



La Tour Tombale

Livre Numérique édité par Nilsyla. Disponible sur <http://www.nilsyla.org>

Collection : livre et aventure numérique

Auteur : Abacad de Nilsyla

ISBN : 979-10-94692-03-5

ce livre numérique est placé sous droit d'auteur. Toute reproduction est interdite sans l'accord de son ayant droit.

...

Suite à la terrible Guerre Obscure qui eut lieu voici cinquante ans, Criò-Rilv, la Tour de la Tombe, fut désertée et laissée à l'abandon. Le Seigneur Lòrvi, maître des lieux, s'enfuit, mais laissa une relique de son propre pouvoir : le Gald du Mage, artefact de puissance qui perpétua sa noire volonté au sein de la Tour. Source de la malédiction de la contrée, seule sa destruction assainirait définitivement Criò-Rilv...

Si Nymphes et Sylènes, immortels parmi les plus sages, ne cherchèrent jamais à s'emparer du Gald -en auraient-ils été seulement capables ?-, les Hommes et les Santorrs au cœur perfide menèrent de nombreuses expéditions contre le donjon hanté.

Hélas, braves et moins braves, cœurs noirs et cœurs vaillants, tous ne trouvèrent que la terreur et la mort, accroissant l'intangible aura diabolique du lieu maudit qui se sustentait de leur substance.

Les Nymphes de l'Eau-Aux-Feuilles, sentant l'influence néfaste de Criò-Rilv parvenir jusqu'aux portes de leur domaine, parvinrent à sceller l'entrée de la Tour au moyen d'une puissante incantation. Ainsi, plus personne n'offrirait sa vie au sombre édifice, plus jamais le sang d'innocents ne fortifierait la noire magie des pierres d'obsidienne...

Néanmoins, au fil des siècles et jusqu'à maintenant, les viles créatures, attirées par la noirceur de la Tour, répandirent les Terres Infectes vers l'ouest. À présent, la merveilleuse Eau-Aux-Feuilles, appelée par les Nymphes **Ánvísi**, est menacée. Le pouvoir des esprits de l'eau faiblit.

C'est à ce moment-là que vous entrez en scène. Vous incarnez Siln, jeune aventurier humain des lointaines provinces de la Vallée Fraîche, avide de découvertes et de sensations fortes. Votre sang n'a fait qu'un tour lorsque, accueilli par la tribu des Sylènes des Collines Chevelues à la fin de votre expédition dans le nord du Haut-Pays, vous vous êtes vu désigné pour accomplir une mission de la plus haute importance : prendre la direction des Terres Infectes, entrer en Criò-Rilv et vous emparer du Gald du Mage afin de le détruire.

L'aventure, c'est votre cheval de bataille. Élevé par le Sylène Sylosé-Luty dès votre plus jeune âge après qu'il vous eût recueilli lors du massacre de vos parents par une horde Santorr, vous avez acquis depuis une dizaine d'années des connaissances inconnues du commun des humains sur le plan mystique. Votre dextérité, sans toutefois égaler celle d'un Sylène, est véritablement extraordinaire pour un individu de votre race. Rompu à l'art du maniement de l'épée, l'arme qui ne quitte

jamais votre ceinturon de cuir depuis six années maintenant est une lame fissurée et émoussée. Aussi vos amis Sylènes vous-ont ils ironiquement surnommé 'le héros à l'épée émoussée'.

L'aventure vous appelle une nouvelle fois. Toutefois, il est curieux que les Nymphes ou les Sylènes n'aient jamais tenté quoi que ce soit eux-mêmes pour détruire le sombre Artefact. La raison officielle que vous a donnée Baérè la Verdoyante est que les Nymphes de l'Eau-Aux-Feuilles perdent peu à peu leur apparence sensible lorsqu'elles quittent le lit de la rivière. Elles parvinrent jadis à sceller l'entrée de la Tour, lorsqu'un petit affluent de l'Eau-Aux-Feuilles coulait encore non loin de là. Quant aux Sylènes, ils sont malgré leur magie d'un naturel peureux et la colline chevelue, située à plusieurs lieues de Criò-Rilv, n'est (pour le moment) pas menacée...

La porte de la Tour est scellée, et seule l'incantation des Nymphes peut l'ouvrir. Et les Nymphes, justement, ne peuvent absolument rien pour vous, car si elles approuvent votre quête, le secret de l'Incantation s'est – étrangement – perdu au fil des siècles.

Votre principale tâche consiste donc dans un premier temps à explorer les abords de la Tour Tombale à la recherche d'indices qui vous permettront de reconstituer l'Incantation.

Les Nymphes vous ont fourni les seules indications en leur possession :

.L'Incantation est un mot unique et magique, si rare qu'elles-même l'ont totalement oublié.

.Trois indices vous seront nécessaires pour reconstituer le mot.

.Une aide vous sera apportée dans votre périple...

Vous voici à l'orée d'une grande aventure, armé de votre fidèle épée, de votre courage et de votre intelligence. Avant de partir, prenez bien compte de ce dont vous disposez:

. points de vie : 3

. Les Nymphes vous ont offert une Fiole en cristal de vingt gorgées d'Eau-Aux-Feuilles : chaque gorgée guérira instantanément une blessure infligée.

. Quarante Pièces d'Ambre : c'est la monnaie en cours, et vous en aurez besoin.

. L'épée émoussée : enlève 1 point de vie à chaque assaut ; vous pouvez donner 20 coups avant que la lame ne se brise.

Tout au long de l'aventure, vous pourrez consulter votre inventaire dans le coin supérieur gauche de la page en cours. Il se présente comme suit :

Vie: 3/3

Fiole: 20/20

Ambre: 40

Épée: 20/20

Si vous désirez conclure l'aventure en beauté, soyez très attentif aux situations auxquelles vous serez confronté : chaque mot peut revêtir une importance capitale. De petits indices sont parfois disséminés çà et là pour vous aider à prendre votre décision. Il y a aussi une part de chance. Notez bien également que selon vos questions ou vos réactions, l'aventure peut prendre une tournure radicalement différente du scénario original.

Vous ferez face à différents ennemis, répertoriés selon 4 niveaux de classification : Niveau 1, Niveau 2, Niveau 3, Niveau 4.

Ennemi de Niveau 1: possède 1 point de vie. Face à lui, trois possibilités s'offriront à vous. Deux vous seront bénéfiques, une vous sera néfaste.

Ennemi de Niveau 2: possède 1 point de vie. Deux possibilités s'offriront à vous. Une positive, une négative.

Ennemi de Niveau 3: possède 2 points de vie. Trois possibilités. Une seule vous sera bénéfique.

Ennemi de Niveau 4: possède 4 points de vie. Quatre possibilités, une seule bénéfique.

Quelle sera votre stratégie ? Prudent, tête brûlée ? Calculateur ?



Le Passeur



Vous avez quitté le domaine de l'Eau-Aux-Feuilles au petit matin. Les premiers rayons d'un soleil blafard scintillent suavement parmi l'onde miroitante de la rivière magique charriant inlassablement les feuilles d'un automne qui n'a pas de fin. Et pourtant, c'est l'hiver. Jetant un rapide coup d'œil aux collines chevelues, territoire de vos hôtes Sylènes, vous constatez –pour la dixième fois certes, mais cela vous surprend toujours– que les conifères sont d'un vert éclatant et qu'aucun arbre à feuille caduque n'existe là-bas. D'où proviennent alors les feuilles mortes de la rivière des Nymphes ? C'est curieux, focalisé que vous étiez sur les préparatifs de votre aventure, jamais vous n'avez songé à vous renseigner !

Mais faites fi de vos pensées légères pour vous concentrer sur votre but : découvrir l'Incantation Perdue grâce à laquelle vous pourrez pénétrer en Criò-Rilv à la recherche du Gald du Mage.

Vous marchez. En direction de l'est. Ce sera une bien belle journée d'hiver. L'air est frais. Vous n'êtes pas frileux, néanmoins vous ne regrettez pas d'avoir jeté votre manteau élimé sur vos épaules. Votre cuirasse est ajustée, votre épée émoussée à la ceinture, et votre petite besace en bandoulière. Après une heure de marche dans une vaste plaine somme toute assez grisâtre, vous pénétrez dans les Terres Infectes. Vous vous en apercevez de suite : l'air semble soudainement vicié. Mais il est toujours respirable. Devant vous se dessine une forme noire, et pourtant

brillant sous le soleil timide : droite, longue, semblant s'ériger d'un seul bloc vers le ciel, la haute Tour Tombale vous toise comme l'impétueux petit mortel que vous êtes. Tout semble désert alentour, pas le moindre bruit non plus. Les Sylènes vous ont conseillé de rester continuellement sur vos gardes : les Gargouilles ne se montrent pas le jour, mais Criò-Rilv est le repaire de moult viles créatures.

Vous arrivez devant une immense clôture de fer rouillé. Un portail gigantesque, haut de plusieurs dizaines de mètres, vous barre la route. Au-delà, tel un contrefort morbide, s'étend une forêt morte aux arbres noueux et dépouillés, presque en décomposition. Elle est dense, nimbée d'une brume sombre. La Tour Tombale semble être juste derrière.

Il vous faut franchir le portail. Tentez-vous de l'escalader, ou préférez-vous essayer de l'ouvrir ?

[.Ouvrir le portail](#)

[.Escalader le portail](#)

(cliquez sur l'action désirée)





vie: 3/3

fiole: 20/20

ambre: 30

épée: 20/20

Mais on vous a donc rien dit avant votre départ ? Vous interroge le Passeur en se grattant doucement la tête. Je savais les Nymphes avares de conversation envers les Hommes, mais vous êtes quandmême censé être leur sauveur, mes aïeux ! Et les Sylènes, ils vous ont pas dit quel genre de lieu était Criò-Rilv ? À moins tout simplement qu'il y ait un truc qui tourne pas rond dans votre caboche et que vous soyez complètement inconscient... Bon, peu importe. Faut savoir que c'est pas avec votre épée que vous vaincrez les hôtes les plus puissants de ce lieu. Parti comme vous l'êtes, vous courez droit à votre perte. Vous savez pas comment vous défendre contre un Cabyre, hein ? Je vous l'enseignerai. Vous aurez aussi besoin d'objets et de formules magiques pour mener à bien votre quête. Y a que moi, l'ami, qui peut vous aider. Je demande juste 10 pièces d'ambre. J'vous expliquerai tout en temps voulu. Allez bon sang, décidez-vous ! On peut être attaqués à tout moment !

[.Vous payez et suivez le Passeur](#)

[.Vous désirez en savoir plus](#)



vie: 3/3

fiolle: ..

ambre: 30

épée: 17/20

Vous jetez rageusement votre fiolle lumineuse sur le Cabyre qui recule en se masquant le visage ; mais votre joie est de courte durée lorsque vous vous apercevez qu'elle a en fait traversé l'entité.

Qui plus est, l'enchantement des Nymphes cesse et l'Eau-Aux-Feuilles perd sa luminosité. Vous vous retrouvez donc dans le noir total.

Votre manœuvre vous a néanmoins permis d'avoir un court instant de répit. Mais vous êtes totalement impuissant désormais. Qu'allez-vous faire ?

.Vous faites tourner votre épée, à l'aveugle, pour vous protéger

.Vous tentez de monnayer votre vie avec vos pièces d'ambre



vie: 3/3

fiole: 20/20

ambre: 30

épée: 20/20

La brume noire est telle une pesante chape de plomb qui semble étouffer jusqu'à votre souffle. Vous n'entendez presque pas le bruit de vos souliers parmi l'enchevêtrement des branches mortes jonchant un sol boueux. Çà et là des troncs noueux à moitié pourris exhalent une désagréable senteur de moisi. Nîvyl le Passeur chemine à votre gauche, légèrement devant vous. Le pas est prudent. Tout semble mort.

Vous fiez pas à ce calme putride, chuchote Nîvyl (vous devez tendre l'oreille pour cerner son murmure). La forêt morte est un vrai labyrinthe, hanté par des Cabyres. Redoutez ces démons, car vous s'irez impuissant face à eux, sauf si vous êtes magicien, ou un truc dans l'genre. Et puis m'perdez pas de vue ! Sans moi, vous errerez à jamais dans ce coin.

Dans la pénombre ambiante, vous arrivez dans une petite clairière, où l'ombre semble se dissiper un peu. En face de vous, deux sentiers, l'un bifurquant à droite, l'autre à gauche, coupent les rangées d'arbres morts. Le Passeur hésite, mais

[.Vous prenez à gauche](#)



vie: 0/3

fiolle: ..

ambre: ..

épée: ..

— Noon !!!

Tandis que Nîvyl pousse un hurlement d'effroi, votre lame transperce le Cabyre... comme si elle perçait la surface de l'eau ! Ce démon serait-il intangible ? Non, car il vous saisit la gorge d'une main glacée extraordinairement puissante. Vous lâchez fiolle et épée.

Le Cabyre vous brise la nuque comme on rompt une brindille, vous arrache les yeux et les dévore.

Quant à Nîvyl...

Vous n'en avez cure, tout est fini pour vous. [Votre aventure est terminée...](#)



vie: 3/3

fiolle: 20/20

ambre: 30

épée: 20/20

_Un Loup Chimérique !! s'écrie le Passeur. Qu'est-ce-que vous attendez, Siln ? Vous voulez qu'il nous mette en pièces ? Faut vous battre, mon gars !

Ce loup, si vraiment c'en est un, est énorme. Le corps est difforme, presque bouffi, soutenu par quatre pattes à six doigts aux longues griffes jaunes acérées. La gueule, béante, laisse dépasser quatre crocs -deux canines en dents de sabre- colorés par du sang séché. Deux petits yeux couleur diamant, au regard perçant presque insoutenable, vous fixent sans ciller. La bête a senti votre animosité. Vous allez devoir livrer bataille !

LOUP CHIMERIQUE - ennemi de niveau 1

vie: 1 - vous perdez 1 point de vie s'il vous touche. Vous avez deux chances sur trois de vaincre dès le premier assaut.

Vous empoignez fermement votre épée (émoussée), vous préparant à l'assaut. La bête, retroussant les babines et découvrant de terribles

dents effilées comme des lames de rasoir, se ramasse sur elle-même, prête à bondir. Poussant un cri de rage, elle se détend comme un ressort et vous saute à la gorge...

.Vous sautez sur la gauche pour esquiver et contrer

.Vous sautez sur la droite pour esquiver et contrer

.Vous faites tournoyer votre épée et frappez



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Criò-Rilv est finalement votre tombeau. Mais vous chutez avec honneur. Alors que la dernière lueur de l'*ánáa níl*v s'évanouit dans l'obscurité ambiante, vous faites face à l'invisible et invincible Cabyre, l'épée émoussée au poing. Vous lui porterez au moins un coup, vous vous le jurez. Hélas, l'entité au linceul est invulnérable aux armes.

Dans les ténèbres du tronc-tunnel, vous ne voyez pas le Cabyre glisser subitement vers vous. Vous ne sentez qu'une très fugace mais vive douleur lorsqu'il vous arrache les yeux. Puis, il vous décapite. Nîvyl connaîtra probablement votre sort, mais cela, vous n'en avez cure : vous êtes passé de vie à trépas, et votre âme dolente s'en est allée rejoindre les esprits damnés errant sans fin dans les méandres du désespoir de la forêt morte de Criò-Rilv.

[Votre aventure est terminée..](#)



vie: 3/3

fiolle: 20/20

ambre: 40

épée: 20/20

_Vous voulez pas payer, dit le Passeur en vous regardant minutieusement. Vous avez pas l'air idiot, pourtant. Faut pas vous méfier de moi, garçon ! J'suis un bon gars, y a pas d'erreur. Seulement, il faut bien vivre ! Et pour vivre -ou plutôt survivre- faut de l'argent, même ici ! Allez, par ici la monnaie ! Sans moi vous irez pas loin ! Je serai votre guide et je vous aiderai considérablement dans votre quête. Mais je vous en dirai pas plus tant que j'aurai pas mes dix pièces d'ambre. Maintenant faites comme vous voulez, tentez le diable tout seul si vous pensez être assez fort et malin ! Mais venez pas pleurer quand vous serez mort !

.Vous payez et suivez le Passeur

.Vous refusez toujours



vie: 3/3

fiolle: 5/20 *ánáa níl*v

ambre: 30

épée: 17/20

Votre coup d'épée porte volontairement à faux afin que le loup, en esquivant, s'éloigne de Nîvyl. Vous rejoignez le Passeur et prenez brièvement de ses nouvelles. Ça va, la blessure saigne beaucoup, mais elle est moins profonde que vous ne le pensiez de prime abord.

Vous vous dressez maintenant contre le Loup Chimérique, qui se prépare à revenir à la charge. Le Cabyre n'a pas bougé.

.Vous vous ruez à l'attaque en faisant tournoyer votre épée

.Vous attaquez d'un coup d'estoc (pointe de l'épée)

.Vous attaquez après avoir confié votre fiolle à Nîvyl



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Le grand aventurier Sylène Sylosé n'a jamais eu la volonté d'enseigner la couardise à quiconque ! Vous êtes sûr d'avoir été son disciple et compagnon ?

Quoiqu'il en soit, vous abandonnez lâchement votre guide et prenez la poudre d'escampette pour gagner le sanctuaire le plus vite possible. La lumière de votre fiole commence à se dissiper, et si vous pouvez combattre le Loup Chimérique, vous êtes impuissant face au Cabyre.

Pour vous récompenser de votre héroïsme, le Loup, s'étant lancé à votre poursuite, plante ses crocs dans le mollet. Vous perdez 1 point de vie. Mais il y a pire : la douleur vous fait lâcher votre précieuse fiole qui s'en va rouler à une vingtaine d'empans. Le Cabyre se précipite sur vous, scellant ainsi votre destin.

Il vous arrache la tête et gobe vos yeux, puis vide votre corps de tout son sang. Quant à votre pauvre âme dolente, elle s'en va errer par les indicibles tourments de la malédiction de Criò-Rilv...

[Votre aventure est terminée..](#)



vie: 3/3

fiolle: 20/20

ambre: 40

épée: 20/20

_Payez-moi. Juste 10 pièces d'ambre. J'vous
expliquerai tout en temps voulu. Allez bon sang,
décidez-vous !

[.Vous payez et suivez le Passeur](#)

vie: 3/3

fiolle: 20/20

ambre: 30

épée: 19/20

Nîvyl pousse un long soupir.

_Vous êtes curieux, en plus, remarque-t-il avec une voix mal assurée. Euh... voilà... J'ai par moment un caractère un peu... comment dire... un peu changeant, voyez-vous. C'est l'influence néfaste de ces lieux qui m'embrume parfois un peu la caboche. Ça fait longtemps que j'suis ici, le jeune. Je suis protégé par ma propre magie, mais les bourrasques du vent des ténèbres la font vaciller, comme la flamme d'une bougie. Alors, je perds un peu la boule. Je compte sur vous pour me remettre d'aplomb si jamais ça m'arrive.

Mais hâtons-nous... ça pourrait très bien vous arriver aussi, de perdre la raison, car vous êtes même pas protégé...

[.Vous suivez votre guide à l'intérieur du tronc](#)



vie: 1/3

fiole: 12/20 ánáa níl

ambre: 30

épée: 19/20

Prudent, concentré, vous attendez l'assaut de vos ennemis... qui ne semble pas venir ! Les loups temporisent étrangement... Attendent-ils que vous vous vidiez de votre sang ? Vos blessures sont en effet assez profondes et saignent beaucoup. Il va vous falloir abréger le combat et vite vous soigner avec votre Eau-Aux-Feuilles... D'ailleurs, faites bien attention de ne pas marcher sur la fiole. La fiole !! Elle n'est plus par terre... Où est-elle ?

C'est Nîvyl qui l'a ramassée. Il la regarde, interloqué. On dirait qu'il se passe quelque chose en lui, comme un trouble contre lequel il essaie de lutter...

Ce n'est pas le moment de penser à ça... Un des Loups Chimériques vous saute dessus !

.Vous esquiverez en roulant sur le côté

.Vous esquiverez en sautant en arrière

.Vous tombez sur le dos en tendant votre épée perpendiculaire à votre corps



vie: 3/3

fiolle: 5/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 17/20

Malgré l'horrible situation dans laquelle vous vous trouvez, vous parvenez à vous calmer et conservez votre lucidité. Nîvyl est mort, soit. Mais il vous a quand même révélé que le sanctuaire existait bel et bien et vous a donné l'astuce pour vous y rendre. Dans l'immédiat, vous devriez vous débarrasser du Loup Chimérique, qui se ramasse sur lui-même pour vous attaquer.

Vous jetez un œil sur le Cabyre, que vous distinguez à peine parmi les ombres. Il s'acharne sur le cadavre du malheureux Nîvyl...

Le Loup Chimérique vous saute dessus...

.Vous ripostez d'un coup d'estoc

.Vous roulez au sol pour esquiver et vous attaquez ensuite

.Vous vous couchez sur le dos, l'épée en avant pour empaler le monstre

vie: 3/3

fiolle: 20/20

ambre: 40

épée: 20/20

Vous refusez catégoriquement de donner les 10 pièces d'ambre –somme conséquente– que demande le Passeur. Néanmoins, considérant votre situation, vous proposez de lui donner 3 pièces d'ambre, mais pas plus.

«Bon sang, le voilà qui essaie de marchander ! S'écrie le vieillard. Eh ben j'aurais tout vu ! Est-ce donc la manière de Sylosé et des Sylènes des Monts de parlementer ainsi ? J'ose pas le croire. Mais ça suffit ! Donnez-moi 10 pièces, ou allez sans aide explorer la contrée de Criò-Rilv ! C'est votre dernière chance !

[.Vous payez et suivez le Passeur](#)

[.Vous refusez et continuez seul](#)



vie: 1/3

fiole: 9/20 ánáa nílv

ambre: 30

épée: 17/20

Vous foncez tête baissée -c'est le cas de le dire- en pointant votre épée émoussée bien en avant. La chance sourit souvent aux audacieux, et en effet, elle est cette fois-ci avec vous. Votre lame s'enfonce et transperce littéralement la gueule du Loup Chimérique qui, brisé dans son élan, chute lourdement à vos pieds. Vous avez vaincu.

La lame de votre épée émoussée se brisera dans 17 coups.

Votre ennemi n'est pas encore mort. À l'agonie, il gît devant vous, vomissant un sang noirâtre. Il n'en a plus pour longtemps.

.Vous abrégez ses souffrances

.Vous allez voir Nîvyl, qui ne lâche pas la fiole des yeux



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Faisant complètement fi des ultimes râles et borborygmes du Loup Chimérique, vous vous ruez sur Nîvyl pour lui subtiliser la fiole. Celui-ci prononce « *ánáa níl̥v* », et la lumière de la magie des Nymphes disparaît. Dans les ténèbres taciturnes, vous mettez facilement le vieux Passeur à terre et tentez de retrouver la fiole en tâtonnant, mais en vain.

C'est alors qu'un courant glacé vous traverse, un courant froid comme vous n'en avez jamais senti. Vous n'en ressentirez jamais d'autre, d'ailleurs, car vous êtes mort, gelé par une terreur sans nom. Une redoutable entité, drapée d'obscurité, attirée par les ombres et l'odeur du sang, est arrivée.

Tandis qu'elle dévore votre cadavre, votre âme s'en va errer à tout jamais dans les méandres tourmentés de Criò-Rilv.

[Votre aventure est terminée..](#)

vie: 3/3

fiolle: 15/20 *ánáa níl*

ambre: 30

épée: 19/20

L'*ánáa níl* projette son éclat bleuté et éclaire les environs. Vous restez figé de stupeur : deux fauves gris aux crocs acérés en dents de sabre sont face à vous, de chaque côté d'un Nîvyl étrangement calme qui vous regarde avec un étrange sourire au coin des lèvres. Vous lancez un regard d'incompréhension au Passeur, qui s'exclame bruyamment, sa voix démente pourfendant la pénombre :

« Serez-vous de taille face aux gardiens de la forêt ? Vous posez trop de questions, Siln. J'avais dit de rester dans l'ombre... Maintenant va falloir combattre ces Loups Chimériques ! Voyons votre bravoure... »

Le Passeur se met en retrait dans l'obscurité environnante. Vous vous questionnerez plus tard. Les loups s'approchent doucement de vous, grognant, bavant, vous fixant de leurs yeux jaunes.

LOUP CHIMERIQUE - ennemi de niveau 1

vie: 1 - vous perdez 1 point de vie s'il vous touche. Vous avez deux chances sur trois de vaincre dès le premier assaut.

Attention, ils sont deux... s'ils vous touchent simultanément, vous perdrez 2 points de vie.

[Préparez-vous au combat...](#)

vie: 3/3

fiole: 20/20

ambre: 30

épée: 20/20

— Merci, dit le Passeur en comptant les pièces d'ambre dans sa maigre main calleuse, d'un blanc cadavérique. Vous le regretterez pas. Suivez-moi sans bruit ! Je vais vous conduire par la forêt morte. Vous en saurez plus une fois arrivés à mon sanctuaire. J'y ai caché quelque chose, pour vous, qui vous sera indispensable et même vital. Je m'appelle Nîvyl et je serai votre lumière dans cette pénombre... N'ayez pas peur de moi ! En plus c'est vous qui êtes armé, ce qui est une bonne chose, car même avec moi, il se peut qu'on fasse de mauvaises rencontres. Faudra me protéger, l'ami ! Allez, on y va !

Nîvyl le Passeur vous attrape par la manche et vous entraîne vers la lisière de la forêt morte. La brume mystérieuse semble plus noire que jamais. Préférez-vous questionner le Passeur ou le suivez-vous sans discuter ?

[.Questionner le Passeur](#)

[.Suivre le Passeur](#)



vie: 3/3

fiolle: 13/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 19/20

Vous faites volte-face, votre fidèle épée émoussée dans la main droite, la fiolle lumineuse dans la gauche. Vous distinguez une forme humaine, ou s'en approchant, drapée dans ce qui semble à première vue être un linceul noir à large capuche, dissimulant le visage de l'entité.

_Le Cabyre !! gémit Nîvyl en se rapprochant de vous, son poignard toujours à la main. Pardonnez mon geste, reprend-il apeuré. Les Cabyres se nourrissent de sang. Ce que j'ai fait en vous blessant pourrait nous garder en vie. Tentez pas de l'attaquer, je vous en prie ! Et tenez haut votre fiolle ! La lumière magique le maintient à distance !

Le Cabyre n'est qu'à quelques pas de vous. Il semble ne pas aimer la lumière. Cet adversaire, si vous choisissez de le combattre, est extrêmement puissant, le plus puissant de cette aventure. Sachant cela, quel sera votre choix ?

[.Combattre le Cabyre](#)

[.Écouter le Passeur malgré ce qu'il vous a fait](#)

[.Livrer Nîvyl au Cabyre](#)

vie: 3/3

fiole: 6/20 *ánáa níl*v

ambre: 30

épée: 18/20


Vous avalez promptement deux gorgées d'Eau-Aux-Feuilles et retrouvez instantanément pleine vitalité. Brandissant la fiole vers le Cabyre vociférant, vous vous relevez d'un bond et, fort de votre vigueur retrouvée, reprenez votre course en avant vers l'hypothétique sanctuaire. Le Cabyre est à vos trousses, mais une autre diablerie est à l'œuvre en ce tronc-tunnel. Un maléfice qui obture votre entendement. Vous ressentez soudain l'irrépressible envie de vous débarrasser de votre fiole, car après tout, c'est sa lumière qui attire l'attention de l'ignoble entité qui vous poursuit. Dans le noir, vous passerez inaperçu. Vous allez jeter la fiole, c'est sûr. Aurez-vous cependant un regain de clairvoyance ?

.Vous jetez la fiole lumineuse sur le Cabyre

.Vous jetez la fiole lumineuse sur le sol

.Vous débouchez la fiole et la lancez sur le Cabyre

.Vous jetez la fiole lumineuse contre une paroi



vie: 3/3

fiolle: 20/20

ambre: 30

épée: 20/20

Un Loup Chimérique !! s'écrie le Passeur.
Ce Loup, si vraiment c'en est un, est énorme. Le corps est difforme, presque bouffi, soutenu par quatre pattes à six doigts aux longues griffes jaunes acérées. La gueule, béante, laisse dépasser quatre crocs -deux canines en dents de sabre- colorés par du sang séché. Deux petits yeux couleur diamant, au regard perçant presque insoutenable, vous fixent sans ciller. La bête a senti votre animosité. Vous allez devoir livrer bataille !

LOUP CHIMERIQUE - ennemi de niveau 1

vie: 1 - vous perdez 1 point de vie s'il vous touche. Vous avez deux chances sur trois de vaincre dès le premier assaut.

Vous empoignez fermement votre épée émoussée, préparé à l'assaut. La bête, retroussant les babines et découvrant de terribles dents effilées comme des lames de rasoir, se ramasse sur elle-même, prête à bondir. Poussant un cri de rage, elle se détend comme un ressort et vous saute à la gorge...

.Vous sautez sur la gauche pour esquiver et contrer

.Vous sautez sur la droite pour esquiver et contrer

.Vous faites tournoyer votre épée et frappez

vie: 3/3

fiolle: 14/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 19/20

Malheureux ! s'écrie le Passeur. Éteignez pas votre votre fiolle ! J'vous ai déjà dit que la magie lumineuse des Nymphes était salvatrice contre les Cabyres, et que les Cabyres s'aventuraient pratiquement pas en ce tronc-tunnel... Pardonnez-moi... Je vous ai menti. Éteignez surtout pas cette lumière tant qu'on sera pas dans le sanctuaire ; elle est le garant de votre vie. Je dois vous avouer que je suis sous l'influence d'un enchantement maléfique très puissant, et je dois livrer aux Cabyres les indésirables qui s'aventurent en cette triste contrée. Bien que l'Améthyste me protège en partie de la folie, j'suis soumis à la magie noire et mes réactions varient selon vos questions ou la proximité des entités. Pardonnez-moi !!

Sans vous laisser le temps de rien faire, le Passeur sort un poignard de sa manche et vous entaille la main. Le sang coule sur l'écorce moisie. Vous entendez alors comme une sorte de grognement rauque, tout près de vous...

.Vous dégainez votre épée et embrochez Nîvyl

.Vous êtes interloqué, sans réaction

.Vous vous retournez vers le grognement, l'épée à la main



vie: 3/3

fiole: 15/20

ambre: 30

épée: 19/20

L'*ánáa níl*v soufflé, les ténèbres absolues redeviennent maîtresses absolues du tronc-tunnel. Vous n'y voyez rien de rien.

_Ce que l'ombre va vous révéler, reprend Nîvyl sans vous laisser le temps de réfléchir, c'est qu'à Criò-Rilv, il n'y a rien de bon !!

Le ton ironique du Passeur ne vous dit rien qui vaille. Et, en effet, vous entendez des grognements sinistres non loin de vous...

.Vous rallumez à la hâte votre fiole magique

.Vous restez dans le noir, immobile, pour ne pas être repéré

vie: 3/3

fiole: 17/20 *ánáa níl*v

ambre: 30

épée: 19/20

Vous semblez pensif, vous lance Nîvyl en vous regardant avec insistance. Bon. Écoutez-moi bien : plus tôt on arrivera à mon sanctuaire, plus tôt l'Améthyste que j'vous donnerai vous protégera. Pour l'heure, et bien qu'ça puisse vous sembler dérisoire, j'vous conseille d'pas vous laisser aller. Au fait ! J'allais oublier : surveillez votre fiole, la magie de l'*ánáa níl*v est toujours active ! Vous perdez 1 gorgée d'eau à chaque page ! Soufflez sur la fiole ou dites le nom du sortilège pour éteindre sa lumière. Vous pouvez voir dans votre inventaire que lorsque la magie de la fiole est active, celle-ci est en surbrillance. Hardi mon gars ! Quasiment jamais personne arpente ce tronc ! Et sachez que les Cabyres n'aiment pas la lumière des Nymphes, mais bon. Faudrait pas en rencontrer... enfin, ce tronc est assez sûr ! Dehors les arbres nous auraient probablement attaqués à l'heure qu'il est, c'est à dire pas loin de midi je pense (je me fie aux gargouillis de mon estomac). Allez, on y va !

Vous suivez le Passeur, mais une étrange idée vous traverse tout-à-coup l'esprit et influence peut-être votre raison :

[.Éteindre la fiole et continuer dans le noir](#)

[.Laisser la magie active](#)



vie: 0/3

fiolle: ..

ambre: ..

épée: ..

Vous vous ruez sur votre ennemi, pointe d'épée en avant. Le Loup Chimérique esquive d'un bond de côté, et tandis que vous êtes emporté par votre élan, il vous happe le bras. Vous lâchez fiolle et épée, ivre de douleur, et roulez sur le sol.

Tout est fini pour vous. Que ce soit le Loup Chimérique ou le Cabyre, vous êtes mort. Par chance pour votre âme, c'est le loup qui vous tue en vous égorgeant. Votre âme est sauvée, c'est toujours ça. Elle n'ira pas rejoindre les esprits damnés de la Tour Tombale.

Mais votre aventure est terminée..

vie: 1/3

fiolle: 13/20 *ánáa níl*

ambre: 30

épée: 19/20

À peine avez-vous porté la main à la garde de votre épée que les Loups sont sur vous. Vous perdez 2 points de vie car l'un d'eux vous mord au niveau de l'épaule droite tandis que l'autre vous déchire la cuisse de ses puissantes griffes...

Le choc de l'attaque vous fait tomber à la renverse, et sous la douleur, vous lâchez votre fiolle lumineuse qui retombe sans se briser sur le sol d'écorce moisie. Ne vous inquiétez pas, la magie de l'*ánáa níl* opère encore. Mais vous êtes en très fâcheuse posture puisqu'il ne vous reste qu'un seul point de vie.

Les Loups Chimériques, après s'être brièvement chamaillés à coups de dents (sans doute pour savoir lequel allait vous dévorer le premier?), préparent leur prochain assaut.

Vous vous relevez et dégainez votre épée. Le prochain assaut peut vous être fatal. Néanmoins, souvenez-vous : face à des ennemis de niveau 1, vous avez toujours deux chances sur trois qui vous sont favorables.

.Vous attendez l'assaut des Loups Chimériques

.Vous faites tourner votre épée dans les airs et attaquez en criant

.Vous attaquez le loup situé à votre gauche



vie: 0/3

fiolle: 5/20

ambre: ..

épée: ..

Le vieux Passeur sent ses forces l'abandonner... Il a du mal à vous soutenir. Et tout-à-coup, il s'écroule, vous entraînant dans sa chute. Tombant lourdement sur le flanc, la garde de votre fidèle épée vous transperce l'abdomen. Vous perdez votre ultime point de vie. Vous êtes mort, et le Cabyre attend que la fiolle ait consommé toute sa lumière. Quand les ténèbres seront complètes, il commencera par vous arracher les yeux puis vous videra de votre sang avant de réduire votre cadavre en charpie. Et Nîvyl ? Vous n'en avez cure.

[Votre aventure est terminée...](#)



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Tandis que vous parvenez à blesser le loup de gauche au museau, son congénère vous saute à la gorge et vous brise la nuque d'un seul coup de sa terrible mâchoire...

[Votre aventure est terminée..](#)



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Empoignant le vieux Passeur surpris, vous le jetez à bas aux pieds du Cabyre en lui criant :

« Vieux fou, tu m'as trahi !! Meurs emporté par le démon !

Le Cabyre ne semble guère prêter attention à Nîvyl et reste impassible, au contraire du vieillard qui se relève d'un bond, les yeux révulsés, et se précipite sur vous avant que vous ne puissiez faire quoique ce soit. Il vous déséquilibre. Stupéfait, vous tombez sur le dos, lâchant vos épée et fiole. Fiole que Nîvyl s'empresse de récupérer.

« Je vous offre ce sacrifice, ô maître de la nuit, s'exclame-t-il en se tournant vers le Cabyre. Puissent sa chair et son sang apaiser votre faim !

Tandis que le Passeur s'enfuit à toutes jambes vers son sanctuaire, l'esprit tourmenté, le Cabyre vous tranche la tête d'un geste vigoureux. Il dévore vos yeux et aspire tout le sang de votre corps.

[Votre aventure est terminée..](#)

vie: 3/3

fiolle: 20/20

ambre: 30

épée: 20/20

Vous êtes fort curieux, vous répond Nîvyl avec étonnement. Mon histoire importe peu. Mais bon, puisque vous y tenez...

Chevalier Iona donc, je fus envoyé au front lors de la bataille des Pleurs Sanglants. Mon escouade prit en chasse Lòrvi le Maléfique, qui se retrancha en la Tour Tombale. Nous assiégeâmes Criò-Rilv treize jours et treize nuits. La victoire semblait proche. Toutefois, nous oubliâmes l'effroyable magie du Seigneur Sombre et, l'un après l'autre, nous perdîmes l'esprit en pénétrant dans la Tour. Dernier survivant, je fus sauvé de la folie grâce au miraculeux don d'un Homme mystérieux qui me confia deux améthystes protectrices avant ma venue en cette contrée maudite...

Bon, assez bavassé, s'agirait de se dépêcher un peu ! La forêt grouille d'ennemis terrifiants et je dois vous donner votre pierre de protection le plus rapidement possible...

.Dîtes-m'en plus au sujet de l'Améthyste

.Vous avez raison, donnez-moi vite cette amulette !

vie: 3/3

fiolle: 14/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 19/20

LOUPS CHIMÉRIQUES - ennemis de niveau 1

vies: 2 - vous perdez 1 point de vie si l'un d'eux vous touche, 2 points de vie s'ils vous touchent simultanément. Vous avez cependant deux chances sur trois de vaincre ou d'en tuer un dès le premier assaut, ou bien de ressortir indemne de leur attaque.

Les Loups Chimériques se ramassent sur eux-mêmes et bondissent sur vous la gueule grande ouverte...

.Vous dégainez votre épée émoussée

.Vous faites un bond en arrière

.Vous effectuez une roulade en avant

vie: 3/3

..

ambre: 30

épée: 18/20

Ôtant la petite capsule de cristal bouchant la fiole, vous jetez celle-ci sur le Cabyre, juste au moment où il vous atteint. L'eau lumineuse se répand sur son visage. Alors, poussant un cri abominable qui fait trembler le tronc tout entier et résonne comme le tonnerre, le Cabyre disparaît ! Cet instant de lucidité dans votre folie passagère vous a sauvé la vie. Le silence est revenu. Les ténèbres aussi...

Vous progressez désormais à tâtons. Instinctivement, vous avez dégainé votre épée, arme bien dérisoire si le Cabyre avait la mauvaise idée de revenir. D'ailleurs, ne risque-t-il pas de resurgir, comme ça, de nulle part ? Si c'est le cas, vous n'aurez cette fois pas la moindre chance de vous en tirer. La peur s'insinue en vous. Vous êtes seul, perdu dans un gigantesque tronc empli de ténèbres, quelque part dans une forêt où la mort règne sans partage. Pourtant, par-delà l'obscurité, brille le soleil de midi. Les Sylènes des collines chevelues font sûrement ripaille à cette heure.

Tout en gambergeant, vous avancez dans une nuit sans lune, une nuit sans étoiles, une nuit noire et confinée. L'air est vicié. Votre chemin n'est qu'une route de désespoir dans ce boyau interminable.

[.Vous décidez de vous asseoir pour faire le point](#)

[.Vous continuez, prudemment, à tâtons](#)



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Le choc des forces en présence est terrible... surtout pour vous. Attaquer deux adversaires de cet acabit en même temps dans leur élan !

Vous tuez un de vos ennemis mais le second vous inflige hélas de mortelles blessures, entre autres vous tranchant la gorge d'un coup de griffe bien placé.

Vous laissez choir votre épée et tombez à genoux, votre sang se répandant à gros bouillons sur l'écorce humide du tronc-tunnel. Après un ultime râle, vous vous effondrez.

[Votre aventure est terminée..](#)



vie: 3/3

fiole: 20/20

ambre: 30

épée: 20/20

_ Soyez pas trop... hâtif ! J'vous expliquerai tout en temps voulu, mais pas ici. Allons, suivez-moi...

[.Suivre le Passeur](#)

vie: 1/3

fiolle: 13/20 *ánáa níl*

ambre: 30

épée: 19/20

Vous faites un rapide bond en arrière pour éviter la charge, mais les loups sont plus rapides. Vous perdez 2 points de vie car l'un d'eux vous mord au niveau de l'épaule droite tandis que l'autre vous déchire la cuisse de ses puissantes griffes...

Le choc de l'attaque vous fait tomber à la renverse, et sous la douleur, vous lâchez votre fiole lumineuse qui retombe sans se briser sur le sol d'écorce. Ne vous inquiétez pas, la magie de l'*ánáa níl* opère encore. Mais vous êtes en très fâcheuse posture puisqu'il ne vous reste qu'un seul point de vie.

Déjà les Loups Chimériques, après s'être brièvement chamaillés à coups de dents (sans doute pour savoir lequel allait vous dévorer le premier?), préparent leur prochain assaut.

Vous vous relevez et dégainez votre épée, mais êtes-vous assez vaillant pour vous battre ? Le prochain assaut peut vous être fatal. Néanmoins, souvenez-vous : face à des ennemis de niveau 1, vous avez toujours deux chances sur trois qui vous sont favorables.

.Vous attendez l'assaut des Loups Chimériques

.Vous brandissez votre épée et attaquez en criant

.Vous attaquez le loup situé à votre gauche

vie: 3/3

fiolle: 8/20 ánáa nílv

ambre: 30

épée: 19/20

Alors que vous percevez, vous ne savez comment, le trouble qui désoriente vos pensées, Nívl vous lance sans se retourner, continuant de courir :

_Prenez gardes aux idées malsaines qui peuvent vous assaillir ! Ce sont là les diableries fomentées par cet esprit insidieux pour égarer votre intellect ! Courage, on y est presque ! Le sanctuaire est tout près !

Le Cabyre vocifère comme un damné derrière vous. Il est indéniablement plus vif et rapide que vous ne le pensiez ; il semble aussi enragé qu'infatigable. Vous baissez machinalement votre bras , secoué par des crampes naissantes. Le périmètre de clarté vous entourant diminue. Vous sentez, horrifié, la main squelettique du démon vous frôler l'épaule...

Dégainez votre épée et tuez-le ! C'est le moment ! Il est juste à votre portée ! Affaiblissez-le avec votre lumière et tuez-le !

.Vous éblouissez le Cabyre et tentez de le décapiter
.Vous relevez le bras qui tient la fiolle et continuez de courir

vie: 3/3

fiolle: 18/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 19/20

Par essence, la magie est infinie et éternelle, vous dit Nívył. Elle provient de la Vibration d'Éternité, Èyln. En tant qu'humain élevé par les Sylènes, vous savez d'quoi j'parle, pas vrai ? Mais seuls les Válèn ont capacité d'user des pouvoirs d'Èyln dans leur pleine puissance. Votre fiolle se tarira bien vite dans votre condition actuelle. Mais une fois que j'vous aurai confié l'Améthyste, votre fluide magique sera accru et restauré. Encore une fois, faîtes-moi confiance.

Le tronc-tunnel que vous traversez semble être un couloir sans fin. L'air est néanmoins plus frais et respirable que dans la forêt. Ce qui n'empêche pas une étrange inquiétude de vous gagner peu à peu. Le boyau est très large ; cinq hommes cote à cote y tiendraient aisément, et deux hommes de haute taille, l'un debout sur les épaules de l'autre, arriveraient à peine à toucher la voûte bras levés. L'écorce semble avoir été raclée et parfaitement polie, presque comme du verre. Vous tendez l'oreille mais seuls vos pas rompent régulièrement l'omniprésent silence. La peur monte en vous...

.Vous en faîtes part au Passeur

.Vous gardez le silence et puisez dans votre courage

vie: 3/3

fiolle: 20/20

ambre: 40

épée: 20/20

Vous vous engouffrez comme un fou dans la forêt morte. Vous courez sans vous retourner, le cœur glacé d'effroi. Un Cabyre, déjà ! Une des entités les plus terribles qui soient ! La fuite est la seule solution mais... Où aller dans cette contrée austère et hostile, que vous ne connaissez absolument pas ?

La forêt morte est vraiment hideuse. Noyée dans un épais brouillard de ténèbres, les arbres desséchés aux formes inquiétantes et aux troncs parsemés de pourriture exhalant une dérangeante odeur de moisi forment un véritable labyrinthe morbide.

Vous vous arrêtez soudain, coupé net dans votre élan. Une silhouette sombre et encapuchonnée dans un grand... linceul surgit devant vous.

.Vous dégainez votre épée, prêt à vous défendre

.Vous dégainez votre épée pour attaquer

.Vous prenez (encore) la fuite

.Vous posez un genou à terre et offrez vos pièces d'ambre en échange de la vie



vie: 3/3

fiolle: 12/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 19/20

Quel courage ! Alors que le Cabyre se précipite sur vous, vous roulez sur le sol avec une agilité déconcertante et ramassez au vol votre précieuse fiolle !

Aussi puissant soit-il, le Cabyre ne peut désormais plus vous approcher, car le halo lumineux de l'Eau-Aux-Feuilles, tel un bouclier protecteur, vous place hors de sa portée. Il n'en est hélas pas de même pour Nîvyl. Dégainant une dague qu'il portait cachée à son ceinturon, il se précipite sur vous...

.Vous ripostez et estourbissez Nîvyl

.Vous évitez la charge

vie: 3/3

fiolle: 15/20 *ánáa níl*

ambre: 30

épée: 19/20

Le Passeur s'arrête et se retourne :

J'veux bien satisfaire votre curiosité. J'pouvais pas trop discuter tout à l'heure en pleine forêt. J'peux vous dire deux ou trois trucs sur moi. J'suis âgé d'presque deux cents ans. J'suis un vieux d'la vieille comme on diraient les Hommes de Sarne. Grâce au pouvoir d'l'Améthyste, j'vieillis presque plus. Et ça fait bien quatre-vingts ans q'j'suis là, perdu dans cette forêt. Rassurez-vous, quand j'dis perdu, c'est manière d'parler. J'la connais comme ma poche ! J'ai appris, au fil des mois et des années passées là, à m'débrouiller pour survivre, trouver la boustifaille, l'eau, et même d'la compagnie ! J'peux vous dire qu'la magie permet d'faire un tas d'trucs, y compris communiquer ! Quant à quitter ce lieu... J'peux pas. Vous non plus. La clôture et l'portail sont une barrière infranchissable pour qui n'est pas protégé par la volonté d'la Tour. Si vous tentiez d'repartir maintenant, même si vous arriviez sans encombre au portail, des Cabyres vous y attendraient. Vot'seule chance de r'sortir d'ici est d'reconstituer l'Incantation Perdue, entrer dans Criò-Rilv et détruire l'Gald du Mage. Maintenant qu'vous savez ça, éteignez cette lumière : l'ombre va vous révéler quelque chose...

.Intrigué, déboussolé, vous soufflez sur la fiolle...

.Vous laissez votre magie active...



vie: 3/3

fiole: 12/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 19/20

Ignorant les recommandations qui vous ont été faites, vous défiez le Cabyre :

CABYRE : ennemi de niveau 4 - insensible aux armes

Autant vous le dire sans détour, vous êtes mal barré. Votre épée ne peut le blesser, et s'il vous touche, le Cabyre vous enlève immédiatement vos 3 points de vie. Vous disposez de quatre choix : trois d'entre eux vous seront fatals. Que la chance soit avec vous !

.Porter un coup d'estoc (pointe de l'épée)

.Porter coup de taille au niveau de la gorge

.Vous jetez votre fiole sur le Cabyre

.Tout compte fait, vous préférez fuir

vie: 3/3

fiolle: 6/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 19/20

Vous atteignez (enfin) le bout du tronc-tunnel. Mais c'est une impasse ! Vous distinguez, à la faible luminescence bleutée de la fiolle, l'écorce moisie des parois suintantes.

_Préparez-vous ! Lance soudain Nîvyl. Il saute alors sur place plusieurs fois de suite.

Le sol s'ouvre sous vos pieds... Une trappe ! Un piège ? Vous tentez de vous agripper à quelque aspérité mais en vain. Et c'est la chute...

.Seriez-vous parvenu au sanctuaire ?

vie: 3/3

fiolle: 20/20

ambre: 40

épée: 20/20

Le portail cède difficilement, avec un grincement sinistre. Pourvu qu'il n'y ait pas de sentinelles alentour !

Vous retenez votre souffle... une minute passe. Le silence est plus assourdissant que jamais. Avalant votre salive, vous progressez prudemment. Le sol herbeux est marron, comme jonché de résidus organiques en décomposition. La forêt morte n'est plus très loin maintenant.

Soudain, vous entendez un craquement à votre gauche. Comme une branche sèche sur laquelle on pose le pied. Le cœur battant la chamade, vous apercevez alors, à quelques pas de vous, une silhouette indéterminée, drapée dans un large manteau à capuche dont les pans retombent et traînent sur le sol. Cela a tout l'air d'être... non !! Un Cabyre ? Si c'est le cas, vous êtes perdu ! Mais peut-être n'est-ce qu'un leurre ?

Une (très) rapide prise de décision s'impose...

[.Vous vous précipitez dans la forêt morte](#)

[.Vous dégainez votre épée et faites face](#)

vie: 3/3

fiolle: 11/20 *ánáa níl*

ambre: 30

épée: 18/20

Au prix d'une ingénieuse et rapide roulade, vous parvenez à récupérer votre fiole d'eau-aux-feuilles !! Vous vous trouvez aux 'pieds' du Cabyre, qui recule aussitôt, chassé par la lumière de l'*ánáa níl*. Vous rengainez dare-dare votre épée émoussée et, sans un regard pour la dépouille du Passeur que vous enjambez, vous prenez la fuite avec toute la vitesse que vos jambes peuvent développer.

Malheureusement, le Cabyre est à vos trousses. Il ne semble pas courir mais littéralement planer, et ne tarde pas à vous rattraper. Une fois, deux fois, trois fois, alors que le démon est sur vous, vous faites volte-face et tendez dans sa direction la fiole lumineuse pour l'empêcher de vous nuire. Il semble infatigable. En revanche, vous accusez le coup, tant physiquement que moralement. Vous serrez dans votre main cette fiole magique qui vous garde en vie pour le moment. Pour le moment, car le niveau de l'eau baisse inexorablement...

L'entaille au poignet que vous a fait le couteau du Passeur saigne toujours beaucoup. Une gorgée d'eau-aux-feuilles soulagerait certainement la blessure... Mais le Cabyre, derrière vous...

.Vous buvez une gorgée d'eau-aux-feuilles

.Vous videz un peu d'eau-aux-feuilles sur la plaie

.Vous jetez l'eau-aux-feuilles sur le Cabyre

.Vous continuez à fuir

vie: 3/3

fiOLE: 20/20

ambre: 30

épée: 19/20

L'intérieur du tronc est immense et les ténèbres y règnant occultent tout : vous ne voyez plus Nîvyl, pourtant juste devant. Vous parvenez juste à entendre ses pas sur l'écorce molle.

Cette noirceur est la même qui règne dans les salles d'la Tour Tombale, vous souffle-t-il. Le jour n'y pénètre plus d'puis des siècles. C'est l'occasion d'utiliser la magie d'vot'fiOLE. Sortez-la d'vot' besace, tenez-la bien dans votre main et dites : « *ánáa nílvy* ».

Vous munissant de votre fiOLE de cristal, vous prononcez la formule « *ánáa nílvy* » ; alors, le flacon diffuse une luminescence bleutée vaporeuse, irréaliste, qui se reflète en douces vagues intangibles sur les parois d'écorce. Vous en profitez pour en boire une petite gorgée... l'eau coule délicieusement dans votre gorge et vous allège un peu de l'oppression des lieux.

Pour faire cesser cette magie, soufflez sur le goulot, ou prononcez de nouveau la formule. Mais attention ! L'*ánáa nílvy* fait s'évaporer l'eau : soyez parcimonieux dans son utilisation ! »

Vous perdez en effet deux gorgées d'eau, qui seront décomptées de votre inventaire après votre prochain choix :

[.Comment Nîvyl connaît-il la magie des Nymphes ?](#)

[.Existe-t-il un moyen de régénérer cette magie ?](#)

vie: 3/3

fiolle: 3/20 ánúa níl

ambre: 30

épée: 10/20

Portant faiblement la fiole à vos lèvres en prenant garde de laisser filtrer la lumière entre vos doigts, vous absorbez deux gorgées d'Eau-Aux-Feuilles et recouvrez vos 2 points de vie perdus. Votre force est de retour, votre clarté d'esprit aussi ! Vous avez bien fait, car le Passeur est à bout de force. C'est vous qui, désormais, le soutenez.

_Ça y est, s'écrie-t-il, nous y sommes !

En effet, vous voici arrivés... dans une impasse ! Le couloir d'écorce est une impasse !

Scrutant les parois rugueuses, vous constatez avec horreur qu'il n'y a pas la moindre ouverture, pas le moindre passage.

Le Cabyre vous suit toujours, attendant à présent patiemment son heure. Car il n'y a plus que 3 gorgées d'eau dans la fiole, et la lumière vacille et faiblit de plus en plus.

_hé, dit Nîvyl qui se place péniblement six empans derrière vous. Rejoignez-moi ici, et sautez sur place en tapant très fort vos pieds sur le sol.

Vous faites un bond vers Nîvyl, et retombez de tout votre poids. Avec un hurlement morbide, le Cabyre se précipite sur vous...

C'est à ce moment qu'un parterre de feuilles mortes cède sous vos pieds. Vous tombez avec votre guide...

[.Serait-ce l'entrée du sanctuaire ?](#)

vie: 3/3

fiolle: 20/20

ambre: 30

épée: 20/20

L'Améthyste est puissante, répond Nivyl. Elle est la Pierre qui Préserve ; elle tempère les ardeurs et les excès d'âme. C'est un Sage de l'Ordre Vâlèny qui m'la confia jadis, avec une autre, que j'ai l'intention d'vous donner. Sa vibration vous gardera d bien des tentations et accroîtra vos capacités. Pressons donc un peu l'pas. J'ai bien peur... Hésitant, il regarde furtivement derrière lui, avant de reprendre dans un souffle :

J'ai peur qu nous n soyons les proies d quelque fauve...

Il vous attrape alors par la manche, vous sommant de vous hâter.

Vous risquant à jeter un œil inquiet aux alentours, vous remarquez une seule chose : les arbres sont de plus en plus denses et terrifiants, baignant dans une épaisse soupe ténébreuse. Aucun signe précurseur d'un éventuel ennemi.

C'est alors que, surgissant sans crier gare d'un bouquet d'épines, une grande silhouette bestiale, grognant et découvrant des crocs brillants dans la pénombre environnante, se prépare à vous sauter dessus.

.Vous dégainez d'instinct votre épée, prêt au combat
.Sans réaction, vous pensez que la bête n'attaquera pas

vie: 3/3

fiole: 20/20

ambre: 30

épée: 20/20

Le Passeur opte finalement, après un temps d'hésitation, pour le sentier de gauche. La clairière traversée, vous sentez de nouveau la lourdeur du sombre brouillard s'abattre sur vos épaules. Les arbres prennent l'aspect menaçant de grands cadavres décharnés immobiles aux longs bras crochus pourvus de griffes acérées. Deux fois, trois fois, vous apercevez même un visage grimaçant se dessiner sur l'écorce desséchée.

Nîvyl rompt le silence :

_Vous savez, j'suis venu ici y a longtemps, cent-quarante ans peut-être, j'sais plus. J'étais alors un preux guerrier Iona, dans la force de l'âge ! Malgré ma vaillance, j'ai été avalé par la malédiction de Criò-Rilv, qui s'est nourrie de ma force. J'dois d'être encore en vie qu'au talisman que je porte autour du cou : une puissante Améthyste, qui me préserve de la déchéance. C'est une telle amulette que j'veux vous offrir, avant qu'vous soyez altéré par la noirceur de la Tour.

Le Passeur a éveillé votre curiosité. Oubliant la lugubre atmosphère de la forêt morte, vous entreprenez de le questionner :

.Pourquoi êtes-vous venu ici la première fois ?

.Que sont ces amulettes protectrices ?



vie: 3/3

fiolle: 7/20 ánáa nílv

ambre: 30

épée: 10/20

Ébloui par la lumière de la fiolle, le Cabyre cache son visage informe. Vous en profitez pour enfoncer votre épée dans sa gorge. Une fois, deux fois ! Vous portez au total 9 coups d'épée émoussée à votre adversaire.

Nîvyl, derrière vous, se prend la tête à deux mains.

_Vous pouvez rien contre lui !! Faut le répéter combien de fois ! Vous laissez pas avoir par ces idées foireuses qui vous traversent la caboche !

En effet, le Cabyre, pourtant bel et bien transpercé par votre épée , se redresse comme si de rien n'était. Votre lame émoussée n'est même pas tâchée d'un quelconque sang. Vous approchez la fiolle le plus près possible du sombre visage du Cabyre... Et, l'espace d'un instant, avant qu'il ne recule, vous croisez son regard.

.Vous fermez les yeux immédiatement

.Vous détournez le regard vers la droite, dans le noir

.Vous détournez le regard vers la gauche, sur votre fiolle

.Vous soutenez le regard du Cabyre

vie: 3/3

fiolle: 6/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 17/20

Le monstre se retourne et délaisse le Passeur agonisant. Vous voici encerclé : derrière vous, le Cabyre. Devant vous, un Loup Chimérique. D'un côté, vous tendez la fiolle lumineuse bien haut, de l'autre, votre poing serre le pommeau de l'épée émoussée.

Vous entendez les faibles gémissements de Nîvyl, qui se vide de son sang. Il vous faut lui venir en aide...

C'est précisément le moment que choisit l'entité, comme si elle avait lu dans vos pensées, pour fondre sur le pauvre vieillard, qu'elle décapite. Vous poussez un hurlement de colère et...

.Vous attaquez le Loup Chimérique d'un coup de taille (tranchant de votre lame)

.Vous attaquez le Loup Chimérique d'un coup d'estoc (avec la pointe de votre épée)

.Vous vous efforcez de garder votre calme et de vous contenir



vie: 3/3

fiolle: 6/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 16/20

Foudroyé dans son élan, le Loup Chimérique s'effondre à vos pieds, la gorge transpercée par l'épée émoussée, dont la lame peut encore porter 16 coups avant de casser.

Le terrible Cabyre s'approche, tenu en respect par la lumière faiblissante de la fiolle. Le halo bleuté protecteur s'est réduit de moitié, et Nîvyl doit marcher collé à vous pour rester dans son champ d'action.

_On a encore l'temps d'arriver au sanctuaire, vous dit-il, sauf si d'autres bestioles arrivent !

D'autres... C'est vrai, il pourrait arriver d'autres Loups Chimériques... ou d'autres créatures plus puissantes !

Pour l'heure, vous avez surtout peur que le Cabyre use de sa noire volonté pour influencer votre esprit ou celui de Nîvyl. La poursuite reprend. Nîvyl ouvre la voie, dont les ténèbres se fendent sur le passage du halo lumineux de la magie des Nymphes. Vous marchez dos à votre guide, ne quittant pas le Cabyre des yeux, gardant le bras tendu bien haut.

_Attention, regardez pas trop le Cabyre, conseille Nîvyl. Si jamais vos yeux croisent les siens, c'en est fini de vous.

[.Suite de l'aventure](#)



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Vous effectuez une roulade avant au ras du sol, pensant éviter aisément l'assaut des Loups Chimériques.

Très mauvaise idée !

Vous perdez déjà 2 points de vie car les deux loups, anticipant votre réaction, ont rabattu leurs terribles pattes griffues sur votre dos, vous lacérant de la nuque jusqu'au coccyx. Vous lâchez votre fiole lumineuse sous la douleur. Elle roule, sans que sa magie ne s'éteigne, jusqu'aux pieds de Nîvyl, qui la ramasse et la contemple avec des yeux béats. Vous vous relevez d'un bond et portez instinctivement la main à votre épée... Mais vous n'avez plus d'épée !! Votre ceinturon de cuir, auquel elle est attachée, a été tranché lorsque les loups trituraient votre dos ! Vos adversaires se trouvent entre vous et la précieuse épée émoussée...

Vous perdez votre ultime point de vie lorsque les Loups Chimériques repassent à l'attaque, vous égorgeant sans autre forme de procès.

[Votre aventure est terminée..](#)

vie: 3/3

fiolle: 5/20 *ánáa níl*v

ambre: 30

épée: 17/20

Le Loup Chimérique retrouse les babines, dévoilant ses terribles crocs maculés du sang du Passeur, dans lesquels se reflète la lumière bleue de votre fiolle magique. Par deux fois, il se ramasse sur lui-même et vous pensez qu'il va bondir, mais il se ravise. Chercherait-il à gagner du temps ? Sans doute est-il conditionné ou asservi par le Cabyre.

Le Cabyre... Vous lui tournez actuellement le dos. Il pourrait vous tuer à tout instant. Il faut croire que la lumière déclinante de l' *ánáa níl*v vous protège encore. Par-delà les grognements du Loup Chimérique, vous discernez (avec peine) les sanglots étouffés de Nîvyl, misérable silhouette recroquevillée plongée dans la pénombre...

_Allez, viens ! Hurlez-vous à votre adversaire qui temporise toujours .

Vous devez passer à l'attaque, car le Loup Chimérique ne bronche pas et attend, guettant peut-être le moment opportun.

.Vous attaquez en faisant tourner votre épée

.Vous attaquez d'un coup d'estoc (pointe de l'épée)

.Vous attendez patiemment, éclairant le Loup avec votre fiolle



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Vous stoppez votre course, ôtez promptement la capsule cristalline obturant le goulot de la fiole et jetez votre Eau-Aux-Feuilles sur le Cabyre. Impossible de doser votre coup, il ne restait quasiment plus d'eau. Vous imaginez la suite...

Dès que l'eau quitte le flacon, la magie luminescente cesse et les ténèbres vous avalent définitivement. Le Cabyre vous décapite, arrache vos yeux pour les gober, puis vide votre cadavre de son sang. Quant à votre pauvre âme dolente, elle s'en va dans les profondeurs de l'obscurité, tourmentée mille et mille fois...

[Votre aventure est terminée..](#)



vie: 0/3

fiolle: ..

ambre: ..

épée: ..

Sans l'*ánáa níl*v pour vous éclairer, vous êtes tel un aveugle tâtonnant dans un monde obscur et inconnu.

Je vais te révéler un secret, ô Siln fils adoptif du grand Sylosé, ironise Nîvyl. La lumière altère la vérité universelle qui se terre dans les ténèbres, monde de perfection ultime... Par le Seigneur Sombre que je sers, j'ai acquis d'immenses connaissances... J'aurai bientôt le Pouvoir de Vie Perpétuelle. Mais toi, fou que tu es ! Comment as-tu ne serait-ce que penser pouvoir t'aventurer en Criò-Rilv défier la puissance de l'Artéfact de mon Maître ? Ta fin est arrivée, car tu ne mérites même pas qu'un Cabyre s'occupe de toi !

La voix démente semble provenir d'un être possédé... Nîvyl est-il à la solde des entités hantant cette contrée maudite ? Est-il tout simplement un traître ?

Ce sont hélas vos dernières pensées. Les grognements que vous entendiez tout à l'heure sont ceux de deux Loups Chimériques, des contrefaçons de fauves extrêmement voraces. Dans le noir total, ils ont tôt fait de vous mettre en pièces. Ce n'est qu'un long et horrible moment à passer mais, malheureusement, [votre aventure est terminée..](#)



vie: 0/3

fiolle: ..

ambre: ..

épée: ..

Vous portez un coup d'estoc pour empaler le Cabyre. Votre épée émoussée ne traverse qu'une ombre. La folie vous habiterait-elle ? Que ne comprenez-vous pas dans le mot invulnérable ?

Plus besoin de vous l'expliquer, car vous êtes mort. L'entité au linceul vous décapite, dévore vos yeux et boit tout votre sang. Votre âme lui appartient, et [votre aventure est terminée..](#)



vie: 3/3

fiole: 20/20

ambre: 30

épée: 19/20

Vous sautez sur la droite, évitant ainsi la charge du monstre, dont les terribles mâchoires claquent dans le vide, et contre-attaquez aussitôt. Votre épée, bien qu'émoussée, fait merveille, tranchant net la gorge de l'ennemi. Sa lame se brisera dans 19 coups (vérifiez votre inventaire en haut à gauche).

_Bravo ! s'exclame le Passeur enjoué. Heureusement pour nous les Loups Chimériques se déplacent pas en meute. Hardi, mon gars ! Soyons souples et fondons-nous parmi les ombres ! Le bruit du combat a peut-être éveillé d'aut' choses plus terribles ! Vous rengainez votre épée et suivez Nivyl dans le dédale obscur et toujours plus menaçant de la forêt morte.

_Les Loups Chimériques, vous explique-t-il, sont des contrefaçons imaginées par le pouvoir du Gald du Mage. Ils vivent en charognards dans la forêt morte, et s'attaquent au moindre intrus. Mais ils sont pas si résistants qu'ils en ont l'air...

Vous arrivez devant un tunnel, ou plutôt, un énorme tronc creux couché horizontalement. Votre guide semble vouloir y pénétrer.

[.Vous le suivez sans discuter](#)

[.Vous préférez le contourner](#)



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Ce coup d'estoc ne sert à rien, le loup anticipe et roule de côté, ce qui vous surprend complètement. Votre adversaire profite de votre fugace vulnérabilité et vous laboure le flanc de ses griffes acérées. Blessé, vous perdez 1 point de vie mais lâchez également votre fiole pour porter instinctivement la main sur la blessure.

Déjà le Loup Chimérique se prépare pour un nouvel assaut. Un assaut qui ne viendra jamais.

Soudain envahi par un froid aussi glacé que la mort, vous tombez à genoux. Le Cabyre, guettant votre infortune, a délaissé son cadavre de repas et vous a percuté de plein fouet. Vous n'avez juste senti qu'un courant glacé, assez froid pour vous être fatal et projeter votre âme dans les méandres tourmentés des affres de Criò-Rilv...

[Votre aventure est terminée..](#)

vie: 3/3

fiole: 15/20 *ánáa níl*

ambre: 30

épée: 19/20

Le Passeur s'arrête et se retourne vers vous :

J'veux bien satisfaire votre curiosité, Siln. C'est vrai que je pouvais pas trop discuter tout à l'heure, en pleine forêt. C'est l'moment d'vous dire deux ou trois trucs sur moi. Je suis âgé de presque deux cents ans. Hé oui ! J'suis un vieux d'la vieille comme on dirait par chez les Hommes de Sarne. Voyez, grâce au grand pouvoir de l'Améthyste, je vieillis presque plus. Et ça fait bien 140 ans que j'suis là, perdu dans cette forêt. Ho ho !! Rassurez-vous, quand je dis perdu, c'est manière d'parler. J'la connais comme ma poche à force de l'arpenter ! J'ai appris, au fil des mois et des très longues années passées là, à m'débrouiller pour survivre, trouver la boustifaille, l'eau, et même de la compagnie ! J'peux vous dire que la magie permet d'faire un tas d'trucs !

Mais j'ressens malgré tout une grande solitude... (il soupire et marque un long temps d'arrêt). Voilà, j'espère que j'ai éclairé vot' lanterne, bien que vous ayez une fiole lumineuse ! Ha ha ha !

Continuons, voulez-vous ? Le chemin est encore assez long et je sais pas si vous aurez assez d'eau pour éclairer not' route tout du long !

.Ne pouvez-vous donc pas quitter ce lieu, Nîvyl ?

.Dois-je éteindre l'*ánáa níl* ?

vie: 3/3

fiole: 1/20 *ánúa níl*

ambre: 30

épée: 16/20

Luisante poussière perdue dans un océan de ténèbres, errant au gré de sa folie. Vous avez arrêté de courir et, n'y tenant plus, vous jetez un regard derrière vous...

L'obscurité vous encercle. Vous distinguez à peine vos mains dans les derniers soubresauts de la mourante luminescence de l'Eau-Aux-Feuilles. Le Cabyre n'est pas à vos trousses. Il vous aurait détruit depuis longtemps dans le cas contraire. L'auriez-vous semé ? Dans votre soliloque, un petit rire nerveux vous échappe. Semer un Cabyre ? Dans un couloir en ligne droite, envahi de noirceur ? Seul un fou pourrait penser cela. Et fou, vous l'êtes probablement à présent. Fou et perdu. Car votre fiole est vide, et les ténèbres se referment définitivement sur vous, égarant votre raison et rongant votre vie.

.Tombez-vous à genoux en implorant la mort ?

.Vous remettez-vous à courir en direction du sanctuaire ?



vie: 0/3

fiolle: ..

ambre: ..

épée: ..

Vous n'êtes pas/plus assez rapide pour entreprendre cette folie ! Vous avez à peine le temps d'avaler la première gorgée que le Cabyre, profitant de ce que votre main bloque la lumière, vous empale sur son bras glacé. Il vous décapite et dévore vos yeux ; quant à votre âme dolente, en proie à mille tourments, elle se fond à jamais parmi les ténèbres de la forêt morte.

[Votre aventure est terminée..](#)

vie: 3/3

fiolle: 8/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 19/20

Le Cabyre n'est plus à vos trousses. Suivant les instructions de votre guide, vous restez un petit moment sur place afin que le sang s'échappant de votre poignet s'écoule au sol jusqu'à former une petite flaque. Vous avez perdu deux points de vie mais Nîvyl, digne de confiance, vous fait boire in extremis trois gorgées d'Eau-Aux-Feuilles. Votre vigueur retrouvée et votre blessure guérie, vous suivez le Passeur, en courant assez tranquillement tandis que le Cabyre se jette sur la flaque de sang pour s'y abreuver goulûment.

Vous prenez de fait une bonne avance et arrivez sans encombre au bout du tronc-tunnel.

Celui-ci est en fait... une impasse !

Cependant, près de la paroi d'écorce murant la sortie (ou supposée telle), Nîvyl vous demande de vous serrer contre lui et de sauter à pieds joints sur un parterre de feuilles mortes. Une trappe s'ouvre sous vos pieds...

[.Serait-ce l'entrée du sanctuaire ?](#)



vie: 3/3

fiolle: 3/20 ánúa níl

ambre: 30

épée: 15/20

Vous surprenez une nouvelle fois le Loup Chimérique en l'attaquant au niveau du jarret. Votre épée, qui décidément n'a d'émoussée que le nom, tranche net la patte avant gauche du monstre, qui s'effondre dans un hurlement terrible, pour ne plus jamais se relever !

Vous avez vaincu mais il reste l'invincible Cabyre. Et l'Eau-Aux-Feuilles n'est plus en mesure de fournir assez de lumière pour vous protéger ! Le halo lumineux s'évapore et les ténèbres vous tombent dessus. La fiolle éclaire autant qu'une bougie sur le point de s'éteindre...

.Vous récupérez Nîvyl et tentez de courir vers le sanctuaire

.Vous vous préparez à vendre chèrement votre peau



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Dans les ténèbres viciées du tronc-tunnel, vous demandez grâce au Cabyre et proposez votre sac de 30 pièces d'ambre en échange de votre vie. Vous promettez, en bon couard que vous êtes, de repartir bien sagement de la forêt morte et de ne plus jamais mettre un pied sur le domaine de Criò-Rilv.

Pleutre que vous êtes ! Et ignorant naïf ! Les Cabyres n'ont cure des oboles, et ne connaissent pas le marchandage. Leur raison d'être est de répandre le désespoir et la folie de leurs idées sombres, de damner les esprits et se repaître des corps.

L'entité vous décapite subitement, et tandis que votre âme part rejoindre les fantômes dolents de Criò-Rilv, votre corps est mis en pièces et dévoré impitoyablement... Quant à Nîvyl, vous n'en avez cure à présent.

[Votre aventure est terminée..](#)



vie: 3/3

fiolle: 20/20

ambre: 30

épée: 20/20

Vous sautez sur la gauche, évitant ainsi la charge du monstre dont les terribles mâchoires claquent dans le vide, et contre-attaquez aussitôt. Vous abaissez votre épée promptement, mais l'ennemi est plus vif que vous et la lame ne tranche que de l'air. Emporté par votre élan, vous manquez de tomber...

Le Loup Chimérique charge de nouveau !

.Vous effectuez une roulade au sol et contre-attaquez

.Vous sautez en arrière en vous protégeant avec votre épée

.Vous bondissez sur le côté (droite ou gauche) et contre-attaquez

vie: 3/3

fiolle: 4/20 *ánáa níl*v

ambre: 30

épée: 16/20

Vous vous ruez sur votre ennemi qui tente d'esquiver l'assaut d'un bond de côté. Vous parvenez à l'entailler profondément au niveau de la panse (votre lame se brisera dans 16 coups). Le Loup s'effondre avec un gémissement languissant. Il se relève mais retombe aussitôt. Et finalement, rend son dernier soupir.

Vous avez vaincu mais n'êtes toujours pas tiré d'affaire : il ne vous reste que 5 gorgées d'Eau-Aux-Feuilles. Il devient urgent d'atteindre le sanctuaire car la magie des Nymphes s'estompera bientôt.

Profitant de ce que le Cabyre soit occupé à dépecer et dévorer la charogne du malheureux Nîvyl, vous courez vers la sortie du tronc-tunnel. Enfin, ce n'est pas en ces termes que s'était exprimé Nîvyl tout à l'heure. Il avait parlé de « bout ».

Bon, vous verrez bien. L'heure n'est pas aux tergiversations, mais à l'action. Regardant encore une fois avec méfiance le Cabyre nécrophage, vous prenez le temps (et le risque) de boire une gorgée d'Eau-Aux-Feuilles, juste pour étancher votre soif. Vous n'avez désormais plus que... 4 gorgées ! Soyez prudent et...

[.Foncez vers le sanctuaire !](#)

vie: 3/3

fiole: 15/20 *ánáa níl*

ambre: 30

épée: 19/20

Le Passeur s'arrête et se retourne vers vous :

J'veux bien satisfaire votre curiosité, Siln. C'est vrai que je pouvais pas trop discuter tout à l'heure, en pleine forêt. C'est l'instant d'vous dire deux ou trois trucs sur moi. Je suis âgé de presque deux cents ans. Hé oui ! J'suis un vieux d'la vieille comme on dirait par chez les Hommes de Sarne. Voyez, grâce au grand pouvoir de l'Améthyste, je vieillis presque plus. Et ça fait bien 140 ans que j'suis là, perdu dans cette forêt. Ho ho !! Rassurez-vous, quand je dis perdu, c'est manière d'parler. J'la connais comme ma poche à force de l'arpenter ! J'ai appris, au fil des mois et des très longues années passées là, à m'débrouiller pour survivre, trouver la boustifaille, l'eau, et même de la compagnie ! J'peux vous dire que la magie permet d'faire un tas d'trucs !

Mais j'ressens malgré tout une grande solitude... (il soupire et marque un long temps d'arrêt). Voilà, j'espère que j'ai éclairé vot' lanterne, bien que vous ayez une fiole lumineuse ! Ha ha ha !

Continuons, voulez-vous ? Le chemin est encore assez long et je sais pas si vous aurez assez d'eau pour éclairer not' route tout du long !

.Ne pouvez-vous donc pas quitter ce lieu, Nîvyl ?

.Dois-je désactiver l'*ánáa níl* ?

vie: 3/3

fiolle: 7/20 ánáa nílv

ambre: 30

épée: 17/20

Sous la menace de votre épée, le Loup Chimérique hésite. Vous passez un long moment à vous jauger l'un l'autre. Aux inquiétants grognements de la bête, vous répondez par de puissants cris guerriers.

_Le temps joue contre nous ! gémit Nîvyl. Nous devons atteindre mon sanctuaire avant qu'la magie de la fiolle disparaisse !

Il a raison. Vous devez tuer le loup le plus rapidement possible. Pour rappel, c'est un ennemi de niveau 1, et des trois possibilités ci-dessous, deux vous sont favorables. Quant à la défavorable, elle ne vous serait pas fatale en temps normal, le Loup Chimérique n'enlevant qu'1 seul point de vie par assaut réussi, mais souvenez-vous que le Cabyre est présent...

.Vous portez un coup d'estoc au niveau du cou

.Vous portez un coup d'estoc au niveau du poitrail

.Vous portez un coup de taille latéral



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Vous offrez tout votre argent au Cabyre en échange de votre misérable vie. La folie vous habite-t-elle ? N'est point Charon qui veut, et le Cabyre n'a cure des oboles. Il dédaigne vos pièces d'ambre, au contraire de Nîvyl qui saute dessus avec des hurlements stridents. Le vieux fou pourra-t-il se racheter une raison ?

Vous n'en avez cure, vous êtes mort. L'entité au linceul vous décapite et dévore vos yeux, pour ensuite s'abreuver goulûment de votre sang. Votre âme lui appartient, et [votre aventure est terminée..](#)



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Vous n'avez plus ni la force ni l'intelligence pour piéger l'entité au linceul. Vous ne savez plus ce que vous faites. Le Cabyre se jette sur vous sitôt que vous cachez la fiole et ne vous laisse aucunement le temps d'agir.

Votre tête roule sur le sol, et votre âme enténébrée se perd à jamais dans les méandres tourmentés de Criò-Rilv...

[Votre aventure est terminée..](#)

vie: 3/3

fiolle: 12/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 19/20

Qu'la Grâce des Nymphes soit toujours à vos côtés Siln, vous dit Nîvyl avec un demi sourire tandis que vous continuez à tenir le Cabyre en respect grâce à votre fiolle lumineuse. Votre sang ! Faîtes couler votre sang sur le sol ! Les Cabyres adorent le sang ! Faîtes-moi confiance et nous arriverons très vite au sanctuaire !

Tandis que vous vous videz de votre substance, une idée vous vient en tête : pourquoi ne pas jeter votre fiolle magique sur l'entité ? Le Cabyre ne supportera sans doute pas le contact d'un objet féérique et vous laissera en paix !

Oui mais, si ça ne marche pas... Vous courez à une mort certaine. Que choisissez-vous ?

.Faire confiance à Nîvyl et répandre votre sang sur le sol

.Jeter la fiolle sur le Cabyre pour le mettre en dérouté

vie: 3/3

fiole: 7/20 ánáa nílv

ambre: 30

épée: 19/20

Vous levez le bras bien haut afin que la lumière de la fiole vous protège un maximum des soubresauts désordonnés de votre assaillant.

Tout est noir devant et derrière vous. Le Passeur semble y voir comme en plein jour, ne ralentissant guère son allure que pour économiser un peu la faible énergie de ses vieilles jambes.

Il hurle soudain, autoritaire :

_Quand je vous le dirai, sautez à pieds joints sur place !

Malgré le tumulte intérieur que produisent les battements de votre cœur, malgré le sifflement rauque de votre respiration haletante, malgré les bruits étouffés de votre course effrénée, vous entendez un murmure, léger, aérien, irréel. La volonté du Cabyre ! La lumière de la fiole vous protège encore physiquement, mais les pensées de l'entité vous atteignent :

_Ne vous fourvoyez pas dans la lumière, rejoignez-nous dans les ombres et la félicité... Soufflez donc cette lueur malsaine...

Que faites-vous ?

[.Vous rompez l'enchantement de la fiole](#)

[.Vous n'écoutez pas le Cabyre](#)



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Vous portez un terrible assaut d'estoc contre le Cabyre, pensant peut-être que votre lumière l'affaiblira et le rendra ainsi vulnérable à l'épée. Que nenni ! Fatale erreur que vous commettez ! Vous passez à travers une vapeur gelée, qui vous glace de froid et d'effroi. D'ailleurs, après l'avoir traversée, vous êtes mort. Le Cabyre se repaît de votre cadavre, et votre âme, damnée à jamais, errera dans le tourment des méandres obscurs de Criò-Rilv.

[Votre aventure est terminée..](#)



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Noon !!!

Tandis que Nîvyl pousse un hurlement d'effroi, votre lame tranche le Cabyre... comme si elle fendait de l'air ! Ce démon serait-il intangible ? Non, car il vous saisit la gorge d'une main glacée extraordinairement puissante. Vous lâchez fiole et épée.

Le Cabyre vous brise la nuque comme on rompt une brindille, vous arrache les yeux et les dévore.

Quant à Nîvyl...

Vous n'en avez cure. [Votre aventure est terminée..](#)



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Rapide comme l'éclair, vous ôtez la petite capsule de cristal obturant le goulot de la fiole et, d'un geste énergique, vous projetez son contenu (c'est-à-dire pas grand chose) sur le Cabyre qui vous fonce dessus.

À l'instant où l'Eau-Aux-Feuilles quitte son flacon, la magie de l'*ánáa níl* cesse et la lumière bleue disparaît. C'est une aubaine pour l'entité, qui vous décapite sur-le-champ et arrache les yeux de votre tête pour s'en délecter avant d'asservir à jamais votre âme damnée.

[Votre aventure est terminée..](#)

vie: 3/3

fiole: 12/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 18/20

La lumière de la fiole fait reculer le Cabyre momentanément. La magie des Nymphes est puissante, mais ne peut cependant pas vous sauver des griffes d'un tel ennemi ; tout au plus, repousser la fatale échéance. Votre seule chance, si maigre soit-elle, consiste à vous emparer de la fiole et de courir comme un fou à travers le boyau pour atteindre le plus rapidement possible le sanctuaire. Mais, en admettant que vous y parveniez, y trouverez-vous vraiment le salut ? Le traître Nílvyl ne vous a-t-il pas menti depuis le début ?

Vous ne pouvez envisager de faire marche arrière. Le Cabyre revient à la charge !

Quatre choix s'offrent à vous. Un seul est le bon...

.Votre épée est peut-être magique : vous attaquez le Cabyre

.Vous bondissez en avant et vous saisissez de la fiole

.Vous faites une roulade avant et récupérez la fiole

.Vous demandez pitié à votre adversaire

vie: 3/3

fiole: 20/20

ambre: 30

épée: 19/20

Vous faites part à Nîvyl de votre envie de ne pas entrer dans ce « tronc-tunnel ». Le Passeur ne l'entend pas de cette oreille et demande des explications :

_Voilà qu'il recommence, à pas vouloir m'écouter ! Ho, garçon, c'est moi l'guide ici, c'est moi qui dirige ! Pourquoi vous voulez pas entrer dans ce tronc ? Vous êtes claustrophobe ? Vous avez peur du noir ? Des Cabyres ? Ou alors... vous avez pas confiance en moi ? Faut cesser d'être méfiant à mon égard, l'ami ! Même si j'peux avoir un comportement... (il marque un temps d'arrêt, cherchant ses mots) bizarre parfois, j'suis loyal et de vot' côté ! Allez, venez maintenant. S'il vous plaît.

.Vous le suivez sans discuter à l'intérieur du tronc

.Pourquoi a-t-il parlé de son comportement 'parfois' bizarre ? Vous lui posez la question

vie: 3/3

fiolle: 8/20 ánáa nílv

ambre: 30

épée: 16/20

Tandis que les ténèbres se referment à jamais sur le cadavre de l'infortuné Passeur, vous courez droit devant, dans la (seule) direction du sanctuaire qui, vous l'espérez, vous sera salutaire. L'entité au linceul est sur vos talons. Vous ressentez ses noires pensées atteindre peu à peu votre esprit, et serrez contre vous l'Améthyste, ce talisman protecteur contre la folie...

La seule chose qui vous protège véritablement actuellement est la lumière bleuâtre de la fiolle, que vous brandissez dans votre course le plus haut possible.

Maintenant que vous avez tué votre guide, ou supposé tel -n'a-t-il pas tenté de vous livrer au Cabyre ?-, vous ne pouvez compter que sur vous. Le désespoir vous assaille, vous êtes au bord de la folie. L'Améthyste ne remplit-elle donc pas son office ? Nîvyl disait-il vrai lorsqu'il prétendait que la pierre ne protégeait qu'une seule personne car elle mettait ses vibrations au diapason des siennes ?

Le Cabyre vous suit. Votre précieuse Eau-Aux-Feuilles s'amenuise... Votre esprit s'enténèbre...

[.Vous continuez à courir](#)

[.Vous jetez votre eau magique au visage du Cabyre](#)

vie: 3/3

fiolle: 16/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 19/20

Votre progression dans le tronc-tunnel continue, austère et monotone. Vous commencez, à l'instar de Nívyll, à ressentir une petite morsure à l'estomac. Il est vrai que vous êtes arrivé à la lisière de la Forêt Morte de bon matin. Et votre guide a dit qu'il devait sûrement être pas loin de midi. Doit-on se fier à son estomac pour se repérer dans le temps en ce lieu ? Le soleil ne perce-t-il donc jamais la brume obscure ? Comment Nívyll n'est-il pas devenu fou en vivant ici ? Et d'abord, depuis combien de temps est-il ici ? Et n'a-t-il jamais songé à quitter l'endroit ? Baigné par la diffuse luminescence de l'eau des Nymphes et la curiosité masquant quelque peu votre crainte, vous entreprenez, dans ce moment de répit, de questionner le Passeur. Après tout, celui-ci est resté très évasif à son sujet lors de votre rencontre. Il vous doit bien quelques menues réponses. Vous lui demandez d'une voix assurée et assez impatiente, sans vous arrêter de marcher :

.Depuis combien de temps êtes-vous ici ?

.Comment avez-vous pu survivre en un endroit pareil ?

.Ne pouvez-vous donc pas quitter ce lieu ?



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Vous avez vu les yeux de la démence, de la souffrance, de la folie. Paralysé par une terreur sans nom, le visage atroce du Cabyre reste imprimé à jamais en vous. Votre esprit est brisé, et votre corps, privé de raison, sera bientôt dévoré, une fois que toute l'eau lumineuse de votre fiole se sera évaporée.

Quant au sort de Nîvyl... Vous n'en avez cure. Vous n'avez plus comme unique souvenir que le visage indéfinissable du Cabyre, qui vous plonge dans une terreur perpétuelle au-delà de la mort.

[Votre aventure est terminée..](#)



vie: 3/3

fiolle: 8/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 16/20

Délaissant le vieux Passeur à ses démentes élucubrations, vous vous dirigez en toute hâte vers la destination salutaire : le sanctuaire, si tant est qu'il existe ! Les battements de votre cœur résonnent en vous comme autant de coups de tambour, de tonnerre. Vous transpirez à grosses gouttes dans la moiteur obscure, enveloppé par le faible halo lumineux de la fiolle qui, petit à petit, diminue. Le Cabyre est bien évidemment à vos trousses. Votre entendement s'embrume alors même que vous serrez de toutes vos forces l'Améthyste volée dans votre poing. C'est la fin. Vous le sentez. Votre volonté sera bientôt brisée.

.Perdu pour perdu, vous vous retournez et attaquez le Cabyre

.Perdu pour perdu, vous jetez votre fiolle sur le Cabyre

.Perdu pour perdu, vous continuez à courir, vainement

vie: 3/3

ambre: 30

épée: 18/20

Vous marchez à tâtons, lentement mais sûrement, dans l'interminable boyau d'écorce et de ténèbres. Vous entendez, plusieurs fois, des craquements derrière vous, comme si quelqu'un vous suivait de près. Vous ne vous retournez pas et, malgré la peur, continuez votre progression. D'ailleurs, à quoi cela aurait-il servi ? Dans ce noir total, même les yeux perçants d'un Sylène ne s'acclimateraient pas.

Il ne peut s'agir d'un Cabyre. Vous n'êtes plus protégé par la fiole et constituez donc une proie facile. Serait-ce Nîvyl, alors ? Impossible. Vous avez transpercé le vieux Passeur avec votre épée. Avancer, toujours avancer. Il ne vous reste plus que ça. Vous arrivez au bout du tronc-tunnel. Mais... c'est une impasse ! Impossible d'aller plus avant ! Vous tâtez frénétiquement la paroi, mais il n'y a aucune ouverture.

Nîvyl vous avait bien menti... Il n'y a pas de sanctuaire, et vous voici définitivement condamné !

Les larmes aux yeux, vous vous affaissez sur le sol, tombant sur un étrange par terre de feuilles mortes. Avec un hurlement morbide, le Cabyre, qui vous suivait discrètement, se précipite sur vous... C'est à ce moment que le sol cède sous votre corps, et que vous tombez dans un gouffre sans fond...

[.Auriez-vous trouvé un passage ?](#)



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Vous saisissez Nîvyl et menacez de lui trancher la gorge avec votre épée si le Cabyre tente de vous attaquer.

Décidément, vous ne savez rien des Cabyres ! Ce sont des démons, des esprits de cauchemar qui n'ont aucun sentiment !

N'y allons pas par quatre chemins, vous êtes mort. L'entité au linceul d'ombre vous décapite et boit tout votre sang. Votre âme lui appartient, et [votre aventure est terminée..](#)

Quant à Nîvyl... Vous n'en avez cure à présent.

vie: 3/3

fiole: 10/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 19/20

Les ténèbres du tronc-tunnel de la forêt morte sont agitées par une petite lueur bleutée filant droit devant elle : ainsi progressez-vous dans l'obscurité, sans vraiment savoir où vous allez (de toute manière, il n'y a qu'un seul chemin), talonné de près par une sombre terreur. De temps en temps, vous ralentissez et tournez votre fiole en direction du Cabyre, qui recule sur-le-champ de quelques emfans. Cependant cette course poursuite ne durera pas éternellement : au mieux jusqu'à l'évaporation complète de votre eau magique. Vous commencez à ressentir une certaine fatigue, pas tant physique que psychologique. Votre force de volonté s'amenuise en effet, et des idées folles et morbides assaillent votre esprit : certainement la néfaste influence des lieux -à moins que ce ne soit la pensée du Cabyre-. Efforcez-vous de ne pas prendre de décision à la légère, ou ce sera la fin. D'ailleurs, vous pensez à présent que vous êtes perdu. Rien ne pourra plus vous sauver...

.Vous vous abandonnez à l'ombre et demandez grâce

.Vous jetez votre fiole sur le Cabyre afin de l'affaiblir

vie: 3/3

fiole: 9/20 ánáa nílv

ambre: 30

épée: 19/20

Pendant que le Cabyre est occupé à laper votre sang répandu sur le sol, vous en profitez pour boire une gorgée d'eau-aux-feuilles. Bien que lumineuse, l'onde est fraîche et vivifiante. Elle vous permet de cicatriser instantanément votre blessure au poignet. Vous regagnez le point de vie perdu, mais perdez également deux gorgées d'eau simultanément. En aurez-vous suffisamment pour arriver jusqu'au sanctuaire de Nívyll ?

Le Cabyre revient sur vos talons. Vous faites tout votre possible pour courir tout en maintenant la fiole bien haut ; le sol est cependant glissant et vous évitez plusieurs fois la chute d'extrême justesse. Votre poursuivant ne semble pas courir, mais planer tel un fantôme inconsistant. Tout-à-coup, une idée vous vient : puisque l'eau-aux-feuilles permet une guérison miraculeuse, que se passerait-il si vous buviez la totalité du contenu de la fiole ? Deviendriez-vous plus fort ? Peut-être seriez-vous en mesure de vaincre le Cabyre, qui sait ? Votre esprit s'emballe...

.Vous prenez le risque, et buvez toute l'eau

.Vous chassez cette idée, c'est absurde

Vie: 3/3

fiole: 20/20

ambre: 40

épée: 20/20

Vous attendez de pied ferme le Cabyre, tenant à deux mains votre épée émoussée.

_Baissez votre arme, susurre d'une voix fatiguée la silhouette, s'immobilisant à dix pas de vous. Oseriez-vous embrocher le Passeur ?

_Le.. le Passeur ? Répétez-vous un peu hébété, sans baisser votre épée.

L'homme enlève son large capuchon. C'est un vieillard au regard intensément bleu et de haute carrure, bien qu'assez maigre. Son visage buriné et ses cheveux rares lui donnent un air fantomatique.

_On vous a rien dit à mon sujet ? C'est malin... J'suis l'Passeur, et j' peux vous conduire à travers ce domaine. Je connais l'objet de votre quête et j'vous s'rai utile. Et j'sais qui vous êtes, Siln !

Intrigué, mais quelque peu rassuré, vous rengainez votre épée. Suivrez-vous le Passeur ?

_Au fait, dit-il espiègle, vous attacher mes services vous coûtera 10 pièces d'Ambre ! Il faut bien vivre !

[.Vous payez et suivez le Passeur](#)

[.Vous refusez et préférez en savoir plus](#)

vie: 3/3

fiolle: 14/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 19/20

Le regard de Nîvyl change brusquement d'expression. Ses yeux bleus palissent et sont injectés de sang ; sa bouche se fige d'un horrible rictus.

« Pourquoi j'peux pas partir d'ici... Pourquoi j'peux pas partir d'ici... répète-t-il comme un automate, un sourire démoniaque déformant atrocement son visage.

Vous reculez, gagné par une peur irraisonnée.

« J'suis lié au Cabyre qui hante ce tronc, dit Nîvyl le regard fixe. Sa magie est puissante, et si j'pars pas de ce lieu, c'est que j'peux pas. Je dois servir mon maître. Lui sacrifier les fous osant s'aventurer ici !
RAAAAH !!!

Le vieux Passeur se jette sur vous avec un cri dément. Surpris, vous lâchez la fiolle. Sans s'éteindre, elle roule sur une dizaine d'empans. Nîvyl porte ses mains calleuses et décharnées à votre cou, tentant de vous étrangler. En vain, car malgré sa folie furieuse, vous êtes plus fort que lui physiquement. Vous vous retournez et voyez une silhouette ombreuse se dessiner dans la lueur bleutée de la fiolle. Quel est votre choix ?

[.Vous repoussez Nîvyl et dégainez votre épée sur-le-champ](#)

[.Vous repoussez Nîvyl et courez récupérer votre fiolle](#)

vie: 3/3

fiolle: 20/20

ambre: 30

épée: 19/20

Sous le choc de l'assaut de l'énorme fauve, vous perdez l'équilibre et vous étalez lamentablement de tout votre long sur le sol boueux, couché sur le dos, écrasé par la lourde carcasse du loup chimérique.

Votre coup de lame a fait merveille puisque vous tranchez la gorge du monstre. Vous ne subissez aucun dommage, mais votre épée se brisera dans 19 coups (vérifiez votre inventaire en haut à gauche).

_Bien joué, dit le Passeur en vous aidant à vous relever après avoir fait rouler la dépouille du loup. Hardi, mon gars ! Soyons souples et fondons-nous parmi les ombres ! Le bruit du combat a peut-être éveillé d'autres choses plus terribles...

Vous rengainez votre épée et suivez Nivyl dans le dédale obscur et toujours plus menaçant de la forêt morte.

_Les Loups Chimériques, vous explique le Passeur, sont des contrefaçons imaginées par le pouvoir du Gald du Mage. Ils vivent en charognards dans la forêt morte et s'attaquent au moindre intrus.

Vous arrivez devant l'entrée d'un tunnel, ou plutôt, d'un énorme tronc creux couché horizontalement. Votre guide semble vouloir y pénétrer.

[.Vous le suivez sans discuter](#)

[.Vous préférez le contourner](#)



vie: 1/3

fiolle: 3/20 ánúa níl

ambre: 30

épée: 16/20

Vous sentez dans votre cou le souffle putride et glacé du Cabyre. Le halo de lumière est devenu bien maigre et ne vous protégera bientôt plus. Vous laissez choir l'Améthyste de Nîvyl sur le sol d'écorce pourrie.

Vous tenez bon ! Jamais de halte, toujours en avant... Il se peut finalement que vous atteignez ce sanctuaire salvateur ! Cette soudaine pensée vous met un peu de baume au cœur ; mais, dans votre état, vous ne pouvez plus aller très loin. Buvez donc une gorgée d'Eau-Aux-Feuilles ! Votre vie ne tient qu'à un fil, mais vous pouvez la prolonger encore un peu et, qui sait, cette prolongation pourrait vous permettre de trouver le salut ! Non, encore mieux : cachez la lueur de la fiolle et, quand le Cabyre s'approchera de vous, jetez lui la lumière en plein visage !

Vous raisonnez comme un dément. Vous ne savez plus, vous ne comprenez plus...

[.Vous buvez une gorgée d'Eau-Aux-Feuilles](#)

[.Vous tendez un piège au Cabyre](#)

vie: 3/3

fiolle: 9/20 ánáa nílv

ambre: 30

épée: 17/20

Vous faites comprendre à Nîvyl que vous n'êtes pas son ennemi : il doit vous guider afin que vous meniez à bien votre quête. Le Passeur doit combattre l'influence du Cabyre, sa volonté doit reprendre l'ascendant. Vous lui dites de serrer contre son cœur l'Améthyste, que le Cabyre ne pourra pas l'atteindre tant que votre fiolle émettra la lumière des Nymphes.

Nîvyl, pressant sa pierre contre sa poitrine, se calme et reprend ses esprits. Il vous regarde tristement et vous parle d'une voix assurée et amicale :

„J'vous en prie mon jeune ami, aidez-moi à m'rel'ver, et allons vite au sanctuaire ! Vous faut une Améthyste de Protection sans tarder ! La folie passagère vous tourment'ra bientôt ! Allez, vite !

Vous aidez le Passeur à se remettre debout. Les invisibles yeux du Cabyre n'ont rien perdu de la scène.

Guidé par Nîvyl qui vous tient la main, vous reprenez votre marche en avant. Votre regard ne quitte pas le Cabyre, qui virevolte çà et là autour de l'intangible sphère bleue luminescente de la fiolle.

Vous êtes soulagé d'avoir extrait votre guide des affres de la folie. C'est un peu une victoire sur les forces diaboliques hantant ce bois.

[.Suite de votre aventure...](#)



vie: 3/3

fiolle: 7/20 *ánáa níl*v

ambre: 30

épée: 16/20

Vous manquez de trébucher mais votre dextérité hors du commun vous permet de garder l'équilibre. Vous avez failli lâcher votre fiolle ! Attention ! Rappelez-vous bien que sans le pouvoir des Nymphes de l' *ánáa níl*v , il y a longtemps que vous auriez sombré dans les affres de la mort !

Vous êtes d'ailleurs de plus en plus tenté... d'asperger le Cabyre avec l' Eau-Aux-Feuilles. Si celle-ci peut le repousser par sa vertu lumineuse, c'est qu'il craint la lumière. Mais peut-être craint-il également l'élément eau ? Peut-être pourriez-vous le terrasser en fin de compte ? Votre pensée divague, votre raison est en berne...

Il ne vous reste plus beaucoup d'Eau-Aux-Feuilles. Votre fin est inévitable si vous n'agissez pas. Alors, vous laissez-vous tenter ?

.Vous continuez à courir malgré votre épuisement
.Vous aspergez le Cabyre avec votre eau magique



vie: 0/3

fiolle: ..

ambre: ..

épée: ..

Pauvre esprit égaré sur l'océan de la noirceur, tourmenté par les vagues obscures de la perdition !

Vous tentez de boire une gorgée d'Eau-Aux-Feuilles, et le Cabyre en profite. Il n'a besoin que de vous toucher. Instantanément, votre vitalité disparaît.

Tandis que votre esprit damné s'en va errer en souffrant dans ce maudit tronc-tunnel de la forêt morte, votre cadavre est dévoré sans ménagement par la terrible entité.

[Votre aventure est terminée..](#)

vie: 3/3

fiolle: 13/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 18/20

Aaaaaaah !!!

Nívyī, empalé sur l'épée émoussée, pousse un dernier râle avant de s'effondrer, mort.

Le Cabyre se matérialise : silhouette sombre drapée dans un linceul de ténèbres, il n'est qu'à quelques emfans de vous. En dégainant votre épée, vous avez lâché la fiolle d'eau-aux-feuilles, qui ne s'est par bonheur pas brisée mais qui, toujours luminescente, jonche le sol entre vous et votre ennemi.

CABYRE : ennemi de niveau 4 - insensible aux armes

Autant vous le dire sans détour, vous êtes mal barré. Votre épée ne peut le blesser, et s'il vous touche, le Cabyre vous enlève immédiatement vos 3 points de vie. Vous disposez de quatre choix : trois d'entre eux vous seront fatals. Que la chance soit avec vous !

.Vous fuyez comme un fou droit devant vous, dans l'obscurité

.Pensant que votre épée est en fait magique, vous attaquez

.Avec votre agilité légendaire, vous ramassez la fiolle

.Vous envoyez le contenu de la fiolle sur le Cabyre

vie: 3/3

fiolle: 11/20 *ánáa níl*

ambre: 30

épée: 19/20

Vous évitez la charge désespérée du vieux fou qui, surpris, perd l'équilibre et s'étale de tout son long aux pieds du Cabyre immobile.

Alors, avec un rire rauque et éraillé, l'entité se penche sur lui et, saisissant son cou décharné d'une main squelettique, lui brise la nuque.

Ainsi périt Nîvyl, jadis fier et fort Chevalier Doré, âme pure déchue peu à peu par l'obscur malédiction de Criò-Rilv...

La seule personne qui aurait pu vous guider dans votre aventure - si bien sûr ce n'était pas un leurre - est décédée. Qu'allez-vous faire à présent ? Chercher cet hypothétique sanctuaire ? Trouver un moyen de combattre le Cabyre ? Ou... renoncer à votre mission ?

Renoncer vous est impossible. Cela signifierait, ni plus ni moins, renoncer à la vie elle-même.

Le Cabyre ne prend pas (encore) la peine de dévorer la charogne de Nîvyl et s'avance lentement vers vous. Instinctivement, vous reculez. Il vous reste 11 gorgées d'Eau-Aux-Feuilles dans votre fiolle. Mais la magie des Nymphes se consume petit à petit...

[.Vous combattez le Cabyre, espérant un miracle](#)

[.Vous courez droit devant, tenant haut votre fiolle](#)



vie: 0/3

ambre: ...

épée: ...

La peur ne vous a pas quitté, mais vous parvenez à la dompter. Assis en tailleur dans l'obscurité, votre épée repose sur le sol d'écorce à votre droite tandis que vous placez délicatement votre petite besace devant vous (ce qui ne sert à rien dans ces ténèbres). Songeur, vous repensez à Nîvyl, sa condition et sa traîtrise.

Vous ne le connaissiez pas, pourtant vous aviez d'emblée eu de la sympathie pour ce pauvre homme égaré dans les maléfices.

— Tu ferais mieux de penser à toi, dit soudain une voix stridente et éraillée provenant de partout à la fois.

Vous comprenez. Mais trop tard. Le Cabyre se jette sur vous et vous arrache la tête avant de dévorer vos yeux. Vous êtes mort, et votre âme hantera à tout jamais le tronc-tunnel de la forêt morte de Criò-Rilv.

[Votre aventure est terminée..](#)

vie: 3/3

fiolle: 13/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 19/20

Vous repoussez vigoureusement Nîvyl et vous relevez d'un bond tout en dégainant votre épée émoussée. L'ombre que vous avez vue est une silhouette drapée dans un linceul noir.

Mon maître ! gémit le Passeur possédé, se relevant avec difficulté.

Vous êtes face au Cabyre. C'est votre adversaire le plus redoutable. Ennemi de niveau 4, il est invulnérable à vos coups d'épée ; en conséquence, vous ne pouvez le tuer. Tout réside à présent dans votre capacité à choisir l'alternative favorable :

.Vous tentez de récupérer votre fiolle

.Vous prenez Nîvyl en otage et monnavez sa vie de traître

.Vous transpercez le Cabyre de votre lame, on ne sait jamais

.Vous monnavez votre vie avec les pièces d'ambre

vie: 1/3

fiolle: 4/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 16/20

Contrairement à ce que vous croyez, votre esprit sombre peu à peu inévitablement dans la déraison, en ce moment-même ! La preuve en est qu'vous avez certainement eu, depuis votre arrivée ici, des idées bizarres, noires, qui ont fait naître en vous des tentations irraisonnées. C'est les Cabyres qui font ça ! ...

Faut vite aller au sanctuaire, que j'vous donne la pierre ! Je vous aurais bien prêté la mienne, mais elle vous aurait pas beaucoup protégé car elle est habituée à ma vibration...

Le sanctuaire est plus très loin, mais hâtons-nous ! J'sens comme un trouble dans mon esprit... J'pense qu'y a un Cabyre pas très loin et vu l'peu d'eau qu'il reste dans la fiolle, vaudrait mieux pas en rencontrer un... Et puis oubliez pas, vous êtes blessé...

.Vous buvez une gorgée d'Eau-Aux-Feuilles pour vous soigner

.Bien que blessé, vous préférez économiser votre Eau-Aux-Feuilles

vie: 1/3

fiolle: 4/20 ánáa nílv

ambre: 30

épée: 16/20

Vous perdez 1 point de vie. Haletant, progressant à genoux, seul le réflexe de maintenir la fiole magique au-dessus de votre tête vous garde en vie. Le pire dans tout ça, c'est que vous n'avez plus ou pratiquement plus conscience de la situation dans laquelle vous vous trouvez. Le Cabyre, le sanctuaire... tout cela disparaît irrémédiablement de votre esprit en ruine. C'est la fin d'une longue agonie...

[.Vous avancez, encore et toujours...](#)



vie: 3/3

fiolle: 20/20

ambre: 40

épée: 20/20

Vous vous rendez vite compte qu'il est impossible d'escalader ce portail. Le fer est d'un froid tellement intense que vos mains sont mordues par une douleur cuisante et finissent par s'engourdir au bout de quelques secondes... Pourquoi n'essaieriez-vous pas tout simplement de pousser les gigantesques battants ?

[.Ouvrir le portail](#)



vie: 2/3

fiolle: 7/20 ánáa nílv

ambre: 30

épée: 16/20

Votre fatigue physique et la noirceur entaillant votre raison vous font perdre 1 point de vie (surveillez votre compteur). Vous ralentissez, éreinté, ne sachant plus très bien où vous êtes en ce lieu maudit. Une quête à accomplir ? Un terrible ennemi à fuir, oui ! Mais le salut n'existe pas en cette contrée démoniaque. Votre fiole ne contient désormais plus que l'équivalent de sept gorgées d'Eau-Aux-Feuilles. Une seule gorgée vous redonnerait force et vigueur. Mais le temps que vous buviez, le Cabyre fondra sur vous. Mais non ! Vous êtes très rapide ! Sylosé le Sylène, votre mentor, vous a appris des mouvements d'une incroyable dextérité...

Vous ne vous sentez pas bien. Pas bien du tout. Tout est flou dans votre esprit et vos idées sont obscures.

.Vous tentez de boire une gorgée d'Eau-Aux-Feuilles

.Vous lancez votre fiole sur le Cabyre

.Vous attaquez le Cabyre



vie: 3/3

fiolle: 11/20 ánáa níl

ambre: 30

épée: 17/20

Le choc des lames résonne dans l'obscurité assourdissante... Votre épée émoussée rompt net la dague rouillée du vieux Passeur qui se voit projeté en arrière sous la violence de votre parade. Vous lui portez un coup sur la tête du plat de votre lame. Nîvyl s'écroule, étourdi. Surveillez votre compteur de coups d'épée : à présent, votre lame se brisera dans 17 coups.

Tandis que le vieillard se lamente, recroquevillé sur le sol d'écorce, le Cabyre tente de s'approcher, profitant que vous ayez baissé inconsciemment votre fiolle lumineuse.

.Vous relevez votre fiolle et attaquez le Cabyre

.Vous relevez votre fiolle et rejoignez Nîvyl

vie: 3/3

fiolle: 18/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 19/20

Par essence, la magie est infinie et éternelle, vous dit Nívył. Elle provient de la Vibration d'Éternité, Èyln. En tant qu'humain élevé par les Sylènes, vous savez d'quoi j'parle, pas vrai ? Mais seuls les Válèn ont capacité d'user des pouvoirs d'Èyln dans leur pleine puissance. Votre fiolle se tarira bien vite dans votre condition actuelle. Mais une fois que j'vous aurai confié l'Améthyste, votre fluide magique sera accru et restauré. Voici en partie la raison pour laquelle j'connais et j'maîtrise un peu la magie des Nymphes. Encore une fois, faites-moi confiance.

Le tronc-tunnel que vous traversez semble être un couloir sans fin. L'air est néanmoins plus frais et respirable que dans la forêt. Ce qui n'empêche pas une étrange inquiétude de vous gagner peu à peu. Le boyau est très large ; cinq hommes cote à cote y tiendraient aisément, et deux hommes de haute taille, l'un debout sur les épaules de l'autre, arriveraient à peine à toucher le sommet bras levés. L'écorce semble avoir été raclée et parfaitement polie, presque comme du verre. Vous tendez l'oreille mais seuls vos pas rompent régulièrement l'omniprésent silence. La peur monte en vous...

[.Vous en faites part au Passeur](#)

[.Vous gardez le silence et puisez dans votre courage](#)



vie: 0/3

fiolle: ..

ambre: ..

épée: ..

Vous agitez votre épée émoussée dans tous les sens, en vain. Vous ne pouvez rien contre le Cabyre. Dans votre fureur, vous lâchez votre fiolle. Le halo lumineux ne vous protégeant plus, votre adversaire se rue sur vous pour vous arracher la tête d'un seul coup. Il dévore vos yeux, puis s'abreuve goulûment de votre sang encore chaud. Vous êtes mort, et votre esprit est condamné à errer dans la forêt de Criò-Rilv, tourmenté à jamais par les noires pensées des Cabyres.

[Votre aventure est terminée..](#)

vie: 3/3

fiolle: 13/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 19/20

Le sang dégoulinant de votre main, vous demeurez coi. Dans votre stupeur, vous avez baissé la fiolle et le champ d'action de sa lumière a diminué. Le Cabyre ne peut pas vous toucher, mais il vous frôle néanmoins et ce simulacre de contact vous transit de froid.

Nîvyl, poignard en main, s'approche de vous :

« Répandez vot'sang sur le sol, vite ! Le Cabyre adore le sang frais et il se désintéressera d'nous ! Pardonnez-moi l'ami, c'est pour nous permettre de rallier l'sanctuaire en vie qu'j'ai fait ça ! Croyez-moi !

Vous vous videz de votre sang, et votre magie protectrice n'est pas éternelle. Il est temps de vous décider ! Nîvyl se paye-t-il votre tête ? Est-il digne de confiance ?

.Vous livrez Nîvyl au Cabyre et buvez de l'eau pour vous guérir

.Vous faites confiance au Passeur et vous lui obéissez

vie: 2/3

fiolle: 10/20 ánáa nílv

ambre: 30

épée: 18/20

Dans votre course folle, vous heurtez plusieurs fois les parois du tronc. Tout à l'heure lisses et polies comme du verre, elles ont retrouvé les irrégularités de l'écorce sèche. Pire encore, le bois présente d'innombrables petites aspérités tranchantes comme des rasoirs, sur lesquelles vous vous égratignez des dizaines de fois. Ceci couplé à votre poignet blessé, vous perdez 1 de vos 3 points de vie. Le Cabyre est toujours à votre poursuite. Vous êtes extrêmement chanceux jusqu'à maintenant, mais cela va-t-il durer ? Ne vaut-il pas mieux abandonner tout de suite et mourir plutôt que continuer à endurer cette intense frayeur ? Ce chemin obscur ne peut au bout du compte que vous mener au trépas. Tandis que vous perdez votre sang, l'eau de la fiolle s'évapore. Le sanctuaire est-il encore loin ? Ne serait-il qu'un mensonge de Nîvyl ? C'est ce que vous commencez à croire. Le Cabyre est sur vos talons.

.Vous dégainez votre épée, résolu à l'affrontement

.Vous jetez votre eau-aux-feuilles sur le Cabyre

.Vous implorez sa pitié

.Vous continuez à fuir



vie: 0/3

fiolle: ..

ambre: ..

épée: ..

Vous jetez rageusement votre fiolle lumineuse sur le Cabyre qui recule en se masquant le visage ; mais votre joie est de courte durée lorsque vous vous apercevez que la fiolle a en fait traversé l'entité.

C'est fini pour vous. Le Cabyre vous entraîne dans les plaines du Trépas...

[Votre aventure est terminée..](#)



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Vous perdez votre ultime point de vie lorsque vous décapsulez la fiole car l'entité vous passe à travers corps. Elle prend consistance pour mieux dépecer votre cadavre. Quant à votre pauvre âme dolente, elle se perd à jamais dans les abîmes tortueux et tourmentés des salles obscures de Criò-Rilv...

[Votre aventure est terminée..](#)

vie: 3/3

fiole: 17/20 *ánáa níl*

ambre: 30

épée: 19/20

J'comprends vot'peur, répond Nîvyl en s'arrêtant. J'vous prendrai pour un fou si vous aviez pas peur. Vous commencez à ressentir l'effet pervers d'la magie noire du lieu. Plus tôt nous arriverons à mon sanctuaire, plus tôt l'Améthyste que j'vous donnerai vous protégera. Pour l'heure, et bien que ça puisse vous sembler dérisoire, j'vous conseille d'pas vous laisser aller. Au fait ! J'allais oublier : surveillez bien vot'fiole, la magie d'*ánáa níl* est toujours active ! Vous perdez 1 gorgée d'eau à chaque page ! Soufflez sur la fiole ou dites le nom du sortilège pour éteindre sa lumière. Vous pouvez voir dans votre inventaire que lorsque la magie de la fiole est active, celle-ci est en surbrillance. Hardi mon gars ! Quasiment jamais personne arpente ce tronc ! Et sachez qu' les Cabyres n'aiment pas la lumière des Nymphes, mais bon. Faudrait pas en rencontrer... Ce tronc est assez sûr ! Dehors les arbres nous auraient probablement attaqués à l'heure qu'il est, c'est à dire pas loin d'midi j'pense (j'me fie aux gargouillis d'mon estomac). Allez, on y va !

Vous suivez le Passeur, mais une étrange idée vous traverse tout-à-coup l'esprit...

[.Éteindre la fiole et continuer dans le noir](#)

[.Laisser la magie active](#)



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Séduit par la parole du Cabyre, vous soufflez sur la fiole. La magie cesse aussitôt, et les ténèbres reprennent leur droit. La dernière chose que vous entendez est le cri de terreur de Nîvyl. Que lui arrive-t-il ?

Vous n'en avez cure. Vous êtes mort. Car à l'instant où vous avez rompu la magie des Nymphes, le Cabyre vous saute dessus et vous décapite. Il se nourrit de votre cadavre, boit votre sang, et s'empare à jamais de votre âme dolente...

[Votre aventure est terminée..](#)

vie: 2/3

fiolle: 6/20 ánáa nílrv

ambre: 30

épée: 16/20

Votre esprit est telle une pièce vide traversée d'innombrables courants d'air froid. Les noires pensées du Cabyre, la néfaste influence des lieux et la malédiction de Criò-Rilv vous assaillent et font cruellement défaillir votre volonté. La raison est au bord de l'abîme. Vous courez droit devant vous, perçant l'obscurité par le halo faiblissant de la fiolle, sans d'autre but que celui d'avancer toujours un peu plus dans cet infini boyau d'écorce et de ténèbres. Vos forces déclinent et vous perdez 1 point de vie. Dans la folie germant en vous, le dilemme se fait oppressant et devient souffrance :

« Débarrasse-toi du Cabyre avec ton Eau-Aux-Feuilles ! Vous crie la petite voix intérieure. Détruisez-le ! C'est le seul moyen !

Et si vous essayiez ? Vous n'êtes pas obligé de lancer toute votre eau, quelques gouttes suffiraient... juste pour voir. Pour voir la réaction du Cabyre. Si ça ne marche pas, tant pis, l'eau restante vous protégera jusqu'au sanctuaire. Oui ! Vous allez faire cela... Mais si ce sanctuaire n'existe pas ?

Vous secouez la tête frénétiquement...

[.Vous continuez à courir](#)

[.Vous jetez une gorgée d'Eau sur le Cabyre](#)

vie: 3/3

fiolle: 4/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 16/20

Après une rapide roulade sur le sol afin d'éviter la charge du fauve, vous lui portez un coup tailladant au niveau du flanc. Votre épée (la lame se brisera dans 16 coups) fait merveille et lacère en profondeur les cotes du Loup, qui s'effondre, agonisant.

Vous terrassez cet adversaire mais votre situation est toujours critique. Le Cabyre est occupé pour le moment à dépecer le cadavre de Nîvyl, mais il s'intéressera de nouveau à vous très bientôt. Le mieux que vous pourriez faire serait de mettre le maximum de distance entre vous et lui. Vous rangez votre épée et, prudemment, la fiolle lumineuse -dont l'éclat vacille et faiblit- tendue devant vous, vous avancez en direction de la sombre entité qui dévore goulûment son déjeuner.

Sans regarder l'odieux spectacle dont les ragoûtants borborygmes vous parviennent comme de macabres murmures étouffés par le silence de l'obscurité, vous passez juste à côté du Cabyre, retenant votre souffle, et continuez à pas très lents, sans vous retourner, droit devant vous, dans le tronc ténébreux.

À tout moment, le démon pourrait vous sauter dessus et sceller votre sort, car le halo de la fiolle est si faible à présent que votre dos n'est plus dans la lumière... Chassez votre peur et..

[.Foncez au sanctuaire !](#)

vie: 3/3

fiolle: 9/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 17/20

Vous vous emparez du pendentif de Nîvyl par la force, mais ne parvenez toutefois pas à le mettre à votre cou : le collier est trop petit. In extremis, vous relevez la fiolle au-dessus de votre tête, repoussant le Cabyre qui fonçait sur vous.

_Pauvre imbécile, vous lance Nîvyl d'une voix chevrotante et pleine de mépris, un sourire ironique sur le visage. T'es sous l'emprise de la folie, tu finiras comme moi ! Ton tourment s'ra sans fin ! Mon Améthyste jamais t'protégera, car elle est imprégnée par ma Vibration ! Seule une pierre neutre, sans porteur, peut devenir tienne... Souffre donc mille morts, et maudis en vain !

.Enervé, vous dégainez votre épée et tuez Nîvyl

.Vous abandonnez Nîvyl et courez vers l'hypothétique sanctuaire



vie: 0/3

fiolle: ..

ambre: ..

épée: ..

Le Passeur est mort, les Cabyres demandent un nouvel esclave...

Arrêtant votre course, vous faites face au Cabyre et tombez à genoux devant lui, jetant votre fiolle de côté. C'est ainsi que vous prêtez allégeance aux forces obscures afin de sauver votre misérable vie. Sauver ?

N'y pensez même pas, ce mot n'a pas cours à Criò-Rilv. Votre âme damnée sera au service des ombres, et ne connaîtra que souffrance et tourment. Ce sort est bien pire que la mort... Pour l'heure, le Cabyre vous décapite et se délecte de vos yeux, après quoi il vide votre cadavre de son sang.

[Votre aventure est terminée..](#)

vie: 2/3

fiolle: 11/20 *ánáa níl*

ambre: 30

épée: 19/20

À la bonne heure ! vous lance Nîvyl en vous voyant rengainer votre épée. Tenez l'Cabyre à distance avec la fiolle ! Je pense qu'on pourra arriver au sanctuaire avant qu'votre eau-aux-feuilles se soit toute évaporée ! Vot'poignet, qu'j'ai entaillé ! Vite, répandez un peu d'sang par terre, ça nous donnera d'l'avance !

Vous laissez couler le sang quelques instants, serrant et desserrant le poing pour accélérer l'hémorragie. Le Cabyre ne tarde pas à s'agenouiller, puis à ramper, reniflant et lapant (dans la pénombre, c'est l'impression que vous avez) la substance de vie. Quant à Nîvyl, il vous tire par la manche dans la direction opposée.

Vous inquiétez pas, crie-t-il, c'est tout droit ! Courez ! Et pensez à maint'nir vot'fiolle à bout d'bras, et bien haut, afin qu'la lumière s' dispense ! ... J'espère qu'les maléfices troubleront plus mon esprit ! Protège-moi, Améthyste !

Vous courez, courez, courez. Votre eau s'évapore peu à peu, votre poignet continue de saigner. Vous allez perdre 1 point de vie si ça continue...

[.Vous buvez une gorgée d'eau](#)



vie: 0/3

fiolle: ..

ambre: ..

épée: ..

Il est trop tard. Vous avez vu les yeux de la démence, de la souffrance. Paralysé par une terreur sans nom, le visage atroce du Cabyre reste imprimé à jamais en vous. Votre esprit est brisé, et votre cadavre sera bientôt dévoré, une fois que toute l'eau lumineuse de votre fiolle se sera évaporée.

Quant au sort de Nîvyl... Vous n'en avez cure. [Votre aventure est terminée..](#)

vie: 3/3

fiolle: 17/20

ambre: 30

épée: 19/20

Euh, mon gars, dit Nîvyl perplexe, avancer dans l'noir total ça va être un peu difficile... 'Voulez passer inaperçu ? Vous pourrez pas ! Les ténèbres sont la lumière des hôtes de Criò-Rilv ! Ils vous repéreront et vous réduiront en charpie avant que vous r'ssentiez qu'ils sont là ! De grâce, activez la magie d'lumière !

[.Réactiver l'*ánáa nîlv*](#)



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Il est trop tard. Vous avez vu les yeux de la démence, de la souffrance, de la folie. Paralysé par une terreur sans nom, le visage atroce du Cabyre reste imprimé à jamais en vous. Votre esprit est brisé, et votre cadavre sera bientôt dévoré, une fois que toute l'eau lumineuse de votre fiole se sera évaporée.

Quant au sort de Nîvyl... Vous n'en avez cure. [Votre aventure est terminée..](#)

vie: 1/3

fiolle: 9/20 *ánáa níl*v

ambre: 30

épée: 18/20

Vous êtes à bout de force... Vous n'arrivez plus à courir, vous titubez, mais continuez néanmoins à tenir le Cabyre en respect grâce à l'*ánáa níl*v. C'est alors que celui-ci se met à pousser des hurlements sinistres, à vous briser les tympanes, des hurlements de fou furieux, rauques, inarticulés, pleins de colère. Vous plaquez immédiatement vos mains sur vos oreilles, vous recroquevillant.

La main - du moins c'est ce qui vous semble - glacée et osseuse du démon vous agrippe le bras. Vous voici parcouru d'un indéfinissable frisson, frisson mêlant terreur et douleur. D'un surprenant réflexe, vous brandissez votre fiolle dans sa direction. Le Cabyre se retire immédiatement avec un cri d'effroi. Vous perdez néanmoins un autre point de vie. Votre existence ne tient plus désormais qu'à un fil.

L'entité s'éloigne un peu de vous, aveuglée par la lumière de la fiolle. Mais elle va revenir !

.Vous buvez deux gorgées d'eau-aux-feuilles

.Vous jetez la fiolle sur le Cabyre

.Vous buvez tout le contenu de la fiolle

.Vous vous relevez et tentez de courir



vie: 0/3

fiole: ...

ambre: ...

épée: ...

Ce choix vous est fatal... le Cabyre se jette sur vous et vous vide d'un trait de tout votre sang... Vous êtes mort, et votre esprit à jamais hantera la sinistre forêt de la Tour Tombale, rejoignant le cortège des âmes damnées.

[Votre aventure est terminée..](#)

vie: 3/3

fiolle: 10/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 17/20

Dès qu'il vous voit arriver vers lui, Nîvyl blottit son visage dans ses mains en criant de terreur. Vous vous agenouillez à ses côtés, levant bien haut la fiole afin de tenir le Cabyre en respect, et rengainez votre épée. Nîvyl est sous l'emprise d'une malédiction, mais peut-être parviendrez-vous à le ramener à la raison. Le temps presse. Outre le fait que l'eau magique de votre fiole s'évapore, vous sentez que votre raison faiblit. C'est alors que votre regard se porte sur le médaillon d'Améthyste ceignant le cou du Passeur. L'Améthyste protégeant de l'ivresse de l'âme, des dérives de la raison... des maléfiques pensées du Cabyre.

.Vous arrachez le pendentif de Nîvyl pour le faire vôtre

.Chassant cette idée, vous tentez de raisonner Nîvyl

.Avant tout, vous vous débarrassez du Cabyre

vie: 2/3

fiolle: 5/20 ánáa nílv

ambre: 30

épée: 16/20

Vous n'avez plus la force de courir. Vous titubez péniblement, vous forçant à maintenir la fiolle lumineuse bien haut malgré la crampe qui vous brûle épaule et avant-bras.

Vous pourriez bien perdre un autre point de vie. Prenez une gorgée d'Eau-Aux-Feuilles, régénérez-vous !!

Regardez votre inventaire : il vous reste encore 5 gorgées ! Vous pouvez en sacrifier deux pour arriver plus rapidement au sanctuaire ! Car il existe bien, vous en êtes étrangement persuadé tout-à-coup. Nîvyl ne vous mentait pas, avant qu'il ne soit corrompu par la volonté du Cabyre. Et vous l'avez tué...

Tout se bouscule et s'enchaîne sans transition dans votre esprit. Vous ne comprenez pas votre cheminement de pensée, d'ailleurs vous n'avez même plus conscience de cette incompréhension. Votre entendement est désormais à l'image de ce tronc-tunnel : ténébreux, infini, insondable, nauséabond, et vous y errez sans chercher l'éclair de lucidité qu'il vous manque, cet éclair qui demande à jaillir de l'encre d'une raison anéantie.

[.Vous continuez malgré tout d'avancer](#)

[.Vous buvez deux gorgées d'Eau-Aux-Feuilles](#)

vie: 3/3

fiolle: 8/20 ánáa nílv

ambre: 30

épée: 17/20

J'vous implore d'pardonner l'geste odieux dont j'me suis rendu coupable tout à l'heure, vous dit Nîvyl. L'Améthyste est puissante, mais son action est limitée. J'pourrais vous confier ma pierre et vous dire comment pénétrer dans l'sanctuaire - c'est tout droit, au bout du tronc, y a une trappe secrète, il faut sauter d'ssus à pieds joints. Mais mon talisman n'vous s'rait d'aucune utilité car il est imprégné d'ma propre vibration. Vous faut une pierre neutre...

Un craquement étouffé suivi d'un grognement sinistre interrompt brusquement le Passeur. Vous vous arrêtez. Surgissant des ténèbres, un Loup Chimérique apparaît.

_Le Cabyre... gémit Nîvyl. C'est l'Cabyre qui l'a appelé !

Le fauvre passe à côté du Cabyre et bondit sur vous, les babines retroussées...

LOUP CHIMERIQUE - ennemi de niveau 1

vie: 1 - vous perdez 1 point de vie s'il vous touche. Vous avez deux chances sur trois de vaincre dès le premier assaut.

.Vous poussez Nîvyl et roulez au sol pour esquiver

.Vous dégainez votre épée et attaquez

.Vous dégainez votre épée et la pointez en avant sans bouger



vie: 3/3

fiolle: 9/20 ánáa nílv

ambre: 30

épée: 16/20

Par ses palabres, ce vieux dément a signé son arrêt de mort.

Sous l'emprise de la colère (et de la folie?), vous plongez votre épée émoussée dans son cœur (16 coups d'épée restants, surveillez votre inventaire) et vous le regardez s'éteindre avec un sourire de satisfaction...

Malheureux ! Qu'avez-vous fait ? Tuer la seule personne qui aurait pu vous guider vers le sanctuaire et vers la suite de votre quête !!

Mais... Vous n'en avez cure. Vous avez finalement l'Améthyste ! Bientôt, le trouble qui assaille votre entendement se dissipera, et vous parviendrez à trouver un moyen pour vous débarrasser du gêneur d'outre-tombe qui vous suit.

Autant faire au plus pressé : vaincre ce Cabyre. Puisque la lumière de la fiolle le repousse, peut-être que l'Eau-Aux-Feuilles agirait comme un poison ou un acide si vous lui envoyiez directement dessus. Ou, du moins, l'affaiblirait-elle suffisamment pour que vous puissiez l'atteindre de votre épée émoussée ? Ces idées semblent fort séduisantes. Il vous faut agir au plus vite, vous réfléchirez ensuite... mais votre pensée est obscurcie.

[.Vous débouchez la fiolle et jetez son contenu sur le Cabyre](#)

[.Vous courez tout droit pour trouver le sanctuaire](#)



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

_Pauvre fou ! Hurle le Passeur tandis que l'obscurité totale reprend ses droits dans le tronctunnel.

En effet, vous venez de vider d'un trait toute l'eau qui restait dans la fiole. Vous n'en êtes pas plus fort pour autant. Mais vous n'avez pas le temps d'y réfléchir. Le Cabyre fond sur vous avec un rire dément. Vous êtes décapité d'une pichenette.

[Votre aventure est terminée..](#)



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

D'un geste vigoureux, vous envoyez violemment Nîvyl au sol et, avant qu'il ne dise mot, vous l'agrippez fortement pour le pousser sur le Cabyre. Hélas pour vous, le vieux grigou se débat et vous fait lâcher votre précieuse fiole, qu'il écrase nerveusement du pied. Les ténèbres s'emparent de vous, et le Cabyre vous dévore. Quant au sort de ce pauvre Nîvyl... Vous n'en avez cure, vous êtes mort.

[Votre aventure est terminée..](#)

vie: 3/3

fiole: 7/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 17/20

Le Loup Chimérique vous loupe de peu, car vous esquivez magnifiquement au prix d'une roulade osée qui vous conduit juste devant le Cabyre ! Mais vous avez votre fiole en main, et sa lumière, bien que faiblissante, repousse l'entité. Vous vous en sortez donc comme un chef...

Mais on ne peut en dire autant de Nîvyl : vous l'avez poussé en arrière avant votre esquive, mais le Loup a malgré tout enfoncé ses canines-défenses dans la cuisse du malheureux Passeur, qui pousse un long cri de douleur avalé par l'obscurité...

.Vous secourez Nîvyl en attaquant le Loup

.Vous criez pour attirer le Loup

.Vous laissez Nîvyl à son triste sort et courez vers le sanctuaire

Juste comme ça : n'oubliez pas le Cabyre ! ...

vie: 3/3

fiolle: 4/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 16/20

La bête se jette sur vous ! Instinctivement, dans un réflexe de combattant acquis lors de vos nombreuses luttes contre les Santorrs, vous vous couchez sur le sol et pointez votre épée face à l'ennemi, tel un pieu mortel dissuasif.

Dissuasif, il ne l'est pas. Mortel, certainement. Le Loup Chimérique pousse un long hurlement de douleur lorsque la lame de l'épée émoussée lui transperce la poitrine alors qu'il s'apprête à vous mettre en lambeaux. Ainsi finit-il empalé. Sous le choc de l'assaut, vous lâchez votre fiolle lumineuse, qui s'en va rouler à quelques empan. Heureusement pour vous, le Cabyre est occupé à dépecer le cadavre du pauvre Nîvyl et ne se soucie (pour le moment) plus de vous.

Après avoir bataillé pour récupérer votre épée coincée dans les entrailles du loup, vous ramassez la fiolle dont l'éclat, faible et vacillant, s'estompera bientôt. Vous n'avez plus de temps à perdre. Marchant à pas feutrés dans la direction du Cabyre qui fait ripaille, vous passez à ses côtés sans qu'il ne bronche. Vous portez les yeux à la fiolle : il ne reste plus qu'un fond d'Eau-Aux-Feuilles ! Rendez-vous vite au sanctuaire avant que la magie des Nymphes ne cesse et, surtout, avant que le Cabyre ne s'intéresse de nouveau à vous.

[.Foncez au sanctuaire !](#)

vie: 2/3

fiole: 2/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 16/20

Après avoir demandé à Nîvyl de vous lâcher la main, vous frottez votre poignet sur le tranchant de votre épée accrochée à votre ceinture, vous ouvrant les veines et déversant du sang par terre. Vous perdez certes 1 point de vie, mais votre stratagème fonctionne à merveille : le Cabyre, mû par l'odeur de sang frais, cesse de vous harceler et lape les gouttes tombées sur le sol d'écorce.

Vous rejoignez Nîvyl qui vous tape dans le dos :
_ Bien joué, mon gars ! On arrive ! À mon commandement, sautez à pieds joints sur place, compris ?

Le vacillant éclat de la fiole est tel l'ultime flamme d'une bougie sur le point de s'éteindre. Bientôt, il ne sera qu'un petit point bleuâtre avalé par les ténèbres taciturnes.

Le sol sous vos pas semble soudain changer de texture : plus « mou », plus « feuillu » ! Une plaque de feuilles mortes, dont le craquement rompt violemment le silence assourdissant de l'obscurité.

_ Sautez ! Ordonne Nîvyl

Vous sautez sur place. Le frêle couvercle de feuilles cède, et vous tombez dans une fosse profonde... [est-ce l'entrée du sanctuaire ?](#)



vie: 0/3

fiole: ...

ambre: ...

épée: ...

Vous vous relevez mais, éreinté que vous êtes, vous trébuchez et lâchez la fiole, qui se brise lorsque vous lui tombez dessus. Le Cabyre se jette sur vous et vous dévore goulûment avant de s'emparer de votre esprit.

[Votre aventure est terminée..](#)



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Vous êtes une tête brûlée ! Un véritable fou même ! Ce n'est pas faute de vous avoir dit que le Cabyre était invulnérable aux armes... Peut-être pensiez-vous que la magie de l'*ánáa níl* vous protégeait toujours ? Vous aviez tort.

Le Cabyre, insensible à vos coups désespérés, vous décapite à main nue tandis que Nîvyl pousse un grand cri d'horreur. Il dévore votre cadavre dans une obscurité désormais totale. Votre âme dolente, réduite à la servitude, sombre à jamais dans le tourment, errant par les méandres obscurs de la forêt morte. Quant à Nîvyl... vous n'en avez cure à présent, n'est-ce-pas ?

[Votre aventure est terminée..](#)



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Noon !!!

Tandis que Nîvyl pousse un hurlement d'effroi, vous jetez vigoureusement votre fiole lumineuse sur le Cabyre. Celui-ci se couvre les yeux, mais la fiole passe à travers lui et se brise contre la paroi d'écorce. La magie des Nymphes cesse, et les ténèbres reprennent leur plein droit.

Le Cabyre vous démembrer avant de vous décapiter. Il vous dévore ensuite les yeux et aspire tout le sang de votre corps.
Quant à Nîvyl... Ce n'est plus votre affaire.

[Votre aventure est terminée..](#)



vie: 0/3

fiolle: ..

ambre: ..

épée: ..

Vous n'avez apparemment pas bien assimilé que la lumière des Nymphes constituait votre unique protection contre le Cabyre... cela vous conduit à votre perte.

En effet, en saisissant votre épée à deux mains, vous lâchez votre précieux flacon salvateur et passez à l'attaque sans réfléchir. Non seulement le Loup Chimérique évite votre assaut, mais dès que vous quittez le champ du halo lumineux de l'Eau-Aux-Feuilles, le Cabyre se jette sur vous pour vous mettre littéralement en pièces, tandis que le cri d'horreur de Nîvyl (le Loup Chimérique se charge de lui) s'élève une dernière fois.

Votre cadavre est dépecé et dévoré ; quant à votre âme, elle est condamnée à errer parmi les tourments incessants de la forêt morte...

[Votre aventure est terminée..](#)



vie: 1/3

fiolle: 6/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 10/20

Le visage cadavérique du Cabyre s'insinue dans votre esprit et vous paralyse... Les yeux jaunes au regard dément transpercent votre entendement, annihilant presque définitivement votre volonté...

Dans votre malheur néanmoins, vous avez fait le bon choix en tournant la tête sur la gauche. Vos yeux hagards fixent la fiolle lumineuse, et la vertu magique éclatante de l'Eau-Aux-Feuilles vous empêche de sombrer totalement en effaçant de votre esprit l'horrible vision.

Vous perdez néanmoins 2 points de vie et vous retrouvez très affaibli.

Le Cabyre, tenu en respect par la lumière, ne peut vous attaquer. Il tourne autour du faible halo bleuté dont la clarté de la fiolle vous baigne. Nívyll le Passeur vous soutient, car vous marchez à grand'peine.

_Hardi, mon ami, vous souffle-t-il. Reprenez vos esprits, on arrive bientôt ! Mais faut plus qu'on s'arrête, car l'eau d'la fiolle a bien diminué !

L'Eau-Aux-Feuilles... Deux petites gorgées suffiraient à vous requinquer... Allez-vous prendre le risque ?

.Boire deux gorgées d'Eau-Aux-Feuilles

.Pas question de gaspiller votre eau salvatrice !



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

La bête se ramasse sur elle-même et roule de côté, esquivant votre attaque.

Elle bondit sur vous. Déséquilibré, vous tombez à la renverse et heurtez Nîvyl, qui s'écroule à son tour. En temps normal, cela vous aurait coûté 1 point de vie, mais le Cabyre est présent, et comme vous venez de lâcher votre précieuse fiole, il passe aussitôt à l'action et vous tue atrocement en prenant votre tête.

Pendant que le Loup Chimérique dévore le pauvre Nîvyl, l'entité au linceul gobe vos yeux et vide votre corps de son sang...

[Votre aventure est terminée..](#)



vie: 0/3

fiole: ...

ambre: ...

épée: ...

Vous videz promptement le contenu de la fiole magique dans votre gosier... Votre lassitude physique et mentale, vos plaies et blessures, tout disparaît sur-le-champ. Vous voici en pleine forme ! Hélas, vous n'êtes plus protégé par la lumière des Nymphes. Plongé dans les ténèbres, vous poussez un hurlement de terreur lorsque le Cabyre vous attrape pour vous déchiqueter...

[Votre aventure est terminée..](#)



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Sûr de tuer la bête, vous réitérez le coup d'estoc à une main qui vous a précédemment permis de la blesser. Hélas, le Loup Chimérique anticipe et évite la pointe meurtrière de votre épée émoussée en se ramassant sur lui-même. Il bondit et vous déséquilibre. Vous lâchez épée et fiole. Fiole tout juste luminescente qui s'en va rouler aux genoux de Nîvyl...

Vous ne vous relevez pas. Car vous êtes mort. Vif comme un vent glacial qui vous gèle les os, le Cabyre est sur vous. Il vous arrache les yeux pour commencer, puis vous vide de votre sang.

Votre âme dolente part rejoindre les esprits tourmentés errant dans les méandres obscurs des donjons de Criò-Rilv...

[Votre aventure est terminée..](#)



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Le Loup Chimérique est le plus rapide. Vous avez juste le temps de dégainer votre épée, mais pas d'initier votre attaque. La bête vous inflige un dégât de 1 point de vie (surveillez votre inventaire) car elle vous mord au niveau du genou.

Le malheur fait parfois d'une pierre deux coups... sous l'assaut du loup, vous faites tomber votre fiole lumineuse. Le Cabyre n'en demandait pas tant. Il se précipite sur vous en un instant, ruinant à jamais votre vie et votre âme, vous dévorant sans vergogne et jetant votre esprit dans le tourment sans fin des égarés de la forêt morte.

Et Nîvyl dans tout ça ? Eh bien... Vous êtes mort, et n'en avez donc plus cure. Peut-être est-il dévoré par le Loup Chimérique...

[Votre aventure est terminée..](#)



vie: 0/3

fiolle: ..

ambre: ..

épée: ..

Vous courez dans le noir quasi complet. La mourante lueur de la fiolle va s'éteindre, et vous n'aurez pas atteint le sanctuaire ! Nîvyl vous a, en définitive, menti ! Il n'y a jamais eu de sanctuaire, il n'y a aucune sortie ! Vous êtes condamné à errer ici à tout jamais, dans une prison de terreur, courant encore et encore pour garantir votre âme damnée des indicibles souffrances que vous infligera le Cabyre s'il vous tombe dessus...

Eh bien, vous ne croyez pas si bien penser...

Un froid mortel vous paralyse soudain. Un froid comme vous n'en avez jamais connu, un froid telle une lame acérée, un froid qui vous transperce, un froid qui vous empale sur un pieu d'horreur...

Le Cabyre vous retrouve, ou plus exactement, vous lui passez à travers, ce qui explique ce froid intense et fatal. Tout est fini pour vous. Tandis que votre charogne est laissée en pâture aux Loups Chimériques de la forêt morte, l'entité obscure plonge votre âme dans un supplice sans fin...

[Votre aventure est terminée..](#)

vie: 3/3

fiolle: 5/20 ánáa nílv

ambre: 30

épée: 16/20

La lumière faiblissante de la fiolle semble dévorée peu à peu et inexorablement par les ténèbres du tronc-tunnel. Néanmoins, Nîvyl semble confiant. D'après lui, le sanctuaire est proche. Il n'en demeure pas moins que chaque instant qui s'égrène est une once d'Eau-Aux-Feuilles qui s'évapore, et le Cabyre vous suit toujours patiemment, attendant le moment propice pour vous mettre en pièces. Le halo lumineux vacille de plus en plus et se rétrécit...

Je r'ssens vot'appréhension, vous glisse le Passeur à voix basse. Feignez pas la surprise, l'ami. Vous avez passé du temps parmi les Sylènes, vous savez qu'l'Améthyste permet, lorsque vot'vibration est au diapason d'la sienne, d'amplifier et d'ressentir les émotions environnantes... vous inquiétez pas, on va y arriver ! Ce s'ra peut-être un peu juste, mais si ça reste comm'ça, on aura pas d' problème !

Si ça reste comme ça... votre regard est toujours posé sur le Cabyre. Vous ressentez soudain l'irrépressible envie de voir son visage. En a-t-il seulement un ? N'est-il qu'un suaire d'ombre vide, sans réelle consistance ? À quoi ressemble-t-il vraiment ?

[.Vous tentez d'apercevoir le visage du Cabyre](#)

[.Vous luttez contre la tentation](#)



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

N'écoutez que votre grand cœur, vous parvenez à empaler le Loup Chimérique de votre épée émoussée. Maigre satisfaction pour une quête avortée à ses balbutiements... surtout que Nîvyl était déjà mort. Et à présent, c'est votre tour, car la lumière des Nymphes est trop faible pour vous protéger.

Le Cabyre vous décapite sans autre forme de procès. Il arrache vos yeux et les dévore, avant de boire tout le sang de votre corps recroquevillé... Pour finir, il s'empare de votre âme dolente et la jette dans les méandres obscurs de Criò-Rilv. Elle y rejoint les esprits vaincus, à jamais proie d'une souffrance indicible...

[Votre aventure est terminée..](#)



vie: 3/3

fiole: 6/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 17/20

Le cri de douleur de votre guide vous fait réaliser que votre choix n'est pas forcément le meilleur. Vous passez donc à l'attaque. N'omettez toutefois pas de garder votre fiole lumineuse bien en main : elle est votre seule défense contre le Cabyre. Celui-ci, immobile, assiste au spectacle combatif auquel vous allez vous livrer. Vous cherchez néanmoins avant tout à protéger Nîvyl.

Vous poussez un hurlement de défi ; la bête délaïsse sa faible proie et se retourne vers vous.

LOUP CHIMERIQUE - ennemi de niveau 1

vie: 1 - vous perdez 1 point de vie s'il vous touche. Vous avez deux chances sur trois de vaincre dès le premier assaut.

L'épée émoussée au poing, vous vous préparez...

.Vous simulez une attaque pour que le loup s'écarte, vous permettant ainsi de rejoindre Nîvyl

.Vous attendez qu'il vous attaque

.Vous attaquez de toute votre fougue, épée à deux mains

vie: 3/3

fiole: 3/20 *ánúa níl*

ambre: 30

épée: 16/20

Vous courez droit devant vous, manquant dix fois, vingt fois, de trébucher contre une aspérité de l'écorce. Vous avancez toujours plus dans l'obscurité, et peu à peu les ténèbres semblent vous avaler, annihilant l'éclat de la magie de la fiole, qui ne brille à présent guère plus qu'une simple bougie sur le point d'expirer. Vous ne prenez le temps d'aucune halte. La peur décuple vos forces et votre endurance, et vous n'entendez que le vacarme saccadé de votre souffle, parfois ponctué par les heurts de vos pas sur le sol. Le Cabyre s'est-il remis à votre poursuite ? Va-t-il, d'un instant à l'autre, vous engloutir à jamais dans la mort ?

Un coup d'œil derrière... juste un regard furtif... Non ! Il faut avancer, encore, encore et toujours ! Nîvyl vous a dit que le sanctuaire n'était plus très loin, que la voie était droite... Oui mais... Le Cabyre est-il à vos trousses ? Va-t-il fondre sur vous tel l'oiseau de proie sur sa victime innocente ?

De toute manière, même si vous faisiez volte-face, ça ne changerait rien. L'entité vous est largement supérieure, elle est invulnérable...

[.Quel sera votre sort ?](#)

vie: 3/3

fiolle: 4/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 16/20

Alors que vous approchez la fiolle du Cabyre pour essayer de distinguer son visage, vous vous ravisez soudain. Votre regard se concentre sur un pan de son linceul.

_Faut presser l'pas, mon vieux, susurre Nîvyl en tiraillant de plus en plus fort sur votre manche. Le halo d lumière va disparaître, faut faire vite ! Le sanctuaire est juste devant nous. Encore un effort ! Le Cabyre nous poursuivra pas une fois dedans, croyez-moi !

Vous tournez la tête dans la direction du Passeur, mais ne distinguez que l'obscurité. Comment peut-il être aussi sûr de son chemin ?

_Attention !

Nîvyl vous tire vers lui, empêchant de justesse la main sépulcrale du Cabyre de vous toucher. Instinctivement, vous tendez le bras tenant la fiolle luminescente vers l'entité, la touchant presque. L'éclat moribond de l'*ánáa nílv* la fait reculer.

.Quel sera votre sort ?



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

En un éclair, vous décapsulez votre fiole et en projetez le contenu luminescent sur le visage du Cabyre.

Ce qui n'a absolument aucun effet car l'Eau-Aux-Feuilles perd sa magie dès qu'elle a quitté son réceptacle.

Dans une obscurité désormais totale, le Cabyre glisse vers vous et traverse votre corps. Vous ressentez un courant froid intense, qui glace votre cœur et votre esprit d'une terreur sans nom, vous tuant sur-le-champ et s'emparant de votre âme dolente, à jamais prisonnière des méandres du désespoir...

Quant à Nîvyl... Eh bien, vous n'en avez cure à présent, n'est-ce pas ?

[Votre aventure est terminée..](#)

vie: 1/3

fiole: 12/20 *ánúa níl*

ambre: 30

épée: 19/20

Vous poussez un hurlement à réveiller un mort (il ne vaudrait mieux pas, dans ce genre de lieu...) et vous précipitez sur les loups en faisant tournoyer votre épée émoussée. Bien tenté, mais beaucoup trop prévisible et lent ! Vos ennemis, néanmoins surpris par votre soudaine attitude, sautent de côté pour éviter l'assaut. Votre lame ne tranche que la pénombre.

Loin de riposter, les Loups Chimériques semblent hésiter... ou peut-être temporiser. Attendent-ils que vous vous vidiez de votre sang ?

Il va vous falloir abréger le combat et vite vous soigner avec votre Eau-Aux-Feuilles... D'ailleurs, faites bien attention de ne pas marcher sur la fiole. La fiole !! Elle n'est plus par terre... Où est-elle ?

C'est Nîvyl qui l'a ramassée pendant votre attaque. Il la regarde, interloqué. On dirait qu'il se passe quelque chose en lui, comme un trouble contre lequel il essaie de lutter...

Un des Loups Chimériques vous saute dessus !

.Vous esquivez en roulant sur le côté

.Vous esquivez en sautant en arrière

.Vous tombez sur le dos en tendant votre épée perpendiculaire à votre corps

vie: 3/3

fiolle: 4/20 ánáa nílv

ambre: 30

épée: 16/20

Quelle attaque superbe ! Malgré votre main occupée (avec la fiolle), vous surprenez le Loup Chimérique en lui transperçant la gorge d'un coup rapide et puissant. Votre lame se brisera dans 16 coups.

En temps normal, vous auriez terrassé votre adversaire, mais il semble que l'influence néfaste du Cabyre altère quelque peu votre précision, à moins que ce ne soient les ténèbres environnantes.

Il ne reste que 4 gorgées d'Eau-Aux-Feuilles dans la fiolle. Le halo vacille et s'affaiblit considérablement. Vous ne serez bientôt plus protégé et serez à la merci de l'entité au linceul, qui demeure toujours immobile, tel un fantôme obscur et vapoureux flottant dans l'air vicié.

Vous devez impérativement en finir avec le Loup Chimérique lors du prochain assaut. Comment allez-vous vous y prendre ?

[.Vous portez un second coup d'estoc](#)

[.Vous attaquez les pattes en « fauchage »](#)

[.Vous attendez l'assaut](#)

Rappel : votre ennemi est niveau 1. Vous avez deux chances sur trois de le vaincre.



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Dans l'obscurité pratiquement totale, vous défiez un ennemi quasiment invisible... et invincible ! Pensez-vous vraiment faire le poids contre un tel adversaire ? Si vous le fuyez depuis tout-à-l'heure, ce n'est pas pour rien ! Que ne comprenez-vous pas dans le mot « invulnérable » ? Il faut que ce soit le Cabyre lui-même qui vous ait mis cette idée stupide de l'attaquer en tête !

Quoiqu'il en soit, c'est terminé pour vous. Tandis que Nîvyl pousse un cri de désespoir, l'épée émoussée traverse l'entité, ne brassant que l'ombre. Le Cabyre prend consistance et vous serre le cou de ses mains sépulcrales. Un froid intense vous envahi et vous tue sur-le-champ. Votre corps est mis en charpie et atrocement dévoré, tandis que votre âme dolente s'en va errer dans les méandres ténébreux de Criò-Rilv...

[Votre aventure est terminée..](#)

vie: 3/3

fiolle: 3/20 *ánáa níl*

ambre: 30

épée: 16/20

Votre regard plonge dans les yeux phosphorescents du Loup Chimérique. Vous attendez l'assaut. Un assaut qui ne semble pas venir. Votre adversaire est certes blessé, mais il n'est pas mortellement touché et possède encore vraisemblablement toute sa force et son agilité.

« Nous sommes perdus, gémit Nîvyl. Il attend qu'*l'ánáa níl* s'estompe ! C'est fini pour nous...

Vous imposez le silence au Passeur blessé. Mais au fond de vous, vous comprenez la situation : la luminosité de *l'ánáa níl* cesse progressivement. Déjà le halo bleuâtre disparaît ; la fiolle brille à peine plus qu'une luciole. Le Cabyre peut attaquer n'importe quand.

C'est le Loup Chimérique qui bondit... mais pas sur vous ! Dans une détente absolument prodigieuse, il saute au-dessus de vous et lacère le pauvre Nîvyl avec ses terribles griffes.

« C'est terminé pour vous, dit alors une voix sépulcrale et éraillée semblant provenir de partout à la fois. Vous ne pouvez plus m'échapper...

[.Vous regardez le Cabyre](#)

[.Ignorant la voix, vous secourez Nîvyl](#)



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Votre volonté lutte contre les noirs désirs inspirés par le Cabyre. Vous n'ouvrez pas la porte maudite et en détournez le regard. Le vide vous entoure... vous sombrez dans le désespoir et la folie, vous perdez le sens de la réalité et errez dans la vision mentale suggérée par la pensée de l'entité au linceul.

Vous perdez 1 point de vie, car ce qui affaiblit votre esprit finit par altérer votre corps. Et tandis que Nîvyl vous secoue vigoureusement pour que vous reveniez à vous, votre volonté de puissance tente de reprendre le contrôle. Et enfin, vous vous extirpez de la maléfique influence !

Vous voici « revenu » dans le tronc-tunnel. Le Cabyre est juste devant vous et Nîvyl tiraille sur votre main pour que vous lui emboîtiez le pas. Le sort de l'*ánáa níl* est désormais trop faible pour produire un halo de lumière protecteur ; seul l'éclat de la fiole freine encore un peu l'ennemi. Malheureusement, celui-ci peut entrer en contact physique avec vous...

Un intense courant d'air froid vous transperce lorsqu'un bras d'ombre vous effleure de sa main gelée, annihilant votre force vitale en vous privant de 2 autres points de vie. Et vous tuant sur le coup...

[Votre aventure est terminée..](#)

vie: 3/3

fiolle: 2/20 *ánáa níl*

ambre: 30

épée: 16/20

La mort n'est pas une délivrance, mais une horrible prison de souffrance jalonnée de terreur...

Dans votre course, vous secouez vigoureusement la tête, essayant vainement de chasser les idées de plus en plus noires assaillant votre esprit. Le sanctuaire ! Le sanctuaire ! Vite !

L'*ánáa níl* n'est plus qu'une pâle lueur bleuâtre fantomatique. Vous progressez dans une noirceur quasiment absolue, mais ne freinez pour autant pas votre allure folle. Vous n'avez plus rien à perdre... Vous n'avez même plus rien à espérer... Que le Cabyre vous rattrape ou non, vous allez mourir en ces lieux maudits.

Il y a néanmoins quelque chose qui vous intrigue : étant donné que le halo lumineux de votre fiolle ne vous protège plus, le Cabyre peut vous terrasser à n'importe quel moment. Aurait-il... aurait-il abandonné la poursuite ? Aurait-il renoncé à votre âme, à votre corps ? Ou peut-être s'amuse-t-il avec vous, avec votre peur ?

.Vous continuez à courir en direction du sanctuaire
.Vous stoppez votre course et regardez en arrière



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Pendant l'observation réciproque avec votre adversaire, la lumière de votre fiole baisse considérablement et votre dos n'est plus protégé car vous tendez inconsciemment le bras en avant pour éclairer l'ennemi.

Le Cabyre, derrière vous, n'en demande pas tant. Vous sentez soudain un froid intense et mordant vous transpercer la poitrine et lâchez arme et flacon. L'entité au linceul vous empale littéralement sur son bras. Votre ultime vision, dans les ténèbres presque totales, est celle d'une grande main blanchâtre cadavérique émergeant de votre thorax. Le Cabyre vous décapite, et tandis que votre âme dolente s'en va errer par les sombres méandres de Criò-Rilv, votre corps est mis en pièces et dévoré impitoyablement par la démoniaque entité. Quant à Nîvyl, il est probablement la proie du Loup Chimérique ; mais ça, vous n'en avez cure à présent...

[Votre aventure est terminée..](#)

vie: 1/3

fiolle: 10/20 ánáa nílv

ambre: 30

épée: 18/20

De par votre agilité « quasi-sylénique », vous évitez encore une fois (de justesse) d'être mis en pièces et ripostez par deux coups d'estoc. Vous parvenez à vous débarrasser d'un ennemi (votre lame se brisera dans 18 coups) mais le second loup évite le coup et passe derechef à l'attaque en visant votre gorge...

.Vous roulez au sol

.Vous levez votre épée pour vous protéger

.Vous plongez en avant, pointe de l'épée la première

(rappel : votre adversaire est de niveau 1, vous avez deux chances sur trois de le vaincre lors de cet assaut)



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

D'un rapide coup de dents, vous décapsulez la fiole luminescente et en projetez le maigre contenu sur le Cabyre. Pas toujours heureux les pauvres en esprit... Comment pouvez-vous agir aussi bêtement ?

Dès qu'elle sort de la fiole, l'Eau-Aux-Feuilles perd instantanément le faible éclat qu'il lui restait. Elle est donc parfaitement inefficace !

Le Cabyre, d'un geste fulgurant, vous arrache le cœur...

Votre âme dolente s'en va rejoindre les sombres allées de Criò-Rilv, à jamais proie d'une terreur sans nom...

Votre aventure est terminée.. Quant à Nîvyl...



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

La carcasse du loup tremble et bouge sous les coups de mâchoire de son congénère qui cherche à vous atteindre.

Ne vous inquiétez pas, vous n'êtes pas tué par de redoutables crocs.

Vous mourez d'étouffement, la cage thoracique écrasée par le poids du feu monstre, lentement, dans la terreur des morsures du second Loup Chimérique.

[Votre aventure est terminée..](#)



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Vous courez dans le noir complet, sans plus savoir où aller, sans plus savoir où vous êtes, sans plus savoir ce que vous faites. Un courant d'air glacé comme vous n'en avez jamais connu vous paralyse soudain, vous ôtant instantanément force et volonté, vous conduisant de vie à trépas.

Le Cabyre, insatiable, vous décapite et aspire vos yeux. Vous subissez le même sort que Nîvyl. Quant à votre âme, elle est damnée, et s'en va errer à jamais aux confins de la folie et du tourment par les méandres d'horreur des prisons de la Tour Tombale.

[Votre aventure est terminée..](#)



vie: 1/3

fiolle: 9/20 *ánáa níl*v

ambre: 30

épée: 17/20

Vous protégeant in-extremis avec votre épée, vous déjouez l'attaque du Loup Chimérique (votre lame se brisera dans 17 coups)... Sous le choc, vous manquez de tomber mais vous vous rétablissez sur un genou.

Vous relevant avec célérité pour porter une attaque, vous constatez que votre adversaire gît à quelques empan de vous, le museau fracassé, agonisant. Il n'en a plus pour longtemps.

.Vous abrégez ses souffrances

.Vous allez voir Nîvyl, qui garde les yeux rivés sur la fiolle

vie: 3/3

fiolle: 4/20 ánúa nílv

ambre: 30

épée: 17/20

Magnifique attaque !! Par votre technique tournoyante, vous infligez au Loup Chimérique une profonde entaille au niveau du poitrail -votre lame peut encore porter 16 attaques avant de se briser-. Il s'effondre lourdement, terrassé par ce coup de maître.

Vous vous êtes débarrassé de cet adversaire de niveau 1, mais à présent, le Cabyre, ennemi de niveau 4, s'avance vers vous. La lumière de votre fiolle magique a grandement diminué, et le halo bleuté ne vous protège quasiment plus. La situation est très compliquée -ô doux euphémisme.

CABYRE : ennemi de niveau 4 - insensible aux armes

Sur les 4 alternatives proposées, 3 vous sont fatales...

.Tête brûlée, vous attaquez

.Vous aspergez le Cabyre avec l'Eau-Aux-Feuilles

.Vous lancez votre fiolle lumineuse sur le Cabyre

.Vous tentez de monnayer votre vie avec votre argent

vie: 1/3

fiolle: 7/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 16/20

_Vous m'faîtes donc plus confiance, dit tristement Nîvyl (bien que vous rangiez votre épée). J'veus ai tendu un piège, Siln. J'le r'connais. Mais pas d'mon plein gré, croyez-moi. J'suis l'objet d'une malédiction contre laquelle même un puissant talisman -comme l'Améthyste- peut pas tout l'temps m'garantir.

Écoutez-moi j'veus en conjure ! Vous pourrez ensuite juger si j'suis digne ou pas de votre confiance...

[.Écoutez ce que le Passeur désire vous dire](#)



vie: 0/3

fiolle: ..

ambre: ..

épée: ..

Au prix d'un effort mobilisant toutes vos forces, vous parvenez à faire rouler la grosse carcasse sur le sol d'écorce. Vous êtes dans les ténèbres, aveugle, impuissant, et vous avez beau agiter votre épée dans tous les sens, vous ne pouvez pas voir l'attaque fulgurante (dans votre dos qui plus est) du Loup Chimérique encore en vie. Vous lâchez votre épée et tombez à la renverse sous le choc, et l'atmosphère lugubre des lieux atténue de ses vapeurs obscures vos cris de douleurs lorsque le fauve commence à vous dévorer vivant...

[Votre aventure est terminée..](#)

vie: 0

fiole: ..

ambre: 30

épée: 16/20

Les ténèbres du tronc-tunnel de la forêt morte de Criò-Rilv digèrent votre vie avec des sucs de peur et de désespoir. Vous êtes à genoux, entravé par les lierres de la folie, la volonté brisée.

La mort viendra promptement, ou lentement, et les esprits morbides vous regarderont par delà le voile obscur de la malédiction de Criò-Rilv pourrir, et nourrir de votre substance le pouvoir maléfique du Gald du Mage.

[Votre aventure est terminée..](#)

vie: 1/3

fiolle: 8/20 ánáa nílv

ambre: 30

épée: 16/20

Le Loup Chimérique agonise à vos pieds... Pauvre malheureuse créature, façonnée par les pouvoirs maléfiques du Seigneur Sombre, condamnée aux ténèbres et à la violence... Votre cœur de brave et noble guerrier vous demande un geste de compassion à l'égard de cette bête. Vous plantez votre épée émoussée dans son cœur et mettez un terme à son calvaire (votre lame se brisera dans 16 coups).

Le silence absolu succède au tumulte du combat... Vous regardez Nívyll dans la pâle clarté du halo de la fiolle magique. Telle une statue immobile dans un mutisme pierreux, le Passeur ne bouge ni n'oscille, fixant depuis tout à l'heure l'Eau-Aux-Feuilles luminescente. Il semble complètement hypnotisé, en léthargie.

C'est peut-être une ruse... vous vous risquez à prononcer son nom, l'épée toujours au poing. Alors il tourne doucement la tête vers vous, les yeux dans le vague, embués de larmes.

_Siln... pardonnez-moi... pardonnez mon comportement odieux... J'vais tout vous révéler... Sur moi... Sur ces lieux... J'vous en prie, utilisez mes connaissances ! Écoutez-moi !

[.Vous rengainez votre épée](#)

[.Vous restez sur vos gardes](#)

vie: 3/3

fiolle: 20/20

ambre: 30

épée: 19/20

Le Loup Chimérique vous passe au-dessus tandis que vous effectuez une magnifique roulade à ras de terre. Plus vif que votre ennemi qui revient pourtant à la charge, vous vous relevez et lui tranchez la gorge avec une agilité déconcertante (votre lame se brisera dans 19 coups).

_Bravo, dit le Passeur enjoué. Heureusement pour nous les Loups Chimériques s'déplacent pas en meute. Hardi, mon gars ! Soyons souples et fondons-nous parmi les ombres ! L'bruit du combat a peut-être éveillé d'aut'choses bien plus terribles ! Vous rengainez votre épée et suivez Nivyl dans le dédale obscur et toujours plus menaçant de la forêt morte.

_Les Loups Chimériques, vous explique-t-il, sont des contrefaçons imaginées par l'pouvoir du Gald du Mage. Ils vivent en charognards dans la forêt morte, et s'attaquent au moindre intrus. Mais ils sont pas si résistants qu'ils en ont l'air...

Vous arrivez devant un tunnel, ou plutôt, un énorme tronc creux couché horizontalement. Votre guide semble vouloir y pénétrer.

[.Vous le suivez sans discuter](#)

[.Vous préférez le contourner](#)

vie: 1/3

fiolle: 7/20 ánáa nílv

ambre: 30

épée: 16/20

Vous vous retournez et plantez votre épée dans la gorge du Loup Chimérique, lui portant ainsi le coup fatal (votre lame se brisera dans 16 coups). Alors, Nîvyl tombe soudain à genoux. Vous faites volte-face et constatez qu'il a perdu son expression malsaine. Ses yeux, dans le vague, sont embués de larmes. La luminosité baisse tout-à-coup car il serre la fiolle contre son front.

_Vous m'faites plus confiance, dit-il tristement en vous voyant relever votre épée. J'veus ai tendu un piège, Siln. Je l'reconnais. Mais pas d'mon plein gré, croyez-moi. J'suis l'objet d'une malédiction contre laquelle même un puissant talisman -comme l'Améthyste- peut pas tout le temps me garantir. Écoutez-moi j'veus en conjure ! Vous pourrez ensuite juger s'je suis digne ou pas de confiance...

.Écoutez ce que le Passeur désire vous dire



vie: 0/3

fiolle: ..

ambre: ..

épée: ..

Une simple épée pour vous défendre contre un authentique Cabyre... Quelle dérision !
Le combat est bref. D'ailleurs, ce n'est pas un combat. Le Cabyre vous emporte dans la mort dès qu'il vous touche de sa putride main glacée. Un courant froid gèle instantanément votre vie. Vous êtes mort, et votre âme s'en va rejoindre les esprits tourmentés et dolents de Criò-Rilv, renforçant un peu plus la puissance diabolique de la Tour Tombale...

[Votre aventure est terminée..](#)



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Le souffle glacé de l'obscurité balaie la flamme mourante...

Votre volonté est détruite dès que vous fixez les yeux terrifiants du Cabyre. L'entité au linceul terrasse votre corps et tourmente votre esprit.

Vous êtes mort, et votre âme dolente errera à jamais dans les méandres de terreur de Criò-Rilv, poursuivie par le regard dément du terrible Cabyre.

Et Nîvyl ? Vous n'en avez cure. [Votre aventure est terminée..](#)

vie: 2/3

fiolle: 2/20 *ánáa níl*v

ambre: 30

épée: 16/20

Vous avalez 1 gorgée d'Eau-Aux-Feuilles. Le délicieux goût de la forêt sous la rosée d'une matinée d'Automne imprègne délicatement votre langue, votre gorge, et votre être tout entier d'une douce félicité. Vous retrouvez une grande partie de vos forces et une de vos plaies se cicatrise instantanément. Vous regagnez 1 point de vie (consultez votre inventaire ci-dessus).

Étrangement, Nîvyl n'a pas l'air d'apprécier ce que vous venez de faire :

« C'était p't-être pas utile, l'sanctuaire est pas loin et j'sens comme une menace arriver vers nous... (il s'arrête et souffle) ... quelle mauvaise fortune... Un Cabyre... Et la lumière est trop faible pour nous protéger...

L'*ánáa níl*v n'est plus qu'une pâle lueur fantomatique. Le halo de lumière a disparu, les ténèbres se referment sur vous. Et conformément aux impressions de Nîvyl, un terrible ennemi apparaît. Ombre parmi les ombres, drapé dans un linceul de frayeur, le Cabyre est sur vos talons...

« Faut courir, vite ! Crie le Passeur en attrapant votre manche pour vous entraîner à sa suite. L'sanctuaire est tout près ! Courez !

[.Échapperez-vous à la terrible entité ?](#)



vie: 1/3

fiolle: 7/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 16/20

_Vous m'faîtes donc plus confiance, dit tristement Nîvyl en vous voyant relever votre épée. J'veus ai tendu un piège, Siln. J'le reconnais. Pas d'mon plein gré, croyez-moi. Je suis l'objet d'une malédiction cont'laquelle même un puissant talisman -comme l'Améthyste- peut pas tout le temps m'garantir.

Écoutez-moi j'veus en conjure ! Vous pourrez ensuite juger si je suis digne ou pas de votre confiance...

[.Écoutez ce que le Passeur désire vous dire](#)



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Inutile de tenter quoi que ce soit. Vous n'en avez pas le temps. La dernière goutte d'Eau-Aux-Feuilles s'évapore et les ténèbres deviennent totales. Vous passez de vie à trépas après avoir ressenti une atroce douleur au niveau des orbites. Le Cabyre vous arrache les yeux sans ménagement. Un intense courant glacé paralyse et brise votre corps. Votre âme dolente s'en va errer à jamais dans les méandres obscurs des terribles allées de Criò-Rilv. Quant à Nîvyl...

[Votre aventure est terminée..](#)



vie: 1/3

fiolle: 5/20 ánáa nílv

ambre: 30

épée: 16/20

J'vais tout vous dire l'ami, mais faudrait p't-êtré y aller parce qu'il reste pas des masses d'Eau-Aux-Feuilles dans vot' fiolle !

Vous vous remettez en marche, Nîvyl ouvrant le chemin. Il vous a rendu la fiolle, dont le halo lumineux a bien diminué.

Chemin faisant dans le boyau obscur, il répond à votre question :

Contrairement à c'que vous croyez, votre esprit sombre peu à peu inévitablement dans la déraison, en c'moment-même ! La preuve en est qu'vous avez certainement eu, depuis votre arrivée ici, des idées bizarres, noires, qui ont fait naître en vous des tentations irraisonnées. C'est les Cabyres qui font ça ! ...

Faut vite aller au sanctuaire, que j'vous donne la pierre ! J'vous aurais bien prêté la mienne, mais elle vous aurait pas beaucoup protégé car elle est habituée à ma vibration...

Nîvyl presse le pas. Vous êtes satisfait de sa réponse, cependant la curiosité ne vous quitte pas. Vous lui demandez :

[.Les Cabyres se servent de vous... Pourquoi ne vous ont-ils pas tué jadis comme les autres ?](#)

vie: 3/3

fiolle: 4/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 16/20

Vous dirigez la fiole lumineuse vers le Cabyre, qui arrête sa progression. Vous stoppez vous aussi vos pas, au vif étonnement de Nîvyl.

« Qu'est-ce-qu'vous faites ? Demande-t-il en tirant sur votre manche pour vous exhorter à continuer. Mais vous ne l'écoutez pas. Vous ne l'entendez pas.

À travers le voile ténébreux de la capuche de l'entité, vous pensez discerner deux points jaunes qui renvoient un étrange reflet captivant. Sont-ce les yeux du Cabyre ? Vous faites deux pas en avant mais celui-ci recule d'autant.

« Ça va pas mon gars ? M'dites pas que... hé ! Écoutez pas les idées qui vous viennent ! Nîvyl hurle mais sa voix, avalée par la noirceur environnante, se transforme en murmure.

Vous êtes obnubilé par le regard jaune du démon. Une étrange vision se forme dans votre esprit. Vous visualisez une grande porte de fer, grisâtre, debout dans le néant...

.Vous l'ouvrez

.Vous ne l'ouvrez pas



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Nîvyl pousse un grand cri lorsqu'il sent votre main lâcher la sienne. Dangereux est l'esprit égaré lorsqu'il écoute les noires incitations...

La dernière goutte d'Eau-Aux-Feuilles luit encore lorsque vous passez de vie à trépas sans avoir rien pu faire.

L'entité vous arrache les yeux sans ménagement. Un intense courant glacé paralyse et brise votre corps. Votre âme dolente s'en va errer à jamais dans les méandres obscurs des terribles allées de Criò-Rilv. Quant à Nîvyl... vous n'en avez cure désormais.

[Votre aventure est terminée..](#)



vie: 0/3

fiolle: ..

ambre: ..

épée: ..

Vous évitez magnifiquement la charge féroce du Loup Chimérique d'une roulade de côté... Malheureusement, l'autre vous attaque à son tour et vous ne parvenez à l'éviter que partiellement. Ses crocs vous ratent mais il vous griffe profondément au niveau du dos, déchirant littéralement votre manteau.

Vous perdez votre dernier point de vie et passez donc de vie à trépas.

[Votre aventure est terminée..](#)

vie: 3/3

fiolle: 20/20

ambre: 30

épée: 19/20

Vous vous écartez d'extrême justesse, manquant de (très) peu de vous faire déchiqueter par la bête féroce et contre-attaquez sur-le-champ. Votre épée brise la nuque du Loup Chimérique qui s'effondre à vos pieds (votre lame se brisera dans 19 coups).

Bravo, dit le Passeur enjoué. Heureusement pour nous les Loups Chimériques s'déplacent pas en meute. Hardi, mon gars ! Soyons souples et fondons-nous parmi les ombres ! L'bruit du combat a peut-être éveillé d'autres choses plus terribles encore ! Vous rengainez votre épée et suivez Nivyl dans le dédale obscur et toujours plus menaçant de la forêt morte.

Les Loups Chimériques, vous explique le Passeur, sont des contrefaçons imaginées par l'pouvoir du Gald du Mage. Ils vivent en charognards dans la forêt morte, et s'attaquent au moindre intrus. Mais ils sont pas si résistants qu'ils en ont l'air...

Vous arrivez devant un tunnel, ou plutôt, un énorme tronc creux couché horizontalement. Votre guide semble vouloir y pénétrer.

[.Vous le suivez sans discuter](#)

[.Vous préférez le contourner](#)

vie: 1/3

fiolle: 8/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 17/20

Vous passez à côté du Loup Chimérique agonisant sans en faire cas et dirigez vos pas vers votre guide.

Le silence succède au tumulte du combat, parfois entrecoupé par les râles à peine perceptibles du loup.

Vous regardez Nîvyl dans la pâle clarté du halo de la fiolle. Telle une statue immobile dans un mutisme pierreux, le Passeur ne bouge ni n'oscille, fixant depuis tout à l'heure l'Eau-Aux-Feuilles luminescente. Il semble complètement hypnotisé, en léthargie.

C'est peut-être une ruse... vous vous risquez à prononcer son nom, l'épée toujours au poing.

Le vieillard tourne alors la tête vers vous, une ébauche de sourire machiavélique au coin des lèvres.

T'es tombé dans mon piège. Lorsque j'éteindrai cet'fiolle, les ténèbres t'emporteront à jamais !

Le Loup Chimérique est toujours en vie. Ses râles de plus en plus espacés semblent être des rires sardoniques, à moins que ce ne soient des ordres, car Nîvyl semble y réagir à chaque fois...

.Vous portez le coup de grâce au Loup Chimérique

.Vous vous précipitez sur Nîvyl pour lui arracher la fiolle des mains



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Boire l'Eau-Aux-Feuilles ? Pour que votre tête brille d'un éclat bleu ? Pour que votre lumière personnelle et profonde mette le Cabyre en déroute ? Mais... seriez-vous illuminé ?

Boire l'Eau-Aux-Feuilles restante ne vous prodiguera aucun éclat ! Elle ne peut que régénérer vos blessures, ce qui n'est déjà pas si mal...

Seule la noire pensée d'un Cabyre peut vous avoir donné une idée aussi saugrenue !

Toujours est-il qu'obnubilé par votre stupide lubie, vous relâchez votre attention et le Cabyre, d'un geste fulgurant, vous arrache le cœur, précipitant votre âme dolente dans les affres d'une souffrance perpétuelle et la condamnant à errer à tout jamais dans les couloirs morbides de Criò-Rilv...

Quant à Nîvyl... vous n'en avez cure.

[Votre aventure est terminée..](#)



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Inutile de tenter quoi que ce soit. La dernière goutte d'Eau-Aux-Feuilles s'évapore et les ténèbres deviennent totales. Vous passez de vie à trépas après avoir ressenti une atroce douleur au niveau des orbites. Le Cabyre vous arrache les yeux sans ménagement. Un intense courant glacé paralyse et brise votre corps. Votre âme dolente s'en va errer à jamais dans les méandres obscurs des terribles allées de Criò-Rilv. Quant à Nîvyl...

[Votre aventure est terminée..](#)



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Malgré de vives réticences, Nîvyl prend la fiole... Vous pouvez combattre sans aucune gêne ! Hélas, dès que vous quittez le halo lumineux de la magie des Nymphes, le Cabyre, bien plus vif que le loup, se jette sur vous. Sous les yeux médusés du Passeur, il vous décapite, s'empare de votre tête et vous dévore les yeux...

Tandis que le Loup Chimérique achève Nîvyl, votre âme dolente se perd à jamais dans les méandres tourmentés de la Tour Tombale.

[Votre aventure est terminée..](#)



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Dans les ténèbres viciées du tronc-tunnel, vous demandez grâce au Cabyre et proposez votre sac de 30 pièces d'ambre en échange de votre vie. Vous promettez, en bon couard que vous êtes, de repartir bien sagement de la forêt morte et de ne plus jamais mettre un pied sur le domaine de Criò-Rilv.

Pleutre que vous êtes ! Et ignorant naïf ! Les Cabyres n'ont cure des oboles, et ne connaissent pas le marchandage. Leur raison d'être est de répandre le désespoir et la folie de leurs idées sombres, de damner les esprits et se repaître des corps.

L'entité vous décapite subitement, et tandis que votre âme part rejoindre les fantômes dolents victimes des entités au linceul, votre corps est mis en pièces et dévoré impitoyablement... Quant à Nîvyl, vous n'en avez cure à présent.

[Votre aventure est terminée..](#)



vie: 0/3

fiolle: ..

ambre: ..

épée: ..

Vous foncez en direction du Passeur accroupi, que vous distinguez à peine dans la mourante lueur de l'*ánáa níl*v. Vous tendez la main à la recherche de la sienne.

Mais il est trop tard. Une nuit d'encre, pesante chape de ténèbres et de souffrance, vous tombe dessus. Est-ce le Cabyre ou l'extinction de la magie de lumière ?

L'entité au linceul vous emporte dans les affres de la mort, damnant à jamais votre âme dolente, qui s'en va errer dans les méandres du désespoir, happée par la malédiction de Criò-Rilv...

Et Nîvyl ? Voyons ! Vous n'en avez cure à présent !

[Votre aventure est terminée..](#)



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Vous attrapez la poignée de la porte. Elle est glaciale, mais vous choisissez de la tirer vers vous... Alors vous l'apercevez... le visage du Cabyre... Il se matérialise dans votre esprit, annihilant votre entendement, pervertissant à jamais votre volonté. Une vision de terreur qui vous offre un aller simple pour la démence. Vous perdez de fait vos 3 points de vie.

Vous êtes toujours en vie, mais sans force vitale. Votre esprit sans volonté est prisonnier d'un corps inerte, plongé dans un tourment perpétuel, terrorisé par la vision cyclique de la porte s'ouvrant sur le visage de la peur.

[Votre aventure est terminée..](#)

vie: 1/3

fiolle: 1/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 16/20

L'obscurité vous encercle. Vous distinguez à peine vos mains dans les derniers soubresauts de la mourante luminescence de l'Eau-Aux-Feuilles. Au-delà, c'est le noir total. Pourtant, Nîvyl fonce toujours droit devant lui, comme s'il savait parfaitement où il allait malgré cette cécité forcée.

Vous agitez la fiolle dans tous les sens. Elle ressemble à une luciole virevoltant dans une nuit sans lune ni étoiles.

Nîvyl stoppe brutalement sa course et tire violemment sur votre main. Le Cabyre est sur vous, tandis que la dernière lueur de la magie des Nymphes s'évapore...

.Vous vous baissez

.Vous sautez sur place à pieds joints



vie: 0/3

fiolle: ..

ambre: ..

épée: ..

Soudoyer un authentique Cabyre avec des pièces d'ambre... Quelle dérision ! Vous l'apprenez pour votre plus grand malheur, les Cabyres n'ont cure de l'argent ou des objets précieux.

L'entité au linceul vous emporte dans la mort dès qu'elle vous touche de sa putride main glacée. Un courant froid gèle instantanément votre vie. Vous êtes mort, et votre âme s'en va rejoindre les esprits tourmentés et dolents de Criò-Rilv, renforçant un peu plus la puissance diabolique de la Tour Tombale, tandis que votre cadavre est mis en pièces et dévoré impitoyablement par le Cabyre...

[Votre aventure est terminée..](#)



vie: 0/3

fiolle: ..

ambre: ..

épée: ..

Vous aurez beau faire de grands moulinets avec la plus tranchante des épées, vous ne parviendrez jamais à vous protéger d'un Cabyre. Que n'avez-vous donc pas compris dans le terme « ennemi de niveau 4 - insensible aux armes » ?

Dans les ténèbres du tronc-tunnel, vous ne voyez pas le Cabyre glisser subitement vers vous. Il vous décapite.

Nîvyl connaîtra probablement votre sort, mais cela, vous n'en avez cure : vous êtes passé de vie à trépas, et votre âme dolente s'en est allée rejoindre les esprits damnés errant sans fin dans les méandres du désespoir de Criò-Rilv.

[Votre aventure est terminée..](#)

vie: 1/3

fiolle: 11/20 *ánáa nílV*

ambre: 30

épée: 18/20

Vous vous couchez sous la charge du monstre, votre épée relevée perpendiculairement à votre corps. La lame lui transperce la panse et le tue sur-le-champ !

(votre épée se brisera dans 18 coups)

Mais prenez garde : il vous faut maintenant vous dégager de sous cette lourde (et puante) carcasse le plus rapidement possible, car le second loup s'avance, menaçant...

Et, comme si ça ne suffisait pas, Nîvyl reprend brusquement ses esprits et prononce l'incantation mettant fin à la magie de la fiolle. Vous vous retrouvez dans le noir total !

.Vous restez sous la carcasse du loup malgré son poids écrasant (afin de vous placer hors d'atteinte de l'autre)

.Vous parvenez à vous dégager avec peine et faites de grands moulinets à l'aveugle autour de vous avec votre épée émoussée pour vous protéger d'un éventuel assaut



vie: 3/3

fiole: 14/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 19/20

Le regard de Nîvyl change brusquement d'expression. Ses yeux bleus sont injectés de sang et sa bouche se fige d'un horrible rictus.

Vous... vous refusez d'laisser l'ombre vous donner les réponses que vous êtes venu chercher, dit-il d'une voix peu amène. J'suis lié au Cabyre qui hante ce tronc. Sa magie est puissante, et si j'pars pas d'ce lieu, c'est que j'peux pas. J'dois servir mon maître. Lui sacrifier les fous osant s'aventurer ici !
RAAAAH !!!

Le vieux Passeur se jette sur vous avec un cri dément. Surpris, vous lâchez la fiole. Sans s'éteindre, elle va rouler à une dizaine d'empans en arrière. Nîvyl porte ses mains calleuses et décharnées à votre cou et tente de vous étrangler. En vain, car malgré sa folie furieuse, vous êtes plus fort que lui physiquement. Vous vous retournez et voyez une silhouette ombreuse se dessiner dans la lueur bleutée de la fiole...

.Vous repoussez Nîvyl et dégainez votre épée sur-le-champ

.Vous repoussez Nîvyl et courez récupérer votre fiole

vie: 1/3

fiolle: 11/20 *ánáa níl*

ambre: 30

épée: 19/20

Vous esquivez la charge du fauve d'un magnifique et rapide saut en arrière. Les deux Loups Chimériques ont l'air un peu déstabilisés mais préparent déjà un nouvel assaut. Entre temps, vous glissez un bref coup d'œil à Nîvyl, qui semble toujours aussi étrangement absorbé par la fiolle lumineuse brillant dans sa main décharnée. Il la fixe des yeux sans ciller, hagard.

L'un des loups grogne. Ils passent à l'attaque, en même temps !!

.Vous attaquez également

.Vous esquivez leur attaque et portez deux coups d'estoc (pointe de votre épée)

.Vous esquivez leur attaque et portez deux coups de taille (tranchant de la lame)



vie: 0/3

fiolle: ..

ambre: ..

épée: ..

Votre couardise est décidément votre principal atout... Vous prenez encore une fois vos jambes à votre cou. Mais il est inutile d'espérer échapper au Cabyre. C'est un ennemi de niveau 4, et vous ne possédez pas (encore) les connaissances nécessaires pour le combattre. La mort est donc la seule issue.

L'entité au linceul vous rattrape aisément et rapidement, semblant littéralement flotter au-dessus du sol. Dès qu'elle vous touche, un courant intensément froid paralyse vos mouvements et vous fait basculer dans l'abîme du trépas. Votre âme s'en va rejoindre les esprits tourmentés et dolents de Criò-Rilv, renforçant un peu plus la puissance diabolique de la Tour Tombale, tandis que le Cabyre dévore impitoyablement votre cadavre après vous avoir arraché les yeux...

[Votre aventure est terminée..](#)

vie: 1/3

fiolle: 2/20 *ánáa níl*v

ambre: 30

épée: 16/20

L'*ánáa níl*v n'est plus qu'une pâle lueur bleuâtre fantomatique. Le halo de lumière a disparu, les ténèbres du tronc-tunnel se referment sur vous.

Malgré votre course effrénée, malgré votre cœur battant la chamade et votre lourde respiration saccadée, malgré les cris de Nîvyl vous exhortant à courir toujours plus vite, vous n'entendez que de lointains bruissements, presque irréels. L'obscurité assourdissante avale tous les sons et, bientôt, l'once de lumière des Nymphes s'estompera elle aussi.

Vous percevez néanmoins la dernière recommandation que Nîvyl hurle soudain à votre oreille :

_Quand vous sentez que j'm'arrête et que j'tire sur vot'main, sautez sur place et à pieds joints ! C'est not'seule chance !

Le Cabyre est sur vous. C'est la fin... vos forces déclinent rapidement tandis qu'un trouble fugace embrume votre esprit...

.Vous vous libérez de la poigne de Nîvyl et roulez sur le côté pour éviter le Cabyre vous fonçant dessus

.Vous ne faites rien et continuez de courir



vie: 3/3

fiolle: 6/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 16/20

Foudroyé dans son élan, le Loup s'effondre à vos pieds, la gorge transpercée par l'épée émoussée, dont la lame peut encore porter 16 coups avant de se rompre.

Mais ce n'est pas le moment de souffler. Le terrible Cabyre s'approche, tenu en respect par la lumière faiblissante de la fiolle. Le halo bleuté protecteur s'est réduit de moitié, et Nîvyl doit marcher littéralement collé à vous pour rester dans son champ d'action.

On a encore l'temps d'arriver au sanctuaire, vous dit-il, sauf si d'autres bestioles arrivent !

Oui, il pourrait arriver d'autres Loups Chimériques... Pour l'heure, vous avez surtout peur que le Cabyre use de sa noire volonté pour influencer votre esprit ou celui de Nîvyl.

Le Passeur ouvre la voie. Les ténèbres se fendent sur le passage du halo lumineux de la fiolle. Vous marchez dos à votre guide sans quitter le Cabyre des yeux, tendant la fiolle bien haut.

Attention, regardez pas trop l'Cabyre, conseille Nîvyl. Si jamais vos yeux croisent les siens, c'en est fini d vous.

[.Votre sort est-il scellé ?](#)

vie: 3/3

fiolle: 20/20

ambre: 40

épée: 20/20

Allez vous-en donc, maudite têt'de mule !
vocêfère le Passeur alors que vous vous détournez de
lui.

Chacun de vos pas résonne faiblement sur le sol
boueux et craquelé. Une obscure pénombre règne
sans partage dans cette effrayante contrée. Vous
levez la tête. Bien que la matinée soit entamée et
que le soleil brillait dans le ciel azuré tout à l'heure,
cette brume noire occulte complètement le jour.

À votre gauche se trouve la gigantesque clôture de
fer délimitant le domaine de Criò-Rilv. Il vous semble
apercevoir des silhouettes ombreuses dansant près
du grillage.

À votre droite, la lisière morbide de la forêt morte :
des arbres desséchés aux formes inquiétantes, dont
les troncs parsemés de pourriture exhalent une
dérangeante senteur de moisi. Au-delà de la forêt, se
dessinant telle une ombre parmi les ombres, la Tour
Tombale, terrible, implacable.

Vous sursautez soudain, rattrapé par la voix fatiguée
du Passeur qui vous court après :

Comment comptez-vous trouver vot'chemin ? Et les
Cabyres, vous connaissez leur puissance, hein ?
Faîtes pas l'idiot, fiez-vous à moi !

[.Vous payez et suivez le Passeur](#)
[.Mon chemin ? Les Cabyres ?](#)



vie: 1/3

fiolle: 6/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 16/20

L'épée au poing, vous sommez le Passeur de parler.

_Les Loups Chimériques qu'vous avez tué... commence-t-il d'une voix faiblarde, la fiolle lumineuse toujours en main. Ils étaient liés à moi. C'est l'Cabyre la cause de tout !

Nîvyl se jette à vous genoux en sanglotant.

_Pardonnez-moi ! J'ai jamais voulu vous nuire !

Vous ne comprenez pas grand-chose et, après avoir rangé votre lame, vous l'aidez à se relever et lui demandez de vous expliquer la chose calmement.

_J'vous ai dit tout à l'heure, reprend-il doucement, que l'Améthyste que j'porte au cou protège mon esprit d'influence néfaste du pouvoir du Gald du Mage. Mais la force mentale des Cabyres est terrible et outrepassé parfois l'pouvoir d'ma pierre. Alors ma raison leur appartient, et ils me font faire des trucs contre mon gré. Siln... les Loups Chimériques, les Gargouilles... Eux aussi sont liés avec mon esprit. Vous m'avez rendu la raison en tuant les deux bestioles qui nous attaquaient... Soyez sûr que mon but a toujours été d'vous aider, pas d'vous nuire !

.Les Cabyres se servent de Vous. Pourquoi ne vous ont-ils pas tué jadis comme les autres ?

.Pourquoi les Cabyres n'attaquent pas mon esprit ?



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

C'était mal pensé ! Vous roulez au sol en pensant éviter la morsure du monstre, mais sa vivacité vous surprend. Sa patte arrière gauche vous entaille le visage ; la griffe acérée descend jusqu'à votre cou et sectionne la carotide. Vous perdez connaissance instantanément, et décédez quelques secondes plus tard... Votre dépouille sera le plat principal de ce midi pour le terrible loup !

[Votre aventure est terminée..](#)



vie: 0/3

fiolle: ..

ambre: ..

épée: ..

Noyé dans les ténèbres, vous passez de vie à trépas. Le Cabyre vous arrache les yeux sans ménagement. Un intense courant glacé paralyse et brise votre corps. Votre âme dolente s'en va errer à jamais dans les méandres obscurs des terribles allées de Criò-Rilv. Quant à Nîvyl... vous n'en avez cure à présent.

[Votre aventure est terminée..](#)

vie: 3/3

fiolle: 20/20

ambre: 30

épée: 19/20

Vous sautez en arrière en effectuant de grands moulinets défensifs. Vous connaissez l'adage clamant que la meilleure défense, c'est l'attaque... Cette fois, l'inverse est également vraie. Le Loup Chimérique a le museau broyé par vos moulinets, et tombe raide mort à vos pieds (votre lame se brisera dans 19 coups).

_Bravo, dit le Passeur enjoué. Heureusement pour nous les Loups Chimériques s'déplacent pas en meute. Hardi, mon gars ! Soyons souples et fondons-nous parmi les ombres ! Le bruit du combat a peut-être éveillé d'autres choses plus terribles encore ! Vous rengainez votre épée et suivez Nivyl dans le dédale obscur et toujours plus menaçant de la forêt morte.

_Les Loups Chimériques, vous explique le Passeur, sont des contrefaçons imaginées par l'pouvoir du Gald du Mage. Ils vivent en charognards dans la forêt morte et s'attaquent au moindre intrus. Mais ils sont pas si résistants qu'ils en ont l'air..

Vous arrivez devant un tunnel, ou plutôt, un énorme tronc creux couché horizontalement. Votre guide semble vouloir y pénétrer.

[.Vous le suivez sans discuter](#)

[.Vous préférez le contourner](#)

vie: 3/3

fiolle: 3/20 *ánáa níl*v

ambre: 30

épée: 16/20

L'*ánáa níl*v est désormais trop faible pour produire un halo de lumière ; seul l'éclat de la fiolle freine encore un peu le Cabyre. Mais prenez garde, car il peut vous toucher, comme il a essayé de le faire tout à l'heure. Et un contact physique avec un Cabyre vous enlève directement 3 points de vie.

Mené à travers l'obscurité du tronc-tunnel par Nîvyl qui sait visiblement parfaitement où il va, vous jouez de votre fiolle en l'agitant de-ci de-là pour stopper les « assauts » du Cabyre qui virevolte autour de vous, tendant les bras pour vous toucher ou vous saisir. Vous devez être extrêmement vigilant car il est d'une incroyable vélocité, et son agilité est surprenante.

En même temps, plusieurs idées -certaines inspirées par l'entité elle-même- germent dans votre esprit tourmenté... une seule vous sauvera...

.Jeter ce qu'il vous reste d'Eau-Aux-Feuilles au visage du Cabyre

.Dégainer votre épée et fracasser l'entité

.Boire l'Eau-Aux-Feuilles pour devenir vous-même lumineux

.Vous entailler le poignet et faire couler votre sang

vie: 1/3

fiolle: 10/20 ánáa nílv

ambre: 30

épée: 18/20

De par votre agilité « quasi-sylénique », vous évitez encore une fois (de justesse) d'être mis en pièces et ripostez par deux coups de taille. Vous parvenez à vous débarrasser d'un ennemi (votre lame se brisera dans 18 coups) mais le second loup évite le coup et passe derechef à l'attaque en visant votre gorge...

.Vous roulez au sol

.Vous levez votre épée pour vous protéger

.Vous plongez en avant, pointe de l'épée la première

(rappel : votre adversaire est de niveau 1, vous avez deux chances sur trois de le vaincre lors de cet assaut)



vie: 0/3

fiolle: ..

ambre: ..

épée: ..

Une simple épée pour attaquer un authentique Cabyre... quelle dérision !
Le Cabyre vous emporte dans la mort dès qu'il vous touche de sa putride main glacée. Un courant froid gèle instantanément votre vie. Vous êtes mort, et votre âme s'en va rejoindre les esprits tourmentés et dolents de Criò-Rilv, renforçant un peu plus la puissance diabolique de la Tour Tombale...

[Votre aventure est terminée..](#)

vie: 1/3

fiolle: 3/20 ánáa níl

ambre: 30

épée: 16/20

Vous avancez toujours plus dans l'obscurité, et peu à peu les ténèbres vous avalent, annihilant l'éclat de la magie de la fiolle, qui ne brille à présent guère plus qu'une simple bougie sur le point d'expirer.

_Vite ! Vous lance Nîvyl subitement affolé. Le sanctuaire est pas loin et j'sens comme une menace arriver vers nous... (il s'arrête et souffle) ... quelle mauvaise fortune... Un Cabyre... Et la lumière est trop faible pour nous protéger... mais on devrait pouvoir arriver jusqu'au sanctuaire... Allez !!

Conformément aux impressions de Nîvyl, un terrible ennemi apparaît. Ombre de peur parmi les ombres, drapé dans un linceul de frayeur, le Cabyre est sur vos talons...

_Faut courir, dit le Passeur en attrapant votre main pour vous entraîner à sa suite. Le sanctuaire est tout près ! Courez !

Le Cabyre, ennemi de niveau 4, bien trop fort pour vous, se lance à votre poursuite, glissant silencieusement dans la noirceur taciturne...

vie: 2/3

fiolle: 1/20 *ánáa níl*

ambre: 30

épée: 16/20

L'obscurité vous encercle. Vous distinguez à peine vos mains dans les derniers soubresauts de la mourante luminescence de l'Eau-Aux-Feuilles. Au-delà, c'est le noir total. Pourtant, Nîvyl fonce toujours droit devant, comme s'il savait parfaitement où il allait malgré cette cécité forcée.

Vous agitez votre fiolle dans tous les sens. Elle ressemble à une luciole virevoltant dans une nuit sans lune ni étoiles. Espérez-vous tenir le Cabyre à distance en procédant de la sorte ?

_On y est presque, hurle Nîvyl.

Vous l'entendez à peine, bien qu'il soit à vos côtés. Les ténèbres aspirent tout. La lumière, le son, la vue, la voix. Et la vie...

Votre situation est désespérée... Parviendrez-vous au sanctuaire ?

.Vous jetez votre fiolle sur le Cabyre (que vous ne pouvez pas distinguer)

.Vous décidez de boire l'ultime goutte d'Eau-Aux-Feuilles. On ne sait jamais...

vie: 1/3

fiolle: 4/20 *ánáa nílv*

ambre: 30

épée: 16/20

Z'êtes vraiment curieux, dit Nîvyl amusé... j'suis v'nu ici y a 140 ans (j'crois). J'étais à cette époque, bien qu'âgé de 60 ans, un preux guerrier Iona. Malgré ma vaillance, j'ai été avalé par la malédiction d'Criò-Rilv, qui s'est nourrie d'ma force. J'suis encore en vie grâce à l'Améthyste qui m'présérve d'la déchéance corporelle et spirituelle, même si les Cabyres m'atteignent parfois d'leurs sombres pensées. Chevalier Iona donc, j'participai à la bataille des Pleurs Sanglants. Mon escouade prit en chasse Lòrvi, qui s'retrancha en la Tour Tombale. Nous assiégeâmes Criò-Rilv treize jours et treize nuits. La victoire semblait proche. Tout'fois, nous oubliâmes l'effroyable magie du Seigneur Sombre et, l'un après l'autre, nous perdîmes l'esprit en pénétrant dans la Tour. Dernier survivant, j'fus sauvé d'la folie grâce au don d'un Válèn qui m'confia deux améthystes protectrices avant ma v'nue en cette contrée maudite. J'veux vous donner la seconde... L'sanctuaire n'est plus très loin, mais hâtons-nous ! J'sens comme un trouble dans mon esprit... J'pense qu'y a un Cabyre pas très loin et vu l'peu d'eau qu'il reste dans la fiolle, vaudrait mieux pas en rencontrer un... Et puis oubliez pas, vous êtes blessé...

[.Vous buvez une gorgée d'Eau-Aux-Feuilles pour vous soigner](#)

[.Vous préférez économiser votre Eau-Aux-Feuilles](#)



vie: 0/3

fiole: ..

ambre: ..

épée: ..

Vous jetez le vieux Passeur dément au sol et courez récupérer votre fiole. Hélas, la silhouette d'ombre est plus rapide, glissant dans les airs comme un fantôme d'obscurité. En un instant, elle est sur vous...

Un intense courant d'air froid comme vous n'en avez jamais ressenti vous traverse... La chaleur de la vie vous quitte sur-le-champ. Votre cadavre tombe lourdement sur le sol d'écorce. Et Nîvyl ? Vous n'en avez cure, vous êtes mort, foudroyé par l'entité au linceul qu'est le Cabyre.

Tandis que vos restes sont ignoblement dépecés et dévorés par le Cabyre, votre esprit, à jamais tourmenté, rejoint les âmes dolentes piégées par la malédiction de Criò-Rilv.

[Votre aventure est terminée..](#)



Vous réussissez finalement à atteindre le sanctuaire dont parlait Nîvyl. Vous faites une très courte chute et vous atterrissez (sur les fesses) dans une pièce recluse, où règnent les ténèbres, une pièce recluse qui sera votre séjour funèbre. Le Cabyre qui vous poursuit s'y engouffre également...

Tandis que votre corps est dépecé sans ménagement, votre âme dolente rejoint les fantômes asservis par la malédiction de Criò-Rilv.

Votre aventure est terminée.. Ah ! Si seulement vous n'aviez pas tué le Passeur...









Vous l'avez fait ! Vous parvenez enfin au fameux sanctuaire dont Nîvyl vous parlait tant !

Après une chute somme toute assez courte et une réception sur votre séant dans un lit de feuilles mortes, vous regardez stupéfait tout autour de vous. Vous vous trouvez dans une vaste salle de forme hexagonale plus longue que large, dont les murs en cristal de roche diffusent une agréable luminescence bleutée très semblable à celle de l'*ánáa níl*v. Vous y voyez de fait presque comme en plein jour.

Au milieu de la salle, sur la moitié de sa longueur, coule une petite source claire dont le doux clapotis apaise le corps et l'esprit. Un peu plus loin, l'eau disparaît dans le sol en une iréelle flaque cristalline.

À droite, une énorme pierre couchée, travaillée et polie, fait office de table. Des quartiers de viande salée, des fruits et des légumes, y sont apprêtés.

À gauche, dans un petit renfoncement sombre, commence une obscure galerie ogivale. Enfin, juste à côté, un escalier cristallin semble ramener à la surface...

Une fois sur vos jambes, vous aidez le Passeur à se relever. Vous regardez instinctivement le plafond, tout de cristal bleuté lui aussi.

Vous faites pas d'bile, dit Nîvyl comme s'il lisait dans vos pensées, l'Cabyre peut pas v'nir ici. On est en sécurité, c'est l'seul endroit du domaine où y a pas d'danger. Bienv'nue dans mon sanctuaire.

J'répondrai avec plaisir à toutes vos questions. On a tout l'temps. Et surtout celui d'manger. Vous d'vez avoir faim, et soif ! Vous en faites pas, vous manq'rez de rien ici ! C'est un endroit magique, d'où vous r'partirez plus fort et mieux armé.

J'suis content d'être là avec vous l'ami. J'vous dirai tout, et j'vous donnerai votre Améthyste...

(il vous donne une tape amicale dans le dos) Quelle aventure, hein ! Et c'est que l'début, hélas ! Mais si vous avez survécu au Cabyre, c'est qu'vous avez l'étoffe ! Et p't'être aussi d'la chance ! Allez, assez parlé d'choses qui fâchent, la boustifaille n'attend pas ! C'est qu'le midi est bien passé maint'nant !

Nîvyl vous invite à le suivre à la grande table de pierre...

Ainsi se conclut ce premier épisode du cycle de la Tour Tombale. À bientôt pour la suite de vos aventures numériques dans : « la Tour Tombale tome II : l'Incantation Perdue »