lâche-t-il d'une voix pareille au crépitement d'un brasier. Vous devez le combattre. Allez à **70**.



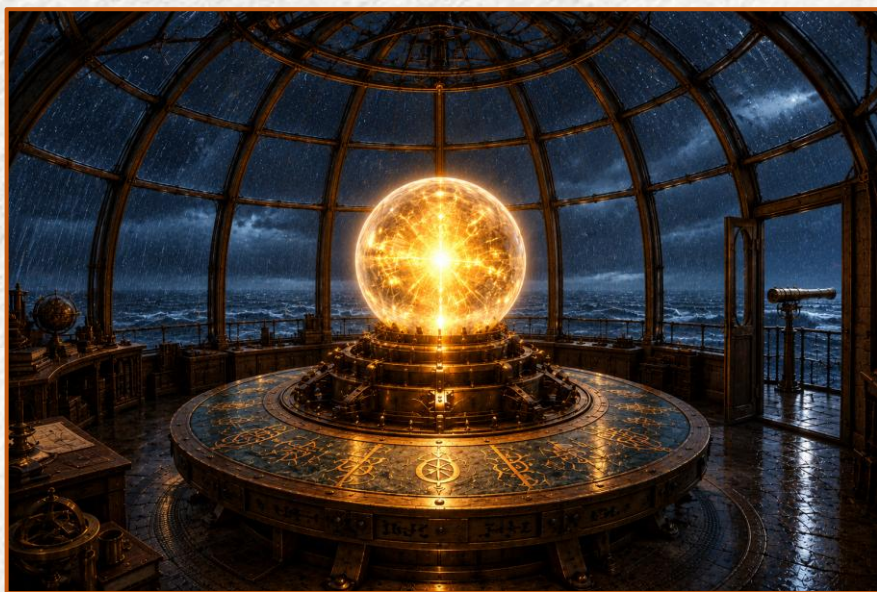
50 Ajoutez 1D6 points à votre CH et à votre DEX. Déduisez 1D6 points de votre INT et de votre CHR, puis permutez votre FOR et votre CONS. Ces altérations sont permanentes. Tête de Citrouille éclate d'un rire dément et vous assène un coup sur le crâne, vous faisant perdre connaissance. Allez à **68**.



51

Vous voici au dernier étage du phare. La pièce est dominée par une imposante et complexe coupole en treillis métallique, au cœur de laquelle un très volumineux objet sphérique repose sur un disque de laiton gravé de symboles magiques. Tout porte à croire que ce fanal fonctionne par enchantement. Si vous avez le parchemin du sort d'Illumination, vous pouvez l'utiliser ici en vous rendant directement au paragraphe **57**. Sinon, poursuivez votre lecture. Le pourtour extérieur de cet étage est percé de baies vitrées en verre épais, dont l'une comporte une petite porte donnant sur la rambarde qui entoure le sommet de la tour. Vous distinguez une longue-vue fixée au balcon extérieur, braquée vers le large. Lancez 1D6 et rendez-vous au paragraphe indiqué ci-dessous pour découvrir ce qui se produit. S'il ne s'agit pas de votre première visite à ce paragraphe, vous pouvez également choisir de redescendre à l'étage inférieur du phare en allant à **60**.

- 1 — Allez à **78**
- 2 ou 3 — Allez à **69**
- 4 ou 5 — Allez à **29**
- 6 — Allez à **78**





52 Bien que la silhouette lumineuse semble vouloir vous pourchasser, votre fuite éperdue à travers un dédale de ruelles obscures et plusieurs boyaux étroits finit par avoir raison d'elle : vous perdez de vue l'étrange créature. En revanche, vous êtes désormais complètement perdu ! Lancez 1D6 et consultez la table ci-dessous pour savoir où vous vous trouvez maintenant :

- 1 ou 2 — Allez à **74**
- 3 — Allez à **55**
- 4 — Allez à **4**
- 5 ou 6 — Allez à **59**

53 « FRIANDISE ! » s'écrie le Bonhomme Citrouille, fendant sa face orangée d'un large sourire d'une oreille à l'autre – ou plutôt d'une tige à l'autre ou quelque chose comme ça ! Allez à **68**.

54 Faites une MEP de votre CH au N2. Si vous la ratez, le poisson s'avère avarié et nauséabond, ce qui réduit *définitivement* de 2 points votre CHR : vous aurez beau vous récurer à grande eau, une tenace odeur de marée collera désormais pour toujours à votre peau. Si vous réussissez votre mise à l'épreuve, les poissons sont parfaitement sains et vous pouvez vous en régaler, ce qui augmente définitivement votre FOR et votre CONS de 1D6 points chacune.

55 Faites une MEP de votre CH au N1. Si vous la ratez, allez à **35**. Si vous la réussissez, poursuivez votre lecture. Vous vous tenez sur le port de Horosk, où la mer se fracasse furieusement contre le brise-lames et la jetée de pierre, tandis que les édifices portuaires se dressent, glaciaux et déserts. Un chemin pavé et sinueux s'enfonce dans le village enténébré : pour vous y engager, allez à **42**. À l'extrémité de la jetée, vous apercevez un poteau indicateur qui oscille follement sous les assauts de la tempête hurlante. En vous approchant, vous constatez que ce vieux panneau de bois vermoulu indique : « Vers la Vigie de Mordin ». En scrutant l'obscurité, vous distinguez à grand-peine un vieux phare de pierre dressé tout au bout de la digue du port. Pour emprunter le chemin qui y mène, allez à **13**. Pour pénétrer dans la capitainerie du port à l'extrémité du quai, allez à **11**.



**56**

Faites une MEP de votre CH au N2. Si vous la ratez, allez à **15**. Si vous la réussissez, allez à **21**.

57

Dès les premiers mots de votre sort, l'imposante sphère au sommet du phare commence à luire, et elle brille d'un éclat éblouissant une fois l'incantation terminée. Soudain, le village se retrouve baigné d'une lueur riche et chaleureuse, et vous contemplez avec stupeur la tempête s'éloigner tandis que les sombres nuages commencent à se dissiper. Bientôt, une pâle clarté pointe à l'horizon alors que le soleil se lève sur une mer apaisée. Tandis que vous assistez à ce spectacle, vous vous sentez défaillir sous le coup d'une immense fatigue. Alors que le soleil se lève dans toute sa splendeur sur Horosk et que la brume s'efface, vous sombrez dans l'inconscience. C'était bien la peine ! Allez à **68**.

58

Les ruelles sombres et pavées de ce village portuaire sont sinueuses et sinistres, serpentant en tous sens entre des maisons déjetées à l'allure menaçante. Les fenêtres sont plongées dans le noir, volets clos, et les portes sont hermétiquement fermées, beaucoup étant marquées d'un cercle orange ou d'un visage de citrouille grimaçant. Aucun signe de vie n'est perceptible. Lancez 1D6. Si vous obtenez un résultat impair, allez à **35**. Si vous obtenez un résultat pair, allez à **9**. Vous serez ensuite invité à revenir au présent paragraphe. Le moment venu, relancez le dé une nouvelle fois et suivez les instructions ci-dessus. Après cela, allez au paragraphe **37**.





59 Vous vous trouvez sur la colline de la Tour de Guet. La tour de guet domine le village portuaire ; on y parvient en gravissant une longue rue pavée. De part et d'autre, les maisons sont modestes et sembleraient sans doute agréables sous les rayons du soleil, mais cette nuit, elles sont noyées de brouillard et inquiétantes, portes et fenêtres barricadées. En laissant derrière vous la dernière rangée de maisons, vous découvrez une haute tour de pierre au sommet de la colline. Alors que vous approchez, la porte au pied de l'édifice s'ouvre. Lancez 1D6 et consultez la table ci-dessous pour poursuivre votre aventure de la fête des Morts. S'il s'agit de votre troisième passage à ce paragraphe, rendez-vous directement au paragraphe **17**. Vous pouvez également regagner le village à tout moment en allant à **37**.

- 1 ou 2 — Allez à **35**
- 3 ou 4 — Allez à **9**
- 5 ou 6 — Allez à **17**

60 Le deuxième étage du phare tranche singulièrement avec le luxe du premier. Des tentures en lambeaux pendent aux murs humides, des meubles fracassés et des coffres renversés jonchent le sol, tandis que des rats trottaient en tous sens. En y regardant de plus près, vous remarquez avec horreur qu'il s'agit de rats-zombies : à moitié putréfiés et dépourvus d'yeux, ils courent et couinent pourtant comme s'ils étaient vivants. Avant que vous n'ayez eu le temps d'esquisser le moindre geste, ils se ruent sur vous ! Il est impossible de tuer ces rats, mais ils fuiront la pièce à l'issue du troisième tour de combat ; il vous « suffit » donc de tenir 3 tours... À chaque tour, tentez une MEP au N2 sur la moyenne de votre FOR, de votre DEX et de votre CH (ou d'un talent approprié). Si vous la réussissez, vous ne subissez aucun dommage. Si vous la ratez, déduisez de votre CONS autant de points de dommage que de points qu'il vous manquait pour réussir l'épreuve. Si vous survivez à ces 3 tours de combat contre ces rongeurs morts-vivants, gagnez 150 PE et allez à **40**. Si vous trouvez la mort, votre dépouille hantera cette pièce sous la forme d'un zombie jusqu'à ce qu'elle soit détruite, attaquant le prochain aventurier qui osera y pénétrer. Joyeuse fête des Morts...



61



L'intérieur du temple profané est sinistre. De simples bancs de bois gisent éparpillés et renversés au centre de la nef glaciale, et les hautes baies cintrées ont été barricadées de planches de l'intérieur. Plusieurs grands chandeliers en fer gisent sur le dallage, couverts de poussière ; vous les remettez debout et, après avoir déniché quelques chandelles parmi les débris, vous éclairez la vaste salle. Leur chaleureuse lueur jaune rend les lieux plus accueillants, mais les flammes projettent des ombres dansantes qui se tordent et ondulent sur les parois comme si elles étaient possédées. Vous sursautez alors d'effroi en apercevant, au fond du sanctuaire, une gargouille accroupie sur l'autel. Brandissant une paire d'épées hideuses, elle vous adresse un rictus menaçant. Soudain, elle bondit de l'autel et vous assaille ! Elle possède un CM de 45. Si vous la tuez, allez à **33**. Si vous mourez, fermez le livre.





62 Vous vous tenez au sommet de la tour de guet. Il y fait froid, et l'endroit est humide et lugubre. La seule chose digne d'intérêt ici est un vieux télescope fixé sur la toiture. En y collant votre œil, vous ne distinguez presque rien à cause de l'obscurité et des intempéries, mais vous avez une vue dégagée sur le phare, dont le sommet semble vaciller d'une pâle lueur. Soudain, vous apercevez une silhouette sombre qui en arpente le sommet. Elle semble avoir pour tête une citrouille orange incandescente ! Comme si elle venait de prendre conscience d'être observée, elle pivote brusquement pour braquer son regard droit sur vous. Faites une MEP de votre CH au N1. Si vous la réussissez, quittez promptement la tour de guet et regagnez le village au paragraphe **37**. Si vous la ratez, allez immédiatement à **38**.

63 Alors que vous commencez à gravir les marches, une effroyable apparition se matérialise dans la pièce et pousse un hurlement hideux, vous attaquant sur-le-champ. Elle prend les traits du gardien du phare, mais l'homme, dont le visage n'est plus qu'un crâne décharné, est enveloppé d'algues et de chaînes rouillées. Il possède un CM de 50 et, à chaque tour de combat, vous perdez 1 point de CONS, que vous ayez remporté ou perdu le tour ! Par chance pour vous, toutes vos armes le blessent normalement, bien qu'il s'agisse d'un esprit. Toutefois, si vous avez déjà rencontré le spectre du gardien du phare au cours de cette aventure, il s'évanouit dans le néant. Si vous venez à bout de l'apparition, vous pouvez monter à l'étage suivant au paragraphe **25** ou quitter le phare au paragraphe **47**. Si vous mourez, joyeuse fête des Morts...

64 L'intérieur de la tour de pierre est glacial et inhospitalier. Le rez-de-chaussée est encombré de terre et de feuilles mortes desséchées, mais des marches de pierre mènent à l'étage supérieur. Vous y découvrez une pièce vide au centre de laquelle repose un petit coffre à trésor ouvragé. Il est orné de petites citrouilles et de crânes, et tapissé de toiles d'araignées. Un mot cloué sur le couvercle indique : « Un cadeau de la part de ton ami au sourire irrésistible... ». Si vous possédez une grande clé en fer en forme de citrouille, vous pouvez l'utiliser ici. Il n'existe aucun autre moyen d'ouvrir le coffre, et il est bien trop lourd pour être déplacé. Si vous avez la clé et souhaitez ouvrir le coffre, allez à **72**. Si vous préférez laisser le coffre tranquille et retourner dans le village noyé de brouillard, allez à **37**.



65 Soupir... Vous n'avez pas pu vous en empêcher, n'est-ce pas ? Lancez 1D6. Si vous obtenez un résultat **PAIR**, un sachet de friandises est expulsé par la fente de la boîte aux lettres. Il contient 2D6 friandises. Chacune d'elles vous rend 1D6 points de CONS perdus lorsqu'elle est mâchée. Retournez au paragraphe qui vous a envoyé ici et reprenez votre aventure. Si vous obtenez un résultat **IMPAIR**, en revanche, vous êtes téléporté hors de ce solo sans le moindre point d'expérience supplémentaire, et tous les trésors que vous avez trouvés au cours de cette aventure sont transformés en chocolat. Rentrez chez vous !

66 Trop tard ! L'être orange et luminescent vous a aperçu et, avec une rapidité surnaturelle, il se rue vers vous dans une démarche saccadée, étrange et irréelle. Vous distinguez à présent qu'il s'agit d'un « homme » très grand et mince, vêtu d'un pantalon noir et d'une tunique noire à agrafes dorées. Ses bras semblent anormalement longs et sa tête est une citrouille géante et luminescente d'un orange éclatant, d'où des yeux maléfiques vous regardent fixement. Une gueule narquoise garnie de rangées de petits crocs s'élargit à votre approche. Dans chaque main, la macabre apparition brandit une hache. Faites une MEP de votre INT au N1. Si vous la ratez, rendez-vous directement au paragraphe **18**. Si vous la réussissez, allez à **10**.

67 Dans une longue boîte en bois dissimulée sous des tentures décrochées, vous trouvez une épée élégante. Il s'agit d'une rapière, mais le rubis enchanté serti dans son pommeau lui confère un bonus de 15 points. Pour le reste, elle est en tout point identique à celle décrite dans le livre des règles. D'après les inscriptions, elle a pour nom Trancheuse. Retournez au premier étage au paragraphe **25**, ou montez à l'étage suivant au paragraphe **51**.





68

Les rayons du soleil matinal percent à travers les nuages et pénètrent par la fenêtre de votre chambre à l'auberge des Feux du Port. Vous vous réveillez fatigué et perplexe, après avoir fait le plus étrange des rêves. Le bourg côtier de Horosk est en pleine effervescence : pêcheurs, ramendeurs de filets et matelots s'affairent autour des pittoresques bâtisses du quai. Finies les ruelles sombres, les horreurs errantes et les créatures contrefaites qui ont hanté vos cauchemars ! Lorsque vous descendez dans la salle commune pour prendre votre petit-déjeuner, une fois habillé, on vous apprend que la nuit dernière, après avoir débarqué du navire arrivé sous la tempête, vous vous êtes enivré dans l'auberge avant de finir par vous écrouler devant l'âtre flamboyant, en racontant des histoires sur la fête des Morts, et sur le Bonhomme Citrouille, ce démon mystérieux qui n'apparaît que durant les Calendes d'hiver pour effrayer les enfants. Hum... Ce n'est pourtant pas tout à fait le souvenir que vous en avez. Vous avez certes la gueule de bois, mais vous découvrez aussi dans votre sac à dos une petite bourse contenant 50 pièces d'or, ainsi qu'une amulette en forme de citrouille dorée, accompagnée d'un mot ainsi rédigé :

*« Cher ami. Voici un gage qui, je l'espère, te sera fort utile.
Fais simplement un vœu en le tenant pour recevoir mon aide.
Mais prends garde : tu ne pourras l'utiliser que trois fois.
Accepte également cet or en présent. Puisses-tu le dépenser
avec sagesse. Joyeuse fête des Morts ! Ton ami au sourire
lumineux... »*

Comme c'est curieux ! Vous bouclez bientôt votre paquetage et vaquez à vos affaires à Horosk avant de lever le camp, en route vers de nouvelles contrées et de nouvelles aventures, sans jamais oublier votre séjour au Port des ténèbres. Vous gagnez 1 000 PE et quittez l'aventure. Vous trouverez le détail du talisman qui vous a été offert dans la **table des Objets Magiques** à la fin de ce livret. Bon vent !

69

Il ne se passe rien. Vous pouvez sortir sur le balcon extérieur du phare à **79** ou redescendre à l'étage inférieur à **60**.



- 70** Vous vous dressez face au terrifiant Bonhomme Citrouille, Roi de la fête des Morts, Maître des spectres et incarnation suprême de l'épouvante. Votre désir d'en découdre l'amuse beaucoup. Il possède un CM de 70, et les armes non magiques ne lui infligent que la moitié de leurs dégâts (lancez les dés de votre arme et divisez le résultat par deux, en arrondissant à l'entier supérieur ; votre bonus de combat et votre éventuel bonus spécial s'appliquent en revanche intégralement). Les sorts que vous pouvez lancer lui causent leurs dégâts habituels. Il est immunisé contre le poison. Si vous le tuez, allez à **34**. Si vous mourez, joyeuse fête des Morts...
- 71** Vous commencez à vous sentir très mal à l'aise dans le temple et décidez de quitter les lieux. Lorsque vous retournez à l'air libre, vous ne reconnaissez plus l'endroit où vous êtes ! D'une façon ou d'une autre, les rues semblent différentes. Vous commencez à déambuler dans les ruelles obscures, vous méfiant de chaque recoin. Faites une MEP de votre CH au N1. Si vous la ratez, allez à **35**. Rendez-vous ensuite au paragraphe **37**.
- 72** Faites une MEP au N2 de la moyenne de votre DEX, de votre VIT et de votre CH (ou d'un talent approprié) : en ouvrant le coffre, un piège se déclenche et vous devez promptement bondir de côté pour l'esquiver ! À moins de réussir votre épreuve, un puissant ressort armé d'une grosse citrouille en acier vous frappe de plein fouet, vous infligeant 2D6 points de dommage. Si vous réussissez l'épreuve ou si vous survivez au piège, vous pouvez fouiller le coffre au paragraphe **23**.
- 73** De l'intérieur, une voix rude et furieuse s'égosille : « Hors d'ici ! Tu n'as aucun pouvoir en ces lieux, immonde créature des ténèbres ! Va effrayer quelqu'un d'autre, monstre à tête de courge ! » Hum, voilà une bien curieuse réaction. Si vous lui répondez en criant que vous n'êtes qu'un voyageur cherchant à comprendre ce qui se passe dans le village, allez à **43**. Si vous entrez malgré tout, allez à **27**. Si vous poursuivez votre chemin vers le phare, allez à **47**. Si vous criez « Bêtise ou friandise ! », allez à **65**...

**74**

Vous vous trouvez dans une petite cour circulaire au sol orné de mosaïques, cernée de hautes bâtisses. Au centre se dresse la statue de pierre de ce qui semble avoir été jadis un personnage illustre, mais dont la tête a été fracassée ; les éclats en jonchent le sol à proximité. À la place de la tête d'origine trône le simulacre grotesque d'une grosse citrouille, dans laquelle ont été sculptés des yeux et une bouche ricanante. Soudain, une silhouette émerge dans la cour en chancelant, vous faisant tressaillir ! Lancez 1D6. Si vous amenez de 1 à 3, allez à **9**. Si vous obtenez de 4 à 6, allez à **35**. Après cette rencontre, revenez au présent paragraphe et poursuivez votre lecture. Une fouille rapide de la cour vous permet de découvrir une vieille clé en fer en forme de citrouille ainsi que 4D6 pièces d'or disséminées dans la boue. Une arcade ouvrant sur l'extérieur porte une pancarte indiquant « Vers la Vigie de Mordin » ; vous apercevez au-delà un long chemin pavé et tortueux qui descend vers le rivage où s'élève un haut phare. Si vous empruntez ce chemin, allez à **13**. Si vous préférez retourner battre le pavé dans les ruelles de Horosk noyées de brouillard en quête d'autres lieux à explorer, allez à **37**.

**75**

Sous la trappe s'ouvre un puits ténébreux, sinistre et suintant de limon, qui s'enfonce à pic dans une obscurité fétide. Un courant d'air glacial en remonte droit vers vous, chargé d'une forte odeur de marée. Une échelle de fer est scellée à la paroi du puits. Vous descendez barreau après barreau et découvrez, tout au fond, un boyau qui se perd dans les ténèbres. Si vous vous engagez dans cette galerie, faites une MEP de votre CH au N2. Si vous la ratez, allez à **41**. Si vous la réussissez, allez à **20**. Si vous préférez renoncer à vous aventurer dans ce boyau sinistre, regagnez la capitainerie du port au paragraphe **11**, en reprenant votre lecture à partir de la deuxième phrase.



76

Vous pénétrez dans le rez-de-chaussée du vieux phare, un endroit glacial et peu engageant. Constitués d'énormes blocs de pierre, les murs du phare sont humides et tapissés de mousse vers le bas, mais la pièce est intacte. Votre torche ou votre lanterne diffuse une clarté réconfortante. Une lourde trappe de fer est encastrée dans le plancher, mais vous avez beau vous échinier, impossible de la soulever ; elle refuse de s'ouvrir, même sous l'effet de la magie. La salle est déserte, mais un escalier de pierre s'élève en épousant la courbure de la paroi et perce le plafond. Vous pouvez quitter le phare à tout moment en vous rendant au paragraphe 47. Si vous gravissez les marches vers le premier étage, allez à 63.



77

Faites une MEP ouverte de votre CH. Si vous la ratez, vous ne trouvez rien : retournez au paragraphe 25 et faites un autre choix. Si vous réussissez la MEP au N1 (entre 20 et 24), vous trouvez un trésor de 12D6 PO. Si vous la réussissez au N2 (entre 25 et 29), vous trouvez un objet magique (lancez une fois les dés sur la **table des Objets Magiques** à la fin de cette aventure pour découvrir ce que vous avez trouvé). Si vous réussissez la MEP au N3 ou plus (30 ou plus), allez à 31. Ensuite, retournez à 25 et faites un autre choix.



78

Soudain, les baies vitrées volent en éclats vers l'intérieur, vous criblant d'une pluie de verre. Lancez 1D6 et déduisez directement le résultat de votre CONS sous forme de points de dommage. En supposant que vous surviviez, vous voici à présent exposé aux assauts de la tempête hurlante et d'une pluie torrentielle. Vous êtes horrifié d'apercevoir une haute silhouette sombre dressée sur le balcon du phare, une citrouille orange incandescente en guise de tête. Elle vous décoche un rictus et s'avance, brandissant deux haches ébréchées, une dans chacune de ses mains aux doigts démesurés. Vous pouvez soit attaquer le Bonhomme Citrouille en allant à **70**, soit tenter de parler à ce démon à tête de citrouille en allant à **28**. Vous n'avez plus ni le temps ni la possibilité de fuir.





79 La tempête se déchaîne tout autour de vous alors que vous vous tenez au point culminant du village portuaire de Horosk. En regardant à travers la longue-vue, vous ne distinguez rien d'autre que les ténèbres. Toutefois, une chaîne d'or ornée d'un rubis est fixée à la longue-vue. Elle a une valeur de 100 PO et vous pourrez l'utiliser une fois sorti de cette aventure. Ses propriétés détaillées figurent dans la **table des Objets Magiques**. Retournez à présent au paragraphe **51** et poursuivez votre aventure.

80 Heureusement pour vous, le grand fanal magique s'éteint net sous l'effet de l'eau de pluie. Toutefois, ce dysfonctionnement ne s'arrête pas là, car cet artefact produit encore un arc de lumière bleue qui jaillit de son centre et vous frappe de plein fouet : vos cheveux se dressent sur votre tête et prennent une teinte bleue permanente, ce qui augmente définitivement votre CHR de 3 points. Toutefois, cette décharge de puissance magique vous fait également perdre connaissance. Allez à **68**.





TABLE DES SOMBRES INCONNUS

Chacune de ces rencontres n'a lieu qu'une seule fois par aventure. Lorsque vous rencontrez un Sombre Inconnu, notez de qui il s'agit ; si vous obtenez à nouveau le même résultat lors d'un tirage ultérieur, ignorez-le et reprenez votre aventure. Lancez 1D6.

- **1** — La silhouette terrifiante du gardien du phare s'avance vers vous en titubant. Il a tout l'air d'un noyé : son corps est boursoufflé, drapé d'algues et de chaînes. De ses orbites caves, il vous tend un parchemin, puis disparaît lentement à mesure qu'il s'éloigne sur les pavés noyés de brouillard. Vous obtenez le sort d'Illumination. Inscrivez-le sur votre feuille de personnage et poursuivez votre aventure en cette sombre et orageuse nuit de fête des Morts...





- **2** — Un homme gigantesque et très corpulent, vêtu d'une salopette et de bottes, surgit brusquement d'une embrasure sombre pour se jeter sur vous. Sa bouche a été cousue et son aspect est effroyable.
CM : 32.
- **3** — Un individu au visage émacié, vêtu de ses seuls habits de nuit, vous fait sursauter en apparaissant sur le seuil de l'une des sombres bâtisses. Pointant un doigt décharné sur vous, il s'écrie : « Maudits ! Nous sommes tous maudits ! » Puis il vous frappe d'un mauvais sort qui réduit définitivement votre CH de 1D3 points, avant de s'écrouler raide mort !
- **4** — Un pêcheur zombie s'avance dans la rue en chancelant vers vous. Loin de vous attaquer, il vous propose du poisson tiré de son panier. Si vous acceptez, allez à **54**.
- **5** — Des enfants zombies débouchent d'un coin obscur et s'immobilisent brusquement lorsqu'ils vous voient. Ils vous supplient de les aider. Si vous menez cette aventure à bien, vous pourrez vous attribuer 300 PE supplémentaires.
- **6** — Le capitaine du port apparaît, traînant la jambe dans la rue, le regard ténébreux. Si vous avez son registre dans votre sac à dos, il s'en saisit et disparaît, augmentant définitivement votre CH du résultat de 2D6. Dans le cas contraire, il passe son chemin en maugréant et vous maudit, vous faisant perdre 1 point de CH de manière permanente.



TABLE DES HORREURS ERRANTES

Quand un ennemi possède à la fois un CM et une CONS, son CM reste constant durant tout le combat, jusqu'à ce que sa CONS atteigne 0 ou moins. Lancez 1D6.

- **1** — Un villageois zombie émerge de l'obscurité en titubant et vous attaque ! CM : 28 ; CONS : 40.
 - **2** — Un chien zombie bondit des toits pour vous assaillir ! CM : 22 ; CONS : 35.
 - **3** — Une créature des profondeurs s'extirpe d'une porte cochère et passe à l'attaque ! CM : 32.
 - **4** — Un squelette animé jaillit d'une mesure abandonnée dans un cliquetis d'os et vous assaille en hurlant ! CM : 38.
 - **5** — Un spectre se matérialise dans la brume et vous attaque ! CM : 40. Ouuuuh !
 - **6** — Démon de la fête des Morts. Cette créature malfaisante vous frappe d'un *Prends ça !* de 3D6 avant de se volatiliser !
-



TABLE DES OBJETS MAGIQUES

Lancez 1D6.

- **1 — Liquide bleu.** Boire cette fiole rétablit vos attributs à leur niveau exact d'avant le début de cette aventure. Fort utile si vous avez été frappé de malédictions ayant diminué vos attributs.
- **2 — Liquide vert.** Boire cette mixture restaure tout simplement jusqu'à 8 points de CONS perdus.
- **3 — Bâton de combat au symbole sacré.** 2 dés en combat ordinaire. Toutefois, face au Bonhomme Citrouille, il vous accorde un bonus supplémentaire de 25. Pour le reste, ses caractéristiques sont celles du livre des règles (page 33). S'il est employé en dehors de ce solo, il inflige le double de dommages contre les morts-vivants, démons inclus.
- **4 — Chaîne d'or sertie d'un rubis.** Cette chaîne rend invisible qui la porte, et tout son équipement avec, pendant 1 tour de jeu complet (soit 10 minutes, c'est-à-dire 5 TC), jusqu'à trois fois par tranche de 24 heures. Son porteur reçoit également un bonus de combat exceptionnel de 10 s'il affronte le Bonhomme Citrouille.
- **5 — Talisman ou amulette de la Citrouille d'or.** Permet d'invoquer le Bonhomme Citrouille une seule et unique fois, au moment de votre choix. Il apparaîtra 1 tour complet après l'activation du talisman et obéira aux ordres du porteur du talisman pendant 1 tour de jeu complet (soit 10 minutes, c'est-à-dire 5 TC). Dans cette situation, son CM s'élève à 500 et il peut lancer des sorts des niveaux 1 à 10. Inutilisable au cours de cette aventure-ci, bien évidemment !
- **6 — Anneau à œil de rubis.** Double votre bonus de combat au cours du premier tour de combat (TC) contre le Bonhomme Citrouille. Après cette aventure, vous pouvez le revendre au prix de 175 PO.