

Gloire Posthume 2 :

LE CINQUIÈME BATAILLON

Un livre et un jeu

Le Cinquième Bataillon est une aventure qui ne se lit pas comme un roman classique. Si vous avez terminé le premier tome de la série *Gloire Posthume, Les Sabres d'Asguenn*, vous connaissez déjà les règles qui régissent ce livre-jeu. Si vous désirez conserver le profil de Joan avec lequel vous avez accompli ce précédent volume, passez directement à la **deuxième partie** des règles. Sinon, poursuivez la lecture de cette introduction.

Le héros de cette histoire a une identité qui lui est propre. Ce sont ses péripéties qui sont narrées à l'intérieur de cet ouvrage. Cependant, ce personnage vous ressemble par certains aspects ; et pour cause : c'est vous qui dicterez sa conduite, qui effectuerez à sa place les choix dans les moments cruciaux et qui serez responsable de sa vie ou de sa mort face aux périls qui le guettent.

L'histoire est divisée en de nombreux paragraphes. A la fin de chacun, il vous sera précisé à quel autre paragraphe vous rendre pour lire la suite de l'histoire. Vous ne les suivrez donc pas dans l'ordre croissant. Votre objectif sera d'atteindre l'ultime paragraphe du récit qui est le seul à proposer une fin non fatale pour le héros. Si celui-ci connaît au contraire un destin tragique, vous avez évidemment la possibilité de reprendre la lecture depuis le tout début et de tenter à nouveau votre chance en explorant des voies que vous aviez jusqu'alors ignorées.

Avant de commencer la lecture, il vous faut apprendre les règles auxquelles obéit ce livre et déterminer le profil du héros.

FEUILLE D'AVENTURE

<u>ADRESSE :</u>	<u>DÉFENSE :</u>	<u>BONUS DE FORCE :</u> 3	<u>COMBATS</u>		
			<u>DA : DIFFÉRENTIEL D'ATTAQUE</u>		
<u>VITALITÉ :</u>	<u>JOAN</u>	<u>RÉUSSITE</u>	<u>INFLUENCE</u>	<u>JOAN</u>	<u>ENNEMI</u>
	GARETT			<u>DA :</u>	<u>VITALITÉ :</u>
	DUNCAN			<u>DA :</u>	<u>VITALITÉ :</u>
	KHEL BEN			<u>DA :</u>	<u>VITALITÉ :</u>
	ZENTILE			<u>DA :</u>	<u>VITALITÉ :</u>
<u>ARMES :</u>		<u>BOURSE :</u> (maximum : 30)		<u>JOAN</u>	<u>ENNEMI</u>
<u>SAC A DOS</u>				<u>DA :</u>	<u>VITALITÉ :</u>
1) -----	5) -----			<u>JOAN</u>	<u>ENNEMI</u>
2) -----	6) -----			<u>DA :</u>	<u>VITALITÉ :</u>
3) -----	7) -----			<u>DA :</u>	<u>VITALITÉ :</u>
4) -----	8) -----			<u>DA :</u>	<u>VITALITÉ :</u>
<u>OBJETS DIVERS :</u>				<u>JOAN</u>	<u>ENNEMI</u>
				<u>DA :</u>	<u>VITALITÉ :</u>
<u>TALENTS :</u>				<u>JOAN</u>	<u>ENNEMI</u>
				<u>DA :</u>	<u>VITALITÉ :</u>

Les Règles

Première partie

Pour lire l'histoire en vivant de manière ludique les combats et épreuves auxquels va être soumis Joan, le héros de ce récit, vous devez vous munir de deux dés à six faces et de quoi écrire sur la *Feuille d'Aventure* que vous trouverez ci-après.

Chaque fois que le texte vous demandera de *lancer les dés*, il s'agira, sauf mention contraire, d'additionner les chiffres obtenus par le lancer de deux dés.

Si vous n'avez pas de dés sous la main, vous pouvez utiliser les grilles se trouvant à la fin de cet ouvrage. Prenez alors votre crayon pour le pointer au hasard sur la grille concernée (un ou deux dés) et obtenir ainsi un nombre.

Joan se distingue par plusieurs caractéristiques chiffrées qui reflètent ses capacités physiques.

Les Caractéristiques

La Vitalité

Ce nombre représente l'état de santé dans lequel se trouve Joan. *Si à un moment de l'histoire, ou pendant un combat, ce score devait tomber à 0 ou en dessous, cessez alors immédiatement la lecture car Joan vient de succomber à ses blessures.* Comme évoqué précédemment, vous pourrez dans ce cas recommencer la lecture depuis le début de l'histoire, après avoir tiré de nouvelles caractéristiques pour le héros.

Pour déterminer la *Vitalité*, lancez deux dés et ajoutez 20 au nombre obtenu. Vous obtenez alors un résultat variant de 22 à 32.

Ce total diminuera fréquemment mais pourra aussi remonter grâce à des soins efficaces. Mais dans tous les cas, *il est impossible que la Vitalité dépasse son niveau de départ.* C'est pour cette raison que vous devez toujours vous souvenir du total initial de *Vitalité* obtenu à la création du personnage.

L'Adresse

Ce nombre représente l'habileté de Joan avec des armes de contact ou dans un combat à mains nues. Plus il est élevé et plus Joan aura de chances de réussir ses attaques lors des combats qu'il devra malheureusement mener lors de cette aventure.

Pour déterminer l'*Adresse*, lancez un dé, divisez le résultat par deux en arrondissant au

supérieur puis ajoutez 15 au chiffre obtenu. Vous obtenez alors un résultat variant de 16 à 18.

Ce nombre sera susceptible d'augmenter, lorsque Joan utilisera des armes particulièrement efficaces par exemple, mais aussi de diminuer en certaines circonstances.

La Défense

Ce nombre intègre divers facteurs tels que les réflexes de Joan, sa maîtrise des armes et les protections dont il dispose. Plus il est élevé et plus les adversaires de Joan auront des difficultés à toucher et blesser au combat ce dernier.

Pour déterminer la *Défense*, lancez un dé, divisez le résultat par deux en arrondissant au supérieur puis ajoutez 16 au chiffre obtenu. Vous obtenez alors un résultat variant de 17 à 19.

Ce nombre sera susceptible d'augmenter, lorsque Joan trouvera des pièces d'armure par exemple, mais aussi de diminuer à l'instar de l'*Adresse*.

Vous remarquez tout de suite que Joan a un peu plus de chances de posséder un meilleur total de *Défense* que d'*Adresse*. La raison est qu'en dépit de sa grande taille, il dispose d'une excellente vivacité.

Le Bonus de Force

Ce chiffre représente en partie les dégâts infligés par Joan quand il blesse un adversaire en combat rapproché. Contrairement aux caractéristiques précédentes, celle-ci n'est pas déterminée aléatoirement.

Joan possède un *Bonus de Force* de 3, comme cela est déjà précisé sur la *Feuille d'Aventure*.

C'est un chiffre très élevé par rapport aux standards humains, qui reflète la vigueur remarquable de notre jeune héros. Le *Bonus de Force* peut diminuer si Joan utilise une arme peu redoutable ou simplement ses poings, tout comme il peut augmenter avec une arme plus meurtrière.

Récapitulatif des caractéristiques initiales

Adresse	1 dé ÷ 2 + 15
Défense	1 dé ÷ 2 + 16
Vitalité	2 dés + 20
Bonus de Force	3

Les Combats

En tant que soldat, Joan risque fort de devoir se battre pour sauver sa vie. Quand cela arrivera, les caractéristiques de son adversaire seront alors présentées et le combat devra être résolu selon les règles suivantes :

Le choix des armes

Vous devez déterminer l'arme utilisée par Joan pendant le combat et il ne pourra pas en changer avant la fin. Cette étape ne sera vraiment importante que lorsque Joan aura plusieurs armes de contact à sa disposition, ce qui ne sera pas le cas au début de l'aventure. A noter que certaines armes imposent des modificateurs à l'*Adresse*, à la *Défense* ou au *Bonus de Force* du héros.

L'Initiative

Elle détermine qui porte le premier coup. Lorsque Joan doit combattre, c'est le texte qui vous informera s'il dispose ou non de *l'Initiative*.

Le Différentiel d'Attaque (DA)

Il faut à cette étape calculer le *Différentiel d'Attaque* pour Joan et pour son adversaire. Pour calculer celui de Joan, appliquez la formule suivante:

$$\text{Différentiel d'Attaque de Joan} = \text{son Adresse} - \text{la Défense de l'adversaire.}$$

Notez ainsi le chiffre obtenu, même s'il est négatif, dans la case *Différentiel d'Attaque de Joan* prévue sur la *Feuille d'Aventure* pour le combat en cours.

Pour calculer celui de l'ennemi, appliquez la formule suivante:

$$\text{Différentiel d'Attaque de l'ennemi} = \text{son Adresse} - \text{la Défense de Joan.}$$

Notez là encore le chiffre obtenu dans la case prévue à cet effet. A moins de circonstances particulières précisées le moment voulu dans le texte, ces deux *Différentiels d'Attaque* resteront inchangés jusqu'au terme du combat.

Exemple

Joan affronte un BRIGAND. Joan possède 16 points d'Adresse pour 17 points de Défense

tandis que le BRIGAND a 14 points d'Adresse et 12 points de Défense.

Joan a donc un *Différentiel d'Attaque* de $16 - 12 = +4$ et le BRIGAND un *Différentiel d'Attaque* de $14 - 17 = -3$.

La notion d'assaut

Le combat se déroule schématiquement de la manière suivante : le protagoniste ayant *l'Initiative* porte un coup. Si l'autre est encore en vie après cette attaque, il riposte en frappant à son tour. Ces deux attaques successives représentent un *assaut*.

Le duel se poursuit ainsi sur plusieurs *assauts*, jusqu'à la mort d'un combattant qui a donc vu son score de *Vitalité* tomber à 0 ou moins. Cette notion d'*assaut* peut avoir son importance à certains moments où le temps sera compté. Mais cela vous sera alors précisé dans le texte le moment venu.

La résolution d'une attaque

À présent que les *Différentiels d'attaque* ont été déterminés, le combattant ayant *l'Initiative* peut entamer le combat en portant une attaque. Il est alors considéré comme *l'attaquant*.

Reportez-vous à la *Table de Combat* que vous pouvez trouver à la fin du livre. Sur ce tableau, repérez la ligne supérieure des *Différentiels d'Attaque* possibles et trouvez la colonne correspondant à celui de *l'attaquant*.

Lancez ensuite deux dés. Le nombre obtenu est à trouver dans la colonne de gauche et vous montre quelle ligne vous devez suivre. L'intersection entre le *résultat des dés* et le *Différentiel d'Attaque* vous indique quel est le résultat de l'attaque par un nombre allant de 1 à 15 ou par le symbole " - ".

Si c'est un symbole " - ", cela signifie que le coup est manqué, soit ayant été paré ou esquivé, soit n'ayant pas réussi à traverser les protections de la cible.

Si c'est un *nombre*, ajoutez-y le *Bonus de Force* de *l'attaquant*. Le total obtenu représente les dégâts infligés, donc le nombre de *points de Vitalité* que perd celui qui est touché. (Certains adversaires faibles peuvent avoir un *Bonus de Force* négatif. On le *soustrait* alors des dégâts prévus par la *Table de Combat*).

Si le protagoniste touché tombe à 0 point de *Vitalité*, le combat cesse. Si le vaincu est l'ennemi, vous pouvez poursuivre la lecture ; si c'est Joan qui meurt, vous devez abandonner le récit et espérer trouver un meilleur chemin à votre prochaine tentative.

Exemple de combat

Joan est face au BRIGAND mentionné plus haut. Son *Différentiel d'Attaque* est de +4 tandis que celui du BRIGAND est de -3.

Au début de l'affrontement, Joan possède 22 points de *Vitalité*, le BRIGAND 23. Il est précisé dans le texte que le BRIGAND a un *Bonus de Force* 1 et que Joan a l'*Initiative*.

Premier round

Joan attaque. Les dés lui donnent un total de 7. La *Table de Combat* indique des dégâts de 3, mais majorés par son *Bonus de Force* 3, il fait perdre 6 points de *Vitalité* au BRIGAND, qui tombe à 17.

Celui-ci riposte. Les dés lui donnent un total de 9. La *Table de Combat* indique des dégâts de 4, mais majorés par son *Bonus de Force* 1, il fait perdre 5 points de *Vitalité* à Joan, qui tombe à 17.

Deuxième round

Joan attaque. Les dés lui donnent un total de 11. La *Table de Combat* indique des dégâts de 9, mais majorés par son *Bonus de Force* 3, il fait perdre 12 points de *Vitalité* au BRIGAND qui tombe à 5.

Celui-ci riposte. Les dés lui donnent un total de 5. La *Table de Combat* indique un " - " donc cette attaque échoue et Joan reste à 17 points de *Vitalité*.

Troisième round

Joan attaque. Les dés lui donnent un total de 5. La *Table de Combat* indique des dégâts de 1, mais majorés par son *Bonus de Force* 3, il fait perdre 4 points de *Vitalité* au BRIGAND qui tombe à 1.

Celui-ci riposte. Les dés lui donnent un total de 8. La *Table de Combat* indique des dégâts de 3, mais majorés par son son *Bonus de Force* 1, il fait perdre 4 points de *Vitalité* à Joan qui tombe à 12.

Quatrième round

Joan attaque. Les dés lui donnent un total de 8. La *Table de Combat* indique des dégâts de 4, mais majorés par son *Bonus de Force* 3, il fait perdre 7 points de *Vitalité* au BRIGAND qui tombe à 0.

Le combat cesse tout de suite par la mort du BRIGAND.

Combat contre plusieurs adversaires

Lorsque Joan doit affronter plusieurs ennemis en même temps, le combat se déroule de la manière habituelle car le groupe d'ennemis dispose d'un total global d'*Adresse*, de *Défense*, de *Bonus de Force* et de *Vitalité*.

L'*Adresse* du groupe risque d'être élevée car les probabilités par Joan d'être touché au

combat sont accrues, mais ses propres attaques a contrario ont plus de chance de faire mouche et la Défense adverse sera en conséquence légèrement moins importante que dans le cas d'un adversaire isolé. Lorsque la Vitalité du groupe d'ennemis atteint 0, cela signifiera que Joan a terrassé tous ses adversaires.

L'Équipement

Armes

Quand Joan combat au corps à corps, il choisit quelle *arme* il utilise, sachant qu'il peut en transporter *deux au maximum* avec lui. La plupart des armes n'infligent aucun modificateur pendant le combat mais certaines infligent un malus ou un bonus quand on s'en sert. Il est donc rigoureusement impossible de cumuler les avantages de deux armes " spéciales ".

Par contre, les bonus procurés au combat par certains *objets divers* peuvent s'additionner, sauf indication contraire précisée dans le texte.

Enfin, si le héros trouve une arme qui l'intéresse mais qu'il en possède déjà deux dans son équipement, il doit en abandonner une pour faire de la place.

Si Joan doit se battre sans *arme*, son *Bonus de Force* diminue de 2 points pour tomber à 1.

Sac à dos

Le héros est muni d'un *sac à dos* dans lequel il peut ranger jusqu'à ***huit objets***.

Objets divers

Ces objets prennent peu de place et n'ont pas à être rangés dans le *sac à dos*. Il n'y a pas de limite au nombre d'*objets divers* pouvant être portés.

Chaque fois que Joan trouvera un objet, il sera indiqué dans le texte s'il est à placer dans le *sac à dos* ou dans les *objets divers*.

Bourse

Elle sert à conserver précieusement la fortune de Joan. La monnaie en vigueur dans le Royaume de Tannorie et dans la plupart des pays voisins se nomme la *pistole*. Les *pistoles* sont des pièces épaisses, qu'une main de nourrisson ne pourrait complètement recouvrir. En grande partie constituées d'or pur, elles se sont généralisées depuis peu de temps dans les campagnes où le troc est encore très usité. La *bourse* peut contenir un maximum de 30 *pistoles*.

Il existe des pièces encore plus grosses appelées *palets* qui sont échangées lors

d'importantes transactions commerciales mais elles ne concernent que la noblesse et les plus riches bourgeois.

Lancez un seul dé pour connaître le montant de la fortune possédée par Joan. Le résultat obtenu correspond au nombre de *pistoles* que vous pouvez noter dans la *bourse*.

Provisions

Les *repas* désignent une quantité de nourriture constituant un dîner ou un déjeuner. Ils sont toujours placés dans le *sac à dos* où chacun d'eux occupe une place. Si Joan se retrouve sans nourriture, il risque de voir sa *Vitalité* diminuer à force de privations.

Les Options

A la création du personnage, vous devez choisir *une option de départ parmi les trois* qui sont détaillées ci-dessous :

Kity

C'est le nom d'un furet que Joan a apprivoisé et qui l'accompagne partout où il va ; l'adorable animal n'a en effet pas peur de dormir dans les larges poches de son uniforme. Ce furet est très proche de son maître, voire très protecteur. Dans certaines circonstances, il lui est déjà arrivé de planter ses dents pointues dans la chair de personnages indésirables... Si vous choisissez cette option, inscrivez ***Kity*** dans la liste des *objets divers*.

Adresse au tir

Joan a eu l'occasion de s'exercer au maniement de la fronde dans sa prime jeunesse. Les heures innombrables passées à harceler des volatiles ou à s'exercer sur d'autres cibles ne se seront finalement révélées ni vaines, ni futiles. En effet, Joan est désormais très adroit dans le maniement de toutes les armes à distance qui lui tombent entre les mains, qu'il s'agisse d'un arc, d'une dague de jet ou d'une arbalète. Chaque fois qu'il utilise une arme à distance, vous pouvez ajouter **2 points** au résultat du lancer de dés. Si vous choisissez cette option, inscrivez ***adresse au tir*** dans la case *talents*.

Bagout

Notre jeune héros est particulièrement sociable et n'a pas sa langue dans sa poche, sans doute un héritage de son aubergiste de père. Sa gouaille est telle qu'il peut facilement inspirer la sympathie chez ses congénères ou bien leur faire avaler des couleuvres avec la même aisance. Si vous choisissez cette option, inscrivez ***Bagout*** dans la case *Talents*

Une fois ce choix effectué, passez directement à la lecture de la *troisième partie des règles*.

Deuxième partie

Six mois se sont écoulés depuis l'aventure de Joan à Asguenn. En conséquence, ses totaux d'*Adresse*, de *Défense* et de *Vitalité* ont retrouvé leur niveau initial.

Au cours de cette période, Joan a intégré l'armée royale de Tannorie puis y a subi une formation martiale de haute volée. Il a appris à se battre efficacement avec toutes sortes d'armes : *son Adresse s'est améliorée de 2 points tandis que sa Défense a augmenté de 1 point.*

Ancien équipement

- Enlevez tous les *repas* qui subsistaient dans le sac à dos de Joan.
- Ôtez tout l'or contenu dans sa bourse et déterminez l'état actuel de ses finances en lançant les dés. Le résultat obtenu représente le nombre de *pistoles* avec lequel il débute cette aventure. Si Joan possédait un **rubis**, un **anneau d'argent** ou une **chevalière en onyx**, ôtez-les des *objets divers* et ajoutez un certain nombre de *pistoles* au contenu de la *bourse* pour chaque objet ainsi supprimé comme indiqué ci-dessous :

Rubis : 7 pistoles

Anneau d'argent : 5 pistoles

Chevalière en onyx : 3 pistoles

- Supprimez toutes les *armes* que possédait Joan ainsi que tous les *objets divers* représentant des pièces d'armure (bouclier, targe, veste en cuir, chemise de mailles, casque, etc...). En intégrant l'armée de Tannorie, Joan a dû se contenter de l'équipement martial réglementaire qui lui était dévolu.
- Tous les autres *objets divers* ou objets du *sac à dos* peuvent être conservés.

Les options

- Si Joan est accompagné de **Kity**, cette excentricité lui a été tolérée à titre exceptionnel par ses supérieurs. Le furet est rapidement devenu une mascotte au sein de son régiment.
- Si Joan a le talent **bagout**, il le conserve, bien évidemment.
- Si Joan possédait une **fronde**, il n'a par contre pas eu la possibilité de la garder avec lui, en vertu du strict règlement concernant l'attirail de la soldatesque. Par contre, il s'est découvert une habileté naturelle dans le maniement de toutes les armes à distance qui lui sont tombées entre les mains, qu'il s'agissait d'un arc, d'une dague de jet ou d'une arbalète. Chaque fois que Joan utilise une arme à distance, vous pouvez

ajouter **2 points** au résultat du lancer de dés. Inscrivez **adresse au tir** dans la case *talents*.

Troisième partie

Lors de l'arrivée de Joan dans les rangs de l'armée royale, le jeune homme a dû intégrer une section aux caractéristiques bien particulières. Parmi les trois décrits ci-dessous, choisissez dans quel corps d'armée Joan exerce son nouveau métier de soldat. Modifiez ensuite son *équipement*, sa *Défense*, son *Bonus de Force* et ses *talents* en conséquence.

Les archers

Les Tannoriens ne sont pas spécialement réputés pour leur expertise dans le maniement de l'arc. Mais tous les archers du royaume sans exception sont équipés d'armes merveilleusement précises et robustes, d'une redoutable efficacité sur le champ de bataille. Mobiles, tenaces et volontaires, les archers monopolisent souvent l'attention du camp adverse.

Si Joan intègre ce corps d'armée, ajoutez un **arc** et une **épée** dans la case *armes*. Ajoutez dans les *objets divers* un **carquois** contenant **6 flèches** ainsi qu'une **veste en cuir** et un **casque**.

Chaque fois que Joan tire à l'arc, enlevez une flèche du carquois. Si le carquois est vide, il n'a plus la possibilité d'utiliser son arc. Il pourra regarnir son carquois au cours de l'aventure mais sans jamais dépasser un maximum de 6 flèches.

La veste en cuir ajoute 1 point à la Défense de Joan tant qu'elle est portée.

Le casque ajoute 1 point à la Défense de Joan tant qu'il est porté.

Les fantassins

Hormis l'ordre monté des écuyers, l'infanterie est sans doute le régiment le plus redouté par les ennemis de la Tannorie. Malgré le pesant équipement qu'ils transportent jusqu'au cœur de la bataille, les fantassins sont entraînés pour marcher des jours durant sans se plaindre. Leurs armes d'hast leur procurent une allonge généralement supérieure à celle de leurs adversaires et ils comptent sur la solidité de leur armure pour les protéger des mauvais coups.

Si Joan intègre ce corps d'armée, ajoutez une **hallebarde** dans la case *armes*. Cette arme s'utilise à deux mains et empêche l'utilisation conjointe d'un bouclier. Particulièrement meurtrière, elle permet *d'augmenter de 1 point le Bonus de Force* de Joan.

Ajoutez aux *objets divers* un **casque** et une **cotte de mailles**.

Le casque ajoute 1 point à la Défense de Joan tant qu'il est porté.

La cotte de mailles ajoute 2 points à la Défense de Joan tant qu'elle est portée.

Les éclaireurs

Toute armée a besoin d'hommes courageux pour surveiller les mouvements de l'ennemi ou pour reconnaître le terrain plus en avant. Généralement, les éclaireurs sont à cheval et font partie de l'ordre des écuyers, mais il existe une unité d'éclaireurs non montés pour les

missions nécessitant une extrême discrétion ou lors des campagnes en région au relief accidenté.

Ce régiment est l'un des plus restreint dans l'armée de Tannorie et les soldats qui le composent en tirent une légitime fierté.

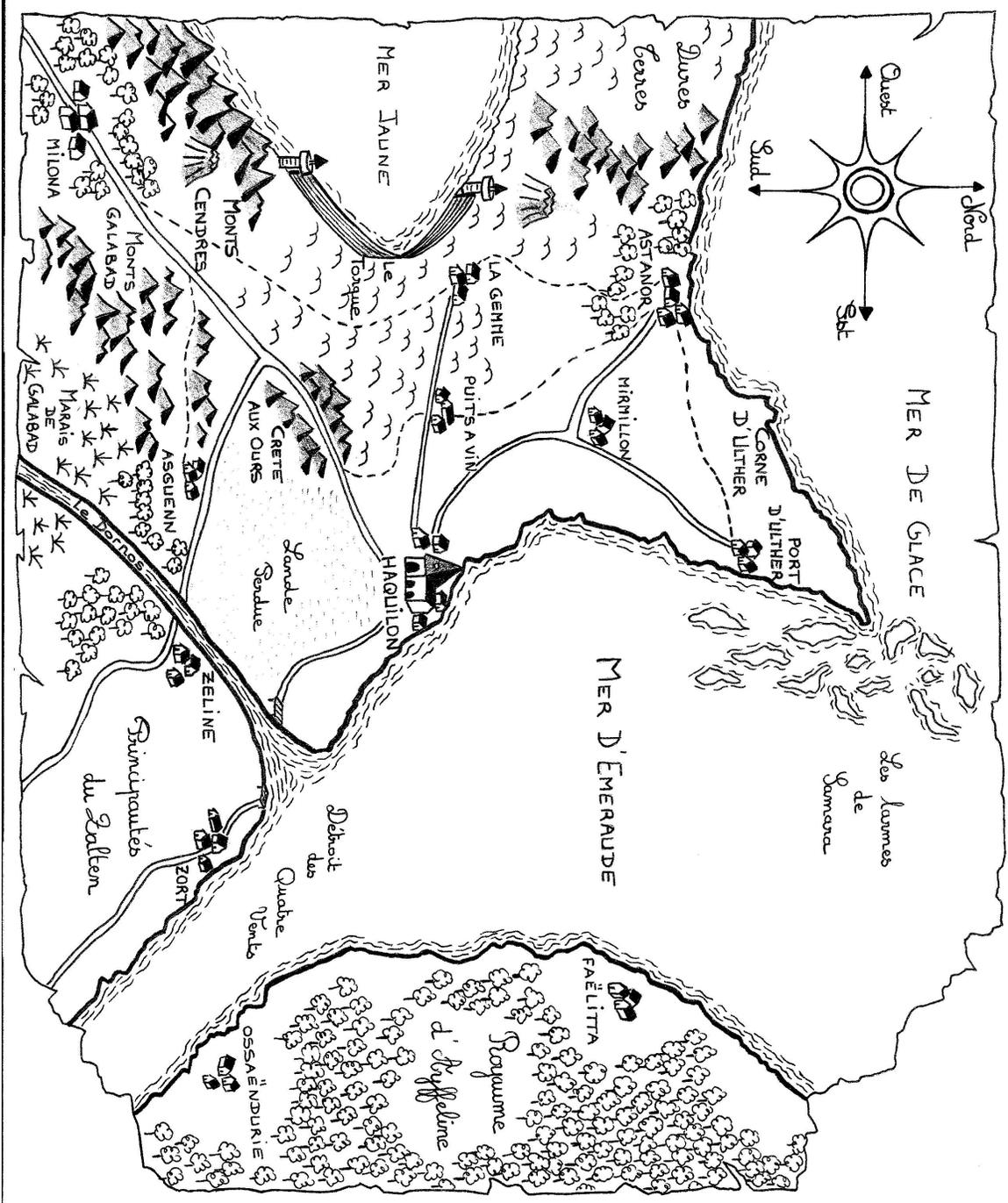
Si Joan intègre ce corps d'armée, ajoutez une *épée* dans la case *armes* ainsi qu'une *veste en cuir* et un *casque* dans les *objets divers*.

La *veste en cuir* ajoute **1 point à la Défense** de Joan tant qu'elle est portée.

Le *casque* ajoute **1 point à la Défense** de Joan tant qu'il est porté.

Notez également le *talent discrétion* dans la case concernée. L'entraînement spécialisé de Joan lui a permis d'apprendre à se mouvoir en silence, et à tirer le meilleur parti de l'environnement dans lequel il évolue pour se soustraire aux regards hostiles.

Enfin, deux nouvelles cases apparaissent sur la feuille d'aventure : les points d'influence et les points de réussite concernant Joan et quatre autres protagonistes de l'aventure. Il est inutile pour le moment de vous intéresser à ces caractéristiques. Sachez que Joan commence avec un score de 0 dans chacune et qu'il vous sera demandé d'y ajouter des points en temps voulu.



RÊVES D'OUTRE-TOMBE

Allongé sur sa couche, le regard plongé dans les ténèbres de sa cellule, Harnicus cherche en vain le sommeil. Par égard pour son rang et son âge vénérable, il bénéficie du confort d'un épais matelas et d'un oreiller rembourré de plumes quand les novices du monastère dorment sur des grabats. Mais ce traitement de faveur est inutile face aux pensées qui lui obsèdent l'esprit.

À force de remuer sous son drap, le prêtre de Samara supporte de moins en moins la moiteur de l'atmosphère et l'odeur aigre de sa transpiration. Malgré la fatigue qui pèse comme du plomb sur ses jambes, il se redresse en poussant un faible gémissement. Sa main hésitante rencontre l'agréable fraîcheur du mur, puis il se dirige à tâtons vers la lucarne qui forme une tâche grise au cœur de l'obscurité. Un souffle d'air bienfaisant lui caresse le visage lorsqu'il parvient enfin à ouvrir le vitrail.

Dans la cour intérieure, les dix-sept platanes sacrés qui entourent le parvis dressent leurs silhouettes séculaires, presque indifférents aux bourrasques qui font bruire leur feuillage. De faibles croassements se font entendre non loin de là mais les yeux usés d'Harnicus mettent un certain temps à déceler les deux choucas qui paradent au faite du clocher sud. Le prêtre demeure ainsi de longues minutes à rêvasser en admirant les étoiles et en ressassant pour la centième fois ses tracas.

Bien qu'il ait passé la majeure partie de la journée en méditation, jamais il n'a eu l'impression de pouvoir entrer en contact avec l'esprit d'Ygallac, son père spirituel.

Aucune présence, aucun contact psychique, rien. Pas même une nouvelle communication avec le fantôme de Joan, qui s'en est sans doute définitivement allé.

Cet échec le trouble. Est-il trop las, trop usé par le temps pour accomplir la difficile épreuve du spiritisme ? Si tel est le cas, il doit léguer cette responsabilité à l'un de ses frères moins expérimentés mais plus vigoureux. Ou pire, aurait-il déçu Samara d'une quelconque manière et sa divine maîtresse lui aurait-elle alors retiré une partie de ses pouvoirs ?

Ces considérations sont pour l'instant stériles. Il devine que le doute ronge son esprit et altère ses facultés de raisonnement. Avec un soupir résigné, il retourne vers son lit en laissant la lucarne béante. La brise nocturne lui a été profitable car il parvient finalement à s'endormir.

Harnicus sait qu'il rêve. Il se situe dans cette frange particulière du sommeil, toute proche de la conscience, où un très léger effort lui permettrait de s'extraire de ses songes.

Un jeune homme aux cheveux roux coupés très court se tient devant lui mais ses yeux bruns ne le regardent pas et semblent au contraire fixer quelque chose dans le lointain. Il paraît très grand, très fort aussi. En dépit de son visage juvénile et imberbe, il a plutôt fière allure dans son uniforme militaire qui est brodé d'un soleil stylisé à hauteur du cœur. Le prêtre comprend soudain qu'il rêve de Joan, et qu'il le voit tel qu'il était de son vivant. Au même instant résonne dans son esprit la voix du fantôme.

- " Cela sera moins éprouvant pour vous d'écouter mon histoire en dormant. Laissez-moi vous guider. N'essayez pas de me parler ou vous vous réveillerez. "

Les paroles ne sont pas sorties des lèvres du jeune soldat. Autour de ce dernier, le décor se précise comme s'il émergeait d'une brume invisible. D'autres hommes évoluent au second plan. Ils s'entraînent dans un pré au maniement des armes, sur des mannequins

grossiers ou les uns contre les autres. Le jeune Joan se met en branle et le décor évolue au fur et à mesure que la voix onirique du fantôme entame la suite de son récit.

Rendez-vous au 1.

1

Le trajet du Refuge jusqu'à la capitale en compagnie du sergent Solkane et des écuyers s'effectua sans incident notable. Encore traumatisé par mon passage violent à Asguenn et par l'horreur dont j'y fus témoin, je ne cherchai pas à nouer le moindre contact avec mes camarades de marche. Ceux-ci ne firent non plus aucun effort à mon égard, visiblement peu désireux d'engager la conversation avec un garçon aussi taciturne.

Le seul qui daigna s'intéresser à ma personne fut le sergent lui-même. Le premier soir où nous montâmes le camp, il m'invita à m'asseoir à ses côtés lors du dîner et je lui relatai avec difficulté mon aventure, évitant de m'attarder sur Ana et son père de crainte de m'effondrer devant lui. Il me soutira des détails supplémentaires concernant l'organisation des Zalténites et leurs effectifs autour de la communauté minière. Une fois convaincu de mon honnêteté, il ne cacha pas son inquiétude mais ne me confia pas pour autant le fond de sa pensée. C'est pourquoi je fus éminemment surpris quand, une fois les antédiluviennes murailles d'Haquilon franchies, il m'invita à l'accompagner jusqu'au palais royal. Nous y rencontrâmes un capitaine qui, après une longue discussion avec son subordonné, parvint à nous fournir une audience immédiate auprès du roi Pargalion. Les événements se succédaient dans un tourbillon étourdissant. Je n'avais pas eu le loisir de m'extasier devant les magnificences du palais que je me retrouvais devant un personnage couronné et ses proches conseillers, à débiter d'une voix peu assurée mon récit. Je me souviens particulièrement des yeux emplis de bonté de sa majesté ainsi que de sa chevelure blanche comme la neige. Le roi me gratifia d'un compliment sincère sur ma vaillance exemplaire pour tous les protecteurs de la Tannorie, avant que je ne retrouve le sergent Solkane qui me conduisit aux casernements militaires.

Au lendemain de cette entrevue, j'assistai au départ en grande pompe de l'armée, conduite par le roi Pargalion en personne. Seuls les membres du guet étaient demeurés dans la capitale pour maintenir l'ordre public. Neuf jours plus tard, toute la population célébrait dans une liesse indescriptible la victoire sur les pillards zalténites qui s'étaient rassemblés près de Milona, bien plus au sud d'Asguenn. Étant indirectement responsable de cette initiative du roi, j'éprouvai alors un certain sentiment de fierté qui me réchauffa mon âme meurtrie et m'incita à considérer mon avenir d'un regard neuf.

Ce fut donc avec une motivation certaine que je m'investis dans la formation militaire. Je réussis sans difficulté les premières épreuves physiques et pus ainsi rapidement commencer le véritable entraînement aux armes de guerre. Au début de l'automne, l'officier en charge des bleus m'incita à choisir mon corps d'armée définitif. Il me glissa au passage que rares étaient les soldats à connaître une si courte période d'apprentissage ; j'étais selon lui un élément fort prometteur. Je devins alors un véritable soldat du royaume.

On pourrait penser que cette situation et ces facilités faisaient de moi un homme comblé mais il n'en était rien. La vie en communauté me pesait tous les jours. Bien que quelques frères d'armes m'étaient plutôt sympathiques, je me sentais étranger à cet univers viril et autoritaire. Là où tous les autres se satisfaisaient de réaliser une bonne performance lors de l'entraînement du jour ou s'enthousiasmaient à l'idée d'apprendre une nouvelle blague potache, je traînais mon ennui et n'aspirai qu'à m'extraire de cette sempiternelle routine. Mes vœux se réalisèrent à l'aube d'une pâle journée hivernale. *Rendez-vous au 138.*

2

Je finis par apercevoir la ville du sommet d'une légère pente. La plus grosse agglomération de l'île n'était qu'un port de pêche de taille moyenne selon les standards des côtes tannoriennes. A l'exception d'une auberge décrépée postée sur le chemin à l'écart des habitations, les seuls bâtiments éclairés se situaient à proximité des quais et de la flottille de pêche. Toutes les autres maisons étaient déjà plongées dans la pénombre, en particulier celles édifiées à la périphérie de Kalfirk.

Le vent et l'humidité me poussaient à trouver un logis au plus vite, mais l'auberge en bordure de la route présentait un aspect assez miteux pour me faire hésiter à en pousser la porte.

Si Joan s'y réfugie tout de même, rendez-vous au 198 ; s'il poursuit jusqu'aux tavernes du port, allez au 146.

3

Le guerrier recula d'un pas pour m'envoyer de bas en haut les boules de son fléau d'armes dans le visage. Mais ses attaques s'étaient ralenties avec les blessures et j'avais anticipé la dernière en m'écartant sur le côté. Je pivotai dans le même mouvement sur moi-même pour me retrouver sur son flanc gauche alors que son arme brassait l'air à l'endroit où je me trouvais une seconde plus tôt. Il n'eut pas le loisir de se retourner car sa tête roula dans l'herbe après que ma lame lui eut tranché le col, ayant glissé avec force sur le bord de la cuirasse.

Un bref geysier de sang jaillit du corps raccourci et ce dernier tomba dans l'herbe comme un épouvantail privé de son tuteur. Cette vision, cumulée à mon extrême état de faiblesse, m'inspira une nausée telle que je me pliai en deux pour rendre tripes et boyaux. Quand mes vomissements cessèrent enfin, je m'efforçai de boire une gorgée à ma gourde.

Malgré le dégoût que cette tâche m'inspirait, je fouillai ensuite le cadavre de mon ennemi, me demandant encore comment j'avais pu avoir raison d'un adversaire aussi chevronné.

Je m'intéressai en premier lieu aux poignards de jet qui garnissaient sa ceinture mais ils me parurent si étrangement déséquilibrés lorsque je les pris en main que je préférai finalement les abandonner. L'impressionnant fléau me sembla également d'un maniement bien difficile. *Si Joan le prend tout de même, notez le **fléau d'armes** dans les **armes**. Il est alors pénalisé de **1 point d'Adresse** en combat, n'étant pas familiarisé avec cet objet.*

Comme je ne voyais pas non plus l'intérêt d'endosser un harnois aussi lourd qu'inconfortable, je me contentai de prendre une bourse maigrelette qui ne contenait que quelques sous et des débris en verre. Je récupérai parmi ces fragementes une minuscule pièce taillée dans un cristal incolore, de forme hexagonale, encore intacte au contraire des deux autres qui s'étaient brisées en multiples morceaux pendant le combat ou lors de la chute du corps. *Ajoutez **3 pistoles** au contenu de la **bourse** et la **pièce hexagonale** dans les **objets divers**.*

Je redescendis ensuite la pente pour regagner l'intérieur de la ferme. Même si l'ameublement brillait par sa pauvreté, tout semblait indiquer que le pillard y était installé au moins depuis quelques jours. Nulle trace par contre des occupants originaux. Je ne

fouillai pas les environs pour retrouver ce qui restait d'eux, n'osant imaginant comment la famille avait pu être massacrée.

Le pillard n'avait presque plus de réserves de nourriture. Je mis cependant la main sur une trousse en cuir grossièrement cousue mais qui contenait un fabuleux trésor : toute une panoplie d'herbes médicinales et deux fioles remplies d'un liquide crémeux. Je reconnus du chantefeuille aux feuilles séchées à point et ficelées en petits fagots, toutes prêtes à la consommation. En reniflant l'une des potions, j'identifiai aussitôt l'odeur douce-amère de la sève des *feuilles de cygne*, le roseau aux vertus thérapeutiques. Je raflai cette précieuse manne en me figurant la fureur du guerrier s'il pouvait savoir que ses remèdes allaient profiter à son meurtrier.

Joan peut récupérer deux potions cicatrisantes et quatre doses de chantefeuille, chaque potion et chaque dose occupant une place dans le sac à dos. S'il avale une potion cicatrisante, il regagne 6 points de Vitalité. En mâchant du chantefeuille, il récupère 4 points de Vitalité. Il peut accomplir ces actions à tout moment sauf au cours d'un combat.

Ajoutez également un repas au contenu du sac à dos.

Repoussant ensuite du pied l'arme démesurée aux doubles lames qui gisait sur le sol, je me penchai pour ramasser une cassette qui avait jusqu'alors échappé à mes investigations. Elle était taillée dans un bois incroyablement clair, si propre et si lisse à première vue qu'il eût été possible de le confondre avec de l'ivoire si ce n'étaient les quelques nœuds qui parsemaient sa surface. Le coffret ne présentait aucune serrure ni poignée mais trois petits orifices hexagonaux étaient creusés sur le couvercle. Je me saisis aussitôt de la pièce en cristal trouvée sur le cadavre de mon ennemi pour l'insérer dans le premier trou. Elle s'y glissa parfaitement mais je ne parvins pas pour autant à ouvrir la mystérieuse cassette. *Si Joan possède deux autres pièces hexagonales en parfait état, rendez-vous aussitôt au 47.*

Je pestai contre la malchance d'avoir perdu les deux autres clés et abîmai le bois précieux en le cognant contre le mur, espérant rageusement avoir raison du mécanisme d'ouverture. En vain. *Si Joan souhaite tout de même la conserver, ajoutez la cassette de bois blanc au contenu du sac à dos en sachant qu'elle occupe deux emplacements.*

J'avais vaincu un ennemi et récupéré de nombreuses possessions qui pouvaient s'avérer très utiles, mais n'avais toujours pas glané d'indice sur le sort de mes compagnons. Le guerrier en armure savait peut-être quelque chose à leur sujet mais il m'était désormais difficile de le passer à la question. Avec un dernier regard pour la dépouille du chien monstrueux qui baignait toujours dans son sang, je quittai la ferme sinistrée.

Si Joan se dirige vers la côte déchiquetée à l'extrémité méridionale de l'île, rendez-vous au 371 ; s'il descend les collines pour gagner le port de Kalfirk, allez au 414. Joan ne peut pas se rendre dans un lieu de Vargass qu'il a déjà visité.

Cependant, il a tout de même la possibilité de partir vers le nord et retourner vers le pont qui représente approximativement le centre de l'île, rendez-vous alors au 181.

4

Tout à ma hâte de laisser le plus de distance avec nos monstrueux poursuivants, je ne vis pas à quel point le terrain devant moi s'était liquéfié. Ma jambe s'enfonça dans un trou

empli de vase et je m'écrasai au sol tête la première. Un terrible sentiment d'horreur me saisit quand je sentis le vide sous l'épaisse couche de boue qui agissait comme un siphon, m'aspirant inexorablement vers le bas. Mon compagnon s'était arrêté de courir mais n'osait avancer plus vers moi de peur de connaître le même sort.

J'étais déjà embourbé jusqu'à la taille et m'enfonçais toujours plus malgré mes efforts pour m'agripper à la terre ferme. Le pêcheur tournait tour à tour la tête vers moi et la direction du nord où se précisaient toujours plus les silhouettes des infâmes créatures. Nous pouvions de nouveau entendre leurs coassements affamés.

Une certaine sérénité remplaça mon désespoir quand la vase vint à me recouvrir la poitrine. J'étais perdu mais je l'acceptais. J'avais tout fait pour retrouver mes compagnons et je pouvais mourir la conscience tranquille. Ma seconde satisfaction était de ne pas terminer dans l'estomac des monstres anthropophages.

- " Va-t-en ! fis-je à mon compagnon qui recherchait toujours un bâton suffisamment long aux abords de la fondrière. Sauve ta peau pendant que tu le peux encore. "

L'homme me regarda avec désespoir. Il ouvrit la bouche, la referma, avisa une dernière fois les créatures qui ne se trouvaient plus qu'à une centaine de pas, puis fila le long de la berge sans demander son reste. J'eus une dernière vision des hommes-poissons avant que la boue ne m'eût submergé. Je tentai de conserver le plus longtemps possible paupières et bouche close mais connus malgré tout les terribles affres d'une mort par noyade.

5

Ma flèche disparut en sifflant au milieu du feuillage avant de se planter avec un bruit mat dans une branche épaisse. La silhouette prit aussitôt la fuite sans que je ne puisse la suivre du regard. Le nez levé vers le toit de verdure qui bruissait légèrement sous le vent, je guettais en vain un nouveau signe de mon mystérieux et désormais invisible interlocuteur.

Je repris finalement ma marche le long de la sente, toujours aux aguets mais désormais sans le sentiment d'être constamment observé comme ça avait été jusqu'alors le cas. Le chemin s'effaça progressivement, peu à peu envahi par les herbes folles jusqu'à complètement disparaître.

Le cri d'un fauve dans le lointain, la pénombre du sous-bois toujours plus touffu et l'inquiétante présence des troncs noirs comme du goudron fraîchement distillé m'incitèrent à abandonner l'exploration de cette inhospitalière forêt. *Rendez-vous au 408.*

6

Khelben se battait avec calme et concentration, dans un style plutôt défensif et axé sur les contre-attaques. Son seul véritable point faible était un certain manque de vivacité.

En faisant preuve de patience, je parvins à percer sa garde par trois fois et le sergent me déclara vainqueur du duel.

Dross invita ensuite Garrett à l'affronter. Sans doute un peu trop sûr de lui après ses deux faciles victoires, le sergent chargea grossièrement son adversaire qui esquiva souplement pour le toucher dans le même mouvement au flanc. Les yeux étincelants de fureur, il

riposta en invectivant mon compagnon de chambrée. Impavide, ce dernier para, esquiva, reçut un coup sans broncher et riposta sans reculer d'un pouce. Le duel se termina en moins d'une minute par la victoire *in extremis* de Garrett par trois touches contre deux au sergent dont le visage était devenu livide. Sagement, le vainqueur se força à taire toute manifestation d'euphorie afin de ne pas froisser plus le bouillant sous-officier.

Ce dernier ordonna d'un ton sec à Zentile et Khelben de se préparer au combat. Plus aguerris et sachant mieux gérer la fatigue, notre camarade à la cicatrice prit le dessus sur son adversaire.

Puis il me fallut affronter Duncan. Derrière ses manières de ruffian et ses râlements perpétuels se dissimulait un guerrier fort habile, puissant, au physique râblé. Lors des concours de bras de fer organisés certains soirs de détente, il était le seul qui parvenait régulièrement à me vaincre. Malgré les protections attachées aux bouts de nos bâtons, je risquais de m'en sortir avec quelques vilains bleus s'il m'atteignait.

DUNCAN : Adresse 18 ; Défense 16

Duncan a l'Initiative.

*Utilisez toujours les mêmes règles de combat (sans protection ni Bonus de Force), à savoir qu'un combattant est touché par son adversaire lorsqu'il est censé perdre **au moins 2 points de Vitalité**. Si Joan est le premier à toucher trois fois, rendez-vous au **78**. Si c'est Duncan qui l'emporte, allez au **264**.*

7

Kalfirk se trouvait à de nombreuses lieues en direction du sud-est et il me fallait traverser toute l'île dans sa largeur pour atteindre cette destination. J'espérais néanmoins être en mesure d'y parvenir avant la nuit si nul incident ne venait me ralentir.

Comme aucun sentier n'avait été tracé dans cette région isolée de Vargass, je coupai à travers la lande en me fiant à mon sens de l'orientation. Celui-ci ne me fit pas défaut car je retrouvai bientôt la route qui reliait Stromness à Kalfirk. Ma marche s'en trouva alors facilitée et je réussis à atteindre les faubourgs de la ville en fin d'après-midi. *Enlevez un repas du sac à dos ou Joan perd 3 points de Vitalité.*

Je me dirigeai d'un pas résolu en direction des quais pour gagner la partie du port destinée aux navires en cale sèche. *Rendez-vous au 161.*

8

Garrett me savait supérieur en combat singulier mais cela ne le dissuada pas de se battre avec férocité jusqu'à son dernier souffle. Alors qu'il baissait sa garde en raison de la fatigue, je lui administrai un bon coup sur le sommet du crâne afin de l'estourbir. Malheureusement, la lame fit jaillir le sang du cuir chevelu et mon compagnon s'effondra sur le côté sans que je ne puisse retenir sa chute. Sa tête cogna la pierre humide avec un bruit sinistre. Quelques esquilles d'os se dispersèrent autour du sang qui s'écoulait à flots de

la vilaine blessure.

Je poussai un gémissement d'horreur en comprenant que je venais de tuer mon second compagnon. Pourquoi donc avais-je sillonné cette île de malheur à la recherche éperdue de mes camarades si c'était pour, au final, leur ôter la vie de mes propres mains ?

Les avertissements de Khelben me revinrent subitement à l'esprit, me frappèrent de plein fouet quand je compris à quel point ils étaient fondés. La femme ne pouvait que m'avoir jeté un charme pour que j'en vienne ainsi aux prises avec mes frères d'armes. Ou alors, c'était eux qu'elle avait envoûtés mais elle restait dans ce cas toujours responsable de ce massacre.

Duncan s'approchait lentement, avec des yeux remplis de haine et l'arme prête à frapper. Je m'apprêtais à le raisonner en l'assurant que j'avais recouvré mes esprits quand la femme se mit à gémir derrière moi.

- " Prends garde, il va te tuer ! "

Je sentis ensuite ses mains se poser doucement sur le bas de mon dos et celles-ci irradiaient une chaleur surnaturelle que je pouvais sentir à travers le tissu de mon uniforme. La douce sensation se répandit de la pointe de mes cheveux jusqu'au bout de mes orteils, à une allure si vive que j'en fus étourdi pendant un bref instant. Telle une vague purificatrice, cette chaleur intérieure dissipa ma fatigue, referma mes plaies et m'apporta un sentiment de puissance tel que je n'en avais jamais connu jusqu'alors.

*La Vitalité de Joan revient à son **niveau maximal** et vous devez **augmenter de 1 point son Bonus de Force** pour la seule durée du combat à venir.*

Je me sentai prêt à renverser des montagnes et repoussai la première attaque de mon camarade avec tant de vigueur qu'il manqua de tomber en arrière. Son expression meurtrière prouvait que c'était lui la victime d'un quelconque enchantement et je n'avais d'autre choix que de me battre pour sauver ma peau.

DUNCAN : **Adresse 18 ; Défense 17 ; Bonus de Force 3 ; Vitalité 28**

Joan a l'Initiative.

S'il sort vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au 88.

9

J'avais remarqué que les herbes à proximité du corps de ferme n'étaient pas assez hautes pour me permettre d'y progresser en toute discrétion. Je m'approchai donc de l'arbre le plus proche de la fenêtre effondrée, m'assurai d'un regard circulaire que personne ne se trouvait à proximité, puis courus plié en deux pour couvrir la faible distance me séparant de l'ouverture. Je franchis l'obstacle en un clin d'œil et me remis aussitôt sur pieds pour observer la pièce dans laquelle j'avais surgi. Vide, le sol en terre battue ne pouvant dissimuler aucune torche du sergent, elle ne m'incitait qu'à la quitter sur-le-champ en franchissant le seuil menant à un petit couloir.

Je gagnai la porte ouverte quand un bruit furtif tout proche m'alerta. J'eus à peine le temps de me glisser entre la porte et le mur avant que Khelben ne pénètre dans la pièce. Je le vis à travers l'encoignure s'arrêter pour observer les lieux, avant de s'approcher furtivement

de la fenêtre. Plus silencieux qu'un spectre, je me glissai jusqu'à lui et lui collai ma courte lame sous la gorge au moment où il s'apprêtait à enjamber le rebord de l'ouverture. Mon camarade balafre se raidit puis, passé l'instant de surprise, s'assit à même le sol avec une mine résignée.

Sans un mot pour ne pas trahir notre présence, il me tendit une torche qu'il venait de trouver et je le remerciai d'une tape amicale sur l'épaule. D'un geste m'incitant à quitter les lieux, Khelben me fit également comprendre que le corps de ferme ne renfermait plus rien d'intéressant.

Si Joan souhaite à présent passer par la fenêtre pour retrouver l'abri des arbres, rendez-vous au 356 ; s'il préfère revenir près des deux cabanes, allez au 32.

10

Bien que furtif, un mouvement sur ma droite attira mon regard. J'eus seulement le temps de voir la silhouette trapue de Duncan qui se faufilait à l'intérieur de la hutte en pierre attenante à celle d'où j'avais débuté l'épreuve. Sans la moindre hésitation, je me relevai puis courus dans sa direction en restant courbé en deux.

Une fois à proximité de la cabane, je m'approchai plus lentement de l'ouverture pour ne pas attirer l'attention de mon adversaire. Il me tournait le dos, penché sur le sol, sans doute en quête de l'une des torches. Je n'éprouvai aucune difficulté à glisser la lame de ma dague contre son cou sans qu'il ne m'entende approcher. Mon autre main se colla à sa bouche pour étouffer son exclamation furieuse.

- " Tais-toi, lui intimai-je à voix basse. Tu vas me faire repérer. "

Mon compagnon de chambrée roula des yeux furieux et je ne savais pas trop si je pouvais lui faire confiance. Mais je n'avais pas d'autre choix que de le lâcher. Heureusement, il se tint finalement à carreau, se contentant de grogner dans sa barbe pour exprimer sa frustration.

Un coup d'œil rapide au-dehors me permit ensuite de m'assurer que personne d'autre ne s'approchait. En fait, un silence inquiétant planait sur la ferme balayée par le vent.

Si Joan attend encore un peu dans la hutte pour guetter des mouvements, rendez-vous au 352. S'il sort pour ramper à nouveau en direction du verger, allez au 356 ; ou en direction de la haie d'églantiers, rendez-vous au 194.

11

Je sortis le serre-tête de ma poche et attendit patiemment que la jolie marchande en termine avec ses premiers clients. Quand elle s'approcha enfin de moi et aperçut son bijou en ivoire, elle poussa un petit cri de surprise.

- " C'est Leko qui m'envoie ", m'empressai-je de dire.

Mais sa stupéfaction laissa place à l'énervement et elle m'arracha l'objet des mains sans me laisser la moindre chance de l'en empêcher. *Enlevez le **serre-tête des objets divers**.*

- " Ce petit salaud n'a même pas le courage de venir me le rendre lui-même, s'exclama-t-elle avec humeur. Faut qu'il envoie quelqu'un d'autre à la place !

- En fait... il ne m'a rien dit à ce sujet. Je l'ai gagné au jeu contre lui vu qu'il n'avait plus d'or. Il m'a seulement promis que vous seriez heureuse d'avoir le serre-tête et que vous me feriez un prix sur vos articles. Mais bon... C'est possible qu'il m'ait abusé, je ne le connais même pas, ajoutai-je prudemment devant les yeux furibonds de la colporteuse.
- T'avoir abusé, le mot est faible, ricana-t-elle amèrement. Il voulait l'offrir à sa fiancée de l'époque mais comme ce benêt n'avait pas une pistole, je lui ai donné après qu'il m'ait promis de me rembourser rapidement. Ce n'est pas dans mes habitudes mais j'avais pitié du bougre. Bien m'en prit : c'était il y a deux ans !
- Mmh... je vois. Je me suis fait avoir de la même façon si je comprends bien. " La femme déplaça d'un geste charmant quelques-uns de ses cheveux blonds qui lui étaient tombés devant le visage avant de hausser les épaules.
- " A dire vrai, ça m'arrange quand même de le récupérer, même si ce n'est que maintenant. Regarde ce qui peut t'intéresser dans ce que j'ai et je te ferai une ristourne de quatre pistoles pour ta peine. "

Son sourire me réjouit autant que son offre généreuse. Peu de choses étaient cependant susceptibles de m'être utiles parmi tout le fourbis proposé à la vente. Mon regard accrocha tout de même quelques articles dignes d'être acquis.

- ***une pommade contre les démangeaisons : 3 pistoles***
- ***une petite bouteille d'hydromel : 1 pistole***
- ***une corde : 5 pistoles***
- ***des torches : 1 pistole chacune***
- ***un briquet à silex : 4 pistoles***
- ***des provisions : 1 pistole chaque repas***

*Tous ces objets sont à placer dans le **sac à dos** (chaque **repas** occupe un emplacement).*

*Une fois bu, l'**hydromel** permet à Joan de regagner **1 point de Vitalité**.*

*Rectifiez le contenu de la **bourse** en fonction des achats effectués par Joan, sachant qu'il peut prendre gratuitement des objets **pour un total de 4 pistoles**. Une fois ses achats terminés, Joan quitte la belle Lyenna.*

*S'il ne l'a pas déjà fait, il peut s'approcher des hommes en train de rafistoler leur voilier, rendez-vous alors au **290**.*

*S'il les a déjà abordés ou s'il souhaite explorer un autre lieu de Vargass, il peut entamer une marche matinale pour longer la côte vers l'est de l'île et rejoindre la rive nord du grand lac (celui qu'il avait aperçu de loin peu avant la bataille contre les kayolins), allez dans ce cas au **14** ; ou plutôt longer la côte vers le sud jusqu'à atteindre le bois qui se situe à l'ouest du pont où s'est déroulée ladite bataille, rendez-vous alors au **321**. Joan n'ira pas dans un lieu de l'île qu'il a déjà visité.*

*Cependant, il a tout de même la possibilité de reprendre la route menant jusqu'au pont qui représente approximativement le centre de l'île, rendez-vous alors au **181**.*

- " Alors, vous avez bien dormi, les filles ? J'espère que c'est le cas parce que je vous promets que vous allez souffrir avec la dernière épreuve. Mais avant ça, vous allez me montrer quel est le plus rapide. Vous allez être incorporés dans une compagnie d'archers et vous verrez qu'on n'arrête pas de courir ; soit pour harceler l'ennemi, soit pour protéger les troupes qui sont en train de se replier. Les unités de tireurs sont les plus mobiles dans une bataille. Donc, pas question pour les aides de camp de traîner la jambe. Ils doivent montrer l'exemple et mener les gars vers l'avant. "

Le sergent tourna les talons et se dirigea vers la barbacane érigée à l'entrée de la caserne. Il paraissait particulièrement guilleret et, en le suivant, je me demandai ce qui pouvait l'avoir rendu de si bonne humeur. Nous franchîmes la fortification puis nous arrê tâmes au milieu de la route légèrement sablonneuse. Du talon de sa botte, le sergent traça une ligne en travers de la voie et nous demanda de nous aligner sur toute sa largeur.

- " Je vais me positionner un peu plus loin. Quand je vous le dirai, vous partirez tous en même temps. Le but est de me rejoindre avant les autres. Je sais que vous n'aurez pas trop d'espace pour vous écarter mais il est hors de question de gêner les autres, sinon vous pouvez faire une croix sur vos espoirs de promotion. Simple comme bonjour, pas vrai ?
- Oui, sergent ! "

Il scruta nos visages tour à tour à la recherche d'une trace de perplexité puis, visiblement satisfait, s'éloigna d'une démarche martiale qui trahissait des années de service au sein de la soldatesque. Il s'arrêta après environ deux centaines de pas.

Nous étions prêts au départ et je me retrouvais placé à l'extrémité gauche de la route, heureusement dénuée de fossé. Je remarquai que Duncan avait poussé la mesquinerie jusqu'à dépasser intentionnellement la ligne, mais seulement d'une petite coudée afin de ne pas être vilipendé par les autres. Le sergent hurla un mot incompréhensible et nous nous ruâmes aussitôt dans sa direction.

Pour déterminer l'ordre d'arrivée à l'issue de cette course, lancez les dés pour chaque participant en ajustant les chiffres obtenus grâce aux modificateurs indiqués ci-après :

Zentile +2 ; Joan 0, Garrett -1 ; Khelben -2 ; Duncan -3.

*Vous pouvez noter chaque résultat dans les cases prévues pour les **points de réussite**.*

Classez alors les recrues en sachant que celle au plus haut score remporte la course. En cas d'égalités particulières, c'est Zentile qui est placé devant dans le classement, puis dans l'ordre Joan, Garrett, Khelben et enfin Duncan.

*Attribuez enfin des **points d'influence** à chacun selon le barème suivant : **5 points** pour le 1^{er}, **4 points** pour le 2^{ème}, **3 points** pour le 3^{ème}, **2 points** pour le 4^{ème}, **1 point** pour le dernier.*

Pendant que nous reprenions bruyamment notre souffle après l'avoir rejoint, le sergent fit circuler une outre remplie d'eau afin de nous y désaltérer.

- " Ça dégrasse, hein ? Videz-moi cette gourde et dès que vous êtes prêts, on retourne à la caserne. Normalement, l'arène doit être déjà prête si les gars n'ont pas trop traîné. " Décidément, Dross s'amusait à se montrer sibyllin car je n'avais jamais entendu parler d'une soi disante *arène* à l'intérieur de la caserne. Un peu lassé par l'attitude du sous-officier, je suivis le mouvement en poussant un soupir résigné. *Rendez-vous au 361.*

13

Lorsque je m'approchai, l'artisan se renfrogna subitement et me fit l'affront de se pencher de nouveau sur son labeur alors que je n'étais plus qu'à deux pas de lui. Je n'avais visiblement pas abordé le villageois le plus sympathique de Stromness et mon orgueil souffrit de cette marque de dédain. J'avais cru que mon état pitoyable aurait placé n'importe qui dans de meilleures dispositions à mon égard.

Si Joan fait volte-face pour aborder plutôt la femme et l'enfant, rendez-vous au 395 ; s'il emploie un ton poli mais ferme pour forcer l'homme à l'écouter, allez au 174 ; s'il se dirige vers les quais où les possibilités de discuter seront plus nombreuses, rendez-vous au 129.

14

Le paysage se modifiait graduellement tandis que je progressais en direction de l'est et du lac de Vargass. Des bosquets d'arbres recourbés agrémentaient la lande qui prenait un aspect de plus en plus marécageux, la terre humide étant fréquemment grêlée par les cercles sombres et caractéristiques de dangereuses tourbières.

Je rencontrai plusieurs nuages de moustiques bravant le froid mordant et la neige qui tombait depuis près d'une heure. Subir la présence de tels nuisibles au beau milieu de l'hiver eut le don de m'agacer et je me mis bientôt à courir tant bien que mal sur la terre spongieuse pour échapper à leurs douloureuses piqûres.

Certains moustiques des tourbières sont particulièrement dangereux, inoculant à leur victime un venin urticant. Lancez les dés pour savoir si un tel spécimen parvient à affaiblir Joan.

*Si vous obtenez de 2 à 5, Joan est seulement assailli par des moustiques ordinaires ; de 6 à 7, il perd **2 points de Vitalité** ; de 8 à 9, il perd **4 points de Vitalité** ; de 10 à 12, il perd **8 points de Vitalité**. En utilisant une **pommade contre les démangeaisons**, il lui est possible de diviser par deux cette perte de Vitalité (enlevez alors la **pommade du sac à dos**).*

J'échappai enfin à ces prédateurs acharnés en atteignant en milieu de journée le bord du lac.

Au travers des averses neigeuses dont la fréquence commençait à diminuer, je distinguai l'extrémité septentrionale de la vaste étendue liquide et ce qui ressemblait à de petites habitations en bordure de la rive. Il me restait cependant une certaine distance à couvrir avant d'atteindre ce hameau.

La piste que je suivais gagnait en humidité et je devais prendre garde à ne pas marcher dans les larges flaques à moitié gelées qui la parsemaient. A main gauche se dessinait à présent un talus de faible hauteur au sommet duquel trônait un étrange râtelier.

Deux piquets espacés d'une dizaine de pas servaient de supports à un ensemble de cordelettes qui s'entrecroisaient pour former un maillage peu serré. Sur ce mur flottant au gré du vent étaient attachées un certain nombre de petits objets. Il me fallut quelque temps avant de reconnaître de loin des poissons ouverts et autant de morceaux de viande. Tandis que je réfléchissais à l'utilité de cette invention, mon estomac me rappela qu'il était temps de me sustenter. *Enlevez **un repas du sac à dos** ou Joan perd **3 points de***

Vitalité.

Il peut gravir le talus jusqu'à ce curieux étendoir, rendez-vous alors au 335 ; ou poursuivre sur le sentier, allez dans ce cas au 217.

15

Je m'assurai une dernière fois qu'aucune silhouette n'apparaissait aux créneaux, ni d'ombre inquisitrice au travers des meurtrières, avant de m'élancer en direction du corps de garde. Une fois le pont-levis franchi, je me tapis contre un mur en guettant un mouvement ou du bruit mais personne ne semblait m'avoir repéré ; peut-être parce que plus personne n'habitait cette place forte bien silencieuse.

Au-delà de la herse relevée, un sombre passage en ogive d'une vingtaine de pas menait à la cour intérieure. Je remarquai dans la pénombre une petite porte en bois encastrée sur le côté, derrière laquelle devait se trouver l'escalier conduisant au chemin de ronde. A tout hasard, je collai mon oreille contre le battant mais n'entendis rien de particulier.

Si Joan se faufile dans la cour du château, rendez-vous au 116. S'il ouvre plutôt la porte, allez au 205.

16

La boue était malheureusement trop épaisse pour me permettre de lever les genoux et de me défaire ainsi de mes bottes qui m'attiraient vers le bas. Ne voyant aucune autre solution, je me penchai en avant et m'immergai tête la première dans le puits de vase afin de trouver les attaches et de les défaire au plus vite.

Quand je réussis enfin à me débarasser de mes bottes et à ressortir la tête hors du borbier, je n'avais plus aucun morceau de terre ferme auquel me raccrocher pour m'extirper de ce piège mortel. Je tentai désespérément de nager mais la vase restreignait mes mouvements et pesait toujours plus lourd sur mes bras harassés. Mes forces me quittèrent peu à peu.

Je n'eus bientôt plus l'énergie nécessaire pour me maintenir à la surface et je cessai soudain de lutter, avalant plusieurs pintes de vase froide et immonde avant de perdre définitivement conscience.

17

Plus je progressais vers le sud et plus la rivière perdait en largeur, jusqu'à devenir un gros ruisseau que je pouvais aisément traverser à gué. Le terrain sous mes pieds se raffermissait dans le même temps. Les herbes de la lande s'espaçaient progressivement, laissant deviner une terre désormais caillouteuse et encore plus ingrate qu'au nord de l'île. En contrepartie, je croisai plus fréquemment les silhouettes majestueuses d'arbres rassemblées en futaies ; surtout des sapins rouges et une variété inconnue de grands bouleaux. Une succession de coteaux à faible dénivellation avait remplacé la plaine, ce

qui n'était pas pour me déplaire. Ma marche solitaire perdait ainsi en monotonie sans pour autant devenir plus harassante.

J'aperçus un sentier au moment où le soleil entamait sur ma droite sa plongée dans l'océan. Étroit, se terminant brusquement au bord de la Noss, il n'en avait pas moins été tracé par des mains humaines. La piste de terre dégagée grimpait sur le flanc d'une colline dominante avant de disparaître derrière son sommet. Le ruisseau quant à lui se prolongeait vers le sud, là où il devait prendre sa source.

Tandis que je réfléchissais sur la direction à emprunter, la fringale me tomba dessus sans prévenir. *Enlevez un repas au contenu du sac à dos ou Joan perd 3 points de Vitalité.*

Si Joan quitte la Noss pour suivre le sentier, rendez-vous au 223 ; s'il continue à remonter le cours d'eau, allez au 75.

18

J'adoptai une démarche ophidienne pour gagner le seuil de la seconde cabane. Dès que je me fus réfugié à l'intérieur, mon regard accrocha aussitôt le morceau de bois emmaillotté qui gisait dans un coin. Avec une intense satisfaction, je me penchai pour glisser la torche entre mon ceinturon et ma tunique de camouflage. *Lancez les dés.*

Si vous obtenez de 2 à 7, rendez-vous au 215 ; si vous obtenez de 8 à 12, allez au 330.

19

- " Alors, vous avez bien dormi, les filles ? J'espère que c'est le cas parce que je vous promets que vous allez souffrir avec la dernière épreuve. Mais avant ça, j'aimerais voir ce que vous valez en escalade. En tant qu'éclaireurs, vous aurez forcément besoin de traverser des terrains dangereux pour accomplir vos missions. Suivez-moi. "

Le sergent sortit et nous conduisit en direction de la côte. Le vent glacial balayait la lande austère qui s'étendait jusqu'aux falaises, charriant les effluves iodés de l'océan et ceux plus musqués des rochers découverts par la marée. Quand nous parvînmes au bord de la muraille naturelle qui descendait jusqu'au rivage sablonneux, soixante coudées en contrebas, mon cœur se serra en devinant l'idée générale de notre chef.

- " On se trouve dans la portion la plus facile de la falaise, déclara celui-ci comme s'il avait deviné mes craintes. Bien d'autres avant vous ont réussi cette épreuve sans accident, alors je compte sur vous pour ne pas être les premiers à me causer des ennuis. "

Nous nous approchâmes tous du bord pour observer la paroi déchiquetée et parsemée de touffes d'herbes. J'y remarquai en effet de très nombreuses saillies ou corniches mais la vue plongeante sur les paquets d'algues échoués sur la grève avait de quoi impressionner jusqu'au plus brave d'entre nous.

- " Cette falaise est au printemps infestée par les mouettes et les hirondelles de mer. A cette saison, elles ne vous gêneront pas car elles n'ont pas encore pondu. Par contre, vous trouverez en descendant tout un tas de nids qui datent du printemps dernier. Je veux que vous en ramassiez le plus possible et, quand je vous le dirai, vous

remonterez aussitôt pour que je puisse faire le décompte. Mais ne vous amusez pas à jouer les casse-cou ! Ce n'est certainement pas moi qu'irait vous pleurer si vous tombiez mais je n'ai pas non plus envie d'avoir un rapport à faire au capitaine. C'est juste une petite épreuve comme ça, pour voir. Elle est bien moins importante que celle qui va suivre. Compris ?

- Oui, sergent !
- Bien. Ecartez-vous les uns des autres tout le long du bord. Voilà, comme ça... C'est bon, vous pouvez y aller ! "

Je me tournai face à la paroi puis descendis prudemment une partie légèrement inclinée de la falaise. Celle-ci donnait accès à une corniche où je pus sans difficulté poser mes pieds. Le vent avait heureusement tourné si bien que nous en étions relativement protégés, ainsi collés à la pente. Je tâchai de ne pas prêter attention à mes camarades et cherchai du regard des nids à proximité.

J'en aperçus un posé sur une étroite saillie à seulement quelques coudées un peu plus bas. J'allai me diriger vers elle quand je repérai au dernier moment une cavité contenant deux nids, mais située bien plus loin sur ma droite et d'un accès assez compliqué.

Si Joan progresse vers la saillie, rendez-vous au 133 ; s'il tente d'atteindre le trou dans la falaise, allez au 262.

20

Je remarquai que le tronc était recouvert par une mousse végétale sur laquelle poussaient des bouquets entiers de champignons bruns. Mais j'étais déjà en train de courir dessus et j'allais atteindre son extrémité en seulement quatre ou cinq foulées. Un puissant juron de Duncan qui pataugeait dans la boue me fit soudain détourner le regard en contrebas et je payai cher ce bref instant d'inattention.

Mon pied écrasa le chapeau humide d'un fungus large comme une assiette. Le monde bascula sous mes yeux et je me retrouvai à dévaler cul par-dessus tête la pente sans réaliser ce qui m'arrivait. Dans une gerbe d'éclaboussures, ma chute s'arrêta au fond de la combe humide.

Couvert de contusions, je me relevai néanmoins pour gravir courageusement la côte après avoir acquis l'assurance de ne m'être rien cassé. Malgré le choc, je n'étais pas décidé à laisser s'enfuir Garrett et Duncan si près du terme de la course.

*Lancez les dés et déduisez le résultat du **total de Vitalité** de Joan. S'il tombe à **0 point de Vitalité**, rendez-vous au **310**. Si son **total de Vitalité** est désormais compris entre 1 et 6, rendez-vous au **31** ; entre 7 et 14, allez au **254** ; s'il est supérieur à 14, allez au **253**.*

21

Je me réveillai contre mon gré, la tête lourde. Il faisait encore nuit et j'avais terriblement froid. Peut-être était-ce ce froid qui venait de me réveiller à moins que ce ne fût la pâle lueur qui colorait d'argent les buissons environnants.

Je levai les yeux vers cet étrange halo.

La lumière provenait d'une silhouette spectrale penchée sur moi. Un visage cadavérique me contemplait, presque rivé contre le mien ; si proche que je sentais presque grouiller contre ma peau les vers qui couraient sur la chair morte. Le spectre tendit vers mon cou une main phosphorescente mais je ne connus pas le sort qu'il me réservait car mon cœur venait de lâcher face à cette vision d'épouvante.

22

Aucune piste ne menait directement vers le nord mais la lande était rase et le sol plutôt ferme, la nuit n'ayant pour une fois pas apporté son lot de neige ou de pluie. Je coupai donc à travers la campagne, saluant parfois un berger ou un éleveur en train de surveiller ses bêtes qui paissaient malgré le froid. Je ne croisai cependant plus personne après une bonne heure de marche.

L'orée du bois se trouvait toute proche quand je manquai soudain d'écraser une plante aux feuilles grasses, en forme de piquants. Les notions de botanique inculquées par le moine Gweldin me furent à ce moment particulièrement utiles car je reconnus de l'artibois, une herbe peu commune mais réputée pour ses étonnantes vertus. Habituellement préparées en philtres, il est également possible de les machouiller telles quelles afin de gagner réflexes et vivacité sur une courte période. L'effet en est cependant diminué dans ce dernier cas. *Ajoutez des **feuilles d'Artibois** dans le **sac à dos** pour deux doses (et deux emplacements de pris). Si Joan en ingère une dose juste avant un combat, il voit son **Adresse** et sa **Défense augmenter de 1 point** pour la durée de celui-ci.*

Fort satisfait de cette heureuse trouvaille, je pénétrai sous le couvert de la forêt où la température me parut sensiblement plus clémente que dans la plaine, la bise ayant plus de difficultés à sévir sous les frondaisons des arbres à feuillage persistant qui dominaient en nombre les érables. Les aiguilles, la mousse et les branchettes constituaient un tapis agréable à fouler et je profitai intensément de la sérénité que dégageaient les lieux. Mon attention fut bientôt attirée par une touffe d'herbe à l'apparence étrange qui poussait au pied du pin le plus proche. Les brins semblaient taillés dans le cristal ou recouverts d'une couche de givre épaisse. Intrigué, je rampai jusqu'à l'arbre et eus la confirmation en la touchant que l'herbe était gelée, à un point tel que j'en cassai un brin en essayant de le tordre. Une froidure extrême émanait non pas de la terre mais de l'arbre qui me dominait. Prudemment, je tendis ma main vers le tronc mais la retirai brusquement avant même d'avoir effleuré le bois.

Il était mortellement glacé. Un froid propre à m'arracher la peau des doigts si j'avais osé entrer en contact avec.

Je ne me sentis soudain plus en sécurité dans cette forêt. Les ombres menaçantes des hauts arbres m'apparaissaient comme autant d'ennemis silencieux et je m'éloignai instinctivement pour ne pas risquer le moindre contact avec l'un d'eux. Je remarquai alors combien le bois était silencieux, privé de toute vie aviaire. Je savais à présent pourquoi les oiseaux refusaient d'y nicher.

Après quelques minutes de marche prudente, je découvris un large sentier nettoyé de ses mauvaises herbes. Je décidai de le suivre en prenant garde à m'écarter des branches les plus basses. *Rendez-vous au 208.*

23

Le vent forçait au fur et à mesure qu'approchait le crépuscule et je m'emmitouflai un peu plus dans ma veste doublée pour me protéger des bourrasques glaciales et des quelques flocons qui voltigeaient par intermittence. Uniquement accompagné par mon ombre grandissante, j'accomplis la dernière lieue avec en face le soleil qui mourait sur l'horizon. Ma longue marche m'avait creusé l'estomac et j'étais bien en peine d'attendre mon arrivée à Stromness pour le remplir. *Enlevez **un repas au contenu du sac à dos** ou **Joan perd 3 points de Vitalité**.*

Mon entrée dans la bourgade attira tous les regards des villageois sur ma personne. Avec mon uniforme déchiré et taché de sang, je ne pouvais inspirer que curiosité et inquiétude aux autochtones qui, néanmoins, ne firent pas mine de m'adresser la parole. Cette sourde hostilité me porta un nouveau coup au moral, déjà très atteint depuis le massacre de mes camarades.

*Si Joan aborde une femme très âgée accompagnée par un enfant d'une dizaine d'années, rendez-vous au **395** ; s'il se dirige vers un homme en train de réparer la roue d'une carriole, allez au **13** ; s'il traverse le hameau jusqu'aux quais qui semblent plus fréquentés, rendez-vous au **129**.*

24

Il n'avait ni plu ni neigé pendant la nuit et la piste de chevriers que je suivis à la sortie de la ville s'avéra en conséquence aisément praticable. Elle se perdait en multiples circonvolutions mais la pente en était d'autant plus douce. Je marchai donc d'un bon pas parmi les collines parsemées de cailloux avec pour seule compagnie les nombreux troupeaux de moutons ou de chèvres qui s'éloignaient à mon approche, personne ne semblant être affecté à leur surveillance.

Après environ quelques heures de marche, j'aperçus un cercle de pierres levées qui couronnaient la plus haute éminence des environs. Vestiges des temps anciens et d'un culte révolu, ces menhirs étaient bizarrement assemblés ; certains alignés comme des dents surgies de la terre tandis que d'autres évoquaient des caricatures de maisons. Je décidai de grimper jusqu'à cet endroit.

Une fois parvenu dans le cercle mystique, je remarquai alors des signes de civilisation plus récents que les mégalithes qui m'entouraient. *Rendez-vous au **339**.*

25

Les cris des kayolins redoublèrent d'intensité quand ils me virent prendre la poudre d'escampette par la porte que je claquai aussitôt dans mon dos. L'arrière-cuisine était bien plus longue que large et je dus la traverser en enjambant des sacs de farine tombés des piles qui s'alignaient le long de chaque mur. La réserve en forme de couloir formait plus loin un coude. Aiguillonné par les hurlements incessants de mes poursuivants, je le

franchis en trombe et heurtai de plein fouet une caisse fermée qui avait été négligemment oubliée dans le passage. J'évitais la chute de peu mais cet incident suffit à me faire perdre quelques précieuses secondes. Mes ennemis presque sur mes talons, je repris ma fuite jusqu'à parvenir dans une pièce carrée occupée par un immense vaisselier, une table et deux fours à pain. Une marmite trônait au centre de la table et dans la marmite était lové un gros matou gris à poil ras. En dépit de ma brutale irruption dans son domaine, le paresseux animal daigna à peine soulever une paupière pour m'adresser un regard vaguement intéressé.

La pièce ne comportait aucune issue.

Je me saisis sans réfléchir des anses de la marmite, pivotai dans le même élan puis lançai le pot en fer ainsi que son félin contenu sur mon plus proche poursuivant. Le lourd ustensile ne fit que tomber à ses pieds mais le chat en jaillit avec colère pour s'accrocher au visage du kayolin. Feulant et labourant les chairs du pauvre humanoïde sans aucun scrupule, il fit même jaillir le sang des yeux de sa victime avant de sauter puis de fuir ventre à terre.

Je profitai de l'opportunité pour porter un coup fatal à cet adversaire aveuglé et sans défense. Celui-ci s'écroula mais ses trois compères prirent la relève pour le venger.

3 KAYOLINS : Adresse 16 ; Défense 12 ; Bonus de Force 0 ; Vitalité 30

Les kayolins ont l'initiative. S'ils sont tout de même terrassés par Joan, rendez-vous au 173.

26

J'allais fouiller les corps de mes adversaires quand je suspendis mon geste en entendant un soudain vacarme en provenance de l'étage. Au vu de l'épaisseur des murs et de la hauteur du plafond, il ne me paraissait guère probable que les bruits du combat aient pu attirer l'attention d'autres kayolins mais je me dirigeai tout de même vers la sortie la plus proche pour m'esquiver. *Joan peut récupérer une lance s'il a besoin d'une arme.*

Je franchis une nouvelle porte à deux battants pour pénétrer dans une salle toute aussi vaste, dépourvue de colonnes et moins spacieuse que la salle à manger mais flanquée sur un mur d'une impressionnante tapisserie représentant des scènes de chasse. Je faillis ne pas voir la petite porte située juste sous le majestueux ouvrage. Une rangée de fenêtres en ogive qui donnaient sur la cour intérieure de la forteresse perçait le mur opposé tandis qu'à l'autre bout de la pièce était entrouverte une nouvelle double porte.

Le silence m'entourait de nouveau aussi décidai-je de faire une courte pause en m'adossant contre la moelleuse mais quelque peu poussiéreuse tapisserie. *Rendez-vous au 286.*

27

Quand le premier kayolin fit son apparition sur le seuil de l'escalier, je lui envoyai une

attaque qui aurait dû le décapiter mais qui ne fit que heurter le haut de son casque. Toutefois sonné par le coup, il ne put que reculer dans la cour auprès de son compagnon. Je n'hésitai pas un instant à pousser mon avantage, certain de me débarrasser rapidement de deux créatures aussi viles et pitoyables grâce à mon effet de surprise.

2 KAYOLINS : Adresse 13 ; Défense 12 ; Bonus de Force 0 ; Vitalité 22

*Joan a l'Initiative et est le seul à pouvoir attaquer lors du **premier assaut**.
S'il terrasse ses deux adversaires, rendez-vous au **412**.*

28

La petite voleuse ne chercha pas à s'enfuir quand j'entrepris de sonder les larges poches de son manteau d'adulte. Sa soudaine inertie et son regard triste me mettaient mal à l'aise mais je préfèrai me convaincre qu'il s'agissait d'un juste retour de bâton. L'histoire du chat dupé par le rat en quelque sorte.

Ma fouille me permit de récupérer trois pièces d'or ainsi qu'une barre de métal se terminant par un bec courbe et fendu. Un véritable outil de cambrioleur qui servirait bien moins de desseins coupables au fond de mon havresac que dans les mains surnoises de cette enfant. *Ajoutez **3 pistoles** à la **bourse** de Joan et notez le **ped-de-biche** dans le **sac à dos**.*

Malgré mes convictions, je ne me sentis néanmoins pas très fier de ma victoire sur la détrousseuse ni de l'acquisition de ce nouveau butin. Un son s'apparentant à un faible râle sortit soudain de sa bouche mutilée, un bruit si pitoyable que je la lâchai immédiatement pour m'en éloigner au plus vite et fuir mes propres remords.

*Joan ne peut pas se rendre dans un lieu qu'il a déjà visité. S'il se dirige vers les quais, rendez-vous au **137** ; s'il part vers les quartiers au nord de la ville, allez au **81** ; s'il recherche un guérisseur, rendez-vous au **111** ; s'il retourne dans l'avenue où étaient installés les étals des marchands, allez au **136**.*

29

Mon récit s'acheva au moment où nous parvenions aux abords d'une clairière coupée en son milieu par une rangée de vénérables peupliers. Des peupliers aux troncs noirs, des racines à leur sommet.

- " Désormais, prends garde à bien suivre mes traces ; ou il t'en cuira. " me prévint l'ermite.

Je ne voyais rien dans l'herbe susceptible de me causer du tort mais je le suivis scrupuleusement, imaginant quelque piège destiné à le protéger des intrus. A l'ombre des grands arbres sommeillait une chaumière dont le toit, de paille et de boue mêlées, servait de terreau à des centaines de champignons verdâtres. Je me baissai pour entrer par l'ouverture et pénétrai à la suite du sauvage dans sa modeste demeure. L'intérieur sentait le moisi et l'urine animale mais avait au moins le mérite de proposer une bonne

température, presque confortable malgré l'absence d'âtre ou de brasero. Mon hôte m'invita à m'asseoir sur un rondin puis me tendit une corne de vache remplie d'hydromel. Le breuvage s'avéra âcre et sirupeux, sans doute préparé en personne par l'étrange individu qui me faisait face.

- " Pour être franc, cela fait fort longtemps que je n'ai pas autant conversé et cela commence déjà à me fatiguer. Cependant, je vais m'efforcer de t'apporter quelques renseignements susceptibles d'éveiller ton intérêt ; et pour cause : je vais t'indiquer où se cachent les pillards. "

L'ermite leva la main vers moi pour m'arrêter alors que je sursautais et m'apprêtais à le presser de questions.

- " Patience, jeune homme. Tu t'exposes à déclencher l'ire d'une ennemie bien redoutable et je dois t'entretenir à son sujet si tu souhaites y survivre.
- *Une ennemie ?*
- Il te faut apprendre que Vargass est un lieu très particulier, poursuivit le vieil homme sans tenir compte de ma surprise. En ses profondeurs dorment Callos et Vannos, les esprits du Feu et de la Glace, deux entités engendrées par les anciennes divinités de la nature. Je vois à ton regard que cette religion ne t'évoque pas grand chose... "

Je confirmai en branlant légèrement du chef.

- " Peu s'en souviennent mais les légendes nous rapportent qu'avant Ulther, Samara, Glyrr et Mabaphet régnaient d'autres dieux qui auraient créé la nature telle que nous la connaissons. Les plantes donc, les animaux, mais aussi toutes les races pensantes, dont nous-mêmes, les humains. Ces anciens dieux étaient vénérés par nos lointains ancêtres, particulièrement sur l'île de Vargass où se manifeste la puissance de Callos et Vannos. Ce n'est pas par hasard que les deux forêts de l'île ont été baptisées le *Bois Brûlé* et le *Bois gelé*. "

L'ermite but une gorgée à sa corne, peut-être pour me laisser le temps d'assimiler son discours. Il poursuivit après s'être assuré que je suivais.

- " La magie est donc très puissante par ici. Il n'en fallait pas plus pour attirer en ce lieu une sorcière d'Ayffeline ambitieuse et assoiffée de pouvoir. Voilà trois hivers qu'elle s'est secrètement installée à Vargass et qu'elle cherche à s'arroger une partie de l'essence élémentaire de Callos et Vannos. J'ignore la nature exacte de ses expériences mais elle est parvenue à corrompre au fil des saisons l'ordre naturel que nos aïeux ont tant cherché à préserver. Cela a débuté par le règne végétal. Certaines plantes ont acquis une forme d'intelligence, d'autres ont dépéri ou crû dans des proportions déraisonnables. Puis les animaux ont évolué à leur tour. Plus féroces, plus résistants. Des espèces ont pris des dimensions inimaginables, certaines se sont accoutumées au froid ou à la chaleur pour survivre à n'importe quelle saison. Vargass est devenu de fait un endroit fort dangereux pour le promeneur imprudent. Bientôt, ce seront ses habitants qui seront à leur tour affectés si la sorcière poursuit ses sinistres desseins en toute impunité. "

J'avais entendu parler des magiciennes du royaume d'Ayffeline, l'étrange pays au-delà de la Mer d'Émeraude où les femmes passaient pour dicter leur loi aux hommes. Je n'en savais que peu de choses sinon qu'elles étaient craintes par tous en raison de leurs prétendus sortilèges.

- " Mais... Les pillards dans tout ça ? Les kayolins, que font-ils ici ?
- C'est elle. Je ne sais pas là non plus comment elle a procédé mais une troupe de ces

monstres est arrivée il y a peu en provenance des Dures Terres. Ils étaient accompagnés par les déchus, les hommes maudits.

- Ceux qui sont défigurés ? "

Le sauvage hocha la tête et me versa de force une nouvelle rasade de son infâme breuvage.

- " Pourquoi a-t-elle besoin d'eux, au risque d'attirer l'attention ? Mystère. Peut-être recherche-t-elle quelque chose, un objet ou une personne cachée dans les Larmes de Samara.
- Savez-vous où se trouve leur repaire ? D'après ce que vous me dites, ils se terrent quelque part dans Vargass en compagnie de cette sorcière... "

L'homme hirsute ne répondit pas tout de suite. Il préféra darder sur moi deux yeux perçants qui cherchaient à sonder mon âme.

- " Crois-tu véritablement qu'ils auraient épargné certains de tes compagnons pour les retenir captifs ? "

Un silence terrible suivit la question qui m'avait été posée sur un ton presque compatissant. Je fus envahi par un soudain découragement et je laissai échapper un profond soupir.

- " Je n'en sais rien. Mais comme je n'ai retrouvé ni leurs cadavres, ni le moindre indice qu'ils se soient enfuis du champ de bataille, il me faut en avoir le cœur net. Et si c'est vraiment cette magicienne qui dirige les opérations, elle a peut-être laissé des instructions dans ce sens. Elle aura peut-être voulu interroger des soldats du royaume... "

L'ermite se défendit de ne pas esquisser une moue dubitative à cette idée.

- " C'est possible, en effet, concéda-t-il. La sorcière s'est donc installée tout au sud de l'île, dans un réseau de galeries qui sillonnent les falaises. Ces tunnels étaient autrefois utilisés par des contrebandiers, pendant la dynastie des rois Marzalion. Beaucoup de personnes savent où se situe l'entrée de ce repaire mais très peu en possèdent la clé. Moi-même ne l'ai jamais possédée.
- Une clé ?
- Une formule si tu préfères. Pas magique mais une formule tout de même. Un rituel à effectuer pour s'ouvrir le chemin menant sous la terre.
- La belle affaire si je sais où les pillards se trouvent mais que je ne puisse pas les approcher, grommelai-je avec mauvaise humeur. Vous ne connaissez personne qui pourrait connaître ce rituel ? "

L'homme baissa les yeux comme s'il redoutait à l'avance d'entendre cette question. Sa voix s'affaiblit et je dus me pencher pour entendre ses paroles.

- " Ceux dans le secret ont péri il y a fort longtemps... Mais les anciens avaient l'habitude de calligraphier leurs connaissances dans leur temple principal, un lieu saint où ils auraient consigné toute leur histoire. Au cours de mon existence, j'ai entendu plusieurs hommes de bonne foi raconter comment ils avaient pénétré dans ce temple et de quelle manière ils y avaient découvert une antique carte de l'île. Dessus y seraient indiquées toutes les caches secrètes qu'ils avaient établies sur Vargass et les procédés ingénieux permettant d'y accéder. Car ce sont bien les anciens qui ont creusé les tunnels dont il est question. Les contrebandiers n'avaient fait que se les approprier par la suite. "

*Si Joan possède des **gantellets-serpents**, rendez-vous au 118 ; sinon, allez au 402.*

30

J'avais peu de distance à parcourir entre la hutte et les premiers arbres du verger mais il me fallut plusieurs minutes de prudente reptation parmi les hautes herbes pour atteindre cet objectif. Le verger constituait le cœur de la ferme et les autres concurrents ne pouvaient qu'être très proches, en particulier notre doyen Khelben qui avait dû quitter la cabane au milieu des arbres.

Une fois parvenu contre le tronc d'un vieux tilleul au feuillage dégarni par l'hiver, je me redressai sur les coudes. Je levai ensuite lentement la tête au-dessus des herbes folles afin de repérer un mouvement à proximité mais je ne vis ni n'entendis rien, hormis le bruissement du vent parmi les graminées. Non loin de moi, une large fenêtre s'ouvrait dans le mur latéral du corps de ferme.

Je renonçai à m'approcher de la cabane car Khelben avait évidemment dû la fouiller dès le départ. La logique aurait plutôt voulu que le sergent ait dissimulé une torche au sein du corps de ferme ou derrière la longue haie d'églantiers. *Si cherche à passer derrière la haie, rendez-vous au 114 ; s'il préfère franchir la fenêtre pour entrer dans le corps de ferme, allez au 9.*

31

Malheureusement, mes forces me quittaient et, plutôt que de me tuer en continuant sur ce rythme, je ralentis l'allure, quitte à laisser la victoire à Garrett ou Duncan. Je préférerais terminer en troisième position plutôt que d'abandonner la course.

Il ne me restait plus qu'une moitié de tour à parcourir avant le terme de l'épreuve mais je ne pouvais plus que trotter lamentablement. Mon esprit se brouillait, toute mon attention se bornait à rester au milieu du chemin et à ne pas trébucher contre une pierre. C'est pourquoi je fus fort surpris de voir Zentile me dépasser pendant que je négociais la zone des souches.

Je voulus accélérer mais en fus incapable. Au bord de l'asphyxie, éreinté, je terminai l'épreuve avec un très léger retard sur la jeune recrue. Tous les autres se trouvaient autour du sergent, assis dans l'herbe à côté de leurs sacs. La cicatrice de Khelben était blanche au milieu de son visage écarlate ; le pauvre avait dû abandonner puisqu'il ne m'avait pas dépassé. A la mine radieuse de Duncan, je compris que celui-ci était sorti vainqueur de la course.

Le sergent nous laissa reprendre notre souffle pendant une très courte minute.

- " Levez-vous, les filles. On va quand même pas coucher ici. Reprenez vite fait tout votre bardas qu'on se dépêche de rentrer avant que le grain nous tombe dessus. Allez, un peu de nerf ! " ajouta-t-il comme nous mettions quelque temps à obtempérer.
- Une chape grisâtre avait sournoisement investi les cieux pendant la course et quelques flocons commençaient à voler dans l'atmosphère. Après avoir repris nos sacs de détritrus, nous rabattîmes nos capuchons pour protéger nos visages du vent mordant puis nous empressâmes d'accomplir le trajet du retour jusqu'à la caserne. Je ruminai en chemin

ma déception, conscient qu'il me faudrait faire rapidement mes preuves pour regagner l'estime de mon supérieur.

*Ramenez la **Vitalité** de Joan à son **total initial** puis attribuez des **points d'influence** à chaque participant : **5 points** pour Duncan, **4 points** pour Garrett, **3 points** pour Zentile, **2 points** pour Joan et **1 point** pour Khelben. Rendez-vous ensuite au **71**.*

32

Je rampai de nouveau parmi les hautes herbes en m'arrêtant fréquemment pour regarder en arrière. Je pouvais à tout moment me faire surprendre et j'avais hâte de retourner me réfugier à l'intérieur d'une hutte.

Après m'être assuré que personne n'était dissimulé à l'intérieur, je m'engouffrai dans la plus proche puis embrassai l'ensemble de la ferme du regard. Les branches dénudées des arbres fruitiers ondulaient en cadence avec les herbes folles sous l'effet de la brise océanique. Venus de la mer, de bas nuages gris annonciateurs de neige s'approchaient en un troupeau menaçant. Ce morne spectacle conjugué au silence surnaturel qui régnait depuis le début de l'épreuve m'arracha un frisson tout le long de l'échine.

Soudain, j'aperçus une tâche sombre qui bougeait au milieu de la végétation, en plein cœur du verger. Elle avait déjà disparu mais j'étais certain qu'il s'agissait d'un concurrent se déplaçant à proximité de la cabane en bois.

J'étais tellement soulagé que je n'hésitai pas une seconde à m'aplatir de nouveau au sol pour progresser rapidement vers le verger. J'avais l'avantage sur lui et, même si je l'avais perdu de vue, je devais en profiter pour l'éliminer par surprise. Lorsque je ne me trouvai plus qu'à deux pas de la cabane, je me figeai pour tendre l'oreille.

Il était là, juste de l'autre côté de la minuscule bâtisse. En train de s'éloigner, sans doute en direction de la butte ou de la haie. Même si je ne le voyais pas, le frottement dans l'herbe humide le trahissait.

*Si Joan contourne la cabane par la gauche, rendez-vous au **391** ; s'il longe plutôt le mur à sa droite, allez au **318**.*

33

Ce ne pouvait être qu'elle, la mystérieuse femme qui était censée diriger au doigt et à l'œil les pillards des Larmes de Samara. Même si elle paraissait moins redoutable au prime abord que ses trois spadassins, elle pouvait très bien dissimuler quelque redoutable artifice pour réussir à se faire respecter de telles brutes. Ce fut donc sans hésitation que je pointai une flèche dans sa direction. Mes deux compagnons quant à eux se saisirent de leurs propres arcs pour viser les guerriers.

Ma flèche fila en sifflant vers la gorge de la femme qui était en train de se redresser. Mais mon arme me tomba presque des mains quand je vis le trait infléchir brusquement sa direction au moment de transpercer le cou gracile, puis tomber au sol à un pas de ma cible.

L'un des guerriers en armure s'effondra l'instant d'après sous la flèche de Garrett tandis que celle envoyée par Duncan ricocha contre le heaume d'un second. Les regards des survivants se tournèrent alors dans notre direction. Avec bravoure, les deux guerriers restants lâchèrent leurs chargements pour s'emparer à deux mains de lourdes épées et nous charger en poussant des cris de rage. *Rendez-vous au 85.*

34

Il était temps de rendre un hommage posthume au sergent Dross en mettant en pratique le dur entraînement subi par notre compagnie d'éclaireurs. Un geste furtif de la main suffit pour faire comprendre mon intention à mes camarades et nous sortîmes à pas de loups de notre abri en nous pliant en deux. Nous avançâmes lentement, en mettant à l'épreuve nos nerfs d'acier puisqu'un seul regard dans notre direction suffisait aux pillards pour prendre conscience de notre présence. Une fois parvenus à seulement trois pas du plus proche des ennemis, nous les assaillîmes avec de grands cris. Duncan et moi en pourfendîmes un chacun sans leur laisser l'occasion de réagir. Le dernier dégaina une large épée pour se défendre mais nous l'avions déjà encerclé et il eut tôt fait de rejoindre ses comparses dans la mort.

Le combat n'avait duré que quelques secondes. *Rendez-vous au 368.*

35

Le voleur courait dans un dédale d'étroites ruelles, son lainage virevoltant derrière lui à la manière d'une sombre oriflamme claquant dans le vent. Les badauds et le voisinage se retournaient sur notre passage en poussant des cris mais personne ne tenta de mettre un terme à la fuite du malandrin. Celui-ci avait l'avantage de connaître les lieux et je perdais inexorablement du terrain.

J'allais abandonner la poursuite quand la silhouette grise percuta de plein fouet une charrette à bras qui venait de surgir inopinément d'une bifurcation. Je profitai de l'incident pour rejoindre le voleur mais il se releva rapidement avant de plonger dans un étroit passage. Je l'y suivis et réussis d'une main à agripper un pan de son manteau qui se déchira dans l'instant. La silhouette chétive roula une fois de plus au sol en même temps que le capuchon tombait pour dévoiler le visage hargneux d'une gamine. Ma surprise atteignit son paroxysme lorsque je la vis extraire de ses guêtres un poignard et m'en présenter la pointe sans trembler.

Cette menace raviva ma colère et je tentai de maîtriser la drôlesse en évitant ses coups de lame.

TIRE-LAINE : **Adresse 10 ; Défense 11 ; Bonus de Force 0**

La voleuse a l'Initiative.

*Puisque Joan n'utilise pas d'arme et s'expose donc dangereusement, ôtez-lui pour la durée du combat **2 points d'Adresse et 1 point de Défense**. Essayant seulement de désarmer et d'immobiliser son adversaire, il ne lui inflige aucun dommage et ne bénéficie*

*d'aucune modification au **Bonus de Force** (comme celle de la hallebarde par exemple). Dès que Joan réussit une attaque censée faire perdre au moins **5 points de Vitalité** à la fillette, rendez-vous au **144**.*

36

A proximité du hameau émergeait de l'eau une succession de piquets. Ils devaient servir à élever les fameuses huîtres blanches, de la même manière que le pratiquent régulièrement les habitants des côtes tanoriennes sur les mollusques plus conventionnels. La forêt de piquets partiellement immergés disparut bientôt, peu à peu remplacée par des roseaux ou des joncs qui dissimulaient traîtreusement une boue glissante et nauséabonde.

Je rencontrai bientôt une cabane minuscule et vermoulue, mais encore dotée d'un toit, qui s'avéra rapidement dénuée d'intérêt. A proximité flottait une petite embarcation à rames maintenue par une corde à la berge. Un examen sommaire me confirma qu'elle était encore en excellent état.

*Si Joan continue à suivre la rive du lac vers le nord, rendez-vous au **212** ; s'il utilise la barque pour traverser l'étendue liquide jusqu'à sa rive orientale, allez au **363**.*

37

*Ajoutez **10 minutes** au temps écoulé depuis le début de l'épreuve. Si au moins **30 minutes** se sont déjà écoulées, rendez-vous immédiatement au **135**.*

Les aspérités se faisaient plus rares dans ce secteur de la falaise. Cette difficulté, cumulée à la douloureuse crispation qui envahissait peu à peu mes muscles, m'obligea à réduire singulièrement l'allure. Mais je ne regrettai pas ce complexe parcours lorsque je vis les trésors qu'abritait le renfoncement dans la roche : trois nids de mouette soigneusement alignés.

Je les rangeai dans mon havresac et voyais du même coup mes chances de victoire singulièrement augmentées. *Ajoutez **3 nids** au contenu du sac à dos.*

L'instant d'après, j'entendis Khelben pousser un cri et je levai la tête dans sa direction. Mon camarade balaféré avait visiblement glissé d'un surplomb car seuls ses jambes ballaient dans le vide, le malheureux étant uniquement préservé d'une chute par la force de ses bras. J'ignorais s'il parviendrait à se hisser seul sur la corniche mais, d'autre part, le temps fuyait et les trois autres concurrents poursuivaient leur moisson sans tenir compte de la mauvaise posture de notre aîné.

*Si Joan franchit les quelques mètres de falaise qui le séparent de Khelben afin de lui venir en aide, rendez-vous au **246** ; s'il préfère descendre vers un autre nid qu'il vient de repérer en contrebas, allez au **106**.*

38

La marée était très basse et nous pouvions admirer le spectacle des centaines de mouettes qui avaient investi les rochers couverts de sombres varechs. Sur cette éminence, le vent froid soufflait avec force et glaçait nos mains découvertes. Quand Dross nous demanda de positionner les cibles à cet endroit, je crus dans un premier temps à une plaisanterie. Mais nous obtempérâmes en voyant son regard se durcir devant notre hésitation. Le sergent nous intima ensuite l'ordre de nous positionner à une cinquantaine de pas des cibles.

- " Je veux voir ce dont vous êtes capable face à des situations de tir qui changent de l'ordinaire. Quand vous serez sur le champ de bataille, il fera peut-être nuit, il y aura peut-être du vent comme ici, ou je ne sais quoi d'autre. Les conditions ne seront pas toujours idéales. A mon signal, vous tirerez trois flèches. Vous essaierez d'en mettre au moins une dans la cible vu que vous ne me semblez pas très habiles... "

Je me concentrai de mon mieux en réfléchissant à la manière d'affronter le vent du nord qui me fouettait le visage en provenance de la mer, sur ma droite. Nous nous trouvions à une distance de tir raisonnable et peut-être mon arc était-il assez puissant pour envoyer la flèche avec assez de force sans qu'elle ne dévie de sa course malgré la forte brise.

Si Joan tend sa corde au maximum avant de décocher son projectile en visant la cible, rendez-vous au 268 ; s'il préfère viser un point imaginaire plus à droite de la cible en appliquant à son arc une tension normale, allez au 294.

39

Les marches me menèrent à un premier palier où se trouvait une porte légèrement entrouverte. Je la claquai d'un coup d'épaule et pénétraï en trombe dans un hall percé de nombreuses fenêtres en ogive. Je n'eus pas le temps d'en voir plus qu'un nouveau kayolin armé d'une masse d'armes me sautait dessus par surprise.

Je parai miraculeusement son attaque mais il esquiva ma propre riposte. Mes deux poursuivants profitèrent de ce contretemps pour se joindre à la bataille en m'attaquant par derrière.

3 KAYOLINS : Adresse 15 ; Défense 10 ; Bonus de Force 0 ; Vitalité 35

Les kayolins ont l'Initiative.

Puisque Joan se trouve en mauvaise posture, cerné par ses ennemis, ôtez lui pour la durée du combat 2 points de Défense.

S'il parvient néanmoins à sortir vainqueur du combat, rendez-vous au 286.

40

La présence d'un concurrent au fond du corps de ferme m'incitait à quitter le bâtiment au plus vite avant qu'il ne me repère. Je partis à croupetons en direction de la fenêtre délabrée puis passai un coup d'œil prudent à travers l'ouverture.

Une silhouette se mouvait en rampant entre les arbres du verger, dans l'intention de

gagner les huttes en pierre jumelles d'où j'avais démarré l'épreuve. Je reconnus à ses cheveux noirs le jeune Zentile. Il progressait avec sa discrétion coutumière, mais sans se douter que je pouvais l'observer depuis la fenêtre.

Quand je fus certain qu'il ne pouvait plus me repérer du coin de l'œil, je me hissai sur le rebord pour sortir et le surprendre par derrière. Mais une lame froide contre ma gorge fit soudain bondir mon cœur dans ma poitrine, juste avant que je n'entende la voix rocailleuse de Khelben chuchoter à mon oreille.

• " Désolé, petit. Si ça peut te consoler, j'ai eu cette enflure de Garrett avant toi. " Avec un soupir résigné, je m'affaissai au sol puis consentis un pâle sourire à mon camarade balafre. Celui-ci m'examina un instant pour voir si je possédais une torche, puis il franchit l'ouverture dans le mur pour gagner l'abri des arbres. En proie au plus grand dépit, il ne me restait plus qu'à attendre dans mon coin la fin de l'épreuve. *Rendez-vous au 86.*

41

La piste disparut progressivement et je me retrouvai bientôt à cheminer sans aucun repère. Le brouillard avait de nouveau raffermi son emprise sur le marécage. J'évoluais dans un monde ouaté qui n'avait que pour seule particularité d'être légèrement plus sombre devant que derrière moi. Ce gris terne s'accroissait à chaque pas et je me retournai à plusieurs reprises pour comparer cette brume avec celle plus blanche que je laissais dans mon dos. J'eus l'explication de ce phénomène lorsque le voile humide se dissipa subitement, me permettant ainsi de contempler le nouveau paysage.

L'horizon était bouché par un mur naturel bien que parfaitement vertical, une paroi haute d'une trentaine de coudées qui courait d'est en ouest et dominait toute l'extrémité septentrionale du marais. L'air putride avait laissé place à des parfums iodés, des mouettes planaient en criant sur le ciel nuageux : l'océan devait sans nul doute mugir de l'autre côté de cette falaise. J'étais heureux et soulagé de respirer un air plus pur. Je partis donc à grandes foulées pour m'éloigner du borborygme nauséabond.

Les ruines ne m'apparurent que lorsque j'eus accompli la moitié du chemin me séparant du mur. Elles étaient pourtant massives, tout au moins ce qui restait du bâtiment principal, mais l'ombre de la falaise me les avait jusqu'alors dissimulées à mon regard. Je pus détailler en m'approchant le toit en forme de bulbe d'une chambre annexe, une étrange ouverture triangulaire précédée par quelques marches affaissées, ainsi qu'un fronton dans lequel était gravée une frise d'idéogrammes tarabiscotés. Considérant l'isolement du bâtiment dans une région aussi désolée, j'en déduisis qu'il s'agissait d'un temple dédié à quelque divinité oubliée.

Seule une dizaine de pas me séparait des premiers moellons gisant dans l'herbe quand un bruit inquiétant en provenance de l'arrière des ruines m'alerta. Un son inconnu, le frottement d'une chose lisse et volumineuse contre la pierre. Je tendis instinctivement mes mains vers mon arme et, en voyant surgir des débris la créature, je sus aussitôt que le combat s'avérait inéluctable.

Un serpent, pensai-je tout d'abord. Mais un serpent avançant sur six courtes pattes, un serpent à la tête et au dos recouverts par une carapace évoquant le bois, un serpent à la gueule s'ouvrant sur une double rangée de dents pointues et parfaitement alignées, un

serpent long comme le comptoir d'un maraîcher de Puits-à-Vin.

La bête avait senti ma présence bien avant que je n'eusse deviné la sienne car elle s'élança vers moi en claquant des mâchoires. Sa célérité vouait à l'échec toute tentative de fuite.

*Si Joan possède un **arc** et au moins une **flèche**, rendez-vous au 150.*

Sinon, il peut esquiver au dernier moment la charge du monstre pour le frapper au flanc, allez dans ce cas au 230, ou pour sauter sur son dos, rendez-vous alors au 117.

42

Je devais trouver une occupation discrète pour rester sur le quai sans éveiller les soupçons. Mais mon uniforme continuait d'attirer à lui seul trop de regards intrigués à mon goût et je renonçai à demeurer sur place pour me trouver plutôt un poste d'observation. Un énorme tas de bois dans une ruelle à l'arrière d'une taverne fit l'affaire et je me planquai derrière les bûches empilées en espérant que personne ne me découvrirait dans cette cachette. L'endroit se révéla fort inconfortable mais j'y avais un bon point de vue sur la passerelle du *Chien de Mer* et c'était tout ce qui m'importait. Je patientai ainsi une partie de l'après-midi. Trois marins avaient entretemps quitté le navire, deux autres étaient remontés à son bord, mais pas un qui correspondait à la description du fameux Balezon. J'en étais à sautiller sur place pour désengourdir mes pauvres pieds gelés par le froid et l'inaction quand un individu bien plus intéressant fit son apparition sur le pont. Malingre, voûté, une tignasse grise et sale tombant sur des épaules étroites, l'homme ne ressemblait en rien aux solides gaillards qui semblaient composer l'essentiel de l'équipage. Même à cette distance, je crus déceler de la méfiance dans les coups d'œil sournois qu'il lançait autour de lui en traversant la longue planche de bois. J'étais peut-être influencé par les accusations rapportées par le marin hostile à ce Balezon mais ce dernier inspirait instinctivement la défiance avec sa mine patibulaire et son regard chassieux.

J'attendis qu'il dirigeât ses pas dans la rue principale de Kalfirk pour le suivre et tenter de me rapprocher de lui sans me faire repérer.

*Si Joan possède le talent **discrétion**, rendez-vous au 365 ; sinon allez au 281.*

43

Je pouvais rapidement éliminer Garrett tant mon attaque surprise l'avait affaibli. Je *devais* vite le faire choir si je ne voulais pas moi-même être déséquilibré par les coups de bâton que Zentile me portait pendant ce temps par derrière.

GARETT (affaibli) : Adresse 14 ; Défense 15 ; Bonus de Force 1 ; Vitalité 18

Joan a l'Initiative.

A chaque assaut, Joan perd 2 points de Vitalité en sus des dégâts infligés par Garrett à cause des attaques simultanées de Zentile dans son dos.

Lors de cette épreuve, les points de Vitalité perdus représentent la douleur et la fatigue

accumulées ; aucun participant ne risque de perdre la vie. Ne prenez pas en compte les bonus de Défense procuré par les armures indiquées dans l'équipement de départ car Joan ne porte actuellement ni veste en cuir, ni casque, ni cotte de mailles. De même, il se bat avec un bâton lesté et non pas avec l'arme caractéristique de sa section (donc aucun bonus lié à une éventuelle hallebarde).

*Si Joan remporte ce combat, rendez-vous au **211** ; s'il tombe à **0 point de Vitalité**, attribuez des **points de réussite** selon ce barème : **4 points** à Duncan, **3 points** à Zentile, **2 points** à Garrett, **1 point** à Khelben et **0 point** à Joan. Puis allez au **221**.*

44

Le médecin me fit pénétrer dans son cabinet de travail, un réduit surchargé d'objets en tous genres et d'une puanteur assez insupportable, des effluves de sueur et de sang mêlés venant me taquiner les narines. Le triste propriétaire des lieux déblaya un espace jonché de paille moisie et m'intima de m'y allonger après m'être déshabillé. J'obéis puis, grelottant de froid, j'observai avec inquiétude le médecin se munir de bandages sales, de couteaux et de fioles aux contenus diversement colorés.

Malgré cet environnement insalubre et les manières peu orthodoxes de l'homme, ses remèdes s'avèrent d'une étonnante efficacité et je me sentais d'attaque en quittant son domicile. *Joan a regagné **14 points de Vitalité**.*

*A présent, Joan peut, s'il ne l'a pas déjà fait, se rendre sur les quais, rendez-vous alors au **137** ; emprunter la rue principale vers le nord de la ville, allez dans ce cas au **61** ; ou au **81** s'il se dirige vers le quartier sud ; examiner les étals des marchands, rendez-vous alors au **136**.*

45

Je décidai de couper à travers la lande en direction du havre sylvestre. Malgré la teinte de plus en plus sombre du ciel qui annonçait un crépuscule précoce, la forêt me faisait l'effet d'un refuge où j'allais me sentir plus en sécurité qu'au cœur des plates étendues.

J'atteignis l'orée du bois en toute fin d'après-midi, impatient de m'y mettre à l'abri des flocons humides charriés par le vent. Mais au moment de passer sous la branche d'un imposant sycomore, ma botte heurta un objet dissimulé parmi les hautes herbes. Intrigué, j'extirpai de la végétation un poteau au bois vermoulu, nanti d'une pancarte clouée à son extrémité. J'y déchiffrai péniblement les mots *Domaine du Bois Gelé*.

Après un temps d'hésitation, je laissai retomber l'objet puis repris ma progression sous le couvert des arbres. Quel nom étrange pour un fief... Le bois en question ne me paraissait pas vraiment justifier cette appellation car j'y trouvai au contraire la température sensiblement plus clémente, la bise et la neige ayant plus de difficultés à sévir sous les frondaisons des arbres à feuillage persistant qui dominaient en nombre les érables.

Les aiguilles, la mousse et les branchettes constituaient un tapis agréable à fouler. En comparaison de l'horreur que j'avais vécue, les ombres fantasmagoriques des fûts et le silence de la nature rassérénaient mon âme meurtrie. Lorsque la nuit installa son empire

en ces lieux, mes yeux s'étaient accoutumés à la pénombre et je continuai quelques temps à arpenter le sous-bois.

Ce fut finalement la faim qui m'incita à interrompre mon errance nocturne. *Enlevez un repas au contenu du sac à dos ou Joan perd 3 points de Vitalité.*

Mes idées étaient plus claires depuis que j'avais pénétré dans ce bois et je ne ressentais pas encore de lassitude. Je n'étais cependant pas certain qu'il fût très raisonnable d'éprouver un peu plus mon corps affaibli par les blessures. Il valait sans doute mieux chercher un abri pour entamer au plus vite une bonne nuit de sommeil. Mais en continuant à marcher un peu, je pouvais également tomber sur un refuge ou une cabane capable de mieux me protéger du froid qu'un creux entre deux fougères.

Si Joan s'installe à proximité à la recherche d'un coin douillet, rendez-vous au 171 ; s'il progresse plus avant dans la forêt malgré la pénombre, allez au 64.

46

Nous avions désormais entamé notre ultime tour et je m'accrochai à cette pensée pour suivre le rythme de mes compagnons de chambrée. La piste descendit bientôt vers une combe au sol détrempée par un ruisseau. Je frémis en songeant que nous allions devoir franchir pour la quatrième fois ce marécage miniature.

Sur à peine une trentaine de pas, le sentier disparaissait au milieu d'un espace boueux et particulièrement pénible à franchir puisque nous devons prendre garde à ne pas y trébucher ou même y laisser une chaussure. J'avais vu au début de la course le leste Zentile l'éviter en courant sur le tronc d'un large chêne qui était tombé en travers de la combe. Mais sur le moment, il avait encore toutes ses forces et pouvait sans trop de risque se permettre d'emprunter ce chemin original. Dans mon état actuel d'épuisement, j'hésitai à tenter ce bref numéro d'équilibriste, même si l'idée de patauger au fond du trou m'effrayait presque tout autant.

Si Joan choisit de suivre la piste au fond de la combe, rendez-vous au 396 ; s'il passe sur l'arbre renversé, allez au 20.

47

J'étais tellement impatient d'ouvrir le coffret que je m'assis à même le sol pour insérer avec précaution les curieux morceaux de verre dans les ouvertures prévues à cet effet. Après toutes les péripéties que j'avais vécues pour prendre aux pillards ces trois pièces hexagonales, j'espérais vivement ne pas être déçu par le contenu de la cassette. Celle-ci s'ouvrit sur un écrin de tissu orange où reposaient deux objets. Le plus remarquable était un anneau scintillant comme s'il était ciselé dans de l'or pur. Malgré sa relative simplicité, si l'on excluait les étranges inscriptions gravées sur toute sa circonférence, il me paraissait comme le plus beau bijou qu'il m'avait été donné de voir et je ne pus m'empêcher de le glisser à l'annulaire de ma main droite.

A l'instar de celui trouvé par l'enfant dans le conte du Bossu Pleurnichard, l'anneau était magique. Je le sentis en même temps qu'une énergie nouvelle se déployait dans tout mon

corps, me réchauffant l'âme et le cœur à la manière d'un breuvage fortifiant. Mais loin de se dissiper, la sensation gagnait en intensité jusqu'à m'en donner le vertige. *Ajoutez l'anneau de vigueur aux objets divers. Tant que Joan le porte, son total initial de Vitalité augmente de 5 points. Augmentez dès à présent de 5 points son total actuel de Vitalité.*

Un sourire béat sur le visage, je parvins difficilement à reporter mon attention sur ma seconde trouvaille. Dans la cassette reposait un minuscule tube en ivoire, dont l'une des extrémités était fermée par un bouchon de liège. Je le retirai pour faire tomber dans ma main un petit papier que je déroulai aussitôt. Un bref message y était inscrit en langue commune :

*Kalfirk - La Chope Salée - Près du chantier naval
Son nom est Solveig. Gros homme, cheveux jaunes
L'anneau est pour lui, quand je te le dirai
NE TOUCHE PAS A L'ANNEAU*

Aucune signature, des mots écrits d'une main incroyablement ferme et précise. Ce message était destiné au guerrier en possession de ce coffret et avait visiblement été rédigé par son commanditaire. Quelqu'un se cachait derrière ces opérations de brigandage dans l'archipel des Larmes et j'étais plus que jamais décidé à faire payer au chef des pillards la mort de mes camarades tombés au combat. D'autant plus que je savais à présent comment obtenir de nouvelles informations au sujet de cet ennemi... *Si Joan se trouve à Kalfirk, rendez-vous au 351 ; s'il vient juste de découvrir la cassette de bois blanc, allez au 250 ; s'il est assis face à l'océan, rendez-vous au 7 ; s'il vient juste de quitter le baron Albrecht, allez au 219.*

48

Je me sentis quelque peu coupable de pénétrer comme un cambrioleur sur la propriété d'honnêtes paysans mais le calme absolu qui régnait en ce lieu isolé m'inspirait une certaine méfiance. Le verre de la fenêtre était encrassé et je dus y coller mon visage pour découvrir l'intérieur de la pièce.

La première chose que je distinguai fut un homme équipé d'une arbalète. Avec un rictus sarcastique, comme s'il savourait à l'avance le crime qu'il allait commettre, celui-ci acheva d'y glisser un carreau avant de pointer son arme en direction de la fenêtre. Je plongeai à terre au moment où le projectile fracassait la vitre.

Lancez les dés. Si vous obtenez un chiffre compris entre 2 et 6, le carreau siffle au-dessus Joan sans l'atteindre. De 7 à 9, le trait le blesse à l'épaule et vous devez ôter 3 points de son total de Vitalité. Si vous tirez 10, 11 ou 12, Joan reçoit le projectile dans le flanc et perd 7 points de Vitalité.

Si Joan est accompagné par Kity le furet, rendez-vous au 57 ; sinon, allez au 183.

49

- " Je ne vous veux aucun mal, clamai-je en observant à travers le feuillage la mystérieuse silhouette. Si cet animal vous était cher, j'en suis sincèrement navré. Mais depuis que je suis arrivé sur cette île, je n'y ai rencontré que danger et bêtes agressives.

Et à la violence, tu ne sais répondre que par la violence ? La prudence a-t-elle véritablement guidé ton méchant trait ou bien n'est-ce pas plutôt la peur qui est responsable de ce crime ? Bien sot et peu brave est celui qui laisse à ses émotions la responsabilité de ses actes. "

Je me tus, ne trouvant dans l'immédiat aucune réplique à l'acéres commentaire et me demandant surtout où voulait en venir l'occupant du bois. Ce dernier attendit un peu avant de m'apostropher de nouveau, toujours partiellement dissimulé par l'écran de verdure.

- " Si je descends te voir, me laisseras-tu venir en paix ou me destineras-tu également à ton tableau de chasse ? "

Je remis mon arc en bandoulière pour prouver mes intentions pacifiques. Mon interlocuteur réagit en glissant de son perchoir, tombant de branche en branche avec l'agilité d'un enfant espiègle. Mais ce fut un homme chétif et au visage ridé qui sauta finalement dans l'herbe à quelques pas de moi.

En dépit du froid, il n'était vêtu que de fourrures grossièrement coupées qui laissaient entrevoir un corps étique à la peau tavelée. Ses longs ongles étaient noirs, tout comme les chicots qu'il dévoila dans un rictus quasi animal. L'odeur musquée qui l'entourait acheva de me convaincre que ce sauvage n'avait plus connu les us de la civilisation depuis de longues années. Son phrasé témoignait pourtant d'une érudition certaine et je pressentais qu'il avait dû mener une toute autre existence dans une lointaine époque.

- " Non content de manquer de cran, tu ne me sembles malheureusement pas connaître les règles élémentaires de la bienséance. Cesse donc de me détailler du regard comme si j'étais une bête de foire ! A vrai dire, tu es également bien vilain avec tout ce métal sur toi et cet accoutrement ridicule. Je devine cependant que tu as une bonne raison d'errer ainsi dans Vargass, et en particulier au milieu du Bois Brûlé. Dis-moi donc qui tu es, détaille-moi ton passé et raconte-moi tes aventures pendant que je te guide jusqu'à mon antre, là où tu trouveras repos et hospitalité. "

L'ermite m'inspirait confiance. Je m'exécutai donc et lui narrai dans le détail ma funeste rencontre avec les pillards tandis que nous cheminions de concert à travers le sous-bois.

Rendez-vous au 29.

50

Ajoutez 8 minutes au temps écoulé depuis le début de l'épreuve. Si au moins 30 minutes se sont déjà écoulées, rendez-vous immédiatement au 135.

Bien que criblée de trous comme si une pluie de projectiles avait été catapultée dessus, cette portion de la falaise compensait ses nombreuses prises par une inclinaison quasiment verticale qui en rendait l'escalade fort périlleuse. Par deux fois mon pied dérapa et par deux fois je me retrouvai accroché à la paroi par la seule force de mes poignets, le front baigné d'une sueur glacée. Je regrettai amèrement de m'être fourvoyé

sur ce terrain mortel, surtout que ma prise de risques ne fut récompensée que par la trouvaille d'un unique nid de sterne, coincé en travers d'une fente étroite. *Ajoutez 1 nid au contenu du sac à dos.*

Mon seul désir était de quitter cette zone dangereuse au plus vite et j'amorçai précautionneusement ma descente dans ce but.

Si Joan se dirige vers une large cavité assez éloignée, rendez-vous au 37 ; s'il se rend jusqu'à un surplomb bien plus proche et recouvert d'herbes jaunes, allez au 62.

51

Lorsque nous sortîmes du bâtiment, le sergent nous demanda de le suivre jusqu'aux ruines. C'est ainsi que nous désignons une ferme abandonnée située à une demi-lieue de la caserne. Cette destination m'intrigua car jamais les soldats ne s'entraînaient dans ses parages. Quand nous y parvînmes, le sergent nous laissa quelques instants pour jager cet endroit envahi par les herbes folles. Près de nous, deux petites habitations en pierre de forme cubique devançaient un ancien verger. Les arbres laissés à l'abandon et jamais taillés avaient grandi jusqu'à atteindre une taille fort respectable mais on discernait une troisième hutte délabrée à l'ombre de leur feuillage. Plus à gauche se trouvait le corps de ferme, imposant mais au toit totalement effondré. A main droite, le verger était bordé par une haie sauvage d'églantiers et de noisetiers entrelacés. Enfin, une étrange butte herbeuse s'était formée au-delà du verger.

Nous nous tournâmes vers le sergent quand celui-ci prit la parole.

- " Si vous souhaitez devenir sous-officier chez les éclaireurs, vous devrez prouver tous les jours que vous êtes le plus compétent dans votre spécialité. Un aide de camp chez les éclaireurs doit être silencieux comme une chouette et aussi discret qu'une souris. "

Il s'arrêta quelques secondes avec un air de contentement, un sourire idiot sur les lèvres. Je le soupçonnai aussitôt de s'être autocongratulé en son for intérieur pour cette image animalière.

- " C'est pourquoi vous allez participer à une épreuve dans les ruines. Pendant que vous ronfliez encore comme des porcelets, j'y ai caché cette nuit trois torches en trois endroits différents. Enfin... elles ne sont pas vraiment cachées ; vous aurez peu de mal à les trouver si vous tombez dessus. Mais vous allez devoir les chercher sans vous faire repérer par les autres. Car si vous voyez un de vos collègues, vous pouvez vous faufiler derrière lui. Et alors, si vous parvenez à lui glisser votre poignard sous la gorge, celui-ci est éliminé. Attention, je ne veux pas d'accident ni de bagarre ! Vous êtes des éclaireurs, pas de vulgaires spadassins, donc je veux que tout se passe dans les règles de l'art. Le premier que je vois tricher aura un rapport à faire au capitaine. Compris ?
- Oui, sergent !
- Bon. Pour l'emporter, il faut soit avoir les trois torches, soit avoir éliminé ses adversaires. Au fait, vous pouvez récupérer une torche sur un adversaire que vous venez d'éliminer. C'est pas trop compliqué pour vos têtes creuses ?
- Non, sergent !
- Parfait. J'espère assister à une belle partie. Ça ressemble aux jeux que vous pouviez

faire quand vous étiez gosses, mais prenez ça au sérieux car le vainqueur sera bien parti pour obtenir le grade. Allez, mettez-vous en place ! Duncan, file derrière la haie. Zentile, derrière la butte tout au fond. Garrett, dans la ferme. Khelben, dans la cabane au milieu des arbres. Jehan...

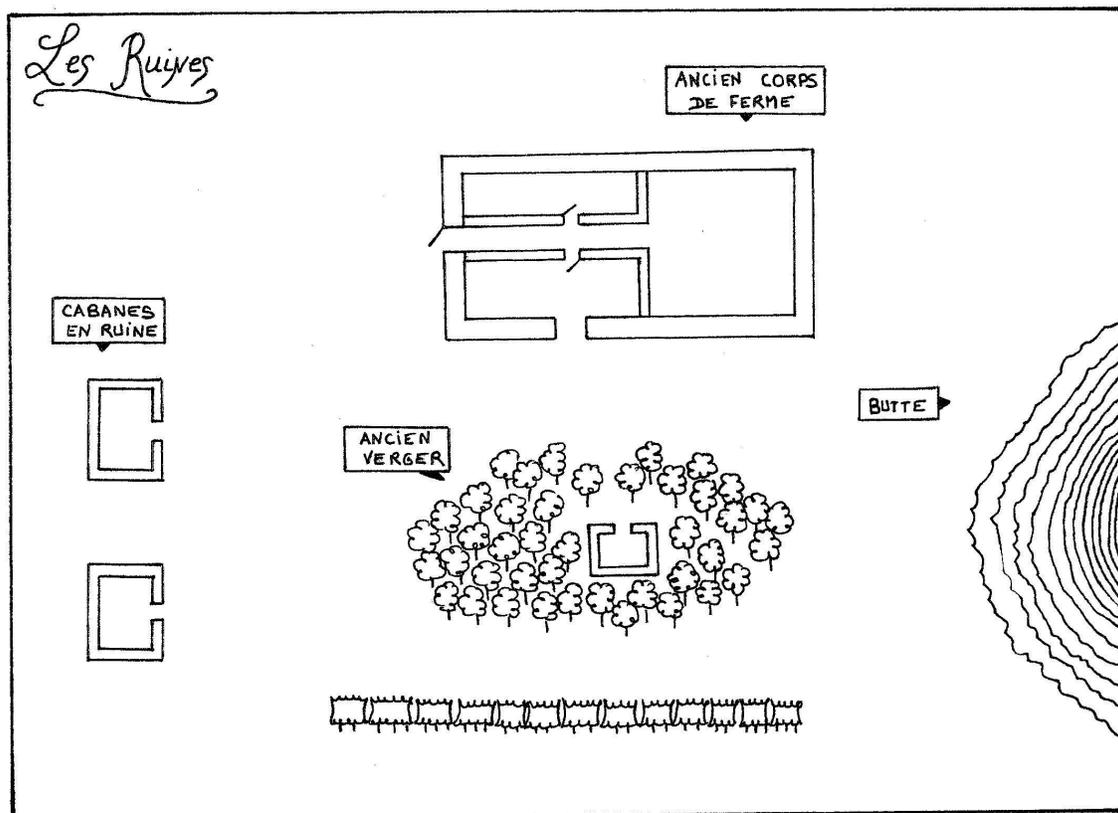
- Joan, sergent. "

Il hésita à me rabrouer pour l'avoir interrompu, avant de finalement se reprendre.

- " Joan, tu te planques dans cette cabane " m'ordonna-t-il en m'indiquant la première des deux huttes de pierre jumelles.

J'obtempérai sur-le-champ. Le sol de la mesure était en terre battue et je l'examinai rapidement pour m'assurer qu'aucune torche n'y avait été abandonnée. Quand j'entendis le sergent Dross hurler le signal du départ, je m'accroupis pour me poster sur le seuil. Les hautes herbes me dissimulaient aux regards mais profitaient également à mes adversaires, qui pouvaient très bien se mouvoir en demeurant invisibles tant la couleur de nos uniformes se confondait avec la végétation. J'observai tour à tour l'entrée du corps de ferme, les arbres du verger et l'extrémité de la haie, mais je ne voyais rien bouger. Il me fallait mettre la main sur les torches avant qu'un autre ne les trouve.

Si Joan rampe en direction du corps de ferme, rendez-vous au 419 ; s'il se dirige vers le verger, allez au 30 ; s'il préfère entrer dans la hutte de pierre jumelle, située à quelques pas en direction de la grande haie, rendez-vous au 18.



52

Une branche pointue me piqua dans le creux du genou alors que j'enjambai tant bien que mal la rangée de buissons qui balisait le sentier. Je n'y prêtai guère attention dans un premier temps mais l'écorchure commença à me cuire peu de temps après. Je me grattai derrière la jambe mais la sensation de brûlure s'intensifia à un point tel que je quittai en toute hâte mon pantalon au milieu des fougères pour découvrir avec effroi que des plaques rouges recouvraient déjà l'arrière de mes cuisses et mes mollets. Je venais de subir l'attaque de quelque végétal vénéneux et je me tortillai en gémissant, ne sachant que faire pour soulager mon corps du poison.

*Lancez deux dés et retranchez le nombre obtenu de la **Vitalité** de Joan.*

*S'il possède une **pommade contre les démangeaisons**, il peut s'en badigeonner la jambe pour diviser par deux cette perte de Vitalité (arrondissez à l'inférieur).*

*S'il possède un **antidote contre les plantes vénéneuses**, il peut le boire et ne subira alors aucune perte de Vitalité.*

*Dans l'un ou l'autre cas, enlevez le remède du **sac à dos**.*

Après de longues et douloureuses minutes au cours desquelles je crus ma dernière heure arrivée, la souffrance commença lentement à refluer jusqu'à se changer en une simple gêne pour marcher. Lorsque je réussis à supporter de nouveau le contact de la toile sur ma jambe, je repris ma route en dépassant le maudit houx qui m'avait incité à traverser ces dangereux buissons. *Rendez-vous au 140.*

53

Le paysage qui me séparait du port de Stromness présentait un aspect pour le moins lugubre. Des bosquets d'arbres recourbés agrémentaient la lande marécageuse dont la terre humide était fréquemment grêlée par les cercles sombres et caractéristiques de dangereuses tourbières.

Je rencontrai plusieurs nuages de moustiques bravant le froid mordant et la neige qui tombait depuis près d'une heure. Subir la présence de tels nuisibles au beau milieu de l'hiver eut le don de m'agacer et je me mis bientôt à courir tant bien que mal sur la terre spongieuse pour échapper à leurs douloureuses piqûres.

Certains moustiques des tourbières sont particulièrement dangereux, inoculant à leur victime un venin urticant. Lancez les dés pour savoir si un tel spécimen parvient à affaiblir Joan.

*Si vous obtenez de 2 à 5, Joan est seulement assailli par des moustiques ordinaires ; de 6 à 7, il perd **2 points de Vitalité** ; de 8 à 9, il perd **4 points de Vitalité** ; de 10 à 12, il perd **8 points de Vitalité**. En utilisant une **pommade contre les démangeaisons**, il lui est possible de diviser par deux cette perte de Vitalité (enlevez alors la **pommade du sac à dos**).*

Pour comble de malchance, l'un de mes minuscules agresseurs devait être porteur d'un redoutable virus car je sentis bientôt la fièvre me gagner. Mon paquetage et mon armement pesaient de plus en plus lourd, des gouttes de sueur glacée perlaient de sous ma chevelure. Ma vision se troublait fréquemment et je dus à plusieurs reprises me reposer dès que je trouvais un endroit pas trop infesté par ces maudits moustiques. Seule l'eau

fraîche de mon outre parvenait à me redonner des forces et je progressai donc à une allure d'escargot tout au long de la journée. *Enlevez un repas du sac à dos ou Joan perd 3 points de Vitalité.*

Le mal étrange dont je souffrais se dissipa néanmoins peu à peu et je retrouvai assez de vigueur pour me hâter. Je souhaitai ardemment rejoindre Stromness avant la nuit.

Rendez-vous au 23.

54

Je pourrais prétendre que c'est la surprise qui me paralysait mais, pour dire la vérité, il n'en fut rien. J'étais partagé entre un sentiment de honte et le désir insurmontable de découvrir les mystérieux plaisirs de la chair, ceux dont avaient toujours parlé avec passion les plus anciens, les plus audacieux ou les plus fabulateurs de mes camarades de caserne.

J'observai avec fascination l'étincelle d'assurance scintillant dans les yeux fauves de la femme qui entreprenait de déboutonner ma chemise. Elle me l'ôta ensuite d'un geste souple avant de porter furtivement la main à sa bouche en découvrant mes quelques cicatrices, et surtout mes blessures les plus récentes. Malgré les braises rougeoyantes du petit âtre qui réchauffait la chambre, un courant d'air sur ma peau nue m'arracha un frisson.

La femme releva la tête pour me gratifier d'un sourire puis, sans un mot, recula de quelques pas en direction de la couche avant de me tourner le dos. J'eus très brièvement conscience de la sécheresse envahissant mon palais et des battements frénétiques de mon cœur tandis qu'elle enlevait rapidement ses frusques qui tombaient tour à tour sur le plancher. Tout allait trop vite. La panique m'envahit aussi intensément que la fois où j'avais perdu des yeux ma mère au milieu de la presse, lors de notre visite au marché d'Haquilon dix années plus tôt. J'allais tourner les talons. M'enfuir très vite et très loin. Loin de ce rivage inconnu vers lequel allait s'échouer l'esquif de ma jeunesse.

Je ne fis cependant pas un mouvement quand la femme se retourna pour m'offrir le merveilleux spectacle de son corps si blanc, si pâle, de ses seins lourds et ronds aux pointes dressées sur lesquels s'attardaient ses plus longues mèches de cheveux, de ses hanches tellement féminines qui encadraient un duvet noir, luisant presque sous l'éclairage des chandelles.

- " Viens " me dit-elle simplement en s'asseyant sur la grande fourrure étendue en travers de sa couche.

Je m'ébranlai alors, comme mû par une force extérieure ou, plus raisonnablement, par un instinct enfoui au fond de mes entrailles. J'avais l'impression de ne plus posséder mon corps et c'est avec le regard d'un spectateur extérieur que je pris la femme dans mes bras en m'allongeant à son côté, avant de répondre fébrilement à ses baisers chauds et humides. Tandis que je ne cessais de caresser sa douce poitrine, ses mains coururent le long de mon dos pour agripper le bord de mon pantalon et je l'aidai à m'en dévêtir. Sans l'avoir vraiment voulu ni jamais avoir su comment procéder, je me retrouvai en elle l'instant d'après, en proie au bonheur le plus vif et le plus exaltant de ma brève existence. Je ressentis alors un étrange sentiment de puissance, comme s'il m'avait fallu attendre de voir cette femme gémir et soupirer sous mon étreinte pour me considérer enfin comme

l'égal des autres hommes.

Nos ébats s'achevèrent rapidement, après qu'un éclair de plaisir d'une violence insoutenable m'eusse terrassé. Encore étourdi mais avide de réitérer cette expérience si jubilatoire, j'allais enlacer de nouveau ma cavalière pour une seconde danse amoureuse quand une saveur amère s'insinua au fond de ma bouche.

Je m'écartai doucement pour m'allonger sur le dos. L'odeur des bougies me paraissait tout à coup écoeurante, mais pas moins que celle de nos corps enfiévrés. Tandis que la jeune femme alanguie étirait ses bras en croix, mon regard se perdit dans les toiles d'araignée qui pendaient de la charpente. *Rendez-vous au 207.*

55

- " J'ai été envoyé ici pour enquêter sur les pillards. La bande qui sévit en ce moment dans les Larmes de Samara. On m'a dit que Balezon pourrait m'apprendre quelque chose sur le sujet.
- Quand tu dis *on*, je suppose que tu parles d'Errigann ? "

Le capitaine enchaîna avant que je ne puisse répondre.

- " Je surveille étroitement mon équipage et peux me porter garant qu'ils ne fricotent pas avec ce genre de racaille. Si tu étais mieux renseigné, tu saurais qu'Errigan et Balezon sont les deux seuls éléments qui supportent mal de vivre ensemble sur *Le Chien de Mer*. Dès que l'un peut causer des ennuis à l'autre, il ne s'en prive pas.
- Non, vous m'avez mal compris. Je n'accuse pas votre homme d'avoir des liens avec les pillards. Il se pourrait juste qu'il ait entendu des rumeurs intéressantes, qui pourraient me mettre sur leur piste.
- Les rumeurs, ça va, ça vient, rétorqua avec mauvaise humeur le capitaine. Si c'est des racontars de bonne femme que tu veux, tu n'as qu'à aller visiter tous les troquets de la ville et tu en entendras bien plus que tu ne seras capable de t'en rappeler. "

Je restai coi en espérant qu'il redevienne plus conciliant mais le capitaine fit soudain mine de m'ignorer pour s'intéresser à son matériel d'écriture. Comme je demeurai silencieux à le regarder mélanger de l'encre sèche à de l'eau, il releva brusquement la tête vers moi pour m'apostropher avec hargne.

- " Quoi ? Tu es encore là ? "

Je quittai sa cabine en claquant rageusement la porte dans mon dos. Les marins présents sur le pont reprirent leurs tâches respectives, réelles ou simulées, après avoir croisé mon regard furibond.

Alors que j'approchais de la passerelle menant au quai, j'aperçus à l'entrée de la grande rue de Kalfirk une silhouette voûtée et malingre, aux cheveux gris, arborant en couvre-chef le même bonnet en laine blanche que j'avais remarqué sur certains des matelots du *Chien de Mer*.

C'était lui ! Il me tournait le dos et venait visiblement de quitter le navire pendant mon intermède avec son capitaine. Je m'élançai pour le rattraper avant qu'il n'eut disparu au milieu des badauds. *Rendez-vous au 281.*

56

Un effort surhumain me permit de lever la tête vers ce nouvel arrivant à l'insolite apparence. Chétif, le visage ridé, il n'était vêtu que de fourrures grossièrement coupées qui laissaient entrevoir un corps étique à la peau tavelée. Ses longs ongles étaient noirs, tout comme les chicots qu'il dévoila dans un rictus quasi animal. L'odeur musquée qui l'entourait acheva de me convaincre que ce sauvage n'avait plus connu les us de la civilisation depuis de longues années.

- " Voilà ce qu'il en coûte à ceux qui pénètrent dans le Bois Brûlé sans y avoir au préalable été invités. "

Son phrasé dénotait avec sa mise de barbare et je me dis qu'il avait dû mener une toute autre existence à une lointaine époque. Le regard qu'il m'adressait n'était pas foncièrement hostile, aussi pris-je espoir de le voir faire preuve de miséricorde.

- " Soit vous m'achevez sur-le-champ, soit vous m'aidez à me relever. Je n'ai par contre rien à faire de vos sermons ", parvins-je à articuler.

L'ermite me tendit sa main et je m'en servis pour me remettre sur pieds. Il m'était pénible cependant de conserver mon équilibre sur mes jambes encore flageolantes. Sans égard pour mon état de faiblesse, l'homme ne me laissa pas le loisir de souffler.

- " Je devine que tu as une bonne raison d'errer ainsi dans Vargass, et en particulier au milieu du Bois Brûlé. Dis-moi donc qui tu es, détaille-moi ton passé et raconte-moi tes aventures pendant que je te guide jusqu'à mon refuge, là où tu trouveras repos et hospitalité. "

L'ermite ne m'inspirait guère confiance mais la perspective d'une pause à l'abri des périls de la forêt me redonna du courage. Je m'exécutai donc et lui narrai dans le détail ma funeste rencontre avec les pillards tandis que nous cheminions de concert à travers le sous-bois. *Rendez-vous au 29.*

57

J'entendis mon agresseur crier un mot dans une langue barbare. L'injonction fut suivie par des bruits de course et de halètement animal qui m'incitèrent à reculer précipitamment sur mes coudes, puis à me relever au moment où une caricature de chien bondissait de l'intérieur de la maison pour sauter à travers la fenêtre brisée.

La créature n'avait rien d'un banal animal de compagnie. Des écailles reptiliennes remplaçaient son pelage ras autour de ses yeux et tout le long de ses pattes qui se terminaient par des griffes trop longues. De ses petits yeux jaunes suintait une glaire épaisse qui se mêlait à la bave écumant sa gueule hérissée de crocs.

Cette vision d'épouvante ou l'odeur méphitique accompagnant le monstre eurent alors raison du sang-froid de Kity qui s'extirpa sans prévenir de son abri sous ma veste pour fuir le monstrueux animal. Ce dernier hésita alors un court instant avant de m'ignorer pour poursuivre mon petit compagnon. Comme il passait à ma portée, je lui administrai une terrible attaque au poitrail qui l'envoya bouler dans l'herbe dans une gerbe de sang. Ses entrailles se glissèrent hors de la plaie béante et le molosse finit par expirer après quelques spasmes convulsifs. *Rendez-vous au 345.*

58

Ma source de lumière calée entre mes dents serrées, je descendis les échelons avec la prudence la plus élémentaire. Les pitons métalliques ne bougeaient pas d'un pouce sous mon poids et je gagnai donc en assurance, surtout en discernant le sol qui ne se trouvait finalement qu'à huit coudées de la surface.

Une fois au fond du trou, j'éclairai l'entrée d'un étroit boyau qui s'enfonçait à l'horizontale, approximativement dans la direction du château. Je m'y introduis sans l'ombre d'une hésitation, précédé par Kity qui trottnait en éclaireur sans se laisser distraire par les nombreux scolopendres grouillant le long des murs glaiseux. Notre marche souterraine dura quelques minutes avant que le tunnel ne remonte progressivement. Quelques tranches de madriers étaient enfoncées à intervalles réguliers pour former des marches rudimentaires, mais qui facilitaient néanmoins l'ascension. Celle-ci s'acheva sur une porte de pierre munie d'un simple anneau rouillé en guise de poignée.

Pressé de quitter au plus vite l'oppressante galerie, j'attrapai l'anse à deux mains puis tirai jusqu'à dégager le battant de son encadrement. Je dus alors reculer devant le nuage de poussière qui s'exhalait par la mince ouverture. Une fois celui-ci dissipé, je reitérai mon effort et parvins enfin à dégager un espace suffisant pour m'y faufiler.

Je pénétraï dans une salle basse de plafond et rectangulaire, éclairée par plusieurs flambeaux crépitants suspendus aux murs. Le sol dallé était lisse, vierge de poussière. A l'extrémité de la pièce nue se profilait un escalier à rambardes qui devait donner accès aux appartements de la forteresse. Seuls les murs avaient gardé un aspect naturel, voire inachevé, car de longues veines cristallines couraient sur toutes leurs longueurs. Ces filons palpitaient d'une lueur bleutée à un rythme régulier mais très lent, hypnotique, qui témoignaient d'une activité surnaturelle en ce lieu étrange et guère rassurant.

Si Joan s'approche de ces strates minérales pour les examiner, rendez-vous au 153 ; s'il traverse la grande salle pour la quitter par l'escalier, allez au 357.

59

Le trait effectua une très légère courbe dans l'air avant de se planter dans la cuisse de Balezon. Le marin poussa un râle de douleur mais sa ténacité me stupéfia lorsqu'il saisit à pleine main la flèche pour l'arracher d'un coup sec. Il hurla à nouveau et s'appuya contre le flanc d'un tonneau plus gros que les autres pour reprendre son souffle et ses esprits.

Notez que Balezon a perdu 6 points de Vitalité.

Dans cet état, le bougre ne pouvait aller bien loin aussi décidai-je de ranger mon arc et de courir dans sa direction. Il réagit avec courage en se hissant au sommet de la barricade puis en sautant. J'entendis dans la foulée un pitoyable gémissement quand il se réceptionna de l'autre côté. Cette nouvelle marque de faiblesse me donna des ailes et je gravis comme un chevreau l'amoncellement de fûts.

La rue de poursuivait ensuite sur une trentaine de pas avant de se terminer en impasse. Balezon s'était volatilisé mais je remarquai tout de suite la porte entrebaillée de la maison la plus proche, si l'on pouvait désigner ainsi le bâtiment aux murs effroyablement fissurés

et aux fenêtres condamnées par des planches. J'atteignis le sol à mon tour, mes jeunes chevilles encaissant son broncher le choc avec les pavés disjoints, puis franchis toujours au pas de charge le seuil de la ruine. *Rendez-vous au 315.*

60

- " Attention, à main droite ! "

Le cri de mon acolyte m'avertit du danger à temps et je me tournai pour empaler sur mon arme un des humanoïdes aux allures de batracien qui venait juste de grimper à bord. Mais j'avais à peine fait basculer le corps squameux dans le lac qu'une nouvelle créature était grimpée à l'autre extrémité de l'esquif, dans le dos du pêcheur qui ne se doutait pas du danger et continuait à pousser de son mieux sur les avirons. Avant que je ne puisse à mon tour crier, le monstre avait déchiré la gorge de mon compagnon de ses griffes acérées et je vis avec impuissance le pauvre homme se noyer dans son propre sang.

J'avais oublié l'homme-poisson que j'étais en train de combattre peu avant cette diversion et celui-ci avait réussi à franchir le plat-bord. Sa masse vint me percuter violemment quand il me sauta dessus, nous tombâmes tous deux dans l'eau glacée puis luttâmes dans un terrible corps à corps ; lui pour m'entraîner vers le fond, moi pour me défaire de sa visqueuse emprise. Deux de ses congénères m'agrippèrent à leur tour au moment où je venais enfin de me libérer. L'eau était noire comme de l'encre. Je me débattis comme un forcené mais l'air fuyait trop vite ma poitrine. Je ne revis jamais la lumière du jour.

61

Je déambulai au hasard de ruelles plutôt bien entretenues et pas trop sales. Dans ce quartier, les maisons en pierre étaient fréquentes et celles-ci comportaient souvent deux, voire trois étages. L'animation y était moindre, hormis dans les échoppes et boutiques qui avaient pignon sur rue. Je remarquai que les commerçants et artisans de Kalfirk semblaient prospères et ne pas manquer de clientèle.

Je dépassai la vitrine d'un verrier, puis celle d'un tisserand qui me fit remarquer avec amusement que mes effets auraient bien besoin d'être changés mais je refusai poliment ses services. Par contre, les deux commerces qui jouxtaient le lavoir du quartier éveillèrent mon intérêt. Vu leur nature, je pouvais aussi bien espérer y trouver des articles intéressants qu'y revendre certaines de mes possessions afin de renflouer mes finances.

Si Joan visite l'armurerie locale, rendez-vous au 390 ; s'il entre dans la boutique d'un vendeur de " talismans et autres articles de magie ", allez au 220.

62

Un éboulement avait délogé quelques moellons de la falaise sur mon trajet, et je perdis un précieux moment à contourner cette zone à risques. *Ajoutez 4 minutes au temps écoulé depuis le début de l'épreuve.*

Lorsque j'atteignis enfin le petit promontoire, j'y découvris un nid en partie dissimulé par la maigre végétation à la couleur bilieuse. Au moment de m'en saisir, j'aperçus dans son creux un os de seiche. La présence d'un tel objet en cet endroit aurait pu me paraître banale si j'avais fait abstraction de son étrange teinte vert pâle. Légèrement intrigué, je pris l'os de mollusque en même temps que son abri de brindilles. *Ajoutez 1 nid au contenu du sac à dos ainsi que l'os de seiche vert dans les objets divers.*

L'instant d'après, j'entendis Khelben pousser un cri et je levai la tête dans sa direction. Mon camarade balafré avait visiblement glissé d'un surplomb car seuls ses jambes ballaient dans le vide, le malheureux étant uniquement préservé d'une chute par la force de ses bras. J'ignorais s'il parviendrait à se hisser seul de nouveau sur la corniche mais, d'autre part, le temps fuyait et les trois autres concurrents poursuivaient leur moisson sans tenir compte de la mauvaise posture de notre aîné.

Si Joan franchit les quelques mètres de falaise qui le séparent de Khelben afin de lui venir en aide, rendez-vous au 246 ; s'il préfère descendre vers un autre nid qu'il vient de repérer en contrebas, allez au 106.

63

J'avais à peine entamé mon récit que Duncan nous cloua sur place en s'esclaffant bruyamment. Il pointait du doigt la broche en forme d'épi de blé épinglée sur ma veste.

- " Toi aussi tu es allé voir Ellaine !
 - De... de qui parles-tu ? " répondis-je par réflexe, pétrifié de stupeur.
- Mon camarade au crâne rasé partit dans un éclat de rire encore plus tonitruant puis flanqua son coude dans le flanc de Garrett d'un air complice.
- " Ben, mon cochon ! Tu t'es pas ennuyé en fait. On voit à quoi t'as passé le temps. Il n'a fait que de se ventrouiller avec les gueuses pendant qu'on remuait la gadoue !
 - Je ne vois pas trop de quoi tu parles, protestai-je pitoyablement.
 - T'as pas besoin de faire l'innocent. Y'a pas de mal à ça. "

Et Duncan de sortir de sa poche un bijou en sapin rouge identique à celui que m'avait offert la prostituée de Kalfirk. J'eus le désir impulsif de faire ravalé de force à mon camarade le sourire égrillard qui déformait son visage bovin.

- " T'as plus la tienne, Garrett ? "

L'intéressé haussa les épaules avec dédain.

- " Non, je l'ai jetée.
- Sacrée bougresse en tout cas cette Ellaine. On peut pas dire qu'elle manque d'expérience. "

Mon sentiment de honte n'avait pas échappé à Garrett qui souriait narquoisement tandis que le rire gras de Duncan faisait s'envoler un héron solitaire. Comme je gardai le silence en cherchant à apaiser la colère irrationnelle qui bouillait sous mon crâne, mon compagnon hilare m'asséna une grande claque dans le dos pour m'inciter à reprendre la route.

- " Allons, fais pas cette tête-là. On croirait que t'es amoureux d'elle ! Dis-nous plutôt comment t'as fait pour trouver la cachette des kayolins. "

Je ne me fis pas prier pour changer de sujet. *Rendez-vous au 383.*

64

Je fus récompensé de ma persévérance en atteignant un large sentier dégagé de ses mauvaises herbes. Il s'agissait quasiment d'une route et celle-ci avait de grandes chances de mener à la demeure des maîtres de ce domaine pour qu'elle soit ainsi entretenue. Confiant dans l'idée de trouver un refuge pour la nuit, je poursuivis de plus belle ma marche dans la forêt désormais plongée dans les ténèbres de la nuit.

Un conifère imposant dressé au bord du chemin étendait ses branches en travers de la piste. J'attrapai la première venue plutôt que d'effectuer un détour, afin de la soulever et de passer sous l'obstacle. L'instant d'après, je roulai au sol en hurlant comme un damné, ma main pressée sous mon aisselle dans le vain espoir de faire disparaître l'indicible douleur.

Le bois était glacé ; d'un froid si intense, si incroyable qu'il m'avait brûlé la paume et l'intérieur de mes doigts. Même un morceau de métal ayant séjourné dans la glace ne m'aurait pas causé une telle souffrance.

Je levai les yeux sur l'arbre à l'apparence si dangereusement anodine avec un mélange d'effarement et d'incompréhension. Plusieurs minutes après que j'eus cessé de m'égosiller, ma main me cuisait presque toujours autant mais j'eus tout de même le courage de l'examiner. La chair était à vif, ma peau restée collée à l'écorce de la branche traîtresse.

Joan perd 1 point d'Adresse et 1 point de Vitalité (seulement 1 point de Vitalité s'il porte des gants en laine).

Je n'osai pas faire couler l'eau de ma gourde sur la blessure aussi me contentai-je de reposer ma main dans l'herbe fraîche. Cette terrible mésaventure m'avait mis en état de choc et j'étais incapable de reprendre ma marche le long de la route forestière. Avec résignation, je m'éloignai de quelques pas dans le sous-bois en prenant bien garde d'éviter tout nouveau contact avec les arbres. Ceux-ci me terrorisaient désormais mais je réussis néanmoins à trouver le sommeil en m'emmitouflant dans ma couverture.

Je me réveillai au petit matin, une douleur lancinante palpant toujours dans ma main brûlée. Le bois était toujours aussi silencieux et privé de vie aviaire mais je savais à présent pourquoi les oiseaux refusaient d'y nicher. *Notez que Joan a regagné 2 points de Vitalité en dormant.*

Après quelques minutes de marche, je découvris un large sentier nettoyé de ses mauvaises herbes. Je décidai de le suivre en prenant garde à m'écarter des branches les plus basses. *Rendez-vous au 208.*

65

Surveillant du coin de l'oeil les êtres amphibiens qui me tournaient le dos au bord du lac, j'avançai sous couvert de la végétation mais en prenant surtout garde à ne pas écraser les ossements ou les brindilles qui parsemaient le sol. Une fois parvenu à l'arrière de la hutte contre laquelle reposait le prisonnier, je m'approchai de celui-ci encore plus lentement afin de ne pas le réveiller. Il ouvrit finalement des yeux affolés et tenta de se débattre au contact de ma main qui venait de lui couvrir fermement la bouche.

- " Ne criez pas, lui intimai-je à voix basse. Je viens vous aider. "

Je relâchai ma brève étreinte quand je fus certain qu'il était entièrement remis de sa surprise.

- " Qui êtes-vous ? me souffla-t-il.
- Aucune importance. Il faut réussir à quitter le coin sans se faire repérer. Il y en a cinq qui traînent à vingt pas d'ici près de la rive. "

Je fis un signe de la tête en direction du lac et l'homme tourna la sienne de tous côtés en redoutant qu'un de ses ravisseurs ne nous ait déjà aperçus. Après que je lui eus ôté tous ses liens, il m'étreignit le bras avec une gratitude infinie dans le regard. Sa figure hâve et couverte d'égratignures prouvait qu'il était passé par de pénibles moments mais il semblait malgré tout avoir encore du courage à revendre.

- " Quand ils m'ont ammené ici, les tritons ont également traîné ma barque et l'ont cachée pas très loin. Nous pourrions l'utiliser pour rejoindre plus rapidement mon village de l'autre côté du lac ; ça nous permettrait en plus d'éviter les fondrières. Le problème est que ces monstres nagent aussi vite qu'ils courent. Nous devons vraiment partir sans nous faire voir sinon nous sommes morts ! "

J'acquiesçai en silence et longuai la hutte avec prudence pour observer les créatures qui n'avaient toujours pas pris conscience de ma présence. Je fis signe à mon compagnon de me suivre puis m'éloignai furtivement de la hutte par le même chemin que j'avais emprunté.

Malheureusement, le pêcheur n'avait pas bénéficié du même entraînement que moi et il fit craquer une branche morte dissimulée parmi les herbes. Avant même de nous retourner, un concert d'ignobles croassements nous confirma que les tritons nous avaient enfin repérés.

Certains nous prirent aussitôt en chasse tandis que d'autres se saisissaient de javelots avant de les imiter. Nous détalâmes comme des daims affolés devant une meute de limiers.

Mon acolyte peinait à suivre mon rythme et je l'encourageai sans cesse de la voix afin qu'il ne relâchât pas ses efforts. Alors que nous approchions d'un endroit où poussait une véritable forêt de roseaux, il perdit un peu de son souffle pour m'avertir.

- " C'est là qu'ils ont planqué ma barque. Je ne sais pas si elle y est encore ", haleta-t-il en m'indiquant du doigt la végétation touffue.

Je regardai en arrière un bref instant pour voir que les hommes-poissons n'avaient pas gagné de terrain. Mais ils étaient plus d'une dizaine à nous poursuivre désormais.

Si Joan plonge parmi les roseaux à la recherche de l'embarcation, rendez-vous au 191 ; s'il incite le pêcheur à poursuivre le long de la berge en direction du sud, allez au 255.

66

J'étais plus que circonspect devant cette plante invraisemblable mais ma curiosité me poussa à l'examiner plus en détail. A l'exception de sa couleur, la chose ressemblait fortement à un cèpe qui aurait cru dans des proportions phénoménales.

Mes doigts avaient à peine effleuré le chapeau violet qu'un hurlement suraigu s'en échappa. Je collai mes mains par réflexe sur mes oreilles pour protéger mes tympan mis

à mal et vis avec stupeur des dizaines de minces appendices frétiller sous la masse bulbeuse.

Les mains toujours vissées sur ma tête, je reculai avec effroi devant la plante monstrueuse qui se souleva légèrement de terre pour fuir en se mouvant sur cet amas de tentacules blafards. Incrédule, je suivis des yeux la silhouette grotesque qui disparaissait dans les ombres de la nuit tout en poursuivant ses ululements insoutenables.

Quand les cris cessèrent enfin, j'entendis une branche morte tomber d'un arbre tout proche. En moins d'une seconde j'avais dégainé mon arme et adopté une posture de combat, un réflexe qui me sauva sans doute la vie.

Deux félins gros comme des molosses bondirent soudain des hauteurs mais une prompte roulade me permit d'esquiver leur assaut. Je me remis sur pieds dans l'instant suivant pour combattre ces prédateurs qui avaient dû être alarmés de ma présence par le maudit champignon.

2 LYNX DE VARGASS : Adresse 13 ; Défense 10 ; Bonus de Force 2 ; Vitalité 20

Les lynx ont l'initiative.

*Si Joan parvient à leur faire perdre **au moins 10 points de Vitalité**, il réussit à tuer un fauve et son compagnon de chasse prend la fuite. Joan entreprend alors de chercher un abri pour passer la nuit en sécurité ; rendez-vous au 289.*

67

Lorsque nous sortîmes du bâtiment, le sergent nous demanda de le suivre jusqu'à l'armurerie. Nous l'aidâmes à déplacer plusieurs râteliers pour avoir accès à une lourde et vieille armoire qui contenait du matériel de survie. Dross y prit cinq sacs à dos à la toile défraîchie puis nous les distribua à tour de rôle. Leur poids me surprit et je soulevai le rabat du mien pour en inspecter le contenu : il était rempli de vaisselle brisée et d'outils corrodés. Avec un grand sourire sardonique, le sergent nous fit signe de les installer sur nos épaules.

- " Si vous voulez montrer aux gars qui est le chef, il ne suffit pas d'être le meilleur avec une arme entre les mains. C'est bien beau d'apprendre à se battre et à survivre dans une bataille mais encore faut-il pouvoir y arriver en pleine forme. Vous voyez ce que je veux dire ? "

Comme personne n'acquiesçait, il commença à s'irriter.

- " Vous les bleus, vous n'êtes encore jamais allés en opération. Vous verrez qu'on y passe cent fois plus de temps à marcher dans la nature qu'à se battre. Les gars, ce sont de belles feignasses qui ne pensent qu'à s'arrêter pour bâfrer ou reposer leurs pieds. Il faut toujours les tirer par la peau du cul ou leur gueuler dessus pour les faire avancer ! Imaginez alors que leur chef soit fatigué au bout d'une journée de marche, comment voulez-vous qu'on puisse leur dire d'accélérer le mouvement ? C'est pour ça que vous allez me faire quatre tours de colline ce matin et je verrai bien si vous êtes capables de montrer l'exemple à vos gars. "

Il nous enjoignit alors de le suivre avec nos faux paquetages sur le dos et je perçus le regard désespéré que Zentile me lança. Je lui répondis d'une moue fataliste, mais

compréhensive.

La colline désignait une éminence isolée située à faible distance de la caserne, en direction de l'intérieur des terres. Le terrain alentour était particulièrement accidenté et des formateurs avaient cru bon autrefois d'y tracer une piste pour l'entraînement des recrues. Cette sente décrivait des méandres insensés tout en formant une boucle autour de l'éminence, au cœur d'une végétation plutôt dense et en traversant des étendues de rocaillles et de sable. Quand le sergent voulait nous faire souffrir, il nous demandait parfois d'en effectuer deux tours en courant. Je comprenais très bien le désarroi de mon jeune camarade car je n'étais moi-même pas certain de réaliser l'exploit d'en accomplir quatre avec une vingtaine de livres sur le dos.

Moins de dix minutes plus tard, nous arrivâmes en bordure de la piste en question. Le sergent nous donna alors ses ultimes consignes.

- " Vous partez ensemble. L'objectif est d'accomplir les quatre tours sans faire de pause et d'arriver au bout le premier. Et pas de coups bas entre vous ! Je vais monter sur la colline et si j'en vois un de là-haut qui ralentis les autres ou qui essaie de se reposer, je le colle en cellule pendant trois jours et il s'expliquera ensuite avec le capitaine en personne ! Compris ?
- Oui, sergent !
- Bien. C'est parti, les filles. "

Le calvaire put alors commencer. Lors du premier tour, nous restâmes tous groupés, presque solidaires dans l'effort. Le parcours était jalonné d'une multitude d'obstacles naturels qui étaient cependant franchissables par des hommes vigoureux en pleine condition physique. Mais ces pièges devenaient de plus en plus difficiles à appréhender en même temps que la fatigue nous faisait perdre en lucidité.

Alors que nous entamions notre deuxième tour, Duncan accéléra l'allure pour se détacher du groupe. Cela ne m'étonna pas de sa part car, s'il était toujours le premier à se plaindre des exercices que nous subissions, c'était surtout en raison de son mauvais caractère.

Trapu et bien bâti, il était rare de voir le bougre réellement harassé. Je fus par contre plus surpris quand Khelben s'élança à sa suite. Il nous restait encore beaucoup à parcourir mais si ces deux-là se montraient capables de poursuivre jusqu'au bout sur ce rythme, je n'avais aucune chance de les rattraper par la suite.

Si Joan désire ménager ses efforts, rendez-vous au 209. S'il préfère rejoindre les échappés, allez au 239.

68

L'effet de surprise jouait en notre faveur et Duncan réussit à embrocher l'un des guerriers avant que celui-ci n'ait eu le temps de dégainer son large glaive. Mais les deux autres parèrent mon attaque ainsi que celle de Garrett et ils se placèrent dos à dos pour nous affronter à l'aide de leurs larges glaives. *Rendez-vous au 85.*

69

Lorsque j'atteignis le refuge, je glissai comme une couleuvre jusqu'à l'ouverture pour y surprendre un éventuel concurrent. Mais la cabane était inoccupée et si exiguë qu'un bref coup d'œil me suffit à m'assurer qu'aucune torche ne s'y trouvait.

Me sentant trop exposé en cet endroit, je me hâtai de m'écarter du refuge en rampant jusqu'au tronc épais d'un vieux cerisier saigné par les termites. Une curieuse intuition me fit tourner la tête vers la cabane que je venais de quitter et mon pouls s'accéléra quand je vis une tâche sombre qui bougeait au milieu de la végétation, à quelques pas de là. Elle avait déjà disparu mais j'étais certain qu'il s'agissait d'un concurrent en train de ramper. Il était là, juste de l'autre côté de la minuscule bâtisse. En train de s'éloigner, sans doute en direction de la butte ou de la haie. Même si je ne le voyais pas, le frottement dans l'herbe humide le trahissait. Il ne m'avait apparemment pas vu et je devais en profiter pour m'en approcher subrepticement.

Si Joan contourne la cabane par la gauche, rendez-vous au 391 ; s'il longe plutôt le mur à sa droite, allez au 318.

70

- " Alors, vous avez bien dormi, les filles ? J'espère que c'est le cas parce que je vous promets que vous allez souffrir avec la dernière épreuve. Mais avant ça, j'ai préparé moi-même quelques questions pour voir si vous êtes capables plus tard de commander. C'est bien beau d'avoir du muscle et de savoir se battre mais pour diriger une troupe, faut également faire preuve de bon sens et en avoir un minimum dans le crâne. Rentrez dans mon bureau. On y sera plus au calme pour voir ça. "

Tandis que nous avançons dans la pièce, Khelben me chuchota dans l'oreille.

- " Le sergent veut savoir si nous avons autant de jugeotte que lui ? Je suppose que c'est une plaisanterie... "
- Ou alors il ment et c'est le capitaine qui a préparé les questions. "

Mais nous nous trompions tous les deux lourdement.

Le sergent nous demanda de tirer d'un coin de la pièce cinq tabourets empilés et de les installer en rang devant son bureau. Il nous fit asseoir puis brandit un morceau de parchemin noirci de caractères biscornus tout en nous adressant un sourire narquois.

- " Avec des têtes d'enclume comme vous, je suppose que personne ne sait lire. Je me trompe ? "

Devant les regards gênés de mes camarades qui fixaient le bout de leurs chaussures, je préfèrai pour ma part rester coi.

- " Si par miracle l'un de vous devait prendre plus tard de hautes fonctions, il serait bien obligé de se décarcasser pour apprendre l'alphabet. Alors écoutez-moi bien car je ne répéterai pas cinquante fois les questions. Ce sont des *mises en situation* comme on dit chez les officiers. Pour chacune, il y a trois réponses possibles et vous devrez retenir celle que vous préférez. Je vous demanderai ensuite vos choix et vous avez intérêt à ne pas répondre d'âneries si vous voulez avoir une chance de devenir aide de camp. "

Il posa négligemment sa feuille gribouillée sur le coin du meuble, juste en face de moi.

Tandis que le sergent commençait à énoncer lentement les questions de manière à ce que

tout le monde comprenne, je me penchai discrètement pour examiner le parchemin. Sa lecture me confirma que Dross en était forcément à l'origine.

J'essayai de me mettre dans la peau de notre sévère mentor afin de deviner quelles réponses permettraient de grimper dans son estime.

*Vous trouverez les questions sur **l'illustration ci-contre**. Joan a droit à une seule réponse pour chaque situation posée. Notez les chiffres des questions et les lettres des réponses correspondant à vos choix. Ceci fait, rendez-vous ensuite au **341**.*

1) Vous êtes le chef d'une unité, au milieu d'une bataille. Derrière vous, le messager du commandant sonne la retraite alors que vous êtes en train d'écraser l'ennemi.

A : Vous continuez à vous battre, temps que vous avez l'avantage.

B : Vous envoyez un gas voire pourquoi il faut fuir.

C : Vous abandonnez le combat.

2) Vous êtes le chef et un de vos gas se montre insolant envers vous, devant les autres.

A : Vous lui collez une raclée en publique.

B : Vous le maintenez au trou pendant une journée.

C : Pareille mais pendant 3 jours.

3) Vous êtes très malade et ne savez pas si c'est contagieux.

A : Vous vous faites remplacer.

B : Vous continuez à diriger les gas.

C : Vous demandez l'avis d'un supérieur.

4) 5 ennemis vous encerclent.

A : Vous vous rendez en espérant fuir par la suite.

B : Vous vous battez jusqu'au bout.

C : Vous tentez de fuir tout de suite.

5) A cause d'une mauvaise décision, plein de vos gas sont morts.

A : Vous oubliez leur mémoire puis passez à autre chose.

B : Vous avouez au commandant en espérant qu'il vous pardonne.

C : Vous avouez au commandant et demandez à abandonner votre poste.

Nous gagnâmes en hâte le réfectoire, juste avant que le ciel plombé ne se mette à déverser une pluie de neige fondue. Tous les autres membres de la compagnie étaient déjà installés et tous les regards se tournèrent dans notre direction à notre arrivée. A l'heure du déjeuner, la consigne était de se restaurer avec discipline, sans tapage ni bousculade, mais les plus proches recrues ne purent s'empêcher de nous harceler de questions, auxquelles le bavard Zentile s'empressa de répondre avec un luxe de détails inutiles.

Nous nous installâmes tout naturellement à la même table puis nous jetâmes sans cérémonie sur la boisson et la pitance qui nous étaient dévolues. Duncan avalait sa nourriture si goulûment que de la sauce coulait jusque dans son cou.

- " Il va nous tester encore longtemps, le sergent, à votre avis ? s'enquit-il au milieu de deux bouchées.
- L'année dernière, les épreuves s'étaient sur plusieurs jours, lui répondit Khelben.
- Plusieurs jours ! Il veut nous tuer ou quoi ?
- Tu peux encore abandonner, grinça Garrett. Moi, je me souviens que les postulants de l'année dernière avaient fait quatre épreuves. Dross s'amuse à les changer d'une année sur l'autre. Mais vu comme le capitaine avait l'air pressé, ça m'étonnerait qu'on nous laisse tranquille cet après-midi.
- T'as sans doute raison, acquiesçai-je en me levant et en ramassant ma gamelle. Si le sergent nous a demandé de ne pas rejoindre les autres après manger, c'est sûrement pas pour nous parler de notre prochaine permission. Je vais me reposer un peu en attendant. "

Je m'empressai de regagner ma chambrée et le sommeil me prit dès que je m'allongeai sur ma couche. Je n'eus même pas le temps d'entendre Duncan et Garrett qui entraient également pour m'imiter.

Peu de temps après, nous nous retrouvions à nouveau dans la cour principale de la caserne en compagnie du sergent Dross. Nos pieds foulaient la fine couche neigeuse qui était tombée pendant notre déjeuner. Quelques camarades de corvée balayaient les alentours pour éviter que le sol ne passe du stade de terre battue à celui de glaise visqueuse.

Nous tenions chacun dans nos mains un solide bâton lesté dont les extrémités étaient recouvertes par des calottes de toile rembourrées de laine. Même le sergent en avait un. Pour ma part, il s'agissait de la première fois que je voyais ces armes d'entraînement.

- " Quelle que soit son unité de combat, un aide de camp doit savoir se défendre au corps à corps. A la fois pour se faire respecter mais aussi pour survivre. Si les chefs tombent les premiers dans une bataille, c'est en général très mauvais pour le moral des troupes... C'est pour ça qu'on va faire une épreuve de combat aujourd'hui et une autre demain. "

Duncan poussa un profond soupir de lassitude. Heureusement pour lui, Dross ne l'entendit pas.

- " Vous allez vous battre en duels. En fonction des résultats, je vous désignerai à chacun un autre adversaire et on arrêtera quand j'en aurai assez vu. Pour l'emporter, il faut toucher trois fois son adversaire. Dès que ça arrive, le combat est terminé. C'est simple, non ?

- Oui, sergent, répondîmes-nous sans hésiter.
- Bien. Je vais participer moi aussi pour mieux vous jauger. Zentile, tu vas commencer avec moi. Trois pas d'écart de distance au début. Tu es prêt ? "

Le jeune homme se mordait les lèvres nerveusement. L'escrime n'avait jamais été son point fort et il savait n'avoir aucune chance face au sous-officier. Il para comme il put les deux premières attaques de Dross avant de se faire déborder et d'être successivement touché aux épaules, aux jambes puis au torse. Le sergent sourit d'avoir vaincu avec autant de facilité.

Ensuite, Duncan et Khelben s'affrontèrent. Par une feinte avisée, l'aîné réussit à toucher une fois Duncan mais ce dernier riposta avec une telle force que Khelben perdit l'équilibre. Sur la défensive, il ne put que retarder l'échéance avant d'être vaincu par mon compagnon de chambrée.

C'était enfin mon tour. Garrett et moi nous transperçâmes du regard avant de nous jeter l'un sur l'autre.

GARETT : Adresse 14 ; Défense 15

Garrett a l'Initiative.

Lors de ce combat, ne prenez pas en compte les bonus de Défense procurés par les protections (veste en cuir, casque, cotte de mailles).

*Joan ne perd aucun point de Vitalité lors de ce duel mais menez tout de même les assauts de la manière habituelle. Chaque fois qu'un combattant est censé perdre **au moins 2 points de Vitalité** (ne tenez exceptionnellement pas compte du Bonus de Force), il est en fait touché par son adversaire. Dès qu'un protagoniste a touché trois fois son homologue, il est déclaré vainqueur. S'il s'agit de Joan, rendez-vous au **93** ; s'il est au contraire défait par Garrett, allez au **348**.*

72

Bien que plus proche de la corniche, Garrett témoignait d'une telle prudence dans sa recherche de prises qu'il descendait à une allure bien trop réduite pour espérer me devancer. Il ne put que se résoudre à choisir un nouvel objectif quand il me vit gagner le surplomb sans trop d'efforts.

*Ajoutez **6 minutes** au temps écoulé depuis le début de l'épreuve. Si au moins **30 minutes** se sont déjà écoulées, rendez-vous immédiatement au **135**.*

Un unique nid de mouette reposait en équilibre sur le rebord, protégé des bourrasques par une épaisse et coriace touffe d'herbe. Je m'appropriai l'objet de ma convoitise avant d'en repérer aussitôt un nouveau, situé à peines quelques coudées en contrebas. *Ajoutez **1 nid** au contenu du **sac à dos**.*

J'entendis au même moment Khelben pousser un cri et je levai la tête dans sa direction. Mon camarade balaféré avait visiblement glissé d'un surplomb car seuls ses jambes ballaient dans le vide, le malheureux étant uniquement préservé d'une chute par la force de ses bras. J'ignorais s'il parviendrait à se hisser seul sur la corniche mais le temps fuyait ; et les trois autres concurrents poursuivaient leur moisson sans tenir compte de la

mauvaise posture de notre aîné.

Si Joan franchit les quelques mètres de falaise qui le séparent de Khelben afin de lui venir en aide, rendez-vous au 246 ; s'il préfère descendre vers un autre nid qu'il vient de repérer en contrebas, allez au 106.

73

Je réussis à planter mes trois flèches dans la cible et, dans l'ensemble, elles semblaient même plutôt proches du point central. Le seul qui n'avait pas réussi à m'imiter était Zentile ; le pauvre avait réussi l'exploit de n'en loger qu'une seule dans le rond de paille. Je lançai un regard en biais vers le jeune homme qui avait évidemment perdu son habituelle bonne humeur. Il triturait la corde de son arc comme s'il cherchait à trouver un défaut à son arme ; ou tout bonnement pour se donner une contenance face à Duncan et Garrett qui ne se privaient pas pour brocarder sa performance pendant que le sergent était parti relever les scores.

- " Tu as mal compris les règles ? Il faut tirer dans la cible. Ce n'est pas bon à côté, lui expliqua Garrett comme s'il s'adressait à un enfant juste sorti des langes.
- Lâche-le, intervint Khelben d'un air las.
- Hou ! On s'énerve, papa ? Allons, repose-toi un peu. Pense à ton vieux coeur. Ah, je comprends. Tu n'as pas trop l'habitude de perdre, c'est ça ? Ce n'est pas bien, faut savoir être bon joueur quand ça arrive et qu'on tombe sur plus fort que soi. "

Notre camarade balafré serra les dents et semblait prêt à exploser. Le sergent revint juste à temps avant que la situation ne s'envenime.

- " C'est un peu mieux, les filles. Vous êtes bien tous pareils : faut vous gueuler dessus pour obtenir des résultats. Et après, ça se plaint que le sergent est trop dur avec vous ! Bon, cette fois-ci, c'est Joan qui gagne. Maintenant, vous me reprenez tout ça et on retourne vers la caserne pour un dernier test.
- Attendez, sergent, s'exclama Garrett. Vous êtes sûrs d'avoir bien compté ? "

Il voulut rajouter quelque chose mais s'arrêta soudain en comprenant son erreur. Dross s'avança vers lui et, même si son vis-à-vis le dépassait de trois bons pouces, il s'approcha de son visage pour le regarder dans le blanc des yeux.

- " Tu me feras les latrines tous les soirs pendant dix jours. "

Il attendit quelques secondes pour voir si mon compagnon de chambrée consterné allait lui faire l'affront de répondre à nouveau. Mais comme il n'en fut rien, le sergent tourna les talons sans attendre que nous ayons récupéré nos cibles respectives.

*Attribuez des **points de réussite** à chaque participant : **4 points** pour Joan, **3 points** pour Garrett, **2 points** pour Khelben, **1 point** pour Duncan et **0 point** pour Zentile.*

Puis rendez-vous au 285.

74

La lueur magique émise par le bâton métallique me permettait de discerner dans les moindres détails la carapace verruqueuse et hérissée de piquants acérés des étoiles, tout

comme les répugnants mouvements ophidiens qui agitaient leurs branches. Je pris néanmoins mon courage à deux mains pour m'avancer au cœur de la colonie, en prenant garde de demeurer à égale distance entre les deux murs.

Les immondes étoiles de mer semblaient agiter plus fort leurs branches sur mon passage. Je vis avec satisfaction que leur nombre s'amenuisait une dizaine de pas plus loin mais mon soulagement s'effaça quand l'un des mollusques s'arracha de la paroi pour me sauter à la tête. Je levai par réflexe ma source de lumière sans empêcher pour autant l'animal de s'agripper à mon visage. Ses branches se replièrent derrière ma tête à la manière de tentacules tandis que des dizaines de minuscules barbillons s'enfonçaient dans mes chairs.

Joan perd 4 points de Vitalité.

Le contact avec la créature me plongea dans un abîme de terreur et je l'attrapai d'une main à l'aveuglette pour l'arracher puis la jeter au sol. Je chassai ensuite les gouttes de sang qui s'étaient infiltrés dans mes yeux pour voir tressaillir sur les parois de nouvelles étoiles de mer. Comme il m'était impossible de me protéger efficacement, je m'élançai dans le boyau en tentant d'esquiver leurs attaques bondissantes. *Lancez les dés.*

Si vous obtenez un total de 0 à 6, Joan échappe aux astéries sans autre dommage ; de 7 à 9, il est de nouveau blessé et perd 3 points de Vitalité supplémentaires ; de 10 à 12, il subit la morsure de plusieurs d'entre elles et perd 5 points de Vitalité supplémentaires.

Je courus encore longtemps après avoir quitté la zone où pullulaient les voraces bestioles. *Rendez-vous au 225.*

75

J'atteignis la source de la Noss au moment où le soleil disparaissait sous la ligne d'horizon à ma droite, ses ultimes feux mourant dans l'océan glacé. Le ru surgissait par une fontaine érodée représentant une bouche de poisson, de laquelle s'échappait le filet d'eau. Ce dernier coulait ensuite sur un lit de cailloux blancs pendant une centaine de pas avant de creuser lui-même son lit dans la terre dure.

J'avalai à la source une rasade d'eau fraîche puis posai mon sac dans un bosquet proche. Roulé dans ma couverture entre les troncs de deux sapins rouges, je trouvai facilement le sommeil malgré le froid mordant. *Joan regagne 2 points de Vitalité.*

Au matin, j'étais résolu à inspecter les falaises au sud de l'île. Je voulais m'assurer que cette région déserte n'avait aucune chance d'abriter des ennemis ou des compagnons avant d'admettre que je m'y étais fourvoyé en pure perte. *Rendez-vous au 411.*

76

Je pénétrai avec prudence dans le bosquet, guettant le moindre bruit ou la plus petite ombre pouvant trahir la présence de l'homme défiguré. J'écartai d'une main les branches fournies qui se mettaient en travers de mon passage, la seconde serrée nerveusement autour du manche de mon arme. La fûtaie de sapins se révéla très peu étendue et j'en atteignis rapidement l'orée opposée.

Je ne risquais pas d'y débusquer mon ennemi. Celui-ci l'avait rapidement traversée et se tenait désormais sur la cime de la crête, sa menaçante silhouette se découpant devant le

cercle de pierres levées. Je m'élançai à mon tour à l'assaut de la pente dans l'intention de le rejoindre mais le guerrier se saisit des hachettes à long manche qui garnissaient sa ceinture en compagnie d'autres dagues. Malgré la distance qui nous séparait encore, il les lança avec force dans ma direction et je ne pouvais rien faire pour tenter d'esquiver cette volée de fers tournoyants.

Lancez les dés pour chacune des trois haches de jet menaçant Joan.

La première l'atteint pour un résultat égal ou supérieur à 10.

La deuxième le blesse pour un résultat égal ou supérieur à 9.

La troisième fait mouche pour un résultat égal ou supérieur à 8.

*Lancez un dé pour chaque hachette atteignant Joan et déduisez le chiffre obtenu de sa **Vitalité**.*

Alors que j'avais réduit de moitié la distance nous séparant, le guerrier effectua une volte et disparut à mon regard derrière la crête. Je parvins bientôt à mon tour sur l'éminence mais mon ennemi avait disparu. J'observai la douzaine de pierres levées disposées en un cercle mystique, l'imposant cromlech en son milieu qui formait comme une gigantesque table, mais rien ne bougeait. Il se trouvait pourtant là, caché non loin, à attendre une erreur de ma part pour me sauter dessus à l'improviste. J'attendis une bonne minute tous les sens en éveil, jusqu'à en avoir assez d'entendre le vent du nord siffler dans mes oreilles et de sentir ses doigts glacés s'immiscer sous le moindre morceau lâche de mon uniforme.

*Si Joan se dirige vers le menhir le plus proche à pas de loup, rendez-vous au **251** s'il possède le talent **discrétion** ou au **337** dans le cas contraire.*

*S'il s'avance vers le cromlech en pensant y trouver le déchu, allez au **398** s'il possède le talent **discrétion** ou au **251** si tel n'est pas le cas.*

77

Une fois notre dîner avalé, du faisan en civet qui changeait agréablement de l'ordinaire, Zentile me proposa quelques parties de bougnette avec le lot de jetons colorés qu'il s'était récemment procuré auprès d'un colporteur. J'acceptai après lui avoir diplomatiquement fait promettre de ne pas trop fredonner pendant le jeu.

A la suite de quelques manches particulièrement disputées, ceux qui nous observaient voulurent se joindre à nous. Mais Zentile refusa farouchement de prêter ses pions et nous nous mîmes d'accord pour organiser plutôt une grande partie de Tarot Solaire afin d'y inclure tous les joueurs. Dross avait autorisé la mise en perce d'un tonnelet d'hydromel et je passai ainsi quelques heures plutôt agréables, sans friction ni querelle susceptible de gâcher la soirée. Je regagnai néanmoins ma chambre bien avant les autres, soucieux d'assurer mon comptant de sommeil pour affronter les épreuves du lendemain.

Je me réveillai en sursaut pendant la nuit et échappai ainsi aux songes qui me hantaient. Je venais de voir Ana mourir sous mes yeux de multiples façons, déchiquetée par des chiens, abattue par un peloton d'arbalétriers, torturée par des brigands, dévorée par les araignées de Galabad, rongée par la peste... Le cauchemar se termina lorsque je la rejoignis en sautant dans un gouffre sans fond.

Ces rêves maudits m'avaient déjà obsédé trop souvent par le passé. Mais je ne les avais

pas connus depuis alors deux mois et, allongé sur ma couche, les yeux perçant vainement l'obscurité, je me demandai pourquoi ils revenaient me hanter cette nuit.

L'aube était encore loin de poindre mais le sommeil m'avait définitivement fui. Je m'habillai en silence puis sortis du bâtiment comme une ombre en me drapant dans ma veste doublée. L'air était glacial mais je m'assis quand même sur le seuil pour attendre le lever du soleil.

Lorsque ce dernier eut fini de surgir des flots lointains, je rentrais pour gagner le bureau du sergent et croisai par la même occasion d'autres recrues aux yeux embués de sommeil. Ma veillée matinale m'avait transi jusqu'aux os et je fus infiniment reconnaissant envers Dross quand celui-ci nous proposa d'avalier une gamelle de soupe avant de venir le rejoindre dans la cour.

*Si Joan fait partie des **archers**, rendez-vous au 12 ; des **fantassins**, allez au 70 ; des **éclaireurs**, allez au 19.*

78

Cet ultime combat m'avait épuisé et je n'étais pas mécontent que l'épreuve se termine enfin. Adossé à un mur, je repris mon souffle en attendant que le sergent partage ses impressions.

- " Vous ne vous débrouillez pas trop mal pour des bleus. Remarquez, il vaut mieux car vous n'aurez pas trop le temps de vous aguerrir. "

Nos regards intrigués le déstabilisèrent un court instant et je compris qu'il se reprochait intérieurement d'avoir laissé échapper cette insinuation. Coupant court à une éventuelle question, il reprit aussitôt.

- " C'est Garrett qui s'est le mieux battu. Mais ça ne suffit pas à prouver qu'il fera un meilleur aide de camp que les autres ! Je vous conseille à tous d'en profiter ce soir car demain, ce sera une autre paire de manches. En attendant, vous aurez quartier libre dès que vous m'aurez rangé ces armes. Demain matin, même heure qu'aujourd'hui devant mon bureau. Rompez ! "

Nous ne nous fîmes pas prier pour exécuter ces dernières directives. Le soir était encore loin d'être tombé et nous nous réjouissions tous de ces prochaines heures de détente sans obligation avant une nuit réparatrice.

*Attribuez des **points d'influence** à chaque participant : **5 points** pour Garrett, **4 points** pour Joan, **3 points** pour Duncan, **2 points** pour Khelben et **1 point** pour Zentile. Si Joan fait partie des **fantassins**, doublez tous ces chiffres (**10, 8, 6, 4 et 2** respectivement) avant de les attribuer. Rendez-vous ensuite au 77.*

79

Une succession d'aulnes et de frênes au feuillage dense poussant les uns à côté des autres m'empêchèrent de distinguer le lac sur une longue distance. Quand cet écran de végétation daigna enfin s'éclaircir, l'étrange rassemblement de huttes ne se trouvait plus qu'à une centaine de pas. Mon premier réflexe fut de plonger derrière les fourrés pour m'y

dissimuler. L'instant d'après, je réfrérai à grand peine un gémissement d'horreur en découvrant de plus près les habitants de ce hameau.

Au moins cinq créatures inhumaines s'activaient parmi les cabanes ou dans l'eau peu profonde au bord du lac. Ces dernières nageaient avec une fluidité inégalable, ne paraissant pas avoir besoin de leurs membres pour filer à la surface de l'eau sans en agiter la surface. Celles à terre avançaient par bonds irréguliers, parfois sur deux pattes, parfois sur quatre. Un peu plus grandes que des humains mais le dos voûté, elles évoquaient inévitablement des grenouilles ou des poissons avec leur épiderme vert bleuâtre et leur ventre pâle. Le plus terrible était leurs faces sans expression où roulaient d'énormes yeux globuleux et sombres qui surmontaient une large bouche hérissée de crocs.

J'avais du mal à comprendre leurs occupations. Certaines ramassaient de la boue pour en faire des monticules à l'utilité improbable, d'autres grattaient avec leurs griffes les quelques grossiers rondins qui soutenaient le paillis de roseaux formant l'essentiel des murs de leurs domiciles. Je remarquai que ces huttes se trouvaient très proches de la berge, les monstres semblant prendre plaisir à recouvrir régulièrement de vase leur peau squameuse. La douzaine de masures regroupées en ce lieu signifiait que cette race amphibienne comptait d'autres représentants que ceux évoluant actuellement sous mes yeux.

Je distinguai soudain deux jambes bien humaines qui dépassaient de l'arrière d'une cabane. Il s'agissait probablement d'un cadavre, d'une victime de ces monstres. Mais dans le doute, je me déplaçai furtivement de manière à avoir un meilleur point de vue.

L'endroit était jonché d'ossements et d'autres débris macabres. Un homme d'âge mûr et aux cheveux longs était adossé contre la hutte, les yeux fermés, à demi affaissé sur le côté. Il semblait sans vie jusqu'au moment où je le vis remuer légèrement la mâchoire pendant sa somnolence. Des cordelettes d'herbes tressées lui entravaient les chevilles et les bras qu'on lui avait coincés dans le dos.

Nul cerbère ne semblait avoir été dévolu à sa garde et la voie jusqu'au prisonnier était libre, ses ravisseurs s'agitant plutôt sur la rive du lac. Malgré la peur que ceux-ci m'inspiraient, je ne pouvais me résoudre à abandonner l'homme à leurs griffes.

*Si Joan possède le talent **discretion**, rendez-vous au 65 ; si tel n'est pas le cas, allez au 292.*

80

L'obscurité envahissait progressivement le ciel mais je distinguais encore sur la rive du lac les barques, les filets et surtout un nombre impressionnant de petites caisses ouvertes empilées les unes sur les autres. Chacune débordait de petits objets blanchâtres que je reconnus être des huîtres en m'en approchant. Les mollusques étaient plutôt de taille modeste, excessivement plats, et leurs coquilles d'un blanc immaculé dénué des habituelles traces grisâtres.

Mon examen fut interrompu par l'ouverture d'une porte gémissante puis par le son d'une voix masculine.

- " Qui va là ? "

Surpris, je me retournai en levant instinctivement une main en signe d'apaisement.

L'homme portait de longs cheveux crasseux sur des fourrures miteuses et tenait à deux

mains un trident. Son regard trahissait une certaine crainte, ainsi qu'un peu de curiosité à la façon dont il examinait mon uniforme lacéré et souillé de sang.

- " Je suis un soldat. Nous nous sommes faits piéger par des créatures qui m'ont laissé pour mort. J'essaie de retrouver d'autres camarades qui auraient pu en réchapper.
- Des créatures ?
- Des kayolins, je crois. Les habitants des Dures Terres. Ce sont sans doute eux qui pillent les Larmes de Samara ces derniers temps. Vous n'avez pas subi d'attaque par ici ? "

L'homme sembla curieusement soulagé. Il porta son regard derrière moi un bref instant et je me retournai pour ne voir que les eaux calmes du lac.

- " Si, finit-il par me répondre. Mais pas par les brigands. Je suppose que ça c'est passé plus au sud ?
- Au niveau du pont sur la Noss. "

Il hocha la tête comme s'il était déjà au courant de la bataille.

- " On en a entendu parler. Le manoir de Bois Gelé se serait fait attaquer, paraît-il. Tout comme la ferme des Marklinn. Des pêcheurs de la ville auraient aussi bizarrement disparu. "

L'homme paraissait plus conciliant à mon égard et je ne surenchéris pas, attendant enfin un signe amical de sa part. Après un court moment d'hésitation, il exauça mon vœu.

- " Il y a une paillasse dans ma réserve à bois, m'informa-t-il d'un ton bourru en désignant un appentis fermé, accolé à sa cabane. C'est étroit mais il y fait assez chaud pour dormir. Sur ce, j'ai encore du travail à finir ce soir.
- Merci beaucoup. Bon courage et bonne nuit. "

La porte se referma sur mon hôte et je me retrouvai de nouveau seul. Quelques bribes de conversation émanaient d'autres masures à l'intérieur desquelles les familles devaient souper. L'intérieur de l'appentis était en partie investi par un tas de bûches mal équarries mais j'avais effectivement la place de m'allonger sur le grabat étendu au sol. Je sortis quelques victuailles ainsi que ma couverture pour passer la nuit. *Enlevez un repas au contenu du sac à dos.*

Celle-ci s'avéra tranquille et je me réveillai avec la sensation d'avoir dormi très longtemps et d'une seule traite, même si mon corps était perclus de courbatures. Je sortis dans l'air frais du matin pour découvrir un hameau déjà plus actif que dans la soirée.

Notez que Joan a regagné 3 points de Vitalité puis rendez-vous au 373.

81

L'avenue que je suivais se termina bientôt sur une place carrée d'où émanait une odeur infecte. J'étais tombé sur un marché aux bestiaux qui résonnait des bêlements des moutons parqués, des gloussements des volailles ainsi que des harangues de leurs propriétaires. Les habitants de Kalfirk s'y pressaient pour monnayer du lait, du beurre, de la laine brute, des œufs, voire de la viande ou des spécimens vivants pour les plus fortunés. La foule ne semblait guère incommodée par la puanteur animale. Quant à moi, je m'enfuis par une venelle adjacente.

Alors que la clameur du marché diminuait derrière moi, je pus percevoir une musique

étonnante, à la fois grinçante et mélodieuse, comme si plusieurs chasseurs mélomanes sifflaient de concert dans des appeaux. Intrigué, je traversai le labyrinthe de ruelles en me guidant à l'oreille, jusqu'à atteindre une nouvelle place plus petite que la précédente. Un groupe d'hommes âgés y tenait un conciliabule en plein air et chacun d'eux était accompagné par un enfant d'une dizaine d'années environ. Les drôles n'écoutaient pas la conversation de leurs aînés mais observaient plutôt le musicien qui m'avait attiré en ce lieu.

C'était un homme vêtu d'une curieuse jupe en laine qui lui tombait sous les genoux. Le plus formidable était cependant ce qu'il tenait contre son épaule, une volumineuse baudruche d'où émergeaient plusieurs tuyaux et qui se gonflait tant que l'homme soufflait dedans. Le son qui s'en échappait avait quelque chose de fascinant et était si puissant que je me demandais comment les ancêtres pouvaient s'entendre parler à seulement quelques pas.

Jamais je n'avais vu de tel instrument auparavant mais je fus bientôt subjugué par l'émotion qui se dégageait de la mélodie mélancolique, jusqu'à en ressentir des frissons au sein de mes entrailles. Ce fut donc un miracle si je ressentis la présence de l'importun qui tentait de subtiliser ma bourse.

Anticipant ma réaction, le voleur esquiva ma main avant que je ne puisse l'agripper par le col et il s'enfuit à toute allure entre deux maisons décrépies. Sa taille ne dépassait pas celle des enfants qui m'entouraient mais ses traits étaient dissimulés sous la capuche d'un manteau trop grand pour lui. Il avait échoué dans sa tentative de larcin mais l'idée de lui donner une leçon me traversa tout de même l'esprit.

Si Joan se lance à la poursuite du petit détrousseur, rendez-vous au 35 ; s'il ignore l'incident et continue à écouter encore un peu la musique, allez au 284.

82

Le sergent et le lieutenant avaient tous deux péri face aux sinistres porte-glaives. Malgré notre vaillance, nous combattions toujours à deux contre un et les ennemis ne relâchaient pas leur étreinte. Nous étions perdus.

Je m'élançai en esquivant souplement le fer d'une guisarme, puis détalai ventre à terre en croyant avoir le champ libre. Mais un kayolin tout proche équipé d'un marteau me lança son arme au visage. L'objet m'atteignit à la pommette, m'estourbissant pour le compte. Je ne pus lutter très longtemps contre le rideau noir qui obscurcissait ma vision.

Joan perd 3 points de Vitalité. S'il est encore en vie, rendez-vous au 180.

83

Nous attendîmes quelques minutes que le sergent récupère les flèches dans les cibles et termine de noter sur son registre improvisé nos scores respectifs. Même si j'attendais les résultats avec une certaine anxiété, il me semblait ne m'être pas trop mal débrouillé.

Dross nous rejoignit enfin.

- " C'est Khelben qui emporte l'épreuve, de peu devant J... " Il jeta un coup d'œil rapide

à son manuscrit. " De peu devant Joan. Les autres, vous avez intérêt à vous améliorer si vous voulez avoir une chance d'être choisi parce que vous êtes vraiment loin du compte. On va passer à autre chose pour voir si vous êtes capables de faire mieux que ça. Prenez chacun une cible et suivez-moi. "

*Attribuez des **points de réussite** à chaque participant : **4 points** pour Khelben, **3 points** pour Joan, **2 points** pour Garrett, **1 point** pour Zentile et **0 point** pour Duncan.*

Satisfait de ma performance, je me rapprochai de mon aîné balafré tandis que nous nous dirigeons vers la côte.

- " Félicitations, Khelben. Tu as eu un coup de chance mais ça ne durera pas, le taquinai-je.
- C'est vrai que tu es plutôt doué. D'ici cinq ans, il y a des chances que tu arrives à m'inquiéter si tu t'entraînes bien ", répliqua-t-il sur le même ton amusé.

Nous parvînmes finalement à une crête dominant la falaise et l'océan. *Rendez-vous au 38.*

84

La petite pièce était plongée dans la pénombre mais un rapide coup d'œil me permit de constater qu'elle était vide. Je me glissai alors derrière le battant de la porte puis attendis. Après une minute d'immobilité totale, j'entendis un léger glissement en provenance du couloir qui trahissait la présence d'un concurrent se mouvant avec précautions. Je sortis ma dague de son fourreau mais le bruit ténu des pas s'éloigna dans la pièce opposée. L'occasion était trop belle pour ne pas en profiter aussi sortis-je de ma cachette pour apercevoir Khelben qui s'approchait furtivement de la fenêtre. Plus silencieux qu'un spectre, je me glissai jusqu'à lui et lui collai ma courte lame sous la gorge au moment où il s'apprêtait à enjambrer le rebord de l'ouverture. Mon camarade balafré se raidit puis, passé l'instant de surprise, s'assit à même le sol avec une mine résignée. Sans un mot pour ne pas trahir notre présence, il me tendit une torche qu'il venait de trouver et je le remerciai d'une tape amicale sur l'épaule. D'un geste m'incitant à quitter les lieux, Khelben me fit également comprendre que le corps de ferme ne renfermait plus rien d'intéressant.

Si Joan souhaite à présent passer par la fenêtre pour gagner le verger, rendez-vous au 356 ; s'il préfère revenir près des deux cabanes, allez au 32.

85

Notre camarade balafré s'était entretemps saisi de sa propre arme et il accourut pour nous prêter main forte, bien décidé à se venger de ses ravisseurs. Ceux-ci se battaient farouchement malgré leur infériorité numérique. Khelben s'était rangé à mes côtés pour en affronter un tandis que l'autre se voyait aux prises avec Duncan et Garrett.

DÉCHU : **Adresse 14 ; Défense 16 ; Bonus de Force 2 ; Vitalité 25**

Joan a l'Initiative. Puisqu'il combat avec le soutien de Khelben, retranchez 2 points à sa Défense mais divisez par deux les dégâts qu'il subit (arrondis au supérieur). Si les deux Tannoriens défont le déchu, ils sont imités par Duncan et Garrett qui sortent également victorieux de leur combat. Rendez-vous alors au 368.

86

Quand Dross hurla pour nous demander de le rejoindre, je sortis de la bâtisse en ruines pour voir accourir mes quatre camarades de divers endroits du terrain. A la mine rayonnante de Zentile, je compris que le garçon aux cheveux ailes de corbeau avait dû rassembler les trois torches. Quand il passa près de moi en trotinant, je me retins difficilement de lui faire ravalier de force ses guillerets sifflements. Mais passé ce bref instant de jalousie, je ne pouvais qu'accepter la supériorité évidente de Zentile qui avait toujours été le plus agile dans notre compagnie de futurs éclaireurs.

- " C'est bien les gars, vous n'avez pas trop lambiné ", nous félicita le sergent quand nous fûmes tous réunis autour de lui. " Je commençais à me les geler sérieusement. Vu le grain qui s'annonce, on sera content de rentrer au bercail, concéda-t-il en se frottant les mains. Alors, les résultats ! C'est Zentile qui a gagné. Il a eu toutes les torches et de toute façon, il ne restait plus que lui à la fin. Pour le reste, il y en a certains qui se sont bien débrouillés et d'autres qui n'ont pas fait long feu, dit-il en me coulant un regard franchement désapprobateur. Allez, on rentre ! "

Une chape grisâtre avait sournoisement investi les cieux pendant l'épreuve et quelques flocons commençaient à voler dans l'atmosphère. Nous rabattîmes nos capuchons pour protéger nos visages du vent mordant puis nous empressâmes d'accomplir le trajet du retour jusqu'à la caserne. Je ruminai en chemin ma déception, conscient qu'il me faudrait rapidement faire mes preuves pour regagner l'estime de mon supérieur.

*Attribuez des **points d'influence** à chaque participant : 10 pour Zentile, 8 pour Khelben, 6 pour Garrett, 4 pour Duncan et 2 pour Joan. Puis rendez-vous au 71.*

87

Pour moi qui n'avais connu que la vie en collectivité et seulement de très rares instants d'intimité depuis mon intégration dans l'armée royale, cette marche solitaire au beau milieu d'une lande désolée m'inspira un étrange sentiment d'appréhension. L'existence dans la caserne et les rudes exercices en équipe m'avaient inculqué un esprit de groupe tellement fort que j'avais perdu mon sens de l'initiative, comme si l'individualité de mon être s'était fondue avec celle de mes compagnons au sein de notre compagnie de recrues. L'idée même de me livrer à cette introspection finit par me surprendre, tant je n'avais eu jusqu'alors aucun loisir de vraiment m'appesantir sur mon sort.

Malgré la saison et la latitude à laquelle je me trouvais, l'atmosphère n'était pas si glaciale car les flocons de neige fondaient sitôt en contact avec le sol. Ils ne gênaient pas la visibilité mais parvenaient à s'insinuer jusque sous mon manteau. J'avais eu l'espoir de me réfugier dans Kalfirk avant la tombée de la nuit mais les ténèbres me devancèrent et je

sortis des victuailles de mon sac pour me consoler.

*Enlevez **un repas** au contenu du **sac à dos** puis rendez-vous au 2.*

88

Bien que robuste et large comme un ours, Duncan était moins grand que moi et bénéficiait d'une allonge légèrement inférieure. Ce désavantage eut raison de sa lucidité et je profitai d'un assaut trop impétueux pour lui transpercer son flanc découvert.

La nausée me saisit à la vue des trois cadavres sanguinolents qui gisaient à mes pieds. Je fermai les yeux et demurai longtemps tête basse, incapable de remettre de l'ordre dans mon esprit en ébullition. La femme en robe verte attira mon attention d'un ton apitoyé.

- " Pleure tes amis si cela peut apaiser tes tourments. Pleure-les car leur seul tort fut une malheureuse erreur de jugement alors que leurs cœurs étaient purs et vaillants. "

J'enfouis mon visage dans mes mains et suivis malgré moi le conseil en pensant au mal que j'avais pu faire aux dieux pour qu'ils me gratifiasent d'une aussi funeste destinée. Une main aux doigts fins se logea alors dans la mienne. J'essayai mes larmes puis abaissai mon regard sur la femme aux allures de princesse.

De nombreux anneaux décoraient ses doigts menus et un long tatouage ophidien sinuait à la naissance de ses seins. Ses cheveux raides et pâles comme des fils d'argent n'atteignaient pas ses épaules et se trouvaient décorés par une vingtaine de petites perles dorées, suspendues sans ordre apparent. Elle abandonna ma main pour me caresser la joue d'un geste maternel, mais qui dégageait néanmoins une irrésistible sensualité.

- " M'aideras-tu à regagner mon pays natal ? Me protégeras-tu pendant ce long et dangereux voyage ?

J'opinai gravement en réponse à la lueur d'espoir qui scintillait dans ses yeux émeraude.

Rendez-vous au 112.

89

Mes pires craintes se réalisèrent quand les affreuses grenouilles ouvrirent leurs gueules hérissées de petites dents pointues et me sautèrent dessus lors de mon passage en trombe. Je courus comme un dératé sur la digue mais quelques batraciens réussirent néanmoins à s'accrocher à mes jambes et je dus m'arrêter une fois l'étang franchi pour me débarrasser de ces teignes. Mon pantalon était déchiré en de nombreux endroits et je souffrai terriblement là où j'avais été mordu, comme si la salive de ces bestioles était acide ou empoisonnée.

*Lancez un seul dé, ajoutez 2 au chiffre obtenu et retranchez le résultat total de la **Vitalité** de Joan. Dans le cas où celui-ci posséderait un **antidote** trouvé dans les mines de Galabad, il peut le boire (enlevez-le du **sac à dos**) et ne subir alors aucune perte de **Vitalité**.*

Bien que très vive, cette sensation de brulûre ne dura pas et je pus reprendre la route. J'étais désormais tous les sens en éveil, m'éloignant autant que possible des plus grandes mares et guettant le moindre croassement de mauvais augure. *Rendez-vous au 101.*

90

Je réussis à soulever de quelques pouces le lourd rocher et ce fut suffisant pour permettre à mes partenaires de le faire basculer sur la légère pente qui menait à la rive du lac. Nous regardâmes avec satisfaction la pierre s'enliser dans la terre limoneuse.

L'homme vêtu de vert fouilla dans ses poches et me glissa deux pièces dans la main.

- " Merci mais ce n'est pas la peine, objectai-je en voulant lui rendre son bien, ces braves gens ne me semblant guère fortunés.
- Si, si, garde-les. Ce n'est pas grand chose mais tu pourras boire un verre à ma santé quand t'auras regagné la ville. Sinon, que peut faire un soldat par chez nous, si ce n'est pas indiscret ?
- C'est à propos des pillards. Je cherche leur repaire. "

L'homme haussa les épaules en lançant un coup d'œil perplexe à son camarade. Ce dernier prit enfin la parole, d'un ton mesuré, en paraissant peser chacun de ses mots.

- " Il y a peu de chances qu'ils se trouvent dans les parages. C'est plus au sud de l'île qu'ils ont été vus, à ce qu'il paraît.
- Peut-être qu'ils sont de mèche avec les tritons ? hasarda l'homme en vert.
- Possible, en effet.
- Qui sont ces tritons ? leur demandai-je à brûle-pourpoint.
- Mmm... Vaudrait mieux que tu demandes à Shinnaye. Elle est la mieux placée pour te parler d'eux. Malheureusement. "

Ils me désignèrent une lavandière d'âge mûr, les cheveux ramassés en chignon, qui battait une toile immaculée non loin de nous. Ma curiosité avivée, je quittai les hommes pour l'aborder.

Ajoutez 2 pistoles au contenu de la bourse puis rendez-vous au 236.

91

La prudence m'incita à ouvrir très lentement le battant, prêt à esquiver l'attaque d'un éventuel assaillant caché derrière la porte. Mais je ne m'étais pas attendu à ce qu'un homme armé d'une arbalète fût posté au milieu de la pièce, attendant seulement de me voir passer la tête par l'ouverture pour décocher son projectile.

J'eus à peine le temps de reconnaître la trogne hideusement contrefaite de mon agresseur, un visage similaire à ceux des guerriers en armure accompagnant les kayolins, avant qu'un carreau ne me traversât la cervelle et ne me fasse périr sur-le-champ.

92

Duncan avait également repéré le passage moins pentu aussi m'emboîta-t-il le pas sans hésiter lorsque je m'y engageai. L'ascension du pierrier s'en trouva facilitée et nous allions en atteindre le sommet quand nous sentîmes les cailloux ronds rouler sous nos

pieds. Duncan et moi fûmes incapables de conserver notre équilibre.

Lui agonisant le terrain d'injures et moi pestant contre le mauvais sort, nous nous rétablîmes sur nos pieds aussi rapidement que nous pûmes et reprîmes notre course en ignorant les contusions et les coupures gagnées dans l'accident.

*Lancez les dés. Le résultat est le nombre de **points de Vitalité** perdus par Joan. S'il tombe à **0 point de Vitalité**, rendez-vous immédiatement au **310**.*

Nous nous approchions du terme du troisième tour quand le bruit d'un poursuivant m'incita à tourner brièvement la tête. C'était Garrett qui nous rattrapait. Malgré la sueur qui lui inondait le visage, il me gratifia d'un sourire moqueur puis s'appliqua à calquer son allure sur la notre.

Nous formions toujours un trio de tête lorsque nous arrivâmes en vue des *souches*, un espace qui avait été déboisé à la hâte. D'épaisses racines et des troncs mal coupés affleuraient le long de cette zone empruntée par la piste. A chaque passage, il nous avait fallu ralentir pour éviter une chute sur ce terrain accidenté, cassant ainsi notre rythme et ayant ensuite beaucoup de difficultés à accélérer de nouveau.

*Si Joan désire éviter cette zone à risques, quitte à accomplir un léger détour, rendez-vous au **95** ; s'il ralentit légèrement l'allure sans s'écarter du sentier, allez au **320**.*

93

Garrett était furieux de s'être fait vaincre dans un combat à la régulière mais son sens de la répartie dut lui faire défaut car il ne me lança aucune menace oiseuse.

- " Bien, dit le sergent. Joan et Duncan se sont bien battus et je suis donc curieux de voir ce que ça va donner l'un contre l'autre. Mais avant ça, je vais tester Khelben. Allez, en garde, gamin ! " lança-t-il ironiquement à notre camarade qui devait approximativement avoir le même âge que lui.

Une fois de plus, le sergent démontra sa supériorité même si le duel dura un peu plus longtemps qu'avec Zentile. Ce dernier dut ensuite se mesurer à Garrett. Mon camarade de chambrée mourait visiblement d'envie de se rattraper après la défaite que je lui avais infligée et c'est en partie cette rage qui lui permit de vaincre le cadet de notre groupe. Puis il me fallut affronter Duncan. Derrière ses manières de ruffian et ses râlements perpétuels se dissimulait un guerrier fort habile, puissant, au physique râblé. Lors des concours de bras de fer organisés certains soirs de détente, il était le seul qui parvenait régulièrement à me vaincre. Malgré les protections attachées aux bouts de nos bâtons, je risquais de m'en sortir avec quelques vilains bleus s'il m'atteignait.

DUNCAN : **Adresse 18 ; Défense 16**

Duncan a l'Initiative.

*Utilisez les mêmes règles de combat que contre Garrett (sans protection ni Bonus de Force), à savoir qu'un combattant est touché par son adversaire lorsqu'il est censé perdre **au moins 2 points de Vitalité**. Si Joan est le premier à toucher trois fois, rendez-vous au **311**. Si c'est Duncan qui l'emporte, allez au **125**.*

94

Je n'avais que peu progressé lorsqu'un nouvel obstacle, cette fois-ci non dissimulé, se dressa sur mon passage. Un houx luxuriant aux feuilles sombres et aux fruits d'un rouge carmin poussait là où la sente s'arrêtait brusquement. Même si quelque maléfice inconnu semblait planer sur la végétation environnante, cet arbre ne pouvait pas avoir poussé ici de manière naturelle. J'en eus la confirmation en repérant des empreintes de pieds humains juste devant l'arbre, des pieds de taille normale mais dépourvus de chaussures. La terre à cet endroit semblait plus humide, comme si elle avait été fraîchement retournée. L'idée qu'une personne avait très récemment installé le houx ici me traversa l'esprit mais elle était trop farfelue pour en tenir compte : le végétal au dense feuillage était bel et bien enraciné dans le sol.

De part et d'autre de la sente poussaient des taillis serrés et peu faciles à franchir. Passer à travers ce sous-bois compact me permettait de retrouver ensuite le chemin en évitant le houx mais sûrement au prix de plusieurs égratignures. Toujours hésitant devant l'obstacle, je me fis la réflexion que ces pieds nus et cette sensation d'être en permanence surveillé ne ressemblait finalement guère à ce que je connaissais des kayolins.

*Si Joan renonce à l'exploration de cette inquiétante forêt, rendez-vous au **408** ; s'il se faufile sous le houx en évitant du mieux ses feuilles piquantes, rendez-vous au **276** ; s'il fait un léger détour en se frayant un passage parmi les buissons du sous-bois afin de dépasser le houx, allez au **52**.*

95

Je regrettai de ne pas avoir utilisé ce stratagème aux tours précédents car je n'eus pas à accomplir une grande distance en dehors du sentier pour éviter la zone difficile. Dans les proches sous-bois, le sol n'était pas si encombré et ma foulée était bien plus fluide que celle de Garrett et Duncan qui peinaient au milieu des racines.

*Lancez un seul dé. Le chiffre obtenu représente le nombre de **points de Vitalité** perdus par Joan. S'il tombe à **0 point de Vitalité**, rendez-vous directement au **310**.*

Mon crochet m'avait quand même retardé et ils sortirent des souches un peu avant moi. Cependant, le passage les avait tellement éreintés que je n'eus aucun mal à les rattraper. Cette fois-ci, aucun d'eux ne m'accorda le moindre regard quand je revins à leur hauteur tant ils étaient accablés par la fatigue. Surtout Garrett qui avait abandonné son attitude hautaine et pleinement concentrée pour afficher un masque de douleur, hagard, le visage ruisselant et le regard perdu. *Rendez-vous au **46**.*

96

Ma patience fut récompensée quand l'un des pillards s'éloigna en grognant sous les quolibets incompréhensibles de ses deux camarades. L'air furieux, il quitta la salle par une porte simple ouverte dans le mur à main gauche et en claqua bruyamment le battant

derrière lui. J'attendis encore un peu qu'il se fût éloigné avant de charger l'arme au clair les deux monstres ricanants. Ils en étaient encore à se saisir de leurs lances quand je parvins à leur contact.

2 KAYOLINS : **Adresse 12 ; Défense 12 ; Bonus de Force 0 ; Vitalité 24**

*Joan a l'Initiative. S'il possède le talent **discrétion**, il ne subit aucune attaque pendant les deux premiers assauts.*

Si Joan sort vainqueur du combat, rendez-vous au 416.

97

Comme plus personne ne faisait attention à moi, j'en profitai pour m'adosser à un mur en observant la partie de dés que se disputaient cinq jeunes hommes empestant la bière et le poisson. Ils s'échangeaient des boutons en os qui devaient représenter les mises et les gains. Après un tour de table, je compris qu'ils jouaient à une variante du tape-chicots, un passe-temps que je connaissais fort bien pour l'avoir pratiqué des centaines de fois avec mes camarades de garnison.

Excédé d'avoir perdu tous ses boutons, l'un des participants quitta soudainement la table sous les protestations de ses camarades. Je saisis aussitôt l'occasion pour me proposer comme cinquième joueur.

- " T'as quelque chose à miser ? " fit un marin aux yeux vairon en jetant un œil intéressé en direction de ma bourse.

Si Joan n'a aucune fortune ou s'il ne souhaite pas parier d'or, il renonce à jouer et se dirige vers le bar ; allez dans ce cas au 385.

*S'il tente sa chance, lancez les dés pour obtenir un nombre. Si vous obtenez 9, 10, 11 ou 12, Joan remporte la manche et vous vous rendez aussitôt au 122 ; avec tout autre résultat, Joan perd sa mise de **1 pistole** à ôter de la **bourse**.*

Il peut jouer une nouvelle partie et vous procédez alors de la même manière. Cependant, après trois tentatives, un autre marin se lasse de la partie qui s'arrête définitivement.

Joan part alors vers le comptoir et vous devez vous rendre au 385.

98

J'avais repéré parmi mes autres frères d'armes la chevelure blonde et virevoltante de Garrett qui se démenait comme un forcené pour sauver sa peau. Il ne se battait pas avec grâce mais plutôt avec l'énergie du désespoir, assénant de grands moulinets autour de lui pour écarter les répugnants humanoïdes. Je décidai de lui apporter mon soutien. Si nous parvenions à forcer le passage vers le pont, nous pourrions ensuite tenter de battre en retraite de ce côté.

Hurlant pour évacuer la peur, je tentai d'étriper l'une des créatures.

Premier KAYOLIN : **Adresse 12 ; Défense 13 ; Bonus de Force 0 ; Vitalité 10**

Joan a l'Initiative.

S'il se défait de cet adversaire, un second lui saute dessus dans la foulée.

Deuxième KAYOLIN : Adresse 12 ; Défense 15 ; Bonus de Force 1 ; Vitalité 11

Ce kayolin a l'Initiative.

Dès qu'il est éliminé, un autre prend la relève pour venger ses congénères.

Troisième KAYOLIN : Adresse 11 ; Défense 11 ; Bonus de Force 1 ; Vitalité 13

Ce kayolin a l'Initiative.

Si Joan sort vivant de ces duels successifs, il dispose de quelques instants de répit pour agir. Mais l'accès au pont est toujours encombré par les ennemis.

*S'il tente de gagner la rivière pour plonger dedans, rendez-vous au **149** ; s'il préfère s'enfuir par la plaine, allez au **82** ; s'il estime finalement plus utile de se battre contre les guerriers en armure et qu'une retraite serait plus envisageable de leur côté, rendez-vous au **162**.*

99

Tout en chargeant les pillards héberlués, je hurlai à l'intention de notre camarade balâfré.

- " A nous, Khelben ! Pour la Tannorie ! "

L'effet de surprise jouait en notre faveur et Duncan réussit à embrocher l'un des guerriers avant que celui-ci n'ait eu le temps de dégainer son large glaive. Mon injonction eut le mérite de faire réagir Khelben qui agressa par derrière son ravisseur le plus proche et réussit à lui enfoncer son fer entre les omoplates malgré la protection du harnois. Le dernier des pillards para mon attaque mais nous étions à présent quatre à le cerner et il rejoignit bientôt ses comparses dans la mort.

Le combat n'avait duré que quelques secondes. *Rendez-vous au **368**.*

100

J'avais pris la bonne décision. Sitôt mes jambes délestées du poids des lourdes bottes, je réussis à m'accrocher à une touffe de coriaces roseaux et à m'extirper peu à peu de la fange. Je rampai jusqu'à un coin de terre plus ferme et repris mon souffle, entièrement crotté mais heureux d'avoir échappé à la noyade.

Alors que j'allais reprendre ma route malgré mes pieds transis de froid, j'eus l'agréable surprise de revoir mes deux bottes remonter d'elles-mêmes à la surface du puits de boue et y flotter, n'attendant que mon bon vouloir pour que je me les réappropriasse. Je ne courus cependant pas le risque de tomber de nouveau dans la fondrière et ce fut à l'aide d'une solide branche que je parvins à les récupérer.

Après les avoir vidées puis rechaussées, je suivis de nouveau le sentier longeant le lac en

direction du nord. *Rendez-vous au 79.*

101

Environ une demi-heure après cet incident, j'atteignis une légère butte du sommet de laquelle je pus constater au nord et à l'est la vastitude du marais. Vers l'ouest, le terrain s'élevait très légèrement et gagnait en fermeté. C'était sans doute dans cette direction que devait se trouver le grand lac, si j'en croyais mon sens de l'orientation et mes souvenirs de la carte géographique entrevue à bord de *l'Albatros*. Je profitai de la douceur procurée par les quelques rayons de soleil pour me reposer un instant dans l'herbe plus sèche du tertre.

Enlevez un repas du sac à dos ou Joan perd 3 points de Vitalité.

Après ce tranquille intermède, je remarquai un second sentier comparable à une légère digue qui conduisait approximativement vers le nord-est.

Si Joan quitte la vallée marécageuse en grim pant la légère pente menant vers l'ouest, rendez-vous au 333 ; s'il poursuit son chemin sur le sentier en direction du nord, allez au 172 ; s'il suit le nouveau passage qui mène vers le nord-est, rendez-vous au 189.

102

Mes deux compagnons se saisirent également de leurs arcs en me voyant encocher une flèche. J'indiquai du doigt celui que je comptais atteindre, attribuai par les mêmes signes une cible respective à Garrett et Duncan, puis bandai mon arc en attendant qu'ils fussent tous deux prêts. Nous décochâmes au même moment nos projectiles. *Lancez les dés en pensant à l'éventuel bonus attribué par l'adresse au tir.*

Si vous obtenez de 2 à 5, les flèches de Joan et Duncan ricochent sur les armures des guerriers tandis que Garrett abat le troisième. Une mêlée s'engage alors contre les deux ennemis survivants et vous vous rendez au 85.

Si vous obtenez de 6 à 14, Joan et Garrett parviennent tous deux à tuer leurs cibles. Le dernier pillard dégaine son glaive mais une deuxième flèche de Garrett met un terme brutal à sa vie. Allez dans ce cas au 368.

103

Toujours en me dissimulant derrière l'écran de verdure, je gagnai un endroit plus proche du châtelet à l'orée de la clairière. Puis, je m'élançai à découvert pour atteindre en quelques foulées rapides l'ombre protectrice de la muraille et longuai cette dernière jusqu'à l'entrée du corps de garde. Un coup d'œil prudent à travers l'ouverture me confirma que la cour intérieure était vide et son accès par le pont-levis non gardé.

Derrière la herse relevée, un sombre passage en ogive d'une vingtaine de pas menait à la cour.

Je remarquai dans la pénombre une petite porte en bois encastrée sur le côté, derrière laquelle devait se trouver l'escalier conduisant au chemin de ronde. A tout hasard, je

collai mon oreille contre le battant. Bien m'en prit car j'entendis du mouvement de l'autre côté.

Une personne se déplaçait en produisant des sons métalliques, peut-être ceux d'une armure, et semblait s'éloigner lentement de la porte. J'entrebaillai celle-ci et découvris une casemate emplies d'outils et de diverses armes blanches. Mon cœur bondit dans ma poitrine lorsque je reconnus la silhouette trapue et cornue d'un kayolin au fond de la pièce.

Le petit humanoïde me tournait le dos et semblait affairé à réparer sa ceinture de cuir. Bien que casqué et protégé par une chemise de mailles, cet ennemi ne m'impressionnait guère et je me sentais de taille à l'éliminer rapidement avant qu'il ne prenne conscience de ma présence et ne déclenche l'alerte. Maintenant que j'avais trouvé le repaire des pillards, il me fallait absolument l'explorer et y trouver ce qu'étaient devenus mes compagnons non tombés sur le champ de bataille.

Si Joan charge par surprise le kayolin, rendez-vous au 389 ; s'il referme doucement la porte pour pénétrer plus avant dans la place-forte, allez au 280.

104

Quelques moucherons et moustiques bravant les rigueurs de l'hiver me tenaient compagnie le long de ma marche au bord du lac. Mais même ces coriaces bestioles déguerpirent lorsque les nuages nouvellement arrivés commencèrent à déverser de gros flocons sur la lande.

Au travers de l'averse neigeuse, je commençais à distinguer l'extrémité septentrionale de l'étendue liquide et ce qui ressemblait à de petites habitations en bordure de la rive. Il me restait cependant une certaine distance à couvrir avant d'atteindre ce hameau.

La piste que je suivais gagnait en humidité et je devais prendre garde à ne pas marcher dans les larges flaques à moitié gelées qui la parsemaient. A main gauche se dessinait à présent un talus de faible hauteur au sommet duquel trônait un étrange râtelier.

Deux piquets espacés d'une dizaine de pas servaient de supports à un ensemble de cordelettes qui s'entrecroisaient pour former un maillage peu serré. Sur ce mur flottant au gré du vent étaient attachées un grand nombre de petits objets. Il me fallut quelque temps avant de reconnaître de loin des poissons ouverts et autant de morceaux de viande.

Tandis que je réfléchissais à l'utilité de cette invention, mon estomac me rappela qu'il était temps de me sustenter.

*Enlevez **un repas du sac à dos** ou Joan perd **3 points de Vitalité**. Si celui-ci connaît une femme nommée Shinnaye, rendez-vous au 418. Sinon, il peut gravir le talus jusqu'à ce curieux étendoir, allez alors au 335 ; ou poursuivre sur le sentier, rendez-vous dans ce dernier cas au 217.*

105

Mon jeune camarade partageait mes intentions belliqueuses car nous nous élançâmes simultanément l'un vers l'autre, laissant nos trois aînés s'expliquer entre eux. La pièce nue

commença à résonner des claquements des bâtons qui s'entrechoquaient avec violence.

ZENTILE : Adresse 15 ; Défense 14 ; Bonus de Force 0 ; Vitalité 22

Zentile a l'Initiative.

*Lors de cette épreuve, les **points de Vitalité** perdus représentent la douleur et la fatigue accumulées ; aucun participant ne risque de perdre la vie. Ne prenez pas en compte les bonus de Défense procurés par les armures indiquées dans l'**équipement de départ** car Joan ne porte actuellement ni veste en cuir, ni casque, ni cotte de mailles. De même, il se bat avec un bâton lesté et non pas avec l'arme caractéristique de sa section (donc aucun bonus lié à une éventuelle hallebarde).*

*Si Joan remporte ce combat, rendez-vous au **199** ; s'il tombe à **0 point de Vitalité**, attribuez des **points de réussite** selon ce barème : **4 points** à Duncan, **3 points** à Zentile, **2 points** à Garrett, **1 point** à Joan et **0 point** à Khelben. Puis allez au **221**.*

106

*Ajoutez **5 minutes** au temps écoulé depuis le début de l'épreuve. Si au moins **30 minutes** se sont déjà écoulées, rendez-vous immédiatement au **135**.*

Malgré mes muscles tiraillés par ces efforts répétés, je gagnai un nouveau creux qui abritait l'un des objets tant convoités. *Ajoutez **1 nid** au contenu du **sac à dos**.*

Je me trouvais à présent bien plus près de l'eau écumante que du sommet de la falaise. Cette pensée me découragea un instant, surtout à l'idée d'accomplir l'ascension du retour. *Rendez-vous au **135**.*

107

Je bousculai sans ménagement le capitaine puis courus le long de la coursive, poursuivi par une volée d'injures bien senties. Les autres marins sur le pont abandonnèrent leur ouvrage pour me regarder passer mais j'ignorai leurs regards curieux pour suivre des yeux Balezon. Le vieil homme venait de s'extirper du port par le biais d'échelons rivés contre le quai. Il détala ensuite en direction de la grande rue de Kalfirk pour se fondre parmi la presse.

Je ralentis à peine en franchissant la passerelle puis m'élançai à la poursuite du fuyard en évitant à mon tour les passants. *Rendez-vous au **365**.*

108

Une fois notre petite compagnie à quai et nos paquetages respectifs bien en place sur nos épaules, le lieutenant nous fit traverser la bourgade aux rues boueuses jusqu'à atteindre une piste qui s'enfonçait dans la lande environnante. Les locaux nous observaient avec une expression de méfiance non dissimulée sur leurs mines hâves.

Hommes, femmes et enfants se tenaient bien droits, fiers et visiblement peu désireux de se laisser impressionner par des étrangers, tout guerriers qu'ils puissent être. Leur maigreur générale et leurs frusques élimées témoignaient de l'austérité de ce pays, une contrée aussi inhospitalière que ses habitants.

Les mesures nous avaient un peu protégé du vent cinglant. Une fois à découverts dans la campagne, nous rabattîmes les capuchons de laine dont étaient munis nos manteaux. J'adressai mentalement un remerciement à l'officier qui avait prévu ces difficiles conditions climatiques et qui nous avait ainsi fourni ces protections.

Le temps était sec mais d'un froid mordant. Jamais je n'avais connu de brise aussi glaciale que celle qui soufflait sans relâche sur ces terres arides. Les bas nuages gris porteurs de neige avaient progressivement disparu mais le ciel restait opaque, caché par un voile cotonneux. Aussi loin que portait le regard, tout n'était que plaines incultes seulement propices à l'élevage des moutons. Un troupeau de ces bêtes qui brouaient négligemment en travers de la route se dispersa justement à notre approche, avec force bêlements plaintifs.

Le soleil avait enfin réussi à donner signe de vie lorsque le lieutenant se décida à ordonner une pause pour le déjeuner. Chaque soldat piocha dans les rations qui lui avaient été confiées en quittant le navire ; il me restait de quoi me nourrir pendant une journée lorsque j'eus achevé mon repas. *Ajoutez 2 repas, 2 baumes cicatrisants ainsi qu'une couverture au contenu du sac à dos (chaque objet prend une place). Les baumes peuvent être utilisés à tout moment sauf au cours d'un combat et chacun permet de regagner 3 points de Vitalité.*

Malvère attendit que nous ayons remballé notre équipement pour nous dévoiler ses intentions.

- " Cette route mène à Kalfirk, la plus grosse bourgade de l'île. Normalement, nous y serons avant la tombée de la nuit ; mais faudra pas trop lambiner car le soleil se couche très tôt par ici. Ouvrez quand même l'œil au passage. Si vous voyez quoi que ce soit de suspect, faites pas les timides et n'hésitez pas à m'en parler. Compris ? "

Nous acquiescèrent en opinant tous du chef. L'idée de répondre à voix forte au sein de cette étendue désolée et accablée par les éléments nous paraissait sans doute malvenue. Nous reprîmes ensuite notre marche sur le sentier qui se dirigeait approximativement vers le sud de l'île.

La monotonie du paysage fut bientôt troublée par la bordure ombreuse d'une forêt qui s'étendait à environ une lieue sur notre droite. De l'autre côté, en direction du nord-est, nous pouvions distinguer le scintillement d'une vaste étendue liquide qui miroitait faiblement sous les pâles rayons solaires. La route également tendait à se débarrasser de son uniformité en formant par instants de très légères pentes et en sinuant de temps à autres autour d'amas rocailleux disséminés ça et là.

Ce fut lorsqu'il atteignit la rivière Noss que le cinquième bataillon connut sa fin tragique. Nous vîmes tout d'abord un pont de bois qui permettait de franchir un cours d'eau large d'environ six brasses. Celui-ci semblait prendre source dans les terres plus accidentées qui se devinaient assez loin au sud de notre position. En nous approchant, nous pûmes constater que les berges dominaient un fossé creusé par la rivière, un sillon boueux qui abritait nos ennemis du regard...

Hurlant des imprécations aussi haineuses qu'incompréhensibles, d'ignobles créatures aux visages contrefaits surgirent par dizaines de la tranchée. De taille modeste, elles avaient

un aspect néanmoins terrifiant avec leurs regards empreints de méchanceté et leurs bouches hérissées de crocs. D'autres horreurs du même acabit s'extrayaient de sous le tablier du pont qui les avait dissimulées. Je reconnus ces créatures même si je n'en avais alors jamais vues de mes propres yeux. Il s'agissait de kayolins, ces monstres humanoïdes au front cornu et à la peau couleur de cendre originaires des Dures Terres.

Cette réflexion me traversa l'esprit juste au moment où je levai mon arme pour parer un sabre dentelé. Une mêlée sanglante s'engagea entre les deux groupes avant même que le lieutenant n'ait pu prendre une initiative. Je voulus riposter mais un de mes camarades du nom de Caleb me bouscula pour éventrer mon agresseur. Rendu un peu hagard par le tourbillon des armes et les hurlements des combattants, je restai quelques secondes spectateur de la danse mortelle qui se déroulait tout autour de moi.

Derrière nous, des guerriers qui s'étaient accroupis derrière les cairns naturels sortirent de leurs cachettes pour prendre notre compagnie à revers. Plus grands que les kayolins, entièrement recouverts de métal et de heaumes noirs, ces nouveaux adversaires maniaient de larges lames et se protégeaient derrière des boucliers ronds hérissés de piquants métalliques. Je vis avec horreur l'un d'eux trancher avec son puissant glaive la main du premier soldat tannorien qui lui était opposé.

Si Joan affronte les kayolins surgis de la rivière, rendez-vous au 127 ; s'il combat les guerriers en armure, allez au 406 ; s'il tente de s'extraire de la nasse en fuyant la zone dangereuse, rendez-vous au 319.

109

Je m'approchai subrepticement du duel, en conservant cependant une certaine distance, prêt à m'élancer sur celui qui en sortirait vainqueur. Mais après une passe d'armes particulièrement violente qui les obligea à s'écarter l'un de l'autre pour reprendre leur souffle, mes deux compagnons de chambrée avisèrent ma présence. Comprenant ma stratégie d'attente, Garrett fit un signe de tête dans ma direction à son vis-à-vis qui lui répondit par un sourire de connivence. Ils se ruèrent alors vers moi dans un bel ensemble, m'obligeant à lutter pied à pied pour ne pas succomber sous leurs assauts conjoints.

DUNCAN (affaibli) : Adresse 18 ; Défense 16 ; Bonus de Force 3 ; Vitalité 11

GARETT (affaibli) : Adresse 14 ; Défense 15 ; Bonus de Force 1 ; Vitalité 12

Joan a l'Initiative et réussit à ne pas se faire attaquer par ses deux adversaires en même temps.

*Il combat Duncan au premier assaut, Garrett au deuxième, puis de nouveau Duncan et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il parvienne à faire tomber **la Vitalité de l'un à 0**. Dans ce cas, la fin du combat se termine normalement avec celui encore debout (qui attaque Joan dans la foulée avec le bénéfice de l'Initiative). Lors de cette épreuve, les **points de Vitalité** perdus représentent la douleur et la fatigue accumulées ; aucun participant ne risque de perdre la vie. Ne prenez pas en compte les bonus de Défense procurés par les armures indiquées dans l'**équipement de départ** car Joan ne porte actuellement ni veste en cuir, ni casque, ni cotte de mailles. De même, il se bat avec un bâton lesté et non pas*

avec l'arme caractéristique de sa section (donc aucun bonus lié à une éventuelle hallebarde).

Si Joan est le premier à voir sa **Vitalité chuter à 0**, attribuez des **points de réussite** selon ce barème : **4 points** à Duncan, **3 points** à Garrett, **2 points** à Joan, **1 point** à Zentile et **0 point** à Khelben. Puis rendez-vous au **307**.

S'il parvient à éliminer Garrett avant d'être battu par Duncan, attribuez des **points de réussite** selon ce barème : **4 points** à Duncan, **3 points** à Joan, **2 points** à Garrett, **1 point** à Zentile et **0 point** à Khelben. Puis allez au **362**.

S'il fait chuter Duncan avant d'être vaincu par Garrett, attribuez des **points de réussite** selon ce barème : **4 points** à Garrett, **3 points** à Joan, **2 points** à Duncan, **1 point** à Zentile et **0 point** à Khelben. Puis partez au **362**.

S'il sort vainqueur de ce combat, attribuez des **points de réussite** selon ce barème : **4 points** à Joan, **3 points** à Duncan, **2 points** à Garrett, **1 point** à Zentile et **0 point** à Khelben. Puis allez au **302**.

110

Le guerrier était ressorti de l'autre côté du cromlech et m'attendait de pied ferme malgré ses blessures. Il abandonna cette fois-ci toute manœuvre de fuite et accepta visiblement que notre duel s'achève sur ces ultimes passes d'armes.

MAÎTRE D'ARMES DÉCHU : Adresse 15 ; Défense 18 ; Bonus de Force 2 ; Vitalité ?

Joan a l'initiative. S'il sort vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au 3.

111

J'abordai une femme corpulente en train de vider des poissons et celle-ci s'empressa de m'indiquer le chemin à suivre pour trouver le domicile d'un guérisseur professionnel, de très bonne réputation selon ses dires. Après l'avoir remercié pour son amabilité, je suivis ses indications jusqu'à atteindre une maison étroite à deux étages aux murs de pierre blanchis à la chaux. Les volets de guingois et les fenêtres crasseuses donnaient cependant une piètre tenue à l'édifice et seul l'épais paillason placé devant la porte pouvait indiquer que l'occupant disposait d'un certain rang social.

Je frappai puis attendis jusqu'à ce qu'un grand échalas vienne m'ouvrir. Maigre comme un clou, les cheveux filasses, une batterie de fines dagues à la ceinture, l'homme avait une apparence plutôt effrayante même si l'on essayait d'oublier les tâches de sang qui parsemaient sa chemise blanche. Il me jaugea d'un regard expert sans me faire entrer.

- " Je ne sais pas ce qui vous est arrivé mais il y a du boulot si vous venez pour vous faire soigner ! Vous allez me prendre pas mal de temps et justement, c'est ce qui me manque en ce moment. Bon, ça m'embête quand même de vous laisser dans cet état... Pour trois pistoles, je peux faire un effort et vous prendre tout de suite. "

Pour moi qui n'avais connu jusqu'alors que les soins désintéressés des initiés de Samara, ce souci de rémunération me peina quelque peu.

Si Joan possède une telle somme, enlevez 3 pistoles de la bourse puis rendez-vous au 44 ; sinon, allez au 401.

112

- " Si tel est votre désir, je vous accompagne. De toute manière, je n'ai plus rien à perdre ici maintenant que mes amis sont morts. "

Ces mots issus de mes propres lèvres me rappelèrent que ma lame dégoulinait encore du sang de mes camarades. Pour soulager ma peine, la femme posa sans prévenir sa tête contre ma poitrine et m'enserra la taille de ses bras. Sa chaleur chassa progressivement mes sombres pensées et je goûtai pleinement l'étrange parfum d'herbe fraîchement coupée qui émanait de sa robe. Mon cœur se serra quand elle abandonna son étreinte.

- " L'un d'eux t'a appelé Joan. Est-ce bien là ton vrai nom ? "

Je hochai la tête en m'étonnant dans un coin de mon esprit de la question.

- " Tu peux m'appeler Valunazia. Nous avons un long trajet à parcourir ensemble et je pressens que ces prochains jours vont nous rapprocher plus que tu ne l'imagines. "

Cette perspective me fit frissonner d'allégresse.

- " Tu n'es pas en mesure de le percevoir pour l'instant mais nos âmes sont déjà liées par un fil invisible. Comme si le destin avait prévu depuis longtemps notre rencontre, glissa-t-elle en baissant respectueusement la voix. Mais ce lien est fragile, Joan. Si nous souhaitons le maintenir, il nous faut rapprocher nos cœurs en laissant derrière nous ce qui est susceptible de nous entraver auprès d'autres personnes. Pour notre salut, nos sentiments doivent être exclusifs. Me permettras-tu de te débarrasser des objets qui pourraient créer une barrière entre nous deux ? "

Subjugué par le savoir de Valunazia, je la laissai inspecter l'intérieur de mon sac à dos puis ôtai les babioles que je portais afin de les lui présenter. Une douleur se réveilla dans ma poitrine quand elle me conseilla d'abandonner sur-le-champ la petite médaille que m'avait passée au cou ma mère pour l'anniversaire de mes dix printemps.

Enlevez de la liste des objets divers la broche en bois, la broche en cuivre, le médaillon d'Ulther et le médaillon de Samara si Joan possède l'un ou l'autre de ces bijoux.

Si Joan est accompagné de Kity le furet, rendez-vous au 313 ; sinon allez au 420.

113

Garett avait également repéré le chemin plus accessible sur la gauche et il s'écarta pour l'emprunter. J'hésitai à lui emboîter le pas mais m'en tins finalement à ma résolution première de gravir le pierrier par la voie habituelle. Je ralentis dangereusement à l'approche du sommet, résistant difficilement à la tentation de marcher sur quelques pas. Mais je savais combien il m'aurait alors été pénible de reprendre la course après une telle pause.

Lancez un seul dé et déduisez le résultat du total de Vitalité de Joan.

Au moment où j'atteignis la crête, j'eus le plaisir de voir Garrett trébucher et s'étaler de

tout son long alors qu'il allait également franchir l'obstacle. Il se releva néanmoins si promptement qu'il réussit à me rattraper en allongeant sa foulée. Mais cette fois-ci, je constatai avec un certain soulagement que l'effort se faisait enfin ressentir sur son organisme. *Rendez-vous au 314.*

114

Comme il n'était pas question de me faufiler au travers de l'entrelacs de ronces qui s'étendait aux pieds des noisetiers, je me dirigeai lentement vers l'extrémité de la haie la plus proche, non loin de la grande butte de terre. Avant de l'atteindre, j'avais quelques pas à parcourir en dehors du couvert des arbres.

Lancez un seul dé. Si vous obtenez de 1 à 3, rendez-vous au 10 ; de 4 à 6, allez au 132.

115

J'oubliai rapidement la créature volante en poursuivant ma marche sur le sentier envahi par les herbes folles. Je commençais à comprendre depuis quelques temps déjà que la faune et la flore de Vargass n'avaient rien de commun avec celles du reste de la Tannorie. Pour quelle raison, je l'ignorais, mais j'avais en conséquence appris à me tenir perpétuellement sur mes gardes.

Cette prudence de bon aloi ne suffit cependant pas à me permettre de repérer le piège que je déclenchai malencontreusement.

Dès que je vis l'énorme tronc suspendu au bout d'une corde, je me jetai au sol pour esquiver son mouvement de balancier. J'évitai ainsi de recevoir son extrémité de plein fouet dans le visage mais fus tout de même frappé à l'épaule par la masse ligneuse qui m'envoya douloureusement bouler parmi les fougères. *Joan perd 3 points de Vitalité.*

Je me relevai péniblement, observant d'un oeil hagard le tronc qui oscillait encore entre ciel et terre sans jamais se stabiliser complètement, puis cherchai du regard l'instigateur de ce piège.

La corde retenant le tronc était nouée autour d'une solide branche qui ployait mais ne rompait pas sous le poids du rondin. Je la suivis du regard jusqu'à tomber sur son extrémité tailladée. Quelqu'un l'avait coupée avec un objet tranchant au moment de mon passage, une personne ou une créature dissimulée à seulement quelques pas du sentier et dont je n'avais pourtant pas détecté la présence. Je lançai à la ronde des regards inquiets, cherchant en vain mon mystérieux agresseur sous les ombres du bois.

Si Joan poursuit néanmoins le long de la piste, rendez-vous au 245 ; s'il retourne sur ses pas pour quitter la forêt, ses arbres étranges et la présence malveillante qui y a élu domicile, allez au 408.

116

J'arrivais au bout du passage quand un léger bruit derrière moi me fit pivoter sur moi-

même. Une petite créature aux jambes torsées, nantie d'un sabre dans la main et d'une courte corne au milieu du front, s'était faufilée en silence par la porte précédente. Elle me sauta dessus en poussant un hurlement animal et la pointe de son arme me blessa à la cuisse. *Joan perd 3 points de Vitalité.*

KAYOLIN : Adresse 11 ; Défense 13 ; Bonus de Force 1 ; Vitalité 13

Le kayolin a l'Initiative.

Si Joan remporte le combat, il se retourne de nouveau pour examiner la cour, au cas où le combat aurait attiré l'attention d'un autre ennemi. Rendez-vous au 280.

117

Je pris mon élan en courant sur quelques pas à la rencontre de l'impressionnante créature puis bondis par-dessus sa tête écailleuse. Elle tenta de me happer au passage mais sa mâchoire claqua dans le vide. Je me réceptionnai douloureusement contre la carapace qui protégeait son dos, m'accrochant désespérément aux pointes qui saillaient régulièrement contre les flancs de mon improbable monture. *Joan perd 2 points de Vitalité.*

Le reptile se cabra comme un cheval fou. Je me retournai tant bien que mal et frappai avec la force du désespoir sur son échine plus vulnérable.

GUIVRE DES MARAIS : Défense 13 ; Vitalité 27

*Seul Joan est en mesure d'attaquer pendant ce combat. Son seul risque est de glisser de l'encolure de la guivre avant d'avoir réussi à la tuer. S'il y parvient en **moins de sept assauts**, rendez-vous au 206 ; si la bête est toujours en vie une fois écoulé le **sixième assaut**, cessez le combat et allez directement au 293.*

118

Mon visage s'éclaira au souvenir de la frise courant sur le bord de la grande table de pierre.

- " J'ai la clé du passage, affirmai-je avec un immense sourire. Je sais comment l'ouvrir. Je l'ai vue moi aussi dans le temple. "

Les yeux de l'ermite s'agrandirent de surprise. Je poursuivis pour moi-même.

- " Neuf pas vers une pointe en partant d'un monticule puis trois en se tournant vers la gauche. Il doit ensuite se produire un événement si l'on tape du pied à cet endroit. J'avais bien cru comprendre qu'il existait quelque chose à découvrir ainsi au sud de l'île mais j'ignorais quel était le point de départ.

La pointe est une avancée de la terre dans la mer à l'extrémité méridionale de Vargass. Tu apercevras peu avant un tas de pierres rondes et rouges comme des poteries, il s'agit probablement du monticule que tu as vu représenté. C'est en effet en ce lieu qu'est réputée se situer l'entrée des tunnels. "

Enfin portaient leurs fruits mes recherches dans cette île de malheur. J'étais prêt à me rendre sur place, impatient de retrouver la trace de mes compagnons. Certains étaient forcément encore en vie, j'aurais sinon trouvé leurs cadavres près du pont. Ils avaient dû être faits prisonniers. Forcément.

Je me levai alors pour prendre congé. Le sauvage me retint pour m'indiquer une gamelle remplie de noix et de noisettes.

- " Prends-les toutes. Mets-les dans ton sac. C'est un piètre présent mais tu en auras besoin pour la route qu'il te reste à accomplir, même si tu n'es plus très loin du terme de ta quête. "

Je remerciai mon hôte et remplis mon sac des fruits secs qu'il m'avait proposés. *Ajoutez un repas au contenu du sac à dos.* J'allais quitter la chaumière quand je me retournai subitement vers le vieil homme.

- " Comment savez-vous tout cela ? Pour la sorcière, ses maléfices, le culte des anciens... "

Il parut décontenancé par ma question abrupte avant de finalement me gratifier d'un pâle sourire.

- " Je te ressemblais autrefois. Dans ma jeunesse, j'ai beaucoup voyagé, arpenté de nombreux pays, appris maintes connaissances oubliées. Puis j'ai cessé mon errance, me suis enraciné dans ma terre natale et suis devenu l'ami des animaux vivant dans ce bois. Crois-le ou non, mais ceux-ci peuvent se révéler encore plus bavards que des lavandières au labeur. "

Son regard se troubla alors. D'un air presque honteux, il baissa les yeux vers le sol et poursuivit d'une voix faible.

- " D'ailleurs, un renard de ma connaissance m'a révélé avoir aperçu hier deux hommes qui pourraient fort bien faire partie de tes amis. Pour lui, tous les humains se ressemblent mais d'eux émanaient une odeur différente ; et ils portaient le fer des armes, tout comme toi. "

Mon cœur fit un bond dans ma poitrine.

- " Mais pourquoi ne pas me l'avoir dit plus tôt ! m'exclamai-je. Où les a-t-il vus ?
- Près de la ferme du vieux Carnell. De l'autre côté de la Noss vers le sud, à environ trois lieues de Kalfirk. Je ne t'en ai point parlé avant car je craignais que tu ne renonces alors à poursuivre la sorcière d'Ayffeline qui est la source de tous nos maux. "

Malgré ma nouvelle excitation, je pris le temps de réfléchir aux décisions que j'allais devoir prendre. A présent que je possédais enfin une véritable piste pour retrouver au moins deux de mes camarades, j'allais rapidement me lancer à leur recherche. Je rassurai néanmoins l'ermite au visage contrit.

- " Si d'autres ont été faits prisonniers par cette femme et ses séides, je ferai tout mon possible pour les tirer de leurs griffes ; d'autant plus maintenant que je sais où se trouve leur repaire.
- Tes yeux ne mentent pas, répondit en soupirant le vieux sauvage. Pars alors, et que le courage ne te manque pas au moment crucial. "

L'ermite semblait passablement éreinté et j'obéis après un dernier salut. Je ne mis guère de temps ensuite à retrouver le sentier qui me permettait de sortir du Bois Brûlé.

Je le quittai sans faire de mauvaise rencontre, marchai d'un pas rapide jusqu'au pont où les cadavres continuaient à pourrir, avant d'emprunter la route menant jusqu'à la capitale

de l'île.

Rendez-vous au 201.

119

Je pris garde à me tenir à égale distance des deux murs frétilants et tournai la tête de tous côtés en m'avançant au milieu de la colonie. Les immondes étoiles de mer semblaient agiter plus fort leurs branches sur mon passage. Je vis avec satisfaction que leur nombre s'amenuisait une dizaine de pas plus loin mais mon soulagement s'effaça quand l'un des mollusques s'arracha de la paroi pour me sauter à la tête. Je levai par réflexe ma torche et il dévia sa trajectoire au contact de la flamme pour s'écraser au sol, en laissant derrière lui une curieuse odeur de pomme grillée. Ma petite victoire ne dissuada pas d'autres étoiles de m'agresser de la même manière. J'agitai ma torche de toutes parts pour repousser la horde visqueuse qui cherchait à se coller sur mes chairs.

ASTÉRIES DE VARGASS : Adresse 16 ; Défense 8 ; Bonus de Force -1 ; Vitalité 68

Les astéries ont l'Initiative.

*Pour ce combat, Joan n'a qu'un **Bonus de Force de 1** quel que soit son total habituel. S'il parvient à faire tomber la **Vitalité** de ses assaillantes à **50 ou moins**, il en a suffisamment brûlées pour se frayer un passage et s'enfuir plus loin dans le tunnel. Rendez-vous dans ce cas au 225.*

120

*Lancez les dés pour chaque flèche décochée par Joan. Celui-ci atteint un faisan si le résultat obtenu est **strictement supérieur à 7**. Si Joan possède le talent **adresse au tir**, il lui suffit d'un résultat **strictement supérieur à 6** (n'ajoutez exceptionnellement aucun bonus).*

*Répétez l'opération jusqu'à ce que Joan ait abattu les trois oiseaux. Si **3 ou 4 flèches** lui suffisent, rendez-vous au **287** ; s'il a besoin de **5 ou 6 flèches**, allez au **291** ; si **plus de 6 flèches** lui sont nécessaires, allez au **232**.*

121

J'avais à peine amorcé mon geste qu'une vive lumière jaillit de la gemme sur le sceptre. Cet éclat m'éblouit pendant seulement quelques secondes mais la magicienne avait disparu lorsque je recouvrai ma vision. Je regardai dans toutes les directions, donnai impulsivement quelques coups au hasard devant moi, mais dus me rendre à l'évidence : mon ennemie s'était volatilisée.

- " Trop de volonté. Trop de résistance au domaine de l'envoûtement. Tu ne serais

qu'un serviteur rebelle et je gaspillerai mon flux à devoir trop souvent raviver le lien psychique. Dommage pour toi. Je t'avais pourtant prévenu... "

La voix froide provenait d'un endroit à quelques pas sur ma gauche. Malgré mon épuisement, je bondis dans cette direction mais un obstacle invisible contre ma jambe me fit trébucher. Mes réflexes me permirent d'amortir ma chute au prix de quelques meurtrissures sur mes paumes. Je me relevai, le souffle raccourci par l'angoisse que m'inspirait cette insaisissable adversaire.

Un objet froid et dur se posa soudain contre la chair tendre de mon cou. Je n'avais pas encore esquissé le moindre mouvement que ma gorge était déjà tranchée, d'une oreille à l'autre.

122

- " Oh non, c'est l'étranger qu'a gagné ! s'exclama l'un des joueurs sans dissimuler sa déception. Tu veux pas me faire crédit de cette partie ? J'ai plus grand chose sur moi et si je te file une pièce, j'aurai vraiment plus rien pour me payer des coups ce soir. Tu voudrais quand même pas que je retourne chez moi pour boire tout seul ? Ce serait triste.
- Je suis dans le même cas, renchérit le marin aux yeux vairons.
- Moi aussi, dit encore un autre. En plus, c'est mon anniversaire aujourd'hui et je comptais arroser ça, même si je ne suis pas très riche... "

Le quatrième se contenta de hocher la tête en signe d'acquiescement. Autant de toupet me laissa sans voix tandis que mes partenaires de jeu attendaient ma réaction avec un léger sourire en coin. Je ravalai ma salive puis tâchai de faire preuve de diplomatie.

- " Je compatis, les gars. Mais je ne compte pas rester très longtemps à Stromness. Demain, je ne serai plus là. Vous comprendrez que je préfère avoir l'or tout de suite plutôt que de vous le réclamer l'année prochaine. "

Personne ne répondit. Les yeux rivés sur la table, ils semblaient décidés à attendre que je renonce à mon dû et que je les abandonne à leur mauvaise foi. Finalement, le premier à s'être plaint sortit un serre-tête en ivoire de ses poches et me le tendit.

- " C'est à Lyenna, la marchande de Kalfirk. Elle vient juste d'arriver et tu pourras la trouver à vendre ses articles sur le port dès demain matin. Elle propose tout un tas de bricoles qui t'intéresseront sûrement. Si tu lui rends ça et que tu dis que c'est de la part de Leko, elle te fera un bon prix. Tu peux me faire confiance ! "

Je n'aurais pas misé ma boucle de ceinture sur ce dernier point mais je pris néanmoins le bijou, peu désireux de déclencher une esclandre et désespéré d'obtenir mieux de la part de cette bande de soiffards. Étouffant ma vexation, je leur souhaitai une bonne soirée puis me dirigeai vers le comptoir.

*Ajoutez le **serre-tête de Lyenna** à la liste d'**objets divers** puis rendez-vous au **385**.*

123

Après m'être faufile entre la demi-douzaine de cadavres qui encombraient le pont,

j'abandonnai la route de terre pour prendre la direction de l'est. Pour moi qui n'avais connu que la vie en collectivité et seulement de très rares instants d'intimité depuis mon intégration dans l'armée royale, cette marche solitaire au beau milieu d'une lande désolée m'inspira un étrange sentiment d'appréhension. L'existence dans la caserne et les rudes exercices en équipe m'avaient inculqué un esprit de groupe tellement fort que j'avais perdu mon sens de l'initiative, comme si l'individualité de mon être s'était fondue avec celle de mes compagnons au sein de notre compagnie de recrues. L'idée même de me livrer à cette introspection finit par me surprendre, tant je n'avais eu jusqu'alors aucun loisir de vraiment m'appesantir sur mon sort. *Rendez-vous au 45.*

124

Le crâne rasé de Duncan oscillait à plusieurs coudées en dessous de moi tandis que son propriétaire descendait la paroi avec assurance. J'avais presque gagné le trou précédemment repéré dans la falaise quand ma chaussure dérapa sur une portion de roche poreuse. Je parvins par bonheur à me maintenir collé contre le mur mais ne pus empêcher la pluie de gravillons de tomber sur mon compagnon de chambrée.

- " Mais qu'est-ce que tu fous ? " rugit en contrebas Duncan, d'un ton où la colère le disputait à l'angoisse.

La voix tonitruante du sergent lui fit écho en provenance des hauteurs.

- " Pas de ça ici ! Je te jure que je te balance moi-même en bas si tu fais tomber un de tes camarades.
- Excusez, sergent. Je ne l'ai pas fait exprès. Désolé, Duncan. Désolé. "

Sans me préoccuper de l'envolée d'injures qui suivit, je me hissai jusqu'à l'anfractuosité pour constater avec satisfaction que celle-ci servait de cachette à non pas un mais deux nids délaissés par les volatiles marins. Ma récolte fructifiait à bon train.

Ajoutez 2 nids au contenu du sac à dos et 10 minutes au temps écoulé depuis le début de l'épreuve.

Un rapide coup d'œil autour de moi me permit de constater que les quatre autres aspirants ne lambinaient pas non plus dans leur quête des nids. Je devais reprendre tout de suite mes recherches si je souhaitais avoir une chance de remporter cette épreuve.

J'aperçus un nid posé sur une étroite corniche tapissée par du lichen grisâtre, à main gauche en contrebas. Garrett l'avait également repéré et je n'étais pas certain de le devancer si telle avait été mon intention. Une large cavité apparaissait à quelques coudées sous cette corniche. Je n'en voyais que l'ouverture mais il me parut vraisemblable qu'elle abritait également un repaire d'oiseaux marins. J'avisai enfin sur ma droite un pan de la falaise criblé d'orifices, mais d'accès au prime abord peu évident.

Si Joan tente de griller la politesse à Garrett en gagnant la corniche avant lui, rendez-vous au 72 ; s'il entreprend la longue descente jusqu'à la large cavité, allez au 37 ; s'il se déplace latéralement pour explorer la portion accidentée sur sa droite, rendez-vous au 50.

125

Grâce à un mouvement de balayage audacieux au niveau des jambes, le troisième coup de bâton de Duncan me fit mordre la poussière. Je me relevai un peu humilié pour laisser place à Garrett qui devait maintenant affronter le sergent en personne.

Sans doute un peu trop sûr de lui après ses deux faciles victoires, Dross chargea grossièrement son adversaire qui esquiva sagement pour le toucher dans le même mouvement au flanc. Les yeux étincelants de fureur, il riposta en invectivant mon compagnon de chambrée. Impavide, ce dernier para, contre-attaqua, reçut un coup sans broncher et riposta sans reculer d'un pouce. Le duel se termina en moins d'une minute par la victoire *in extremis* de Garrett de trois touches contre deux au sergent dont le visage était devenu livide. Sagement, le vainqueur se força à taire toute manifestation d'euphorie afin de ne pas froisser plus le bouillant sous-officier.

Ensuite, Zentile affronta Duncan. Le résultat nous surprit là encore car le vif Zentile eut raison de son camarade, pourtant bien mieux bâti que lui pour le combat.

A l'issue de ce duel, je fis face à Khelben. Le balafré était peut-être le camarade avec qui je m'entendais le mieux mais à ce moment précis, il n'était plus question de respect ou d'amitié. Seule la victoire comptait pour gagner l'estime du sévère sergent.

KHEL BEN : Adresse 14 ; Défense 17

Khelben a l'Initiative.

*Utilisez toujours les mêmes règles de combat (sans protection ni Bonus de Force), à savoir qu'un combattant est touché par son adversaire lorsqu'il est censé perdre **au moins 2 points de Vitalité**. Si Joan est le premier à toucher trois fois, rendez-vous au 78. Si c'est Khelben qui l'emporte, allez au 264.*

126

Ce n'était pas le moment de flancher devant la cruauté dissimulée sous le masque de l'innocence. Alors que je brandissais mon arme, bien décidé à accomplir la sentence de Khelben, la dame s'effondra sur les genoux pour s'accrocher à mon pantalon. Ses yeux larmoyants exprimaient la détresse quand elle les leva vers moi.

- " Ayez pitié de moi, gentil messire ! Il est devenu fou. Les déchus l'ont tellement torturé qu'il est devenu l'un des leurs. J'ai été capturé pour servir de rançon et j'ai vu cet homme tuer d'autres prisonniers de ses propres mains quand les déchus le lui ont ordonné.
- Hâte-toi, Joan, intervint Khelben. C'est comme ça que commence sa magie. Ses paroles sont du venin pour l'esprit de ceux qui l'écoutent "

La femme avait posé son front contre ma cuisse et sanglotait désormais sans plus cacher sa peur de mourir. Je la relevai doucement en la prenant par les épaules et m'étonnai de la légèreté de son corps frêle.

Le phrasé méprisant de Khelben ne correspondait pas à son caractère habituellement si posé et si réfléchi. De plus, le désarroi de la captive ne pouvait être feint, son chagrin

n'était pas simulé, tandis que la haine de mon camarade me rendait mal à l'aise. Ce dernier fronça les sourcils en me voyant m'écarter de la femme.

- " Je vais m'en charger moi-même, alors ! rugit-il. Que les démons t'emportent, sorcière ! "

Je m'interposai et nos lames s'entrechoquèrent au milieu d'un jaillissement d'étincelles.

- " Tu vois bien qu'elle ne représente aucun danger ! Laisse-là donc et savourons plutôt notre victoire, proposai-je sur un ton apaisant.
- Il est déjà ensorcelé... Aidez-moi les gars qu'on en finisse une fois pour toute avec elle, " demanda-t-il à Garrett et Duncan.

Mais nos compagnons ne savaient plus sur quel pied danser. Comme Khelben me contournait pour tenter à nouveau de frapper la femme sans défense, je m'interposai de nouveau, bien décidé à le désarmer ou à l'assommer. Nos échanges gagnèrent bientôt en violence, au grand désarroi de nos camarades spectateurs.

KHEL BEN (affaibli) : Adresse 14 ; Défense 18 ; Bonus de Force 2 ; Vitalité 14

Joan a l'Initiative.

S'il prend le dessus sur son ami, rendez-vous au 160.

127

Aux côtés de Caleb, le robuste Duncan se battait comme un lion en massacrant chaque adversaire qui lui était proposé. Mais les kayolins nous surpassaient allègrement en nombre et l'un d'eux parvint à enfoncer sa lance dans le mollet de mon camarade au crâne rasé. Celui-ci s'effondra mais je m'élançai aussitôt à son secours, empêchant ainsi son agresseur de lui porter le coup de grâce.

KAYOLIN : Adresse 10 ; Défense 12 ; Bonus de Force 0 ; Vitalité 11

Le kayolin a l'Initiative.

Si Joan est vainqueur, il peut traîner Duncan en dehors de la zone des combats au 202 ; ou continuer à endiguer la vague de monstres au 98.

128

Immobiles, laissés en proie à l'angoisse des résultats par le sous-officier qui restait sans mot dire à son bureau, les yeux rivés sur son parchemin, nous patientions en tentant difficilement de conserver une attitude martiale. A mon côté, Duncan dissimulait mal sa nervosité et se dandinait d'un pied sur l'autre. L'attente se prolongea tellement que Zentile commença à siffloter machinalement entre ses dents, mais le sergent ne parut rien entendre, plongé qu'il était dans l'examen comparatif des réponses gribouillées sur sa feuille.

Dross consentit enfin à se redresser en poussant un long soupir.

- " On n'a plus trop de temps devant nous et j'aimerais bien qu'on fasse la dernière épreuve avant ce midi. On retourne dans la cour. Normalement, *l'arène* doit être déjà prête si les gars n'ont pas trop traîné.
- Vous ne nous donnez pas les résultats ? ne puis-je m'empêcher de demander, posant le premier la question qui nous brûlait les lèvres à tous.
- Non, on n'a vraiment pas le temps. Mais si tu tiens tant à le savoir, t'as vraiment été mauvais, toi. Allez, on se bouge, les filles ! "

Les joues me brûlant comme si j'avais reçu une paire de gifles, je suivis néanmoins le mouvement jusqu'à l'extérieur du bâtiment.

*Attribuez des **points d'influence** à chacun selon le barème suivant : **5 points** pour *Khelben*, **4 points** pour *Zentile*, **3 points** pour *Garett*, **2 points** pour *Duncan* et **1 point** pour *Joan*.*

Puis rendez-vous au 361.

129

En arrivant sur les quais de Stromness, je fus fort marri de constater l'absence de *l'Albatros* au milieu des voiliers de pêche. J'espérais raconter à l'équipage le terrible sort de notre compagnie et ainsi trouver un moyen rapide de rejoindre un autre bataillon mais la frégate militaire avait dû avoir la consigne de repartir sitôt notre débarquement effectué.

Au bout du môle qui protégeait la flottille de pêche, un homme alluma un fanal au sommet d'une modeste tour carrée. La nuit obscurcissait rapidement le ciel en cette saison et tous les pêcheurs avaient achevé de remonter leurs prises de la journée. Quelques hommes bavardaient devant une haute bâtisse à deux étages de laquelle s'échappaient de vives lumières et des voix bruyantes. J'avais trouvé l'estaminet principal de la bourgade et je décidai de le visiter sur-le-champ. Il s'agissait évidemment du meilleur endroit pour prendre contact avec la population locale et j'espérais également y trouver une place pour passer la nuit.

Mon irruption dans la taverne me valut plusieurs coups d'œil suspicieux mais la majorité des clients, exclusivement masculins, étaient assez éméchés pour ne pas se laisser distraire de leurs conversations animées. De l'âtre d'une cheminée qui occupait presque la moitié d'un mur s'échappaient des flammes généreuses. Des mâchoires de requins ornaient les murs en compagnie de homards accrochés à de gigantesques filets, étendus tout le long en lieu et place de tapisseries.

L'atmosphère était joyeuse et fraternelle. Ma présence dans cet univers avec le lot de chagrins et de souffrances qui m'accompagnaient me parut complètement déplacée.

Si Joan se dirige vers le comptoir pour apostropher le maître des lieux, rendez-vous au 385 ; s'il cherche à sympathiser avec des joueurs de cartes, allez au 97.

130

L'une de mes attaques avait violemment atteint Khelben à la poitrine et celui-ci s'était

effondré en lâchant son arme. Mais la riposte vengeresse de Garrett ne m'avait pas laissé le loisir de m'inquiéter à son sujet. Tous deux gisaient à présent dans la même flaque d'eau salée, Garrett terrassé par un coup qui lui avait transpercé la gorge. Atterré, je contemplai le sang qui se diluait difficilement dans la mare.

Comment en étions-nous arrivés là ? Je ne parvenais plus à me rappeler qui avait entamé les hostilités, pourquoi nous nous étions affrontés sans retenir nos coups, prêts à nous entretuer plutôt qu'à céder un pouce de terrain.

Un mouvement de Duncan m'alerta. Mon dernier camarade en vie s'approchait lentement avec des yeux remplis de haine et l'arme prête à frapper. Comment pouvais-je l'en blâmer ? Blessé de toutes parts, les bras engourdis d'avoir tant ferrailé, j'étais incapable de me défendre contre le plus redoutable escrimeur de notre régiment. Même la volonté de vivre me manquait désormais après les crimes dont je m'étais rendu coupable.

- " Prends garde, il va te tuer ! " gémit derrière moi la femme responsable malgré elle de notre conflit.

Je sentis ses mains se poser doucement sur le bas de mon dos et celles-ci irradiaient une chaleur surnaturelle que je pouvais sentir à travers le tissu de mon uniforme. La douce sensation se répandit de la pointe de mes cheveux jusqu'au bout de mes orteils, à une allure si vive que j'en fus étourdi pendant un bref instant. Telle une vague purificatrice, cette chaleur intérieure dissipa ma fatigue, referma mes plaies et m'apporta un sentiment de puissance tel que je n'en avais jamais connu jusqu'alors.

*La Vitalité de Joan revient à son **niveau maximal** et vous devez **augmenter de 1 point son Bonus de Force** pour la seule durée du combat à venir.*

Je me sentais prêt à renverser des montagnes et repoussai la première attaque de mon camarade avec tant de vigueur qu'il manqua de tomber en arrière.

DUNCAN : Adresse 18 ; Défense 17 ; Bonus de Force 3 ; Vitalité 28

Joan a l'Initiative.

S'il sort vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au 329.

131

Surveillant avec inquiétude du coin de l'œil la bande d'oiseaux marins, je me hâtai de retrouver les prises que j'avais empruntées pour parvenir jusqu'ici. Je m'arrêtai pour me cramponner à la paroi chaque fois qu'une mouette passait près de moi mais leurs velléités belliqueuses s'en tinrent à ces vols rasants. Enfin, au terme d'une ascension aussi éprouvante pour les nerfs qu'éreintante, je parvins sans dommage au sommet de la muraille naturelle et me hâtai de quitter les lieux.

Si Joan longe les falaises vers le nord afin de gagner le bois se situant à l'ouest de l'île et du pont où s'est déroulée la bataille contre les kayolins, allez au 342 ; s'il part explorer la région vallonnée plus à l'est qui le sépare du port principal de Kalfirk, rendez-vous au 200.

Joan n'ira pas dans un lieu de l'île qu'il a déjà visité. Cependant, il a tout de même la possibilité de redescendre la rivière Noss jusqu'au pont qui représente

approximativement le centre de l'île, rendez-vous alors au 181.

132

Un petit fossé boueux entourait par endroits la haie touffue mais je l'enjambai d'un bond agile qui me mit à l'abri des regards. Je m'assurai que personne ne se trouvait derrière la haie, puis la longeai sur quelques pas en quête d'une torche abandonnée par le sergent. Mais ma fouille rapide n'obtint aucun résultat et je regagnai le bout de la rangée d'arbustes pour examiner de nouveau les environs. Toujours personne. Pourtant, ils devaient forcément être cachés dans les parages...

En regardant la haute butte en terre, il me vint l'idée de la gravir afin d'y gagner un meilleur point de vue. Je rampai en accomplissant un arc de cercle de manière à me retrouver derrière le talus, hors de portée des regards. Personne n'avait eu la même idée que moi et je pus donc escalader sereinement le versant opposé de l'éminence.

De là haut, je pouvais espionner le verger et le corps de ferme en repérant même ceux qui auraient souhaité se dissimuler dans l'herbe. Mais à mon grand étonnement, je ne vis là encore aucun concurrent. Même après une minute d'attente, rien n'avait bougé.

Cette tension commençait à me tortiller les nerfs. La pensée de Garrett récupérant les trois torches acheva de me convaincre de redescendre au plus vite pour trouver et surprendre les autres protagonistes de l'épreuve.

Si Joan repasse derrière la haie pour rejoindre les deux huttes en pierre, rendez-vous au 194 ; s'il descend vers le verger, allez au 356.

133

J'atteignis l'étroite corniche sans connaître de grandes difficultés. Le nid était constitué par un savant entrelacs de brindilles, d'algues séchées et de varech morcelé. Bien qu'il ne pesait rien et semblait au prime abord fragile, il restait d'un seul bloc entre mes doigts et je le rangeai alors dans mon sac, sans craindre qu'il ne se délite à l'intérieur. *Ajoutez 1 nid au contenu du sac à dos et notez que 4 minutes se sont écoulées depuis le début de l'épreuve.*

Je vis Duncan sur ma gauche qui descendait rapidement la paroi, aidé dans l'exercice par sa puissante musculature. Il progressait cependant avec tant d'assurance qu'il venait de passer sans le voir à côté d'un creux abritant au moins un autre nid de mouette. Je pouvais en profiter pour rejoindre cette cavité, bien qu'il me fallait pour ce faire descendre sur plusieurs coudées.

J'avais sinon la possibilité de gagner le creux que j'avais précédemment avisé et qui contenait deux nids. Je n'avais qu'à longer la falaise de manière latérale sur ma droite, pendant une certaine distance certes, mais d'un accès manifestement plus aisé.

Si Joan entame la descente en direction de l'anfractuosité oubliée par Duncan, rendez-vous au 124 ; s'il se déplace jusqu'aux deux nids situés assez loin sur sa droite, allez au 262.

134

Le tunnel paraissait sans issue immédiate et notre poursuivant bien trop rapide. Sans prendre la peine de solliciter le renfort de mes compagnons paniqués, je pivotai en brandissant mon arme. Mais que pouvait-elle face à la titanesque monstruosité qui me fonçait dessus à l'allure d'un cheval fou ?

J'eus seulement le temps de discerner un trou énorme, cerné par un bandeau de chair grise, une gueule ronde et hérissée sur toute sa circonférence de dents effilées qui emplissait à elle seule tout l'espace du boyau. Un nuage de fumée jaune s'échappait de cette bouche abominable et ce fut le dernier détail que je retins avant d'être avalé et de disparaître en un clin d'œil du monde des vivants.

135

- " C'est terminé ! Revenez tous ! Allez, remontez tout de suite ! " beugla soudain le sergent, sa voix forte défiant le vent qui sifflait à nos oreilles.

Docilement, nous cessâmes tous de descendre le long de la paroi et cherchâmes à nouveau les prises que nous venions d'emprunter. Quelques minutes plus tard, nous nous retrouvions sains et saufs tous les cinq aux côtés de Dross. Celui-ci nous intima l'ordre de déballer le contenu de nos sacs sans même nous laisser le temps de nous remettre de cette éprouvante escalade.

*Si Joan a récolté **moins de 5 nids**, rendez-vous au 185 ; s'il en possède 5, allez au 272 ; **plus de 5**, rendez-vous au 417.*

136

Pris individuellement, chaque marchand n'avait que peu de biens susceptibles de m'intéresser dans l'immédiat. Mais en faisant le tour des éventaires croulant sous les marchandises, je recensai divers articles qui auraient parfaitement complété mon équipement.

- ***une corde : 4 pistole***
- ***des torches : 1 pistole chacune***
- ***un briquet à silex : 3 pistoles***
- ***des provisions : 1 pistole chaque repas***
- ***une gourde d'huile : 2 pistoles***
- un bonnet en laine : 2 pistoles***
- ***des gants en laine : 3 pistoles***

*Tous ces objets sont à placer dans le **sac à dos** (chaque repas et chaque torche occupe un emplacement) sauf le **bonnet** et les **gants** qui sont des **objets divers**. Les marchands de Kalfirk n'ont rien contre le troc mais le seul objet susceptible de les intéresser est une*

flûte artisanale. Si Joan en possède une et qu'il la cède, il pourra acquérir en échange un ou plusieurs articles pour un total de **2 pistoles**.

Une fois ces transactions effectuées, Joan peut, s'il ne l'a pas déjà fait, se rendre sur les quais, rendez-vous alors au **137** ; emprunter la rue principale vers le nord de la ville, allez dans ce cas au **61** ; ou au **81** s'il se dirige vers le quartier sud ; chercher un médecin, rendez-vous alors au **111**.

137

Le port avait retrouvé une certaine activité au fur à mesure que les matelots s'étaient extirpés de leur sommeil. Tout près de moi, deux hommes arborant la même barbe rousse sortaient des caisses d'un grand voilier pour les déposer dans une immense charrette à laquelle étaient attelés deux bœufs. Ils n'en avaient transféré qu'une dizaine mais étaient déjà essoufflés et je profitai qu'ils fassent une pause pour les aborder.

- " Il est à vous ce bateau ? "

Les mains toujours sur les genoux, les débardeurs me regardèrent par en-dessous avec la même expression de méfiance. Ils ne pouvaient qu'être frères.

- " A moi, répondit celui qui arborait une boucle d'oreille en cuivre. Qu'est-ce que tu lui veux ? "
- Vous comptez bientôt reprendre la mer ? Je dois trouver un moyen rapide de rejoindre mes officiers à Torte ou Kirb. C'est une question de vie ou de mort. "

Le propriétaire du navire grimaça un sourire en coin avant de me répondre.

- " Ce sera surtout une question de mort si t'es prêt à naviguer en pleine tempête ! "

L'autre s'esclaffa en flanquant une bourrade complice à son collègue. Je ne bronchai pas et continuai de fixer le marin jusqu'à ce qu'il recouvre son sérieux.

- " Hum... ça se voit que tu n'es pas de chez nous, toi. Ici, on est quasiment dans la mer de Glace. Quand il y a un grain, c'est un grain. Un vrai. Rien à voir avec les vaguelettes qu'on trouve près du continent. Je suis navré pour toi mais tu ne trouveras personne pour t'emmener avant quelques jours. C'est comme ça. "

J'étais trop dépité pour tenter de le faire changer d'avis. Pour me consoler, les deux frères m'invitèrent à les aider dans leur labeur, moyennant rétribution, et j'acceptai presque machinalement, ne sachant plus quoi faire d'autre dans l'immédiat.

Le temps s'écoula très vite. Même avec mon soutien, l'heure du déjeuner fut dépassée lorsque nous eûmes entièrement délesté le navire de sa cargaison. Mes employeurs ne se montrèrent pas pingres car je reçus quatre pièces pour ma peine et un repas dans la plus proche gargote. *Ajoutez 4 pistoles au contenu de la bourse.*

La pitance fut accompagnée de plusieurs tournées d'une bière à la saveur acide. Ce fut avec le sourire aux lèvres et en proie à une douce euphorie que je quittai enfin les deux matelots pour ressortir affronter la forte brise marine sur le port. Je n'avais pas oublié mes frères d'armes et leur sort m'importait toujours autant mais je ressentis l'agréable certitude de les retrouver très bientôt. Malheur alors à ceux qui leur auraient fait du mal entre-temps...

Une voix féminine à mon oreille me fit soudain sursauter.

- " On rêve, jeune guerrier ? "

Je me retournai pour découvrir le minois constellé de taches de rousseur d'une femme aux cheveux châtain, encore humides d'un bain tout récent. Elle devait avoir connu une dizaine de printemps de plus que moi et me souriait d'un air taquin, ses petits yeux plissés disparaissant presque sous une sombre couche de fard à paupières. Ses traits n'étaient pas vilains mais quelque peu gâchés par un nez oblique, comme si elle avait subi un accident quelconque lors de sa prime jeunesse.

Je dois cependant admettre que ce n'était pas son visage qui me fascinait mais plutôt le renflement largement dévoilé de sa poitrine généreuse. Sous la pelisse en laine censée la protéger du vent glacial, elle n'était habillée que d'un chemisier à l'échancrure indécente. Ma légère ivresse me fit perdre tout sens des convenances car la femme éclata d'un rire joyeux devant ma stupéfaction. Je crus mourir de honte mais la donzelle me tapota affectueusement la joue pour me rassurer.

- " C'est qu'il est timide comme tout, mon chevalier ! Tout perdu qu'on dirait qu'il vient de perdre ses parents... "

Elle pouffa à nouveau avant de glisser sa main dans la mienne.

- " Tu as vraiment une mine épouvantable. Viens te reposer un peu chez moi ; c'est tout petit mais tu auras bien la place de t'allonger un instant. "

Sur ces paroles peu équivoques, elle m'entraîna à sa suite pour rejoindre une habitation faisant le coin avec une proche ruelle. Une crainte subite m'incita soudain à m'éloigner de la femme aguicheuse. Cette peur n'avait rien à voir avec celle que j'avais pu éprouver maintes fois par le passé face à quelque péril mortel mais elle ne m'en tordait pas moins les entrailles.

Si Joan se laisse guider à l'intérieur de la bâtisse, rendez-vous au 369 ; s'il refuse poliment l'invitation avant de s'éloigner en toute hâte, allez au 241.

138

Des coups à répétitions contre la cloison la plus proche et une voix puissante m'extirpèrent douloureusement du sommeil. Le sergent Dross arpentait le couloir en répétant sans cesse la même injonction, d'un ton lourd de menaces.

- " Allez les filles, dépêchez-vous. Vous avez trois sabliers pour être dehors. Trois sabliers, pas un de plus. Allez les filles, dépêchez-vous... "

Je me redressai avec difficulté sur ma paillasse. La torpeur et ce réveil brutal faisaient douloureusement bourdonner mes oreilles. Par-dessous mes paupières gonflées, je vis Garrett qui s'efforçait d'allumer la chandelle. Au dehors, le ciel nocturne n'avait toujours pas sacrifié un seul pouce d'obscurité. Duncan, mon second compagnon de chambrée, jura en tombant presque de sa couche puis pesta contre l'officier.

- " Qu'est-ce qui se passe ? Qu'est-ce qu'il a encore inventé pour nous faire suer, cette tête d'enclume ? Ce n'est pas l'heure de se lever... "
- T'as qu'à lui demander s'il ne s'est pas trompé. Il a peut-être oublié de régler son horloge, " persifla Garrett avec mauvaise humeur tout en enfilant ses bottes.

Indifférent à leurs chamailleries habituelles, je me vêtis de mon uniforme aussi hâtivement que me le permettaient mes mains tremblantes de fatigue. La litanie intimidante du capitaine dans le couloir ne me facilitait pas non plus la tâche.

- " Je compte jusqu'à dix. Si à dix j'en vois qui ne sont pas sortis, ils retournent de suite semer des graines de navets chez leur mère. Un... Deux... "

Il laissait à dessein sa voix traîner sur chaque chiffre. Le compte à rebours fit trépigner de panique Duncan qui venait de casser son lacet au moment d'enfiler sa deuxième botte.

- " Oh, le fils de garce ! Oh le fils de garce ! " glapit-il devant le morceau effiloché qui lui restait entre les doigts.

J'allais me précipiter à l'extérieur mais son visage décomposé réussit à m'apitoyer.

Quelques précieuses secondes me furent nécessaires pour trouver un lacet de rechange dans mon paquetage et le lui tendre. A *huit*, je franchissais la porte en trombe à la suite de Garrett.

Nous étions une trentaine de soldats un peu ahuris à nous bousculer dans la cour pour former le carré réglementaire. J'oubliai presque que je tenais le rôle d'homme de base depuis hier et dûs intervertir en urgence ma position dans le premier rang. Duncan fut le dernier à surgir du baraquement.

La caserne qui abritait notre section avait été édifiée à quelques lieues au nord de la capitale, au sommet d'une falaise déserte, hospitalière seulement aux hirondelles de mer qui venaient y nidifier. Cet isolement permettait de meilleures conditions d'entraînement et à chaque changement de lune, une nouvelle section venait y prendre la place de l'ancienne.

Au-dessus de la mer, une aube grise commençait à poindre. Un vent glacé s'insinuait sous nos uniformes et une vague de gémissements parcourut les rangs lorsque les premiers flocons de neige tombèrent de l'obscurité.

Enfin le sergent apparut. Il était accompagné du capitaine Kerwan, l'officier supérieur en charge des affectations et des promotions pour les novices. Autant dire à nos yeux l'équivalent des dieux Samara et Ulther réunis. Malgré la froidure, il prit le temps de nous contempler d'un œil critique. Le cheveu rare et gris, le menton en galoche saillant sous des traits émaciés, le capitaine donnait le sentiment d'avoir passé depuis quelques temps déjà l'heure de la retraite. Mais c'était une âme volontaire et inflexible qui se dissimulait à l'intérieur de cette carcasse chenu.

Après s'être éclairci la gorge, il prit la parole devant notre assemblée.

- " Pour des raisons qui vous seront expliquées plus tard, la nomination des aides de camp est anticipée. Les épreuves de sélection commencent dès ce matin. Le choix sera fait d'ici trois ou quatre jours. "

Il s'arrêta un bref instant pour guetter une réaction mais nous restâmes tous figés et bouche close. La nouvelle était pourtant surprenante. Habituellement, les nouveaux sous-officiers n'étaient désignés qu'au solstice d'été, à l'occasion d'une importante cérémonie, d'après ce que j'avais cru comprendre.

- " Vous n'avez donc que très peu de temps pour vous porter volontaire. Mais j'espère que vous serez nombreux. Le roi a besoin de garçons courageux à la bataille mais également d'hommes de confiance et de talent pour diriger ses troupes. Aide de camp, c'est parfois le début d'une immense aventure. Je l'ai été, il y a bien longtemps, le sergent Dross également, tous les grands soldats du royaume sont passés par cette étape pour s'initier au commandement. Les volontaires n'auront qu'à se présenter devant le bureau du sergent quand le soleil aura passé la barbacane. "

Sitôt son bref discours achevé, le capitaine adressa un hochement de tête au sergent et nous abandonna pour se diriger vers un étalon qui attendait près de ladite barbacane.

Nous restâmes dans notre position inconfortable tout le temps qu'il fallût à l'officier pour enfourcher sa monture puis pour s'engager sur le sentier menant à la capitale. Enfin, lorsque Dross nous en donna la permission, nous retournâmes nous réfugier dans la chaleur de nos chambres. *Rendez-vous au 326.*

139

Lorsque je me positionnai aux côtés de Garrett, le doute m'envahit pendant un très bref instant. Mon blond camarade éprouvait à mon égard une légère animosité que je ne m'étais jamais expliquée et je me trouvais désormais dans l'incapacité de me défendre s'il lui venait l'envie de m'attaquer en traître. Mais il dut comprendre l'avantage que nous avions à unir nos forces contre Duncan car mon soutien parut lui offrir un regain d'énergie.

DUNCAN (affaibli) : Adresse 18 ; Défense 16 ; Bonus de Force 3 ; Vitalité 16

Joan a l'Initiative.

*Divisez par deux (en arrondissant au supérieur) les **points de Vitalité** perdus par Joan lors de ce combat pour tenir compte de la présence de Garrett à ses côtés. S'il perd quand même tous ses **points de Vitalité** avant Duncan, attribuez des **points de réussite** selon ce barème : **4 points** à Garrett, **3 points** à Duncan, **2 points** à Joan, **1 point** à Zentile et **0 point** à Khelben. Puis rendez-vous immédiatement au 307.*

Si Joan et Garrett vainquent Duncan, ils doivent alors s'affronter pour la victoire finale dans l'arène.

GARETT (affaibli) : Adresse 14 ; Défense 15 ; Bonus de Force 1 ; Vitalité 12

Garrett a l'Initiative.

*Si Joan tombe à **0 point de Vitalité** avant son ultime adversaire, attribuez des **points de réussite** selon ce barème : **4 points** à Garrett, **3 points** à Joan, **2 points** à Duncan, **1 point** à Zentile et **0 point** à Khelben. Puis rendez-vous immédiatement au 362.*

*Si Joan sort au contraire vainqueur du combat, attribuez des **points de réussite** selon ce barème : **4 points** à Joan, **3 points** à Garrett, **2 points** à Duncan, **1 point** à Zentile et **0 point** à Khelben. Puis allez au 302.*

140

Le nombre de bouleaux aux troncs noirs s'amenuisait dans cette partie du bois. Je rencontrais plus fréquemment des feuillus bien plus communs et à l'aspect rassurant tels que des chênes et des hêtres.

Un fort bruissement dans les branches qui me surplombaient me fit soudain lever la tête. Un frisson me parcourut l'échine quand je vis une chauve-souris grande comme un

corbeau et au pelage d'un gris pâle voleter silencieusement entre les arbres. Elle accomplit deux cercles parfaits autour de ma position, poussa un cri strident, avant de s'éloigner à tire d'ailes parcheminées dans la direction que je suivais.

*Si Joan possède un **arc**, une **flèche**, et qu'il souhaite tirer sur le volatile, lancez les dés (en pensant à l'éventuel bonus de l'**adresse au tir**). Si vous obtenez de 6 à 14, allez au **354** ; avec un résultat inférieur, Joan rate sa cible (poursuivez la lecture de ce paragraphe).*

Haussant les épaules pour chasser la frayeur que m'avait causée l'animal albinos, je repris ma route le long du sentier. *Lancez les dés.*

*Si vous obtenez de 2 à 8, allez au **115** ; de 9 à 12, rendez-vous au **364**.*

141

La peur me donnait des ailes et j'atteignis l'entrée du tunnel sans que les immondes créatures aient eu la moindre chance de m'attraper avec leurs membres caoutchouteux. Le boyau s'enfonçait dans la pénombre en grim pant assez abruptement mais je le parcourus sans ralentir.

Je crus ma dernière heure venue quand je le vis se terminer en une impasse. Mais en parvenant devant le cul-de-sac, j'aperçus la lumière du jour qui filtrait par un large interstice et je compris qu'un gros rocher dissimulait simplement l'accès au tunnel. Je ne voyais pas mes poursuivants mais pouvais les entendre qui venaient à ma rencontre. En m'arc-boutant contre la pierre, je parvins à la déplacer et à me faufiler par l'étroite ouverture.

Je replaçai aussitôt le bloc rocheux de manière à obturer l'entrée puis me calai contre l'obstacle, prêt à utiliser toutes mes forces pour empêcher les créatures de sortir.

Mais celles-ci ne se manifestaient toujours pas.

Un coup d'œil à travers la fente dans la paroi ne m'offrit que le spectacle de silencieuses ténèbres, où rien ne semblait se dissimuler. Après encore une certaine attente aussi vaine qu'angoissante, j'en conclus que les monstres n'avaient pas osé trop s'éloigner de leur élément naturel et je m'écartai de la bouche du tunnel avec un immense soulagement.

*Si Joan tient dans la main une ou deux bourses en peau, rendez-vous au **323** ; sinon, allez au **322**.*

142

Lorsque je reparus sur le seuil de l'escalier pour leur rendre la monnaie de leur pièce, les kayolins étaient déjà en train de troquer leurs arcs contre des sabres. Il m'était difficile de les rater ainsi à découvert et à une si courte distance.

Premier KAYOLIN : **Adresse 10 ; Défense 11 ; Bonus de Force 0 ; Vitalité 12**

Second KAYOLIN : **Adresse 11 ; Défense 14 ; Bonus de Force 0 ; Vitalité**

Joan a le temps de tirer jusqu'à 3 flèches avant que ses adversaires ne soient sur lui. Pour chaque tir, choisissez une cible et lancez les dés (en pensant à l'éventuel bonus de l'adresse au tir). Le résultat représente le nombre de points de Vitalité perdus par l'ennemi visé.

La suite du combat se déroulera au corps à corps et les kayolins survivants auront l'Initiative.

De plus, si Joan a tiré 3 flèches, il ne pourra pas riposter au premier assaut le temps qu'il se saisisse d'une arme de contact. Si les deux créatures sont encore en vie, il peut les affronter l'une après l'autre grâce à l'étroitesse de l'escalier.

Si les kayolins sont terrassés, rendez-vous au 412.

143

Nous courûmes à perdre haleine, sans jamais nous arrêter. Même après avoir distancé et complètement perdu de vue les batraciens humanoïdes, nous prolongeâmes nos efforts en tâchant d'oublier notre état d'épuisement. Enfin, nous nous effondrâmes contre le tronc d'un frêne massif qui poussait sur un sol bien moins détrempé que les terres que nous venions de fouler.

Le soleil se trouvait déjà bas dans le ciel plombé. Malgré la distance parcourue, je surveillais la rive du lac vers le nord en redoutant la réapparition de nos poursuivants. J'échangeai quelques paroles avec le pêcheur seulement après avoir acquis la certitude que nous étions sauvés. Il s'appelait Robben et faisait partie de la petite communauté qui vivait à l'extrémité sud du lac. Selon lui, nous n'étions plus qu'à une heure de marche du hameau et nous nous levâmes donc pour gagner ce refuge avant la tombée de la nuit. *Si Joan connaît une femme nommée Shinnaye, rendez-vous au 409 ; sinon, allez au 306.*

144

Je parvins enfin à serrer mes doigts autour de son poignet et à lui faire lâcher son arme. La fillette se débattit comme un tigre pour échapper à mon emprise mais je la secouai avec rudesse, bien décidé à calmer ses ardeurs guerrières. Lorsqu'elle cessa enfin de résister, je la forçai à me regarder dans les yeux.

- " Pourquoi tu as fait ça? Dis-moi où sont tes parents si tu ne veux pas que je te confie à la garde ! "

Je lui avais hurlé dessus tant son acharnement à vouloir me larder de coups de poignard avait avivé ma colère. Mais cette dernière fondit comme neige au soleil quand elle ouvrit les lèvres pour me dévoiler l'intérieur d'une bouche privée de langue. Horrifié, je remarquai l'instant suivant un ridicule tronçon qui s'agitait vainement au fond de son palais.

Je lui lâchai le bras mais elle ne tenta pas de s'enfuir. Quand je levai de nouveau les yeux sur elle, les siens s'étaient entretemps embués de larmes. Elle les essuya d'un geste rapide

et me gratifia d'un regard que toute vie semblait avoir quitté.

Une fois remis de ma stupeur, je me penchai lentement pour confisquer l'arme de la gamine mutilée. *Ajoutez le **poignard** dans les **armes** s'il reste de la place. Cette arme de faible allonge enlève **1 point d'Adresse** à Joan quand il s'en sert au combat.*

*Si Joan inspecte le manteau de la fillette pour la déposséder de ses biens, rendez-vous au **28**.*

*Si la compassion ou la pitié l'incite à vider les lieux sans plus la punir, il quitte le quartier. Joan ne peut pas se rendre dans un lieu qu'il a déjà visité. S'il se dirige vers les quais, rendez-vous au **137** ; s'il part vers les quartiers au nord de la ville, allez au **81** ; s'il recherche un guérisseur, rendez-vous au **111** ; s'il retourne dans l'avenue où étaient installés les étals des marchands, allez au **136**.*

145

J'avais repéré des mouvements en bordure du bassin pendant l'affrontement mais mon adversaire s'était battu avec une telle furie que je n'avais pas eu le loisir de m'en inquiéter. Ce ne fut qu'au moment où l'humanoïde marin s'effondra sous mon dernier coup que j'aperçus ses quatre congénères. Les créatures venaient de se redresser après s'être à leur tour extraites du bassin et elles me dévisageaient à présent de leurs terribles yeux sphériques. Trop conscient de la nullité des mes chances de survie face à ces nouveaux ennemis, je tournai les talons pour battre en retraite. Mais un trident vola dans l'air avant de m'écorcher le mollet. *Joan perd **4 points de Vitalité**.*

Le choc me fit trébucher et je tombai douloureusement sur le sol rocheux, face contre terre. Un coup contondant au sommet du crâne me fit alors perdre conscience. *Si Joan possède un **os de seiche vert**, rendez-vous au **148** ; allez sinon au **404**.*

146

Le soir tombant et la brise marine avaient presque entièrement vidé les ruelles glissantes de la ville portuaire mais des chansons et de la lumière s'échappaient des tavernes collées les unes aux autres face aux quais. Malgré cette rumeur diffuse, j'entendais les craquements des mâts qui oscillaient doucement dans la rade et je demeurai quelques instants à observer le fascinant spectacle des navires qui séjournaient dans le port. Leurs silhouettes immenses dessinées à la lueur des étoiles évoquaient les antiques gardiens des légendes de mon enfance.

J'aspirais à une nuit sous des draps frais avant d'enquêter sur le sort d'éventuels rescapés de mon bataillon aussi choisis-je l'établissement qui me semblait le moins bruyant. Je me frayai avec peine un passage au milieu de la clientèle pour apostropher l'aubergiste.

- " C'est combien pour la nuit ?
- Deux pistoles. Payable d'avance ", ajouta l'intéressé en prenant une clé à un tableau et en me la tendant.

*Si Joan peut et souhaite régler ce tarif, ôtez **2 pistoles** de la **bourse** et rendez-vous au **210***

; sinon, allez au 233.

147

Duncan avait également repéré le chemin plus accessible sur la gauche et il s'écarta pour l'emprunter. J'hésitai à lui emboîter le pas mais m'en tins finalement à ma résolution première de gravir le pierrier par la voie habituelle. Je ralentis dangereusement à l'approche du sommet, résistant difficilement à la tentation de marcher sur quelques pas. Mais je savais combien il m'aurait alors été difficile de reprendre la course après une telle pause.

Lancez un seul dé et déduisez le résultat du total de Vitalité de Joan.

Au moment où j'atteignis la crête, j'eus le plaisir sadique de voir Duncan trébucher et s'étaler de tout son long alors qu'il allait également franchir l'obstacle. Il se releva néanmoins si promptement qu'il réussit à me rattraper en allongeant sa foulée. Mais cette fois-ci, je constatai avec un certain soulagement que l'effort se faisait enfin ressentir sur son organisme. Nous nous approchions du terme du troisième tour quand le bruit d'un poursuivant m'incita à tourner brièvement la tête. C'était Garrett qui nous rattrapait. Malgré la sueur qui lui inondait le visage, il me gratifia d'un sourire moqueur puis s'appliqua à calquer son allure sur la notre.

Nous formions toujours un trio de tête lorsque nous arrivâmes en vue des *souches*, un espace qui avait été déboisé à la hâte. D'épaisses racines et des troncs mal coupés affleuraient le long de cette zone empruntée par la piste. A chaque passage, il nous avait fallu ralentir pour éviter une chute sur ce terrain accidenté, cassant ainsi notre rythme et ayant ensuite beaucoup de difficultés à accélérer de nouveau.

Si Joan désire éviter cette zone à risques, quitte à accomplir un léger détour, rendez-vous au 95 ; s'il ralentit légèrement l'allure sans s'écarter du sentier, allez au 320.

148

Une bise glaciale contre mon visage me fit reprendre mes esprits. J'étais allongé sur le dos dans de l'herbe humide, avec une douleur lancinante qui pulsait sous mon crâne, là où un ennemi venait de me frapper. Les créatures !

Je me relevai subitement mais dus m'appuyer contre un rocher pour ne pas perdre l'équilibre. Un regard à mon environnement immédiat me confirma que j'étais seul, au sommet d'une pente couverte de graminées qui se terminait plus loin sur une abrupte falaise plongeant vers l'océan couleur de métal. Derrière moi s'étendait la lande nue et venteuse qui semblait si bien caractériser cette île aux multiples dangers. Mais pourquoi m'avaient-elles laissé la vie sauve ?

J'inspectai tout mon équipement et m'aperçus qu'il me manquait tout de même un objet : l'étrange os de seiche vert que j'avais récupéré lors de l'épreuve des nids de mouette. J'eus beau retourner mon sac, il avait bel et bien disparu. *Enlevez l'os de seiche vert des objets divers.*

Je soupesai plusieurs hypothèses mais la seule qui pouvait expliquer le comportement de ces êtres marins était que cet os de seiche avait pour eux un caractère sacré. C'était une

idée bien saugrenue mais je ne voyais pas pour quelle autre raison ils m'avaient transporté sain et sauf jusqu'à la surface alors que je me trouvais à leur merci.

Si Joan a très récemment récupéré une ou deux bourses en peau, rendez-vous au 323 ; sinon, allez au 322.

149

Quelques pas seulement me séparaient du bord du fossé au fond duquel coulait la rivière. Je quittai soudainement mes compagnons pour percuter de l'épaule deux kayolins surpris par mon audacieuse manœuvre. Déséquilibrées, les deux créatures chutèrent sans pouvoir m'empêcher de me faufiler entre elles. Le fer d'une redoutable pertuisane m'entailla ensuite le bras mais cette blessure bénigne ne me freina aucunement dans ma course. Je m'apprêtais à bondir par-dessus la rive surélevée en priant pour que le cours d'eau soit suffisamment profond quand un morceau de métal s'enfonça dans ma chair pour glisser sur l'os de ma cheville.

Ivre de douleur, je basculai tête la première et m'effondrai six coudées en contrebas, dans la fange qui jouxtait la rive du cours d'eau. Lorsque je voulus me relever, un douloureux brasier s'alluma au niveau de mes reins.

Des ombres apparurent alors à la limite de mon champ de vision et je perçus des bribes du langage barbare utilisé par les kayolins. Devinant ma fin imminente, je rampai avec l'énergie du désespoir pour atteindre la rivière mais la pointe d'une lance plantée entre mes deux épaules mit un terme brutal et définitif à mes efforts.

150

Je n'avais le temps de tirer qu'une seule flèche avant que l'immense créature reptilienne ne soit sur moi. La maladresse m'était interdite. *Lancez les dés en pensant à l'éventuel bonus de l'adresse au tir.*

*Si vous obtenez de 2 à 6, le projectile ricoche contre les écailles et Joan ne peut qu'esquiver la charge du monstre avant de défendre sa vie au corps à corps, rendez-vous alors au 230 ; de 7 à 9, la flèche s'enfonce dans le ventre du serpent géant et inflige à ce dernier une perte de **8 points de Vitalité**, rendez-vous là aussi au 230 pour poursuivre le combat au contact ; de 10 à 14, le trait s'enfonce entre les deux yeux du monstre qui s'effondre juste devant Joan, définitivement mis hors d'état de nuire par ce tir remarquable, allez dans ce cas au 206.*

151

Tandis que j'évaluais la dangerosité du champignon géant, mon animal de compagnie sauta à terre sans prévenir. Je crus que Kity souhaitait assouvir un besoin naturel qui ne pouvait souffrir d'attendre plus longtemps mais le furet resta à mes pieds, reniflant l'air en faisant tressaillir ses moustaches.

• " Qu'est-ce qui t'arrive, mon vieux ? " murmurai-je en observant son étrange manège. Mon petit compagnon s'avança presque en rampant vers le champignon, puis se mit à sautiller sur place en couinant comme un forcené. Je connaissais trop bien les valeurs de l'instinct animal pour ignorer l'avertissement que Kity m'adressait ainsi. Sans demander mon reste, je l'appelai avant de m'éloigner de l'inquiétant végétal.

Je trouvai un creux dissimulé par des fougères et décrétai qu'il s'agissait d'un excellent endroit pour étendre ma couverture. Le furet ne m'avait pas rejoint aussitôt et je compris la raison de sa fugue en le voyant revenir fièrement une dizaine de minutes plus tard, avec un lapereau occis entre ses dents. Je le félicitai d'une caresse puis rangeai sa prise dans mon paquetage ; ce gibier pouvait aisément remplacer mes provisions de route dès que j'aurais pris le temps de le dépecer, de le vider et de le faire cuire. *Ajoutez un repas au contenu du sac à dos.*

Ma nuit s'avéra des plus tranquilles et je me réveillai au petit matin en massant mes membres courbaturés. Je me sentais néanmoins un peu ragaillardi et décidé à explorer cette mystérieuse forêt. *Notez que Joan regagne 2 points de Vitalité puis rendez-vous au 156.*

152

Je portai un coup bien placé qui blessa grièvement la main gauche de mon adversaire. Il abandonna son arme sous l'effet de la douleur mais me repoussa d'un coup de pied pour m'empêcher de poursuivre sur ma lancée. D'un mouvement fluide et trahissant une grande expérience martiale, il m'envoya un des poignards de jet qu'il portait à la ceinture. Seul un très bon réflexe me permit d'esquiver la pointe de l'arme qui ricocha sur le mur à quelques pouces de mon cou.

Le guerrier jura puis fila par la porte ouverte. Je bondis à sa poursuite mais, dès qu'il en eut franchi le seuil, il claqua la porte derrière lui et je dus m'arrêter pour ne pas la heurter violemment. Mon ennemi en profita pour me distancer et gravir la colline la plus proche en direction d'un bosquet situé à mi-chemin des pierres levées.

Si Joan possède un arc et au moins une flèche, il peut tenter d'abattre le déchu avant qu'il n'atteigne les premiers arbres. Lancez les dés pour chaque flèche (en ajoutant à chaque fois le bonus de l'adresse au tir si Joan possède ce talent).

La première flèche atteint son but avec un résultat égal ou supérieur à 5.

La deuxième fait mouche sur un résultat égal ou supérieur à 7.

La troisième touche sa cible avec un résultat égal ou supérieur à 9.

Joan peut tirer un maximum de 3 flèches. Pour chaque tir réussi, lancez un seul dé et ajoutez 1 au chiffre obtenu (sans le bonus de l'adresse au tir cette fois-ci) : retranchez ce résultat de la Vitalité du déchu.

Malgré mes propres blessures, j'avais l'ascendant sur mon adversaire et une furieuse envie d'en découdre avec lui pour savoir enfin ce qu'étaient devenus mes camarades. Je grimpai donc à mon tour la légère pente pour approcher des résineux derrière lesquels il venait de disparaître. Je m'immobilisai pour guetter un signe de sa présence mais seul le bruissement des aiguilles pourpres agitées par la brise me parvenait aux oreilles.

Si Joan contourne le bosquet pour en faire le tour, rendez-vous au 378 ; s'il avance parmi les sapins sans perdre la moindre seconde, allez au 76.

153

J'approchai ma main d'une veine de cristal bleuté avec une certaine appréhension. L'étrange minéral palpitant irradiait une chaleur insolite mais aisément supportable. Cette douce sensation envahit mon bras avant de se répandre à travers tout mon corps et je frissonnai de plaisir sous l'effet de ce flux réconfortant qui me soulageait du froid jusqu'alors enduré. Je n'étais guère rassuré devant ce phénomène surnaturel mais je finis par m'abandonner au sentiment de bien-être en fermant les yeux, mes doigts toujours en contact avec le filon cristallin.

De longues minutes s'écoulèrent ainsi avant qu'un effort de volonté ne me permît de m'éloigner de la pierre bienfaisante pour poursuivre ma quête. Je me sentis alors revigoré comme après une semaine de repos et emplî d'une nouvelle énergie. *Joan a regagné tous ses points de Vitalité et les points d'Adresse éventuellement perdus.*

Sans m'appesantir plus longtemps sur la nature de ce minéral aux propriétés curatives stupéfiantes, je me dirigeai vers l'escalier au fond de la salle. *Rendez-vous au 357.*

154

Avec consternation, je vis mon deuxième projectile frôler la cible sur sa gauche avant de tomber un peu plus loin dans l'herbe. Tous les autres avaient réussi à loger leurs trois flèches dans la cible, à l'exception de Zentile qui avait réussi l'exploit de faire pire que moi puisqu'un seul trait s'était logé dans la sienne.

Je lançai un regard en biais vers le jeune homme qui avait évidemment perdu son habituelle bonne humeur. Il triturait la corde de son arc comme s'il cherchait à trouver un défaut à son arme ; ou tout bonnement pour se donner une contenance face à Duncan et Garrett qui ne se privaient pas pour brocarder sa performance pendant que le sergent était parti relever les scores.

- " Tu as mal compris les règles ? Il faut tirer dans la cible. Ce n'est pas bon à côté, lui expliqua Garrett comme s'il s'adressait à un enfant juste sorti des langes.
- Lâche-le, intervint Khelben d'un air las.
- Hou ! On s'énerve, papa ? Allons, repose-toi un peu. Pense à ton vieux coeur. Ah, je comprends. Tu n'as pas trop l'habitude de perdre, c'est ça ? Ce n'est pas bien, faut savoir être bon joueur quand ça arrive et qu'on tombe sur plus fort que soi. "

Notre camarade balafre serra les dents et semblait prêt à exploser. Le sergent revint juste à temps avant que la situation ne s'envenime.

- " C'est un peu mieux, les filles. Vous êtes bien tous pareils : faut vous gueuler dessus pour obtenir des résultats. Et après, ça se plaint que le sergent est trop dur avec vous ! Bon, cette fois-ci, c'est Garrett qui gagne. Maintenant, vous me reprenez tout ça et on retourne vers la caserne pour un dernier test. "

Je me dépêchai d'aller chercher ma cible pour ne pas subir plus longtemps l'expression triomphale de Garrett.

*Attribuez des **points de réussite** à chaque participant : **4 points** pour Garrett, **3 points** pour Khelben, **2 points** pour Duncan, **1 point** pour Joan et **0 point** pour Zentile.*

Puis rendez-vous au 285.

155

Je m'approchai à pas de loup du bassin sans effaroucher les crustacés qui continuaient à barboter, inconscients du péril qui les menaçait. Je surgis de ma cachette pour resserrer mes mains autour de la carapace du plus proche. L'animal eut beau se démener en jouant inutilement des pinces et des pattes, je parvins sans difficulté à lui fracasser la tête contre un rocher. Comme ses congénères avaient réussi à regagner le cours principal de la rivière, j'attendis tranquillement que cessent les convulsions de ma victime pour la ranger ensuite dans mon paquetage, salivant à l'avance du festin que j'allais bientôt me cuisiner.

*Ajoutez un **repas** au contenu du **sac à dos**.*

J'entendis soudain un cliquetis résonner de l'autre côté du rocher contre lequel j'étais adossé et je reculai précipitement en dégainant mon arme. Quand j'aperçus la créature à l'origine de ce bruit, je trébuchai de surprise et m'affalai dans le bassin. J'avais devant moi une version titanesque de l'écrevisse que je venais de pêcher, aussi haute qu'un cheval et munie de pinces capables de défoncer un mur en pierre. La masse de la créature était telle qu'elle semblait se mouvoir avec maladresse ; mais sa détermination à venger le bourreau de sa progéniture compensait aisément son manque de vivacité.

ÉCREVISSE GÉANTE : **Adresse 8 ; Défense 12 ; Bonus de Force 5 ; Vitalité 28**

L'écrevisse a l'initiative.

Si Joan sort vainqueur du combat, il se hâte de quitter les lieux sans même penser à se tailler de nouvelles provisions dans le cadavre de sa victime tant est grande sa crainte d'attirer un autre spécimen du même accabit. Rendez-vous au 343.

156

Je m'attardai sur la présence au milieu des sapins d'un arbre énorme dont les branches basses s'enroulaient autour de son propre tronc. Tout noir à l'instar de ses congénères résineux, il m'évoquait un homme transi de froid se réchauffant à l'aide de ses bras. Abandonnant finalement cette bizarrerie de la nature, je m'enfonçai dans le bois. La piste que je suivais était si encombrée par les fougères et les buissons qui débordaient dessus que j'en vins à me demander s'il ne s'agissait pas plutôt d'une trouée dans la végétation causée par le passage des plus gros animaux de cette forêt. Aucun signe de présence humaine ne venait perturber la luxuriance de la végétation, assez surprenante pour une terre au climat plutôt pénible et en pleine saison hivernale de surcroît. Mais après le champignon géant de la veille, je m'étais préparé à d'autres phénomènes aussi étranges. En dépit de cette omniprésence végétale peu propice à tolérer le voisinage d'êtres à deux pattes, je me sentais en permanence observé. J'avais beau surveiller mes arrières, guetter du coin de l'œil la pénombre du sous-bois, m'assurer être seul dans les parages, rien n'y faisait : je pressentais une présence cachée et hostile que j'imaginai suivre le moindre de

mes pas.

Alors que j'avais une fois encore la tête levée en direction du feuillage qui masquait le ciel, je sentis le sol s'ouvrir sous mes pieds. Dans un réflexe désespéré, je tentai de me raccrocher à quelque chose. *Lancez les dés et ajoutez 2 au résultat si Joan porte une **cotte de mailles**.*

*Si vous obtenez de 2 à 6, rendez-vous au **166** ; si vous obtenez 7 ou plus, allez au **338**.*

157

Un gémissement d'impuissance et de désarroi sortit de ma gorge quand je vis un ennemi abattre son glaive au milieu du crâne d'un de mes camarades. Le lieutenant Malvère occit le meurtrier d'un formidable estoc avant de se tourner vers un nouvel adversaire. Cependant, l'officier n'avait pas repéré celui qui se coulait sournoisement dans son dos. Je criai mais mon avertissement se perdit dans le vacarme des combats avant d'avoir pu atteindre les oreilles de mon supérieur. Quand je m'élançai à sa rescousse l'arme brandie, il était déjà trop tard et Malvère périt d'une lame enfoncée jusqu'à la garde au creux de ses reins. L'assassin se retourna juste à temps pour esquiver ma charge vengeresse.

DÉCHU : Adresse 13 ; Défense 15 ; Bonus de Force 2 ; Vitalité 23

Joan a l'Initiative.

*S'il remporte ce combat, il se retrouve éclaboussé par le sang du sergent Dross qui vient de se faire décapiter. Il peut alors tenter de fuir le carnage, rendez-vous alors au **82** ; ou continuer la lutte en se rapprochant de Khelben et Zentile qui sont toujours debout ; allez dans ce cas au **162**.*

158

J'examinai prudemment les morceaux de poisson en les portant à mes narines en dépit du fumet âcre qui les accompagnait. Derrière l'épice inconnue étaient identifiables des odeurs de sel et de bois brûlé. On avait fumé puis placé en saumure quelques temps ces filets, saupoudré ceux-ci d'aromates exécrables avant de les mettre à sécher en cet endroit. Le procédé était étrange mais, après en avoir goûté courageusement un morceau, cette nourriture s'avéra tout à la fois comestible et d'un goût exécrable. Je fis le tri entre les nombreux morceaux qui paraissaient avariés puis emballai le reste dans un linge propre qui me restait. *Ajoutez **2 repas** au contenu du **sac à dos**.*

*Si Joan s'intéresse à présent à la viande, rendez-vous au **340**.*

*S'il préfère redescendre au plus vite du talus et qu'il connaît Shinnaye, allez au **234** ; s'il n'a jamais vu cette femme, rendez-vous au **217**.*

159

J'hésitai un court instant sur l'opportunité de traverser le pont avant de longer la rivière. Finalement, je me mis en route sur la berge la plus proche. Si j'avais vraiment besoin d'explorer les terres situées à l'est de la Noss, je pouvais les atteindre en seulement quelques mouvements de natation.

Pour moi qui n'avais connu que la vie en collectivité et seulement de très rares instants d'intimité depuis mon intégration dans l'armée royale, cette marche solitaire au beau milieu d'une lande désolée m'inspira un étrange sentiment d'appréhension. L'existence dans la caserne et les rudes exercices en équipe m'avaient inculqué un esprit de groupe tellement fort que j'avais perdu mon sens de l'initiative, comme si l'individualité de mon être s'était fondue avec celle de mes compagnons au sein de notre compagnie de recrues. L'idée même de me livrer à cette introspection finit par me surprendre, tant je n'avais eu jusqu'alors aucun loisir de vraiment m'appesantir sur mon sort. *Rendez-vous au 17.*

160

Alors que je pensais enfin réussir à frapper mon camarade au poignet de manière à lui faire lâcher son arme, la mienne perça trop vivement sa défense et s'enfonça dans sa poitrine. La main de Khelben s'agrippa à mon avant-bras, ses doigts écrasèrent mes chairs tandis qu'un rictus de douleur déforma son visage mangé par la barbe.

- " Joan... "

Il voulut en dire plus mais ne put que prononcer mon nom une dernière fois avant d'expirer dans mes bras. La mort de mon camarade me frappa alors de plein fouet et j'eus le sentiment de sortir d'un rêve délicieux pour affronter la terrible réalité. J'avais tué de ma main Khelben. Mon seul confident de ces derniers mois, le seul à qui j'avais eu le courage d'expliquer pourquoi le fantôme d'une jolie fille aux yeux de biche et aux cheveux de jais hantait trop souvent mes nuits. Khelben qui malgré notre différence d'âge partageait avec moi la souffrance d'avoir perdu un être cher...

- " Au secours ! "

La voix apeurée de la femme en robe verte me tira de ma prostration. Garrett avançait à grands pas sur elle tandis que Duncan contemplait bouche bée le cadavre de notre aîné, gisant désormais à terre. Je devinai les intentions de meurtre dans le regard de mon camarade aux cheveux blonds aussi le bousculai-je d'un coup d'épaule avant qu'il n'ait pu commettre l'irréparable. Il brassa l'air de son arme juste devant moi pour m'écarter de son chemin. Mais la manœuvre ne m'impressionna guère et je tâchai de l'étourdir d'un bon coup sur le crâne pour l'empêcher de se jeter sur la femme éperdue. Le sang d'un innocent suffisait pour ce soir.

GARETT : Adresse 14 ; Défense 16 ; Bonus de Force 1 ; Vitalité 25

Joan a l'Initiative.

S'il parvient à remporter ce nouveau duel, rendez-vous au 8.

Une enseigne représentant un broc débordant de mousse et menaçant de se faire submerger par une vague écumante m'indiqua de loin l'emplacement de la Chope Salée parmi la dizaine d'estaminets qui faisaient face au chantier naval. Je pénétrai avec résolution dans l'établissement qui s'avéra étonnamment dépeuplé. L'endroit était plutôt confortable, avec des bancs rembourrés de paille le long des tables et des joncs séchés éparpillés dans toute la pièce pour assainir le plancher.

Un garçon dans mes âges sommeillait de l'autre côté du comptoir. Il se redressa brusquement en m'entendant entrer puis se frotta énergiquement ses joues tavelées de taches de son afin de se réveiller complètement.

- " Salut, lui lançai-je en m'approchant. Je cherche Solveig. On m'a dit que je pourrais le trouver ici.
- Solveig ? "

Je m'attendais à entendre les rouages de son cerveau s'ébranler à l'intérieur de son crâne tant ma demande semblait l'avait plongé dans un abîme de perplexité.

- " Lequel ? finit-il par ajouter. J'en connais au moins deux... "
- Le gros, précisai-je avec un sourire complice alors que je n'en menais pas très large.
- Ah, lui ! Il doit être dans sa chambre, je ne l'ai pas encore vu. De toute manière, il ne descend jamais avant l'heure du dîner. Vous n'avez qu'à frapper à sa porte, c'est celle avec le poisson. "

Là dessus, il m'indiqua un escalier dissimulé dans l'ombre de la pièce mal éclairée. Je n'en attendais pas tant aussi remerciai-je le jeune homme avant de grimper les marches.

Celles-ci menaient à un couloir percé de portes en bois sur lesquelles étaient gravées divers symboles en rapport avec l'océan. Ici une ancre, là une mouette en plein vol... Je trouvai rapidement celle au poisson et y frappai deux coups secs.

- " Oui ? interrogea une voix efféminée derrière le battant.
- J'apporte la récompense, hasardai-je.
- C'est ouvert. "

Je trouvai de l'autre côté du battant une chambre relativement spacieuse pour la petite auberge. Un personnage corpulent revêtu d'une coûteuse robe de laine chamarrée et chaussé de moelleuses pantoufles se trouvait calé dans un fauteuil fatigué. Il leva un visage poupin au-dessus du livre dans lequel il était plongé et fronça des sourcils aussi blonds que sa chevelure en détaillant mon uniforme militaire.

- " Qui es-tu ? " piaula-t-il au moment où je lus dans son regard qu'il venait déjà de trouver la réponse, pour son plus grand effroi.

Je claquai bruyamment la porte dans mon dos. Une bouffée de haine me monta soudainement à l'égard de cet individu que je devinais lâche, cupide et plein de veulerie. Je fondis sur lui en trois enjambées et le soulevai de son siège en attrapant les pans de sa robe.

- " Ne me fais pas de mal ! hurla-t-il si fort que je le laissai presque tomber. Pitié, ne me tue pas ! Je ne veux pas mourir ! Je dirai tout, je le jure ! Ne me tue pas... "

Ses cris s'achevèrent en pitoyables sanglots mais les larmes qui coulèrent le long de ses bajoues ne diminuèrent pas ma colère.

- " Alors parle ! grondai-je en le secouant comme un prunier. Où se cachent les

kayolins et les autres pillards ? Sont-ils sur Vargass ?

- Oui... Leur repaire est tout au sud de l'île, répondit-il précipitement en reniflant. Dans une cache souterraine de contrebandiers creusée dans les falaises.
- Comment peut-on y aller ? enchaînai-je sans lui laisser le temps de reprendre son souffle.
- Ce n'est pas chose facile... Il y a un promontoire qui s'avance dans la mer. Il faut trouver un gros tas de rochers rouges empilés les uns sur les autres. Quand on y est, il faut ensuite se mettre face à la corniche, en direction de la mer, puis avancer de neuf pas, neuf bons pas bien allongés et se tourner alors vers la gauche. On doit encore faire trois autres pas. Si l'on se trouve au bon endroit, il doit se produire quelque chose si on tape alors du pied par terre. Il faut taper plusieurs fois, très fort. Je n'y suis jamais allé mais ce sont les instructions qu'on m'a données. "

Solveig ne pouvait pas mentir. Il était bien trop terrorisé pour simuler aussi pris-je le temps d'enregistrer ces indications dans ma mémoire avant de poursuivre l'interrogatoire.

- " Pour qui travailles-tu ? Tu espionnes pour le compte du chef des pillards ? Qui est-ce ?
- C'est une... une... une femme, une sorcière, bafouilla-t-il. Je ne connais pas son nom mais je l'ai vue une fois. Elle était accompagnée d'un horrible guerrier en armure.
- Une femme ? répétai-je sans dissimuler mon incrédulité.
- Ne me frappe pas ! glapit le misérable. C'est la vérité. Elle a des pouvoirs magiques, je l'ai vue faire. Elle m'a menacé et promis une récompense ; je n'avais pas le choix !
- As-tu vu d'autres soldats comme moi récemment ? A-t-elle parlé de soldats qu'elle aurait faits prisonniers ?
- Non... pas que je sache.
- Ont-ils un mot de passe entre eux, pour entrer dans leur repaire ? Ou un code ? "

L'homme secoua fébrilement la tête de gauche à droite en élevant les mains.

- " Je n'en sais rien, je suis désolé. Je t'ai tout dit. Je dois juste donner quelques informations sur les activités des gens d'ici, c'est tout. J'ai juste des rapports à faire et le guerrier à qui je les confie ne me dis rien. Je vais arrêter maintenant, je le jure ! Dès que je pourrai reprendre le large, je partirai loin d'ici pour faire du commerce, jusque dans les Principautés du Zalten... ou même en Nylessia s'il le faut. "

L'évocation du premier pays me rendit le personnage encore plus antipathique et je le lâchai sans ménagement sur le plancher. Il se releva en gémissant, puis s'écarta de moi en me lançant un regard de chien battu.

- " Je suis sûr que c'est ce gremlin de Balezon qui m'a trahi. N'est-ce pas ?
- File. Tout de suite ! aboyai-je, par trop excédé. Et que je ne te revois plus jamais. "

Il recula précipitement, attrapa à la volée son livre et un grand sac de voyage, lança un regard hésitant vers quelques habits étendus à l'autre bout de la chambre avant de finalement déguerpir sans demander son reste.

J'attendis qu'il eut dévalé l'escalier pour m'affaler sur le lit, sous le coup d'une immense lassitude qui venait de m'obscurcir l'esprit. Je savais désormais où me rendre. J'estimais infimes les probabilités de retrouver vivants certains de mes camarades, encore moins grandes mes chances de réussir à les tirer des griffes de ces créatures des Dures Terres et de cette prétendue sorcière. Mais dès le lendemain matin, je me mettrai en route.

Sur cette ferme résolution, j'adressai une prière muette à Ulther pour que la force et le courage ne me manquassent pas au moment fatidique, puis une seconde à Samara afin

qu'elle ait su protéger du trépas mes malheureux camarades de caserne.

Le soir tombait sur Kalfirk. Le jeune homme au comptoir avait laissé place à son père mais ce dernier ne vit aucune objection à ce que je remplaçasse pour la nuit le sieur Solveig qui s'était mystérieusement enfui dans la nature. A ma plus grande satisfaction, le marchand espion avait déjà réglé le paiement pour cette nuit.

*Joan peut prendre un dîner à la taverne pour une **pistole**. Sinon, il peut piocher un **repas** dans son **sac à dos**. S'il ne mange pas, il perd **3 points de Vitalité**.*

*Ensuite, rajoutez-lui **3 points de Vitalité** pour la bonne nuit de sommeil dans un lit frais.*

La tension accumulée et les épreuves des jours précédents m'avaient plus épuisé que je ne me l'étais figuré car je me réveillai sous la clarté du soleil qui passait à travers le carreau. A sa position déjà haute dans le ciel et au vacarme typiquement urbain qui émanait du port, je devinai que Kalfirk était en activité depuis déjà quelques heures. Encore engourdi par ces longues heures à dormir, je préparai mon baluchon et prit le temps d'aiguiser mon arme en prévision des prochains combats. Cet exercice acheva de me réveiller et je descendis rapidement l'escalier de la taverne afin de regagner le temps perdu.

Le fils avait remplacé le père derrière le bar et celui-ci me salua amicalement. Comme il ne me proposa aucune collation matinale gracieusement offerte par la maison, je sortis sans attendre plus longtemps et remontai l'avenue populeuse à grands pas. A la sortie de la ville, j'empruntai la route menant vers Stromness, pensant ensuite longer la Noss vers le sud pour atteindre les fameuses falaises. *Rendez-vous au 201.*

162

Deux de mes camarades les plus chers à mes yeux se retrouvaient en bien mauvaise posture. Blessés mais pas encore vaincus, Zentile et Khelben luttèrent de concert face aux redoutables guerriers casqués.

Je sauvai l'aîné de notre bataillon en bloquant l'attaque de côté d'un ennemi, ce qui eut le don d'agacer ce dernier au plus haut point. Il se retourna contre moi avec une lueur meurtrière au fond des yeux. Heureusement, Khelben avait pris conscience de ma présence et le guerrier en armure à plaques dut se battre simultanément contre nous deux.

DÉCHU : Adresse 12 ; Défense 16 ; Bonus de Force 2 ; Vitalité 23

Le déchu a l'Initiative.

Réduisez de moitié (en arrondissant au supérieur) les dégâts reçus par Joan à chaque assaut grâce au soutien de son camarade. Si les deux Tannoriens sont vainqueurs, ils ont l'opportunité de s'enfuir par une éclaircie dans les rangs ennemis. Rendez-vous au 82.

163

Cette succession de symboles me parut importante même si je n'en voyais pas l'utilité immédiate, aussi tâchai-je de la conserver en mémoire. La table ne recelant rien d'autre d'intéressant, je fouillai ensuite les gravats éparpillés un peu partout dans la pièce. Le seul objet que je trouvai fut une paire de gants qui traînaient sous la table, presque invisibles

tant ils étaient recouverts de poussière. Un bref nettoyage me permit de découvrir qu'ils ressemblaient plus à des gantelets d'armure. Mais au lieu d'être façonnés dans du métal, ils étaient constitués d'une étrange matière, froide au toucher, écailleuse d'apparence, et mouchetée sur toute leur surface de petites aspérités si tranchantes que je m'y écorchai la main. En suçotant mon index ensanglanté, j'examinai sous toutes les coutures ces protections souples et solides à la fois, dont l'aspect me faisait irrésistiblement penser au cuir du monstre reptilien qui gardait l'entrée du temple. *Notez les **gantelets-serpents** dans les **objets divers**. Si Joan doit se battre sans arme, ces gantelets lui permettent de ne perdre qu'**1 point du Bonus de Force** au lieu des 2 points habituels.*

Cette mystérieuse trouvaille me seyait plutôt bien. Au dehors, l'obscurité gagnait rapidement les cieux. Je profitai donc du relatif confort et du semblant de sécurité que m'apportaient ces ruines pour y passer une nuit finalement tranquille. *Enlevez un **repas du sac à dos** ou Joan perd **3 points de Vitalité**. La nuit dans le temple lui permet de regagner **3 points de Vitalité**.*

L'aube me vit m'extraire du sanctuaire en meilleure forme que lorsque j'y avais pénétré. Mais je n'avais cependant pas l'aplomb de me replonger dans le dangereux marécage et je décidai en l'occurrence de suivre la falaise de manière à contourner la vallée embrumée.

*Si Joan se dirige vers l'ouest afin de gagner le grand lac, rendez-vous au **333** ; s'il préfère contourner le marais par l'est afin de partir en direction du bois situé plus au sud, allez au **164**. Joan ne peut pas se rendre dans un lieu de l'île qu'il a déjà visité.*

*Cependant, il a tout de même la possibilité de longer le marais par l'ouest afin de regagner le pont qui représente approximativement le centre de Vargass, rendez-vous alors au **282**.*

164

Je quittai la vallée marécageuse pour gagner une région de pâturages au sol plus ferme. Après l'oppressante traversée des bancs de brume et l'odeur écœurante de la végétation pourrissant dans la vase, ce nouveau paysage me fit l'impression d'une bouffée d'air frais après un enfermement prolongé.

*Joan n'est cependant pas ressorti indemne de sa visite du marais. Même s'il l'ignore encore, il a inhalé des miasmes nocifs qui l'affaiblissent sournoisement. Enlevez **1 point** à son **Bonus de Force**.*

Je croisai bientôt un bosquet abritant un petit étang. Comme je n'avais pas osé remplir mon outre dans les eaux malsaines du marais, ni même dans celles plus vives de la Noss, je m'approchai de la mare. Mais la terre meuble s'effondra sous mon poids et je me retrouvai près du point d'eau plus vite que prévu, les fesses dans la boue et l'uniforme crotté jusqu'à la ceinture.

Je me relevai en pestant contre ma malchance quand la mare se mit soudainement à s'agiter tandis que son eau s'assombrissait à vue d'œil. L'instant d'après, je poussai un hurlement d'horreur devant la dizaine de créatures vermiculaires et longues comme le bras qui surgissaient de toutes parts. Mon arme s'abattit alors sans relâche sur les masses noires et frétilantes qui cherchaient avidement ma chair pour s'y accrocher et se repaître de mon sang.

SANGSUES GÉANTES : Adresse 22 ; Défense 3 ; Bonus de Force -2 ; Vitalité 28

Les sangsues ont l'Initiative.

Si Joan parvient à s'extraire de ce nid de vermines, il s'enfuit loin de l'étang.

Affolé par les multiples dangers que recelait cette île de malheur, je courus longtemps après m'être sorti de ce piège redoutable, dans lequel avaient dû perdre la vie bien des animaux avant moi. Ce fut avec un certain soulagement que j'aperçus l'orée du bois situé à l'est de Vargass. *Rendez-vous au 45.*

165

Elle continua à me détailler de la tête aux pieds quelques instants avant de me dévisager d'un œil suspicieux. De plus en plus mal à l'aise face à ce regard inquisiteur et ce mutisme tenace, je fis une dernière tentative.

- " Vous ne savez vraiment pas qui pourrait me renseigner ?
- Personne ne vous emmènera. La tempête est là et les hommes ne vont pas prendre la mer avant trois ou quatre jours. "

La vieille avait parlé d'une voix douce mais ses paroles eurent quand même le don de m'abattre.

- " Vous en êtes sûre ?
- Allez donc vous renseigner près des quais si vous ne me croyez pas. Viens Rolf, on rentre ", ajouta-t-elle à l'intention du garçon qui observait avec fascination les taches sombres sur mon uniforme.

Ils me plantèrent là et je n'eus d'autre choix que de suivre son conseil. Je poussai un soupir de découragement puis me dirigeai vers les tavernes du port. *Rendez-vous au 129.*

166

Ma main agrippa miraculeusement une racine épaisse qui saillait à l'intérieur de la fosse. La terre continua de tomber autour de moi pendant quelques instants et la poussière qui s'était infiltrée sous mes paupières me fit douloureusement pleurer. Comble de souffrance, il m'était impossible de m'essuyer les yeux dans ma position plus que précaire.

Enfin, lorsque le calme fut revenu, je cherchai des prises pour prendre appui avec mes pieds. L'angoisse me saisit à l'idée que le responsable de ce piège soit dans les environs. Je redoutais de voir son ombre me recouvrir du bord de la fosse alors que je me trouvais si vulnérable. Fort heureusement, personne ne vint. Je pus me servir de la racine comme d'une corde et m'extraire indemne du trou.

Après m'être assuré que personne n'allait m'agresser par surprise, je me penchai au-dessus de la fosse pour constater qu'elle était creusée à la manière d'un puits, étroite mais profonde de plus de six coudées. Je bénis les dieux de m'avoir épargné une telle chute. Quelqu'un avait creusé ce trou, un être qui ne souhaitait pas l'approche d'intrus au milieu

de cette forêt aux arbres noircis. Se pouvait-il qu'il s'agisse des kayolins et de leurs comparses dégénérés ? Les ignobles bandits avaient-ils établi leur repaire quelques part sous ces étranges frondaisons ? Il me fallait en avoir le cœur net. Je repris mon avancée sur la piste grossière, approximativement en direction de l'ouest. *Rendez-vous au 94.*

167

Dross ne nous fit pas attendre pour annoncer son verdict. Il prit la parole dès que le dernier d'entre nous cinq se fut mis au garde-à-vous devant son bureau.

- " Vous avez tous un niveau correct. Mais le capitaine Kerwan n'a demandé qu'un seul aide de camp pour votre petite promotion. Vous pensez bien que tous les autres régiments de recrues basés à Haquilon vont eux aussi en désigner. Le capitaine m'a confié l'entière responsabilité du choix vous concernant et, de ce qu'ai j'ai vu ces deux derniers jours, je pense que c'est Joan qui est le plus compétent pour prendre ce poste. "

Un silence religieux accueillit la nouvelle. Je ne respirai plus, guettant avec anxiété un indice sur le faciès du sergent au cas où le sous-officier était en train de me faire une mauvaise blague. Mais non. Ses yeux porcins restaient rivés aux miens, le regard plus grave qu'à l'accoutumée.

Les autres concurrents n'esquissèrent aucun mouvement de mauvaise humeur ou de déception. Le temps resta suspendu jusqu'à ce que Dross reprenne enfin la parole.

- " Vous pouvez y aller. Sauf toi, Joan. "

Je conservai ma posture martiale sans remuer un cil. Seul le bruit de la porte refermée dans mon dos à la suite du passage des quatre autres recrues m'avertit du moment où je me retrouvai seul en compagnie du sergent. Ce dernier s'assit derrière son bureau avant de lever les yeux vers moi.

- " Alors, tu es prêt à prendre de nouvelles responsabilités ?
- Oui, sergent. " Comme mon supérieur semblait attendre autre chose de ma part, je tentai de me montrer plus prolix. " C'est un honneur pour moi et je vous remercie de votre confiance. Je tâcherai de ne pas vous décevoir.
- Il y a plutôt intérêt ! "

Mais le sarcasme n'était pas aussi acerbe qu'à l'accoutumée entre les lèvres de Dross. Son visage effrayant s'éclaira même d'un maigre sourire tandis qu'il me considérait avec un semblant d'affection, si un tel sentiment pouvait exister dans le cœur de notre tortionnaire. Son rictus s'effaça rapidement pour laisser place à un masque plus solennel.

- " Te souviens-tu si le capitaine a dit pourquoi on désignait l'aide de camp si tôt dans l'hiver ?
- Pas vraiment, sergent. Je crois qu'il n'a rien expliqué.
- Mouais... c'est possible. En fait, une opération militaire se prépare dans les Larmes de Samara et les officiers pensent qu'il est bon d'y incorporer les nouveaux gars, vu que ça ne se déroulera pas trop loin et que ça n'a pas l'air bien méchant. Mais bon... il y a apparemment un *léger* problème là-bas. J'ai reçu hier un message qui disait que l'opération, normalement prévue pour le printemps, allait être un peu avancée. C'est pour ça que je devais choisir un aide de camp au plus vite. "

Dross poursuivit en détaillant mes nouvelles fonctions d'aide de camp. Il me confia une broche en cuivre frappée des ailes stylisées de la Tannorie, que je devais par la suite arborer sur mon uniforme au cours des campagnes militaires. *Ajoutez la **broche en cuivre** au contenu des **objets divers** ainsi qu'une récompense de **10 pistoles** au contenu de la **bourse**.*

Après cette entrevue, je reçus les félicitations de la plupart de mes camarades, mais également des commentaires narquois en provenance d'une minorité qui ne me portait guère dans estime, dont le dénommé Garrett, évidemment.

Dès le lendemain matin, nous fûmes tous avertis des préparatifs imminents en vue de l'opération dans l'archipel des Larmes de Samara. Le problème que Dross y avait vaguement évoqué était d'une légèreté telle que le haut commandement avait finalement prévu la mobilisation d'une armée pour la semaine suivante, au beau milieu de l'hiver...
Rendez-vous au 256.

168

Le pillard crut que je battais en retraite. Il me chargea en poussant un cri de guerre suraigu mais j'avais déjà grimpé quelques marches de l'échauguette. Je pus ainsi me défendre avec l'avantage de ma position surélevée.

Nous n'eûmes guère le temps que d'échanger quelques passes d'armes quand ses deux comparses arrivèrent dans son dos. Mais ils étaient incapables de lui prêter main-forte en raison de l'exiguïté de la cage d'escalier.

Premier KAYOLIN : **Adresse 12 ; Défense 11 ; Bonus de Force 1 ; Vitalité 13**

Deuxième KAYOLIN : **Adresse 10 ; Défense 11 ; Bonus de Force 0 ; Vitalité 12**

Joan a l'Initiative.

*Puisqu'il se trouve en hauteur, ajoutez-lui **2 points d'Adresse et de Défense** pour la durée du combat. Il n'affronte le deuxième adversaire qu'une fois le premier vaincu (l'ennemi a alors l'Initiative). S'il tue ce deuxième kayolin, le troisième panique, pivote pour prendre la fuite mais Joan lui assène un coup mortel avant qu'il ne puisse s'échapper ; rendez-vous alors au 286.*

169

Je n'avais pas accompli tous ces efforts en vain et la grève ne se trouvait désormais qu'à une faible distance sous mes pieds. Je poursuivis donc ma descente avec résolution en accélérant l'allure.

Lorsqu'une mouette plus audacieuse que les autres me rasa de trop près, je lui envoyai un coup de pied et sentis avec satisfaction le bout de ma botte percuter son corps mou. Le volatile émit un cri perçant avant de se rétablir sur un promontoire et cette plainte

animale sonna l'heure de la curée.

Comme mus par un unique esprit, tous les volatiles s'envolèrent et se jetèrent sur sans craindre mon arme ni mes ruades désespérées. Leurs minuscules griffes lacéraient le moindre morceau de chair exposé, leurs petits becs pointus me piquaient inlassablement le visage et le sommet du crâne ; le sang dégoulinant sur mes yeux s'ajouta à la douleur et à la panique qui me firent chavirer l'esprit. Les oreilles transpercées par les vociférations suraiguës de mes assaillants, je cédai à l'affolement et abandonnai ma prise sur la paroi rocheuse pour agripper au hasard la tête de quelque volatile et la broyer entre mes doigts écorchés. Je basculai alors en arrière et m'écrasai sur les rochers une vingtaine de coudées en contrebas, poursuivi dans ma chute par les ricanements victorieux des oiseaux marins.

170

Les villageois s'arrêtèrent pour me regarder approcher et souffler un peu par la même occasion.

- " Vous avez peut-être besoin d'un coup de main ? " leur lançai-je amicalement. Celui qui était habillé d'un justaucorps de cuir teint en vert se gratta la tête avant de répondre.
- " Ma foi oui, t'as l'air assez costaud. Faut quelqu'un pour faire levier sous la pierre pendant que les autres la poussent. Mais nos outils ne valent rien, ils sont trop petits. Peut-être que t'y arriverais avec un engin dans ce genre ", fit-il en désignant du menton mon arme blanche.

*Si Joan est toujours prêt à les aider et qu'il possède une **épée** ou une **claymore**, rendez-vous au **261** ; s'il dispose plutôt d'une **hallebarde**, d'une **hache d'arme**, voire d'un **pieu de biche**, allez au **90**. S'il préfère finalement s'esquiver, il marmonne une plate excuse pour ensuite rejoindre les travailleuses, rendez-vous au **252** ; ou le pêcheur, allez dans ce cas au **243**.*

171

Le sol moussu du sous-bois proposait un matelas plutôt confortable pour une nuit à la belle étoile et je ne mis guère de temps à trouver un endroit pour m'étendre et me draper dans ma couverture. La fatigue occasionnée par mes combats me tomba alors dessus sans prévenir.

J'allais m'endormir quand mon attention fut attirée par une touffe d'herbe à l'apparence étrange qui poussait au pied du pin le plus proche. Les brins semblaient taillés dans le cristal ou recouverts d'une couche de givre épaisse.

Intrigué, je rampai jusqu'à l'arbre et eus la confirmation en la touchant que l'herbe était gelée, à un point tel que j'en cassai un brin en essayant de le tordre. Une froidure extrême émanait non pas de la terre mais de l'arbre qui me dominait. Prudemment, je tendis ma main vers le tronc mais la retirai brusquement avant même d'avoir effleuré le bois.

Il était mortellement glacé. Un froid propre à m'arracher la peau des doigts si j'avais osé entrer en contact avec.

Je ne me sentis soudain plus en sécurité dans cette forêt. Les ombres menaçantes des hauts arbres m'apparaissaient comme autant d'ennemis silencieux et je reculai instinctivement jusqu'à l'endroit où j'avais établi mon camp pour la nuit. Le cœur emballé, ma respiration devenue trop rapide, je cherchai en vain une explication à ce phénomène surnaturel.

J'hésitai à fuir mais la nuit était couleur d'encre et je devais le moins possible me faire repérer par les ennemis si ceux-là se terraient dans la région.

Le sommeil me surprit finalement au milieu de mes tergiversations et je me réveillai indemne au petit matin, dans un bois toujours aussi silencieux et privé de vie aviaire. Mais je savais à présent pourquoi les oiseaux refusaient d'y nicher. *Notez que Joan a regagné 2 points de Vitalité en dormant.*

Après quelques minutes de marche, je découvris un large sentier nettoyé de ses mauvaises herbes. Remis de ma frayeur de la veille, je décidai de le suivre en prenant garde à m'écarter des branches les plus basses. *Rendez-vous au 208.*

172

La piste s'inclinait progressivement vers le nord-est, régulièrement jalonnée par des arbres qui pourrissaient lentement sous l'étreinte létale d'une mousse visqueuse. Alors que j'atteignais une zone sensiblement plus ferme du marécage, j'aperçus à main gauche d'étranges volutes colorées qui s'élevaient paresseusement au-dessus du sol. Ces fumeroles formaient de minces colonnes ne dépassant pas la hauteur d'un homme. J'étais quelque peu surpris d'identifier deux sortes de fumées bien distinctes : certaines ressemblant à de petits nuages de rouille et les autres scintillant de mille feux, comme si ces dernières abritaient en leur sein une assemblée de lucioles. Les deux groupes ne se mélangeaient pas, dansant respectivement au-dessus de parcelles de terrain qui étaient délimitées par des cailloux blancs vaguement alignés.

Les histoires d'enfance sur les redoutables feux follets me revinrent en mémoire. Je n'étais certain que d'une seule chose concernant ces inquiétants phénomènes : ils apparaissaient là où étaient enfouis des cadavres. Cette idée avait de quoi m'inciter à hâter le pas.

Si Joan ignore les feux follets pour poursuivre le long du sentier, rendez-vous au 41 ; s'il préfère fouiller la terre là où apparaissent les volutes rouges, allez au 317 ; ou plutôt à l'endroit des volutes lumineuses, rendez-vous au 269.

173

Le combat m'avait exténué. Je souffrais de trop nombreuses blessures pour m'enorgueillir d'avoir éliminé tant des créatures réfugiées dans la place-forte. Si j'étais découvert par d'autres pillards du même accabit ou pis, par leurs acolytes humains qui les avait soutenus lors de la bataille du pont, je ne verrai sans doute pas se lever de nouvelle aube. Je fouillai rapidement les cadavres qui n'avaient d'intéressant que leurs armes. *Vous pouvez ajouter une lance ou un sabre dans les armes si vous le souhaitez et si un emplacement est*

encore disponible.

La pièce baignait à présent dans un silence total, presque indécent après le fracas et les cris qui avaient précédé la mort de mes adversaires. Je revins sur mes pas pour regagner la grande salle aux fenêtres en ogive. La petite porte latérale que j'avais négligée et par où venaient de surgir les derniers kayolins était désormais grande ouverte. Elle permettait d'accéder à un couloir égayé par de longues tentures vert et or.

J'y pénétrai à pas prudents puis m'approchai d'une première porte qui se découpait dans le mur à main gauche. Comme aucun bruit ne traversait le panneau de bois, je posai la main sur la poignée mais la porte était verrouillée. Quelques pas de plus dans le corridor me permirent d'en atteindre une nouvelle qui, cette fois-ci, s'entrouvrit sans effort.

Je venais de découvrir une antichambre décorée avec goût d'un vaste tapis rouge et circulaire, de têtes de gibiers empaillés accrochées au murs et de plantes en pot ornementales juchées sur des tabourets cerclés de cuivre. Un kayolin était assis à l'extrémité du tapis, près d'une nouvelle porte représentant la seconde issue de la pièce. Celui-ci avait délacé ses protections qui gisaient non loin de là, à proximité d'un cadavre ensanglanté. Mon sang ne fit qu'un tour lorsque je reconnus l'uniforme militaire de la Tannorie. L'humanoïde venait d'arracher au corps un morceau de chair et était en train de le dévorer goûlument sans se soucier des humeurs visqueuses qui dégouлинаient le long de son torse velu. L'abominable spectacle me fit perdre toute prudence et je chargeai le kayolin, l'arme haute.

L'humanoïde des Dures Terres lâcha sous la surprise son ignoble repas, mais fit ensuite preuve de présence d'esprit en dégainant un sabre pour parer tant bien que mal mon attaque. Debout, il s'avéra plus grand que ses frères de race mais je le dépassais encore d'une bonne tête.

CHEF KAYOLIN : **Adresse 14 ; Défense 13 ; Bonus de Force 1 ; Vitalité 17**

*Joan a l'Initiative et est le seul à pouvoir attaquer lors du premier assaut.
S'il remporte le duel, rendez-vous au 192.*

174

- " Désolé de vous déranger dans votre travail mais j'ai besoin d'aide. Nous nous sommes faits attaquer et j'ai perdu les autres hommes de ma compagnie. Vous n'en auriez pas vus passer dans le coin ? "

L'homme continua à taper avec son maillet sur un clou qui dépassait d'une roue du chariot. Je savais qu'il valait mieux renoncer et quitter ce misérable mais son obstination à se taire m'insuffla une colère froide et difficilement maîtrisable.

- " Mes amis sont morts pour délivrer cette île des pillards et sauver leurs habitants. Ils sont morts pour vous.
- Je ne leur ai rien demandé, " grinça l'artisan, toujours sans cesser sa tâche.

Il dut pressentir mon coup de sang car il esquiva de peu la gifle que je lui destinais en lâchant sous outil sous l'effet de la surprise. L'homme fit volte-face, me montrant enfin son faciès de brute déformé par la rage. Il me lança une insulte que je ne compris pas,

sans doute dans un patois local, poussa un cri haineux puis se lança à corps perdu dans un pugilat.

CHARRON : Adresse 13 ; défense 12 ; Bonus de Force 2 ; Vitalité 19

Le charron a l'Initiative.

*Puisque le combat se déroule sans arme, vous devez **diviser par deux** (en arrondissant à l'inférieur) **tous les dégâts** reçus par les protagonistes.*

*Après avoir livré **un assaut**, Joan peut s'enfuir à tout moment vers les quais où l'artisan ne le poursuivra pas, rendez-vous alors au **129** ; si le charron voit son score de **Vitalité tomber à 10 ou moins**, allez aussitôt au **277**.*

175

- "Attendez ! criai-je à l'homme alors qu'il enjambait de nouveau le bastingage au bout de la passerelle. Vous pouvez dire au capitaine qu'il y a un soldat du roi qui souhaite lui parler ? "

Le marin se retourna puis hocha la tête pour me signifier son accord. J'attendis patiemment sur le quai pendant quelques minutes à l'issue desquelles mon interlocuteur réapparut. Il me fit signe de le rejoindre à bord du navire et je le suivis jusqu'à la poupe sous le regard perplexe d'autres membres de l'équipage. Aucun d'eux cependant ne correspondait à la description de celui qui m'intéressait.

Nous nous arrêtâmes devant la porte d'une cabine isolée, à laquelle le marin frappa deux coups.

- " Cap'taine. J'suis avec le soldat.
- Fais-le entrer ", répondit une voix de l'autre côté du panneau.

Je pénétrai en me penchant dans une pièce au plafond bas et à l'atmosphère alourdie par des senteurs d'épices consommées. Un homme mince était assis derrière une table jonchée de cartes maritimes et de livres de compte. Il avait le visage souligné par un menton en galoche, ainsi qu'une peau brunie caractéristique de ceux qui passent toutes leurs journées en extérieur.

Comme le capitaine terminait de noter quelques chiffres dans un épais registre, je patientai sans mot dire en écoutant le crissement de la plume sur le parchemin qui avait visiblement servi à maintes reprises, gratté et regratté jusqu'à en devenir fin et grisâtre comme une feuille de chêne desséchée. L'homme posa enfin son matériel d'écriture.

- " Tu m'as l'air bien jeune pour savoir te battre " observa-t-il sournoisement.
- Il attendit ma réplique avec un sourire ironique sur les lèvres. Je pris le temps de peser mes mots, sachant qu'il était le maître à bord et pouvait m'éconduire au moindre écart de langage.
- " Est-ce que je dois vous raconter mes états de service pour que vous vouliez bien m'écouter ? "

Le capitaine gloussa avant de se saisir d'un poignard et d'entreprendre sous mon nez un limage consciencieux de ces ongles.

- " Non. Ce ne sera pas la peine. Je n'ai pas le temps de me montrer curieux. Vas-y, dis-

moi qu'est-ce qui t'ammène.

- C'est à propos d'un de vos matelots. Balezon. J'aimerais lui parler. "
- Il suspendit l'espace d'une seconde son geste et resta ainsi immobile, le couteau au bout du doigt, avant de reprendre sa manucure l'instant d'après.
- " Et que lui veux-tu ? "

*Si Joan possède le talent **bagôût**, rendez-vous au 235 ; sinon allez au 55.*

176

La pierre dans le boyau se révéla humide et très glissante. Gêné de surcroît par la source de lumière que je portais d'une main, j'avais manqué à plusieurs reprises perdre l'équilibre. J'allais renoncer à poursuivre cette dangereuse descente quand le conduit retrouva brutalement une trajectoire presque horizontale. Je considérai la pente que je venais de descendre et observai ensuite le couloir de roches détrempées qui filai devant moi dans l'obscurité. Cette hypothèse me parut un peu folle mais, au vu de la distance que j'avais parcourue, j'étais peut-être en train de marcher à ce moment-là sous la mer.

Je haussai les épaules pour moi-même puis continuai sans m'interrompre jusqu'à ce que le tunnel s'élargisse sensiblement. En cet endroit s'était développée une colonie d'étoiles de mer qui s'agglutinaient sur tout le pourtour du boyau à l'exception du sol. Elles étaient des milliers, chacune grosse comme la main, à tapisser les murs de pierre et le plafond à la manière d'une fresque vivante. Le spectacle de ces animaux marins frétilants, si nombreux qu'on ne discernait plus les parois en dessous, me répugnait et m'inquiétait à l'idée de devoir m'avancer au milieu d'eux, de devoir quasiment les frôler. Je ne pus réprimer un cri quand l'une des étoiles se détacha de la paroi pour bondir sur celle opposée et s'y coller au milieu de ses autres congénères.

Ce n'était pas naturel. Je ne connaissais pas grand chose de la mer et des animaux qui y vivent mais je n'avais jamais entendu parler d'étoiles de mer regroupées ainsi en immenses grappes, capables de sauter dans l'air et recouvertes de piquants violets longs comme des phalanges.

*Si Joan est décidé à continuer, rendez-vous au 295 s'il possède le talent **discrétion** ; au 119 s'il est équipé d'une **torche** ; ou au 74 s'il s'éclaire à l'aide d'une **lumière éternelle**. S'il renonce à passer entre les astéries, il regagne sans difficulté la surface et attend sur l'îlot que la tempête se calme un peu ; allez dans ce cas au 231.*

177

Une fois de retour à la barque, j'examinai avec appréhension les eaux trompeusement calmes du lac. Il me fallait pourtant bien quitter ce caillou immergé où un farfêlu avait eu l'idée de bâtir un abri. Je m'installai donc à nouveau dans l'esquif, pris une longue inspiration pour me donner du courage puis imprimai à la rame un rythme soutenu sans jamais relâcher mon effort.

Je reconnus bientôt sur la rive nord un ensemble de huttes à la conception très primitive. D'étranges créatures humanoïdes se déplaçaient en sautillant au milieu du hameau et cette

vision indistincte m'incita à souquer ferme vers le plus proche rivage, du côté oriental. Inquiet à l'idée de m'être fait repérer, je n'attendis pas que mon embarcation s'immobilisât pour sauter au milieu des roseaux et patauger jusqu'à la terre ferme.

Accroupi comme la plus vulgaire des grenouilles, je grelottai sous la bise mordante qui m'assaillait de flocons d'une neige poisseuse, fondant rapidement en détrempeant mon uniforme. Néanmoins, j'attendis ainsi suffisamment longtemps pour m'assurer que les créatures inconnues ne s'approchaient pas de ma cachette.

*Enlevez un **repas du sac à dos** ou **Joan perd 3 points de Vitalité**.*

La rive du lac menant aux inquiétantes cabanes était fréquemment recouverte par des futaies d'aulnes et de saules ou masquée par des joncs d'une taille impressionnante. À l'est, le paysage était à l'inverse d'une grande nudité, présentant une campagne d'herbes sauvages qui descendait doucement jusqu'à la vallée noyée dans les brumes, celle où coulait vraisemblablement la rivière Noss.

*Si Joan part dans cette direction, rendez-vous au **376** ; s'il longe plutôt la rive vers le nord et le rassemblement de huttes, allez au **79**.*

178

J'entendis l'un des mendiants protester lorsque je retirai d'une main une flèche de mon carquois et de l'autre l'arc de mes épaules. Mais je décochai le projectile avant que quiconque n'ait eu le temps de m'en empêcher. *Lancez les dés (avec l'éventuel bonus de l'adresse au tir)*. Si vous obtenez de 2 à 6, rendez-vous au **214** ; de 7 à 9, allez au **382** ; de 10 à 14, rendez-vous au **59**.

179

J'escaladai le cromlech en tâchant de faire le moins de bruit possible pour bénéficier de l'effet de surprise. Une fois juché au sommet du dolmen, je progressai sur les mains et les genoux jusqu'à parvenir à son extrémité. Mon ennemi ne s'était pas préparé à une telle manœuvre et je le vis juste sous moi, en train de guetter mon arrivée. Je comptai lui sauter dessus sans prévenir mais un léger bruit l'alerta. Avec un rugissement de fauve, je bondis de mon perchoir et nous roulâmes tous deux dans l'herbe sous la collision.

MAÎTRE D'ARMES DÉCHU : Adresse 15 ; Défense 18 ; Bonus de Force 2 ; Vitalité ?

*Joan a l'initiative. Lors du **premier assaut**, le déchu est incapable de riposter. S'il sort vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au **3**.*

180

Lorsque je repris mes esprits, j'eus l'impression trompeuse de m'être évanoui seulement

pendant un bref moment. Ma seconde pensée fut pour la lourde masse qui pesait sur mon dos.

Je roulai instinctivement sur le côté et me dégageai ainsi du cadavre de Hansel, un soldat pourtant expérimenté qui avait été chargé, comme une dizaine d'autres, d'encadrer les recrues du cinquième bataillon. Mais son expérience n'avait pu le sauver du trépas en ce jour funeste.

Hansel avait la gorge ouverte, cisaillée par la lame d'un glaive ou d'un sabre. Trois tâches sombres s'étaient étalées sur son dos et je compris qu'il m'avait involontairement sauvé la vie en s'étant écroulé sur moi. Après leur victoire, les ennemis avaient pris soin de pourfendre tous les corps pour achever les éventuels blessés mais les fers de lance n'avaient pas entièrement traversé mon malheureux camarade.

Un groupe de corbeaux s'éloigna de quelques pas en faisant claquer leurs ailes sombres lorsque je me relevai. Les charognards piquetaient allègrement les dépouilles sans faire de distinction entre les kayolins et les Tannoriens ; seuls les quelques ennemis de taille humaine tombés au combat ne faisaient pas partie du festin, caparaçonnés qu'ils étaient à l'intérieur de leurs armures de plaques et sous leurs heaumes.

Accablé par le dégoût et le chagrin, je fonçai sur les vilains volatiles pour les obliger à quitter les lieux. Ils s'égayèrent dans un concert de croassements indignés, mais bien décidés à revenir à la charge dès que j'aurai le dos tourné. Puis commença le terrible labeur d'identifier mes défunts camarades.

Je crus dans un premier temps être l'unique survivant du carnage. Chaque tête connue me faisait l'effet d'un coup de couteau au cœur : Tirion, Caleb, le sergent Dross, le lieutenant... Jamais plus je n'aurai l'occasion d'entendre les ordres des uns ou les plaisanteries des autres. Mais après avoir longtemps cheminé au milieu de ce champ de mort, je ne comptais que vingt-deux soldats de Tannorie. Sept de mes compagnons avaient disparu et parmi eux, tous ceux qui avaient concouru comme moi aux épreuves pour devenir aide de camp : Zentile, Khelben, Garrett et Duncan.

Qu'étaient-ils devenus ? Avaient-ils été faits prisonniers ou étaient-ils parvenus à s'enfuir ? Les traces de pas alentours étaient trop nombreuses pour m'éclairer sur le sujet et je n'avais que peu de talents de pisteur. J'étais même incapable de deviner dans quelle direction les survivants de l'affrontement étaient partis.

Je m'interrogeai ensuite sur la présence de ces créatures maléfiques dans l'île. Grâce au Torque et à la vigilance des sentinelles tanoriennes, celles-ci n'étaient pas en mesure de menacer la sécurité du royaume en traversant la Mer Jaune ou les Monts Cendrés. Mais je me souvenais d'autre part que le port d'Astanor avait subi les rapines d'une bande de kayolins venus de l'océan, quelques années plus tôt. Ceux-ci avaient donc très bien pu préparer une expédition contre les Larmes de Samara s'ils étaient en mesure d'utiliser des embarcations capables d'affronter la haute mer. Cette théorie avait l'avantage d'expliquer les crimes survenus dans l'archipel, surtout si ces kayolins s'étaient trouvés un repaire, une base pour y vivre en secret et y fomenter leurs actions.

Quand mon regard tomba sur la forme prostrée d'un combattant recouvert de métal, la curiosité m'incita à lui ôter son sinistre casque. L'entreprise n'était pas aisée mais je réussis néanmoins à soulever le heaume cabossé pour découvrir un visage d'une telle laideur qu'il m'arracha un cri d'effroi.

Le guerrier avait les cheveux blonds coupés ras et de petits yeux d'un gris bleuté. Hormis ces caractéristiques humaines, le reste de son faciès ressemblait à de la glaise modelée

par un enfant, comme si les chairs avaient subi la brûlure d'un acide avant d'être aussitôt durcies par un froid intense. Son nez n'était plus qu'une masse informe, ses oreilles volumineuses et tordues lui recouvraient une partie du front tandis qu'une centaine de bubons purulents affleuraient à la surface de ce visage ravagé.

Plus que troublé par cette découverte, je m'assis dans l'herbe quelques instants afin de reprendre tous mes esprits. L'odeur écœurante du sang planait sur le champ de bataille. Cette fois encore, j'avais échappé à la mort pour seulement ressentir l'indicible douleur de survivre à des êtres proches. Alors que je regardais les visages meurtris de mes camarades, je compris à quel point la vie en groupe m'avait rapproché d'eux. Ce n'étaient peut-être pas des amis mais il s'agissait de mes autres frères.

Mes frères d'armes.

Les scènes de tuerie à Asguenn s'imposèrent violemment à ma mémoire tout comme les visages d'Ana, de mes parents, de Silas et Finnan, submergeant mon âme sous une vague de tristesse et de nostalgie.

Des particules blanches et humides fondirent sur mon visage et m'extirpèrent par la même occasion de ma torpeur. La forte brise avait poussé de menaçants nuages au-dessus de l'île, des nuées si basses et si sombres qu'on eut dit la nuit déjà tombée.

Je devais réagir, penser à mes compagnons peut-être encore de ce monde, à mon devoir de soldat et à ma survie. Les ennemis pouvaient revenir à tout moment et ma silhouette devait être facilement repérable au milieu de cette morne lande. J'entrepris de chercher des armes ou des protections supplémentaires en vue d'une nouvelle mauvaise rencontre mais toutes celles encore présentes étaient trop abîmées pour pouvoir servir. Les vainqueurs avaient emporté le reste.

Je ne savais pas où diriger mes pas. Devais-je quitter l'île au plus vite pour avertir mes supérieurs de la catastrophe ? Fallait-il trouver et sauver mes camarades absents avant qu'il ne leur arrive pire malheur ? Le paysage austère autour de moi ne m'apportait aucun élément de réponse mais je me rassurais en pensant aux dimensions très réduites de l'île Vargass.

Si Joan retourne sur ses pas pour regagner le port de Stromness, rendez-vous au 193 ; s'il suit la rivière Noss vers l'aval, en direction du lac, allez au 388 ; s'il traverse le pont pour gagner le bois situé à l'est, rendez-vous au 123 ; s'il suit la route afin de gagner Kalfirk, le plus gros bourg de l'île, rendez-vous au 87 ; s'il suit la Noss vers l'amont et la région de basses collines qui s'étend plus au sud de l'île, allez au 159 ; s'il décide de se réfugier dans le bois plus proche, en direction de l'ouest, rendez-vous au 334.

181

Comme les environs m'étaient désormais plus familiers, j'avançai d'un bon pas dans la campagne de Vargass et mis seulement quelques heures à atteindre le pont. Je profitai de ma meilleure connaissance du terrain pour chercher de quoi me sustenter dans la nature, sans toutefois perdre trop de temps non plus.

Pour trouver de quoi se nourrir, Joan n'a la possibilité d'opter que pour l'une de ces trois solutions :

*- Si Joan est accompagné par **Kity le furet** et qu'il souhaite bénéficier de ses talents de*

chasseur, lancez les dés. Sur un résultat de 2 à 6, l'animal est bredouille ; de 7 à 9, il rapporte un pigeon, ajoutez alors **un repas** dans le **sac à dos** ; de 10 à 12, il débusque un lièvre de son terrier, ajoutez dans ce dernier cas **deux repas** au contenu du **sac à dos**.

- Si Joan possède un **arc** et qu'il souhaite l'utiliser pour abattre du gibier, lancez les dés pour chaque **flèche** qu'il décoche (n'oubliez pas le bonus habituel s'il dispose de **l'adresse au tir**). De 2 à 7, la cible est ratée ; de 8 à 12, Joan fait une victime parmi la faune locale et vous pouvez ajouter **deux repas** au contenu du **sac à dos**.

- Si Joan se contente de chercher des champignons comestibles, des baies sucrées ou des légumes, lancez les dés. Sur un résultat de 9 à 12, il trouve son bonheur et vous pouvez ajouter **un repas** au contenu du **sac à dos**.

La scène de carnage n'avait que peu évolué depuis mon dernier passage en ce lieu. Je tâchai néanmoins de ne pas m'attarder sur les os mis à nu par l'œuvre des charognards et sur la teinte définitivement grisâtre prise par les visages de mes regrettés compagnons. Le halo blafard du soleil se discernait à peine à travers la couche de nuages qui obscurcissait le paysage jusqu'à la ligne d'horizon. Cependant, je n'avais guère besoin de ce repère pour deviner que l'heure du déjeuner était désormais passée.

*Enlevez **un repas** du **sac à dos** ou Joan perd **3 points de Vitalité**.*

Malgré l'abattement et la lassitude qui ne m'avaient pas quitté depuis mon arrivée dans cette île, il me fallait poursuivre vaille que vaille son exploration.

*Si Joan souhaite gagner le port de Stromness, rendez-vous au **23** ; s'il suit la rivière Noss vers l'aval, en direction du lac, allez au **266** ; s'il traverse le pont pour atteindre le bois situé à l'est, rendez-vous au **45** ; s'il emprunte la route afin de gagner Kalfirk, le plus gros bourg de l'île, rendez-vous au **259** ; s'il suit la Noss vers l'amont et la région de basses collines qui s'étend plus au sud de l'île, allez au **17** ; s'il décide d'explorer le bois plus proche, en direction de l'ouest, rendez-vous au **366**.*

*Dans tous les cas, Joan ne peut pas se diriger vers un endroit de l'île qu'il a déjà visité. S'il a sillonné Vargass de long en large et ne sait plus où chercher le repaire des kayolins, rendez-vous au **298**.*

182

Je me tenais prêt à ruer de coups les créatures si celles-ci tentaient d'investir notre embarcation. La première à faire son apparition, sur le flanc droit de la barque, rejoignit définitivement les profondeurs du lac quand je lui décochai une sévère botte à la tête. Mais déjà une nouvelle venait de passer ses pattes griffues et palmées par-dessus le bois de l'autre bord.

Premier TRITON : Adresse 13 ; Défense 13 ; Bonus de Force 2 ; Vitalité 21

*Joan a l'Initiative. En raison de la position précaire des tritons, Joan bénéficie d'un bonus de **4 points d'Adresse** et **2 points de Défense** pour la durée de son combat contre chacun d'eux.*

Dès qu'il réussit à se débarrasser d'un adversaire, il doit aussitôt en affronter un autre dans l'ordre donné ci-dessous. Il dispose toujours de l'Initiative au début de chaque nouveau

combat.

Deuxième TRITON : Adresse 15 ; Défense 14 ; Bonus de Force 1 ; Vitalité 20

Troisième TRITON : Adresse 14 ; Défense 15 ; Bonus de Force 2 ; Vitalité 19

Quatrième TRITON : Adresse 14 ; Défense 13 ; Bonus de Force 2 ; Vitalité 22

*Si un triton résiste plus de **quatre assauts** aux attaques de Joan, cessez le combat dès le terme du **quatrième assaut** et rendez-vous au **60** ; si Joan se défait de tous ses adversaires sans jamais dépasser le **quatrième assaut**, allez au **410**.*

183

J'entendis mon agresseur crier un mot dans une langue barbare. L'injonction fut suivie par des bruits de course et de halètement animal qui m'incitèrent à reculer précipitamment sur mes coudes, puis à me relever au moment où une caricature de chien bondissait de l'intérieur de la maison pour sauter à travers la fenêtre brisée.

La créature n'avait rien d'un banal animal de compagnie. Des écailles reptiliennes remplaçaient son pelage ras autour de ses yeux et tout le long de ses pattes qui se terminaient par des griffes trop longues. De ses petits yeux jaunes suintait une glaire épaisse qui se mêlait à la bave écumant sa gueule hérissée de crocs.

Cette terrible vision fut immédiatement suivie d'une odeur méphitique lorsque la créature me bondit dessus dans l'intention de me déchiqueter. Je roulai dans l'herbe pour esquiver l'attaque puis brandis mon arme afin de faire face à la bête enragée.

MOLOSSE DÉCHU : Adresse 11 ; Défense 15 ; Bonus de Force 2 ; Vitalité 14

Le molosse a l'Initiative.

*Si Joan terrasse cet adversaire, rendez-vous au **345**.*

184

La couche de vase était si épaisse que je devais prendre garde à ne pas y laisser mes bottes. Alors que je n'étais plus qu'à deux longueurs de bras de la fleur, je ne parvins plus du tout à soulever mon pied. Ce n'était cette fois-ci pas la gangue boueuse qui m'empêchait de me mouvoir mais deux tentacules géants qui s'étaient subrepticement enroulés autour de mes chevilles et que je distinguais à peine à travers l'eau sombre. Une abomination émergea des roseaux avant que je ne puisse réagir. La créature ressemblait à de la boue grisâtre rassemblée en une masse haute de huit pieds et large d'une douzaine. Quatre pseudopodes en sus de ceux ayant agrippé mes jambes émergeaient de ce corps informe qui suintait et tressautait comme un bloc de gelée opaque. Les tentacules se terminaient par une multitude de barbillons destinés

visiblement à lacérer mes chairs.

C'est en poussant un hurlement d'effroi que j'abattis mon arme sur le monstre.

GOLPOROS : Adresse 12 ; Défense 12 ; Bonus de Force 1 ; Vitalité 30

Joan a l'Initiative.

*Dès que le golporos voit sa **Vitalité tomber à 15 ou moins**, Joan lui coupe deux tentacules, a alors la possibilité de fuir et son adversaire sera incapable de le poursuivre. Menez dans ce cas un dernier assaut où seule le monstre peut attaquer puis rendez-vous au **104**. S'il poursuit le combat jusqu'à ce que la créature du lac meure, allez au **275**.*

185

Une fois nos acquisitions sorties de nos havresacs et étalées au sol devant nous, je découvris avec consternation que seul Garrett avait trouvé moins de nids que moi. Mais les autres et le vainqueur ne poussèrent aucune exclamation de joie ou de satisfaction tant nous cherchions à récupérer notre souffle perdu au cours de cette éreintante épreuve.

Un regard vers les lames houleuses qui léchaient le sable à la base de la falaise me redonna au moins la satisfaction d'être sorti vivant et indemne de ce jeu périlleux. Mes doutes concernant la santé mentale du sergent s'en trouvèrent un peu plus renforcés.

Dross fit ensuite circuler une outre remplie d'eau afin de nous y désaltérer.

- " Ça décrasse, hein ? Videz-moi cette gourde et dès que vous êtes prêts, on retourne à la caserne. Normalement, l'arène doit être déjà prête si les gars n'ont pas trop traîné. " Décidément, Dross s'amusait à se montrer sibyllin car je n'avais jamais entendu parler d'une soi disante *arène* à l'intérieur de la caserne. Un peu lassé par l'attitude du sous-officier, je suivis le mouvement en poussant un soupir résigné.

*Enlevez du **sac à dos** tous les **nids accumulés**. Puis attribuez des **points d'influence** à chacun selon le barème suivant : **5 points** pour Duncan, **4 points** pour Zentile, **3 points** pour Khelben, **2 points** pour Joan et **1 point** pour Garrett. Ceci fait, rendez-vous au **361**.*

186

La repoussante créature s'effondra pour ne plus jamais se relever. L'endroit ne me semblait guère sûr à présent. Je me hâtai donc de parvenir au bénitier pour en examiner plus en détails le contenu. Du bout de mon arme, je retournai les cadavres de deux petites créatures. Des kayolins ! Malgré les nombreux trous sanglants qui meurtrissaient leurs corps, je ne pouvais pas me tromper en reconnaissant la courte corne qui saillait de leurs fronts ainsi que leur peau cendreuse.

En dépit de ma surprise à trouver ces maudites créatures dans une grotte sous-marine, je saisis par réflexe une bourse de peau qui pendait au ceinturon de la première. J'allais m'emparer d'une autre bourse sur le second corps quand un clapotis m'obligea à me retourner. Quatre monstres identiques à celui que je venais d'abattre s'aidaient de leurs

membres tentaculaires pour à leur tour émerger du bassin. Le sang se glaça dans mes veines.

Si Joan s'enfuit par le tunnel qui s'enfonce au-delà du bénitier, rendez-vous au 141 ; s'il se penche pour prendre la seconde bourse avant de tourner les talons, allez au 204.

187

Une rude manchette administrée au poignet fit lâcher son arme à Balezon.

• " Grâce ! implora-t-il en frottant son bras contusionné.

Sans sa planche cloutée, l'homme ne représentait plus aucun danger aussi baissai-je ma garde en réfléchissant à toutes les questions que j'allais lui poser. Mais le rusé marin profita de mon excès de confiance pour bondir sans crier gare en direction de la porte ouverte. J'eus seulement le temps de lui faire un croc-en-jambe et le marin s'affala contre la balustrade du palier. Malheureusement, le bois en était vermoulu et la rembarde ploya sous le poids du fuyard. Il disparut de ma vue en s'écrasant sur les gravats qui encombraient le rez-de-chaussée, son cri de terreur s'achevant brusquement au milieu d'un vacarme de bois brisé.

Je dévalai les marches en prenant garde à ne pas subir le même sort tragique puis découvris l'éprouvant spectacle de Balezon empalé sur l'extrémité hérissée d'échardes d'une poutre effondrée.

La consternation m'envahit. Quel que fut le rôle qu'avait joué cet informateur des pillards, je ne parvenais pas à me convaincre qu'il dût payer ce forfait de sa vie.

Un certain temps me fut nécessaire pour digérer cet angoissant sentiment de culpabilité et de nouveau penser à mes camarades peut-être prisonniers des kayolins. Je pris alors mon courage à deux mains puis m'approchai du cadavre sanguinolent. La fouille de ses effets me permit de découvrir une maigre fortune ainsi qu'une curieuse pièce hexagonale taillée dans un cristal incolore. *Lancez un seul dé, le résultat indique le nombre de **pistoles** trouvées par Joan que vous pouvez ajouter au contenu de la **bourse**. Notez également la **pièce hexagonale** dans les **objets divers**.*

*Si Joan possède désormais **trois pièces hexagonales** ainsi qu'une **cassette de bois blanc**, rendez-vous au 47 ; s'il ne dispose pas de tous ces objets, allez au 197.*

188

Un éclair de panique traversa le regard azur de Garrett quand il me vit l'attaquer par le côté. Ses chances de victoire frôlaient désormais le néant face à deux adversaires simultanés.

GARETT (affaibli) : Adresse 14 ; Défense 15 ; Bonus de Force 1 ; Vitalité 20

Joan a l'Initiative.

***Divisez par deux** (en arrondissant au supérieur) **les points de Vitalité** perdus par Joan lors de ce combat pour tenir compte de la présence de Duncan à ses côtés. S'il perd*

quand même tous ses **points de Vitalité** avant Garrett, attribuez des **points de réussite** selon ce barème : **4 points** à Duncan, **3 points** à Garrett, **2 points** à Joan, **1 point** à Zentile et **0 point** à Khelben. Puis rendez-vous immédiatement au **307**.
Si Joan et Duncan vainquent Garrett, ils doivent alors s'affronter pour la victoire finale dans l'arène.

DUNCAN (affaibli) : Adresse 18 ; Défense 16 ; Bonus de Force 3 ; Vitalité 13

Joan a l'Initiative.

*S'il tombe à **0 point de Vitalité** avant son ultime adversaire, attribuez des **points de réussite** selon ce barème : **4 points** à Duncan, **3 points** à Joan, **2 points** à Garrett, **1 point** à Zentile et **0 point** à Khelben. Puis rendez-vous immédiatement au **362**.*

*S'il sort au contraire vainqueur du combat, attribuez des **points de réussite** selon ce barème : **4 points** à Joan, **3 points** à Duncan, **2 points** à Garrett, **1 point** à Zentile et **0 point** à Khelben. Puis allez au **302**.*

189

L'inquiétante brume s'invita de plus en plus fréquemment au fur et à mesure de ma progression, s'enroulant autour des arbres à la manière de guirlandes blafardes ou tapissant le sol d'un voile cotonneux. Les sons se firent plus étouffés, l'air encore plus humide et la puanteur toujours plus forte. Le vent avait disparu, je n'entendais désormais plus rien.

Je traversai de blanches tentures qui ne dissimulaient qu'un néant opaque, aveuglant, infini.

J'avais les nerfs si tendus que je ne pus retenir un cri quand une pierre tombale émergea de la brume. Elle était érigée au bord du chemin si bien que je n'eus d'autre choix que de m'en approcher. La stèle avait le sommet taillé en la forme d'un soleil à peine identifiable tant la pierre était érodée par le temps et l'humidité.

Ma respiration s'accéléra encore plus quand j'en vis apparaître des dizaines d'autres le long du sentier et dans les terres alentours, comme les arbres d'un verger maudit. Je venais de pénétrer dans un cimetière, un tombeau à ciel ouvert sur lequel semblait planer un maléfice antique. Peut-être était-ce seulement le fruit de mon imagination et de ma peur mais je pouvais presque palper l'aura de sorcellerie qui nimbait cet endroit. Les griffes de la panique commencèrent à resserrer leur étreinte sur ma gorge.

*Si Joan détale sur le sentier pour traverser au plus vite le cimetière, rendez-vous au **325** ; s'il reste calme et marche prudemment, allez au **387**.*

190

Lorsque nous sortîmes du bâtiment, le sergent nous demanda de le suivre dans les écuries. Au fond d'une stalle vide étaient posées de larges cibles en paille et nous nous chargeâmes de les transporter hors de la caserne, jusqu'au pré d'herbe rase qui servait de

terrain d'exercices. Dross nous rejoignit les bras chargés d'arcs et de carquois garnis. Il nous demanda de nous équiper avant de placer lui-même les cibles à une centaine de pas de notre position. Nous profitâmes de ce délai pour retendre les cordes et vérifier que nos armes n'étaient pas endommagées. Si le sergent souhaitait jauger notre valeur à l'aune de notre adresse au tir, je me doutais qu'il serait difficile de battre Khelben. Il était rare de ne pas le voir briller aux entraînements ; son calme naturel et son expérience en la matière le désignaient objectivement comme le meilleur archer de notre compagnie.

Une brise charriant les effluves marins avait peu à peu repoussé les nuages si bien que le pâle soleil hivernal commençait à faire son apparition. Au signal du sergent, nous nous alignâmes face aux cibles et bandâmes nos arcs. Nous avions consigne de tirer successivement trois flèches et d'obtenir ainsi le meilleur score. Chaque cible en paille était recouverte par un tissu blanc présentant le motif de cercles concentriques, auxquels étaient respectivement attribués des chiffres différents. Evidemment, le point noir en son centre attirait tous les regards.

Comme on me l'avait enseigné au cours des dernières semaines, je rectifiai le positionnement de mes jambes, fis imperceptiblement basculer le poids de mon corps sur ma hanche gauche et coupai ma respiration. Quand le sergent abaissa son bras, l'air résonna des sifflements des flèches décochées.

*Lancez les dés à trois reprises, additionnez les résultats et ajoutez 4 au résultat total si Joan possède le talent **adresse au tir** (au lieu de 2). Si vous obtenez un score inférieur à 21, rendez-vous au **346** ; de 20 à 24, allez au **203** ; supérieur à 24, rendez-vous au **83**.*

191

Nous pénétrâmes dans la forêt de roseaux sans nous soucier de l'eau glacée qui s'infiltrait à l'intérieur de nos chausses. La chance nous sourit quand mon compagnon tomba presque aussitôt sur sa barque.

Il ôta la corde du piquet auquel elle était amarrée puis nous la poussâmes violemment pour l'éloigner de la rive et des monstres coassants. Je sautai à l'intérieur de l'embarcation le premier, aidai le pêcheur à m'y rejoindre puis l'invitai à prendre les rames.

- " Je vais tâcher de les retenir ".

Le pauvre homme hocha la tête avant d'observer d'un œil inquiet nos poursuivants qui venaient de quitter la terre ferme pour plonger dans le lac. La vision des créatures filant dans notre direction à la surface de l'onde l'incita à souquer ferme.

*Si Joan possède un **arc**, au moins une **flèche** et s'il souhaite tirer sur les tritons, rendez-vous au **195** ; sinon, allez au **182**.*

192

Sitôt mon adversaire défait, ma première pensée fut pour le soldat tannorien. Je m'en approchai avec une boule d'angoisse dans la gorge, redoutant de découvrir quel compagnon avait été tué et ainsi mutilé par les kayolins. Identifier le cadavre s'avéra finalement très difficile tant celui-ci avait été ravagé par les lames, les ongles ou les crocs

des maléfiques créatures. En dépit de ses orbites énucléées, de ses joues trouées et des plaques de sang séché qui s'étaient agglutinées parmi ses beaux cheveux noirs, je reconnus les traits juvéniles de Zentile. Ce camarade autrefois toujours gai et insouciant arborait dans la mort un masque de tristesse qui tranchait avec le souvenir que j'en avais et ses lèvres étaient teintées par une étrange substance verte à l'aspect poisseux.

Le dégoût puis la rage m'envahirent peu à peu quand mon regard se reporta sur ses autres blessures. Sa chemise ouverte dévoilait un torse scarifié, voire déchiqueté là où les dents de ses meurtriers avaient taillé des coupes franches dans la chair. Sous son sein gauche béait une plaie si large et si profonde que j'y distinguais nettement trois côtes ensanglantées. Ses pieds nus ne présentaient plus le moindre orteil, ces derniers ayant visiblement été arrachés avec la plus grande sauvagerie. Ses ravisseurs avaient également tranché dans le vif de ses cuisses pour en retirer des morceaux de viande, comme ils l'auraient fait sur la carcasse d'une génisse.

Contempler cette boucherie avec en tête les souvenirs du Zentile riant et sifflotant que j'avais connu m'apporta la nausée. Je détournai le regard en tâchant de conserver la tête froide. Les autres membres du bataillon avaient-ils connu un sort semblable ou se trouvaient-ils retenus dans un autre endroit de la forteresse ? Il me fallait en acquérir la certitude mais également éviter à tout prix les pillards survivants. Même si leur nombre n'excédait pas ceux que j'avais vus lors de la bataille du pont, la place-forte devait dissimuler encore bien d'autres ennemis.

Je collai mon oreille contre la porte située peu après le corps de mon malheureux camarade mais ne perçus aucun son en provenance de l'autre côté. Ma main se trouvait déjà sur la poignée quand j'entendis un gémissement dans mon dos. Je me retournai en un éclair, brandissant mon arme pour achever le kayolin... et mon cœur s'arrêta de battre.

Les lèvres vertes de Zentile tremblotaient. Le crissement de ses cheveux encroûtés contre la moquette lorsque sa tête se tourna lentement dans ma direction fut le son le plus insupportable qu'il m'avait été donné d'entendre. Je remarquai seulement maintenant le palpitement des veines saillantes sur la peau blafarde de ses mains.

Acculé contre la porte, je me demandai un court instant quel sombre sortilège pouvait ainsi réveiller les morts, avant de geindre pitoyablement.

- " Non... non... ça ne peut... "

Mes derniers mots moururent au fond de ma gorge nouée par l'horreur. La bouche de Zentile s'entrouvrit alors pour laisser échapper un râle. Je crus y entendre mon nom avant que le jeune soldat ne réitère sa question d'une voix ténue.

- " Joan ? C'est bien toi ? "

Mes jambes étaient de plomb mais je m'ébranlai néanmoins pour m'approcher de la plaie humaine avec qui j'avais jadis partagé tant de moments de détente à la caserne. De petites rigoles de sang coulaient de ses innombrables blessures tandis qu'il remuait légèrement. Les yeux embués de larmes, je me jetai au sol près de mon compagnon.

- " Ne t'agite pas, je t'en supplie ! Je vais trouver un moyen de te sauver... une potion, un remède, je te jure que je vais trouver quelque chose.
- T'es pas avec les autres ? " réussit-il à croasser.

Il s'exprimait si bas que je me tus aussitôt pour l'écouter, même si une partie de moi refusait de croire qu'il était possible de survivre et de parler après avoir enduré autant de tortures.

- " Non, je suis tout seul.

- Je les ai vus s'enfuir avant qu'ils me prennent. Duncan et Garrett. Je pense pas qu'ils les aient eus. Ils avaient de l'avance. Ils ont toujours couru vite, les gars.
- Doucement, mon ami. Doucement... "

Je caressais la tignasse poisseuse de Zentile mais celui-ci tint à poursuivre.

- " Les fumiers. M'ont fait avaler leur mixture pour que je ne m'évanouisse pas. J'en peux plus, Joan. Tue-moi. Finis le boulot.
- Non ! Je vais te sauver, je te le promets.
- Fais-le, bon sang ! Que veux-tu sauver ? Vois ce qu'ils ont fait de moi. Je pensais pas qu'on pouvait avoir si mal. "

Hagard, la cervelle en ébullition, je contemplai les deux trous noirs et sanguinolents qui avaient autrefois contenu des yeux bruns surmontés de longs cils.

- " Non, non... " gémis-je une fois encore.

Pourtant, mes doigts s'étaient refermés un peu plus fort sur le manche de mon arme. Mais j'en étais incapable. Je ne pouvais pas tuer moi-même un camarade, un ami.

- " Fais-le ! hurla soudain Zentile.

Sa violente injonction se poursuivit sur un long hurlement de dément. D'un coup sec porté à la gorge, je mis enfin un terme à ses tourments. *Rendez-vous au 267.*

193

Pour moi qui n'avais connu que la vie en collectivité et seulement de très rares instants d'intimité depuis mon intégration dans l'armée royale, cette marche solitaire au beau milieu d'une lande désolée m'inspira un étrange sentiment d'appréhension. L'existence dans la caserne et les rudes exercices en équipe m'avaient inculqué un esprit de groupe tellement fort que j'avais perdu mon sens de l'initiative, comme si l'individualité de mon être s'était fondue avec celle de mes compagnons au sein de notre compagnie de recrues. L'idée même de me livrer à cette introspection finit par me surprendre, tant je n'avais eu jusqu'alors aucun loisir de vraiment m'appesantir sur mon sort.

Malgré la saison et la latitude à laquelle je me trouvais, l'atmosphère n'était pas si glaciale car les flocons de neige fondaient sitôt en contact avec le sol. Ils ne gênaient pas la visibilité mais parvenaient à s'insinuer jusque sous mon manteau. Je ne fus donc pas fâché d'apercevoir pour la seconde fois de la journée les silhouettes trapues des habitations de Stromness.

Rendez-vous au 23.

194

Même si j'avais l'impression d'avoir perdu beaucoup de temps par rapport à mes collègues, je m'efforçai de ramper vers la rangée de noisetiers avec la prudence la plus élémentaire. Au moment où j'allais passer derrière la haie, mon attention fut attirée par une tâche sombre qui bougeait au milieu de la végétation, en plein cœur du verger. Elle avait déjà disparu mais j'étais certain qu'il s'agissait d'un concurrent se déplaçant à proximité de la cabane en bois.

J'étais tellement soulagé que je n'hésitai pas une seconde à m'aplatir de nouveau au sol pour progresser rapidement vers le verger. J'avais l'avantage sur lui et, même si je l'avais perdu de vue, je devais en profiter pour l'éliminer par surprise. Lorsque je ne me trouvai plus qu'à deux pas de la cabane, je me figeai pour tendre l'oreille.

Il était là, juste de l'autre côté de la minuscule bâtisse. En train de s'éloigner, sans doute en direction de la butte. Même si je ne le voyais pas, le frottement dans l'herbe humide le trahissait.

Si Joan contourne la cabane par la gauche, rendez-vous au 391 ; s'il longe plutôt le mur à sa droite, allez au 318.

195

Je visai la créature la plus proche et relachai la corde de mon arc avant qu'elle n'agrippât l'arrière de notre barque de ses pattes griffues.

Joan tire autant de flèches qu'il le souhaite, dans la limite de ses munitions encore disponibles. Pour chaque tir, lancez les dés (en pensant à l'éventuel bonus de l'adresse au tir). Un triton est mortellement touché si le résultat est égal ou supérieur à 7.

Si au terme de ces tirs, trois monstres ont été abattus, rendez-vous au 410 ; si Joan en a tué moins de trois, allez au 182 où Joan change d'arme, mais passez directement à l'affrontement contre le troisième triton, sans tenir compte des deux premiers duels.

196

Mes deux compagnons de chambrée s'étaient silencieusement mis d'accord pour unir leurs forces contre Khelben. Pris en tenailles, celui-ci n'allait pas tarder à perdre pied face aux coups de bâton qui l'assaillaient de toutes parts.

La fureur du combat empêcha Garrett de m'entendre arriver derrière lui et il reçut l'extrémité de mon arme entre les épaules. Il faillit s'écrouler au sol sous l'impact mais parvint finalement à reprendre son équilibre pour faire volte-face en me lançant un regard haineux. J'allais lui décocher une nouvelle attaque quand je perçus dans mon dos la présence de Zentile qui s'approchait en catimini.

Si Joan pousse son avantage pour neutraliser au plus vite Garrett, quitte à subir quelques volées de bois de la part de Zentile, rendez-vous au 43 ; s'il s'écarte sur le côté pour faire face simultanément à ses deux adversaires, allez au 244.

197

Je déambulai au hasard dans les rues de Kalfirk, cherchant désespérément du regard mes compagnons rescapés au milieu de la foule qui s'espaçait au fur et à mesure que s'assombrissait le ciel et s'accentuait la froideur hivernale. Je me mis finalement en quête d'un établissement à la portée de mes maigres finances afin d'y passer la nuit, plutôt situé

aux abords des quais plus peuplés, là où mes chances de glâner quelque information utile s'avèreraient plus nombreuses.

Une minuscule auberge tenue par un couple d'anciens fit l'affaire.

*Enlevez une **pistole de la bourse**. Si Joan le souhaite, il peut commander un souper pour une **pistole supplémentaire**. Sinon, enlevez un **repas du sac à dos ou 3 points de Vitalité**.*

Je passai mon début de soirée dans la salle commune mais les conversations ronronnaient surtout autour de la tempête qui semblait plus longue que les autres années. A mon grand étonnement, personne ne mentionna la bataille qui s'était déroulée sur le pont de la Noss. Pourtant, les cadavres qui devaient toujours y gésir avaient inévitablement été repérés par les gens empruntant la route entre Stromness et Kalfirk...

Las de ma journée et de mes recherches infructueuses, je pris congé de l'assemblée indifférente à ma présence pour m'allonger entre des draps frais et propres, sans avoir tenté la moindre amorce de conversation avec la clientèle. *Joan regagne **3 points de Vitalité**.*

Je quittai le lendemain la ville portuaire, décidé à trouver le repaire des pillards par mes propres moyens.

*Si Joan emprunte un sentier qui serpente dans la région vallonnée s'étendant au sud de Kalfirk, rendez-vous au **24** ; s'il longe la côte vers le nord en coupant à travers champs pour gagner le bois situé à l'est de Vargass, allez au **22**. Joan n'ira pas dans un lieu de l'île qu'il a déjà visité.*

*Cependant, il a tout de même la possibilité de reprendre la route menant jusqu'au pont qui représente approximativement le centre de l'île, rendez-vous alors au **181**.*

198

La porte de l'auberge s'entrebâilla légèrement avant de se bloquer. Je m'appuyai contre le battant et poussai jusqu'à ce que le panneau de bois s'arrache des gonds avec un craquement sonore. Je faillis tomber à la renverse sous le poids de la porte qui me restait entre les bras.

- " Vous inquiétez pas, je la remettrai en place. "

La voix de crécelle qui m'avait accueillie provenait du fond de la salle, une pièce sordide décorée à n'en plus finir de bateaux miniatures couverts de poussière. Je replaçai tant bien que mal le panneau en travers de l'ouverture puis me tournai vers la grand-mère décatie qui venait de parler. Minuscule, les cheveux filasses, elle paraissait aussi misérable que son établissement déserté par la clientèle.

- " Je suis vraiment navré pour votre porte... "
- Oh c'est rien, j'ai l'habitude tu sais. Le petit Yanis doit venir la renforcer depuis longtemps mais il est déjà bien occupé avec son travail. Les marins, ils n'ont jamais le temps pour rien à part pour la pêche et la soulerie. Je sais à quoi m'en tenir : mon vieux Wilhelm a passé sa vie sur un bateau et je l'ai vu juste le temps qu'il me fasse cinq drôles.
- Euh... oui, je vois. C'est possible de passer la nuit chez vous ? A combien est la chambre ? ajoutai-je en la voyant opiner du chef et en songeant à mon très maigre pécule.

- T'inquiète pas pour ça. Je suis bien trop souvent toute seule et ça me fait bien plaisir de partager mon bouillon avec un voyageur. Va poser ton sac en haut dans la première pièce à main droite. Et redescends me voir dès que t'es prêt. "

Heureux d'avoir trouvé une hôtesse si accueillante, je fermai les yeux sur la crasse qui imprégnait les draps du lit puis rejoignis la vieille afin de partager son dîner. J'avais déjà mangé mais la chaleur de la soupe me fis le plus grand bien.

Si j'économisais mes pistoles ce soir là, je dus en contrepartie écouter pendant une bonne heure les radotages de la tenancière qui ne prêta aucune oreille à mes propres malheurs. J'eus seulement la confirmation que nul soldat n'était passé ces derniers temps par chez elle, avant de trouver un prétexte pour aller me coucher. *Joan regagne 3 points de Vitalité.*

Je me réveillai à l'aube et fis mes adieux à la vieille femme qui me proposa avant de partir - en échange d'une pièce - un pot d'onguent de sa conception, à base de boue aux vertus soi-disant thérapeutiques.

Si Joan accepte cette offre, ôtez 1 pistole de la bourse et ajoutez l'onguent au contenu du sac à dos. Joan peut l'utiliser une fois seulement et en dehors d'un combat. Dans ce cas, vous ajouterez 3 points à son total de Vitalité et supprimerez l'onguent du sac.

En sortant de l'établissement, je sentis la morsure du vent qui soufflait encore plus fort que la veille. Je me dirigeai vers le centre de Kalfirk sous un ciel dégagé de nuages.

Rendez-vous au 297.

199

Mon adversaire reculait peu à peu sous mes attaques incessantes à tel point qu'il allait se retrouver dos au mur de la réserve. Quand il rencontra enfin l'obstacle derrière lui, j'en profitai pour lui porter un coup au creux du bras qui le désarma. Il riposta par un coup de pied destiné à mon entrejambe mais j'esquivai d'un pas sur le côté et le frappai de mon bâton derrière son genou. Zentile s'écroula sur le plancher en poussant un pitoyable gémissement.

Sans même reprendre mon souffle, je revins vers le centre de l'arène pour constater la défaite de Khelben qui venait d'abandonner le combat suite à une chute. Ses deux assaillants en décousaient désormais entre eux, dans un duel pour l'instant indécis.

Si Joan attend à distance que l'un terrasse l'autre avant d'affronter le dernier alors en lice, rendez-vous au 109 ; s'il vient prêter main-forte à Duncan contre Garrett, allez au 188 ; s'il part plutôt soutenir Garrett contre Duncan, rendez-vous au 139.

200

Je conservai la mer à main droite tout en cheminant sur une sente sablonneuse dans laquelle s'enfouissaient imperceptiblement de nombreuses crottes de lapin et de chèvre. A mon grand désarroi, les plus fraîches s'agglutinèrent sous mes bottes de voyage.

Pour ajouter à ces désagréments, la neige se mit à tomber sans discontinuer. Las de sentir mes vêtements se détremper, je quittai la falaise pour m'enfoncer à l'intérieur des terres.

La première pente que je gravis m'offrit un abri en la présence d'un surplomb sous lequel je me réfugiai.

Transi de froid, les bras repliés autour de mes genoux, j'attendis ainsi plusieurs heures que l'averse silencieuse se termine. Je repris alors mon ascension de l'éminence en foulant désormais un tapis cotonneux qui crissait doucement à chacun de mes pas.

J'avais presque atteint le sommet quand le sol se déroba traîtreusement sous mon poids. Ma chute se termina très vite au fond d'une anfractuosité tapissée d'une épaisse couche de neige qui protégea mon postérieur de contusions plus sévères. Furibond, j'époussetai mon uniforme pour le débarrasser des particules humides qui s'y étaient accrochées avant de me hisser en dehors du trou, heureusement peu profond.

Au moment où je me remis sur pieds, la terre trembla en un point précis situé à quelques pas en contrebas. Comme le grondement s'intensifiait et que des cailloux commençaient à se détacher de la pente, je dégainai mon arme de poing, prêt à affronter ce nouveau danger. Mais je ne pouvais pas m'attendre à voir surgir du sol une créature aussi répugnante que ce ver géant au corps annelé, à la tête triangulaire et se mouvant sur une dizaine de pattes.

Il s'était frayé un passage souterrain grâce à l'énorme paire de mandibules qui cliquetaient entre ses yeux, deux globes blanchâtres et sans pupille. La créature avait anticipé ma présence car, une fois sa masse grisâtre complètement extraite du sol, elle se mit aussitôt à galoper dans ma direction.

J'abattis frénétiquement mon arme sur le monstre à plusieurs reprises en esquivant ses mandibules chitineuses mais sa carapace incrustée de minerais était plus résistante qu'un harnois de chevalier.

MÂCHEPIERRE : Adresse 11 ; Défense 27 ; Bonus de Force 3 ; Vitalité 28

Le mâchepierre a l'Initiative.

Après trois assauts, cessez le combat car Joan parvient à prendre la fuite.

L'un de mes coups réussit à faire reculer mon horrible adversaire et j'en profitai pour accomplir une volte puis gravir la faible pente en espérant le prendre de vitesse. Un coup d'œil en arrière me rassura : malgré ses nombreuses pattes, le monstre était pénalisé par sa lourde masse et s'avéra rapidement incapable de me suivre.

Une fois hors d'atteinte, je repris mon souffle en essayant de me convaincre que ce genre de bestiole était plutôt rare. L'idée qu'un tel prédateur pouvait à tout moment surgir du sol en quête de nourriture avait de quoi geler le sang du plus aguerri des soldats. C'est alors que je me rendis compte combien le soleil pâle se trouvait bas sur l'horizon. J'avais perdu plus de temps que je ne le pensais pendant l'averse de neige et je devais à présent me hâter de trouver un endroit où dormir en sécurité. Malgré la faim et la fatigue, j'entrepris d'atteindre le sommet de la plus haute colline des environs.

Enlevez un repas du sac à dos ou Joan perd 3 points de Vitalité. Rendez-vous ensuite au 223.

201

Le soleil à son zénith réchauffait péniblement la campagne quand la fatigue et la faim

m'incitèrent à faire une courte pause en dépit de mon empressement. *Enlevez un repas du sac à dos ou Joan perd 3 points de Vitalité.*

Après avoir dépassé un effrayant épouvantail à la tête cucurbitacée, j'aperçus bientôt les bâtiments d'une ferme située en retrait de la route. Une vingtaine de moutons déambulait dans un pré attenant en restant à quelque distance de deux hommes qui s'échinaient sur de longs outils. Le temps des labours était pourtant passé depuis bien longtemps.

J'allais les ignorer pour poursuivre mon chemin mais quelque chose m'intrigua dans leur attitude ou leur apparence. Malgré la distance qui me séparait d'eux, ces travailleurs agricoles m'inspiraient un curieux sentiment de familiarité. Le cœur cognant un peu plus fort dans ma poitrine, j'enjambai un bas muret de pierres empilées puis avançai à grandes foulées en provoquant la fuite et les bêlements des ovins les plus proches. Cette agitation détourna les deux hommes de leurs tâches. Leurs yeux exprimèrent une surprise ineffable quand ils me découvrirent en train de courir vers eux mais j'avais déjà reconnu sous les croûtes de terre séchée la nature de leurs uniformes.

- " Fils de garce, c'est Joan ! " s'exclama Duncan de sa voix tonitruante.

Je me jetai dans ses bras en riant, lui tapant comme un forcené dans le dos sans pouvoir retenir des larmes de joie.

- " Vivants ! Vous êtes vivants !

- Et pas qu'un peu, gamin ! Jamais j'aurais pensé te revoir un jour ! "

Je me tournai vers Garrett, nous nous jaugâmes un court instant du même regard incrédule, puis finîmes par nous gratifier mutuellement d'une virile accolade. En dépit des nombreux différents qui nous avaient opposés à la caserne, nos retrouvailles me comblaient tout autant.

- " Mais que faites-vous là ? demandai-je en avisant leurs pelles à long manche et les nombreux cailloux plats qui jonchaient le sol à leurs pieds.

- Bah... Un petit travail pour le bouseux du coin, répondit Duncan en levant les yeux au ciel. Juste de quoi avoir une pitance et un toit en attendant que ces poltrons de pêcheurs acceptent de nous ramener sur le continent.

- Et les autres ? Vous savez où ils sont ? "

Duncan essuya sa main pleine de sueur sur son crâne lisse en poussant un profond soupir. Garrett enchaîna d'un ton lugubre.

- " Quand on a fui la bataille tous les deux, on a vu d'autres gars qui partaient dans une autre direction. Mais les kayolins étaient à leurs trousses. Je crois qu'on a eu plus de chance qu'eux.

- Combien étaient-ils ?

- Trois. Mais je n'ai pas pu les reconnaître. Nous étions déjà assez occupés comme ça avec Duncan à échapper à leurs javelines. A quoi penses-tu ? "

Je passai ma langue sur mes lèvres gercées avant de répondre, quelque peu hésitant.

- " De mon côté, ils m'ont laissé pour mort. Quand je me suis réveillé, ils étaient partis depuis un bon moment. J'ai compté les cadavres et il en manquait sept au total. Sept gars qui se sont enfuis comme vous ou qui ont été faits prisonniers. "

Mes anciens compagnons de chambrée s'adressèrent un regard entendu.

- " Nous avons déjà pensé à ça, rétorqua Garrett. Depuis la bataille, on n'arrête pas de se dire qu'il y a pu avoir des survivants et que ce serait bien de les retrouver. Mais comme les gens d'ici n'ont pas arrêté de nous mettre en garde contre les monstres qui infestent les coins les plus sauvages de l'île, on a préféré attendre pour prendre un

bateau et faire ensuite venir des renforts. De plus, personne ne sait où ces pillards se cachent. Ou alors, on n'a pas voulu nous le dire.

- Je sais où est leur repaire. Je m'y dirigeais justement pour libérer les gars encore en vie. "

Ils ne purent dissimuler leur surprise. Garrett se ressaisit néanmoins en dégainant son arme de prédilection : l'ironie.

- " Et tu comptais à toi seul terrasser les pillards alors qu'ils ont vaincu tout un bataillon ?
- Non, évidemment. Je pensais m'infiltrer sans me faire repérer dans leur repaire puis délivrer les prisonniers. En fait, je n'ai pas trop réfléchi à la suite, concédai-je en écartant les bras avec fatalisme, mais je ne pouvais pas rester sans rien faire alors qu'il est peut-être encore possible de sauver quelques camarades. "

À peine les avais-je prononcés que je regrettai mes derniers mots. Garrett gratta mollement la terre du bout de sa pelle en baissant la tête. Duncan m'adressa un regard inquiet, tourna les yeux vers son comparse devenu silencieux, puis s'avança d'un pas pour se ranger à mon côté.

- " Je t'accompagne. Tu ne sais pas tenir une arme correctement et ça m'étonnerait qu'on n'ait pas quelques unes de ces raclures à se mettre sous la dent ! "

Pour ne pas être en reste, Garrett nous rejoignit en laissant tomber son outil dans l'herbe.

- " La peste soit de ce vieux ladre et de ses salaires de misère ! Allez, on fiche le camp, Duncan. Pas le temps pour les adieux si des gars sont en train de faire torturer à cette heure.
- On te suit, Joan " renchérit Duncan avec un large sourire sur son visage rubicond.

Une immense chaleur se répandit dans ma poitrine alors que je regardais, éperdu de gratitude, les mines décidées de mes deux compagnons. Nous prîmes alors ensemble la route du sud, délaissant celle menant à Kalfirk pour couper à travers les pâturages. Ils souhaitaient ardemment savoir comment j'avais appris l'emplacement du repaire souterrain et ce qui m'était advenu depuis la défaite du cinquième bataillon.

*Si Joan possède une **broche en bois**, rendez-vous au 63 ; sinon, allez au 383.*

202

Duncan pesait très lourd, d'autant plus qu'il était incapable de m'aider tant la souffrance l'accablait. Je réussis néanmoins à la traîner dans l'herbe en le saisissant par le col de son manteau.

Une masse s'effondra soudain sur les pieds de mon camarade, qui poussa un nouveau cri de douleur. C'était Caleb, la poitrine recouverte du sang vermillon qui s'écoulait à gros bouillons de son cou à demi cisailé. Je me redressai juste à temps pour accueillir son meurtrier, un kayolin frénétique écumant de bave et armé d'un sabre à la lame poisseuse. Emporté par sa furie bestiale, il s'éventra tout seul sur mon propre instrument de mort mais m'infligea par la même occasion une blessure à l'épaule.

Lancez un seul dé puis ôtez le résultat du total de Vitalité de Joan.

Je dégageai mon arme en projetant le cadavre à terre d'un coup de pied. Derrière moi, Duncan s'était finalement relevé, une main pressée sur sa cuisse meurtrie. Même s'il n'était plus en état de se battre, il pouvait au moins tenter d'esquiver les coups et j'étais

enfin en mesure d'agir sans me soucier de lui.

Un rapide coup d'œil me suffit pour constater à quel point les ennemis étaient nombreux et notre situation désespérée. L'armée de kayolins nous éloignait progressivement du pont et de la rivière tandis que les guerriers en armure nous privaient de toute fuite en arrière. *Si Joan se jette dans la mêlée pour ouvrir une percée en direction du pont, rendez-vous au 98 ; s'il part soutenir Khelben et Zentile qui luttent contre les combattants armés de glaives, allez au 162 ; s'il essaie d'échapper au carnage en prenant la fuite, rendez-vous au 82.*

203

Nous attendîmes quelques minutes que le sergent récupère les flèches dans les cibles et termine de noter sur son registre improvisé nos scores respectifs. Mais même à cette distance, il m'était facile de voir que mes flèches se trouvaient relativement loin du centre. Dross nous rejoignit enfin, une expression goguenarde sur le visage.

- " Et ben, je sens que je vais avoir du mal à conseiller un aide de camp au capitaine ! A part Khelben qu'est pas trop mal, vous vous êtes montrés tous aussi nuls les uns que les autres. On va passer à autre chose pour voir si vous êtes capables de faire mieux. Prenez chacun une cible et suivez-moi. "

*Attribuez des **points de réussite** à chaque participant : 4 points pour Khelben, 3 points pour Garrett, 2 points pour Joan, 1 point pour Zentile et 0 point pour Duncan.*

La tête basse, humiliés par les mots cinglants du sous-officier, nous accompagnâmes ce dernier jusqu'à une crête dominant la falaise et l'océan. *Rendez-vous au 38.*

204

Je me saisis du petit sac en peau mais ce très léger contretemps permit aux créatures de me rejoindre. J'esquivai de peu un coup de trident puis partis à reculons vers l'entrée du tunnel en ferrailant contre les quatre horreurs qui cherchaient à m'encercler.

4 ONDINS : **Adresse 18 ; Défense 12 ; Bonus de Force 2 ; Vitalité 93**

Les ondins ont l'Initiative.

*Dès que la **Vitalité** des ondins tombe à **70 ou moins**, cessez aussitôt le combat car Joan vient d'occire l'un d'eux et les survivants marquent alors un temps d'arrêt. Cette hésitation permet à Joan de s'enfuir et vous vous rendez au 141.*

*Si la **Vitalité** de Joan descend à **4 ou moins** (mais avec **au moins 1 point de Vitalité**), ses forces l'abandonnent et il s'évanouit sous la douleur. S'il possède un **os de seiche vert**, rendez-vous au 148 ; allez sinon au 404.*

205

Je poussai un cri d'effroi en découvrant derrière la porte la trogne grimaçante et pustuleuse d'un kayolin. L'humanoïde contrefait voulut me pourfendre de son sabre mais je reculai à temps dans le passage, sans toutefois parvenir à conserver mon équilibre. Je tombai durement sur les fesses et le monstre en profita pour me rejoindre et me porter un nouvel estoc.

KAYOLIN : **Adresse 11 ; Défense 13 ; Bonus de Force 1 ; Vitalité 13**

Le kayolin a l'Initiative.

Si Joan remporte le combat, il entend du remue-ménage à l'intérieur des murs, son combat semblant avoir attiré l'attention. Il se dirige alors vers l'extrémité du passage pour voir ce qui se passe dans la cour intérieure. Rendez-vous au 280.

206

Le serpent géant s'effondra dans l'herbe tête la première mais ses nombreuses pattes continuèrent à tressauter quelques temps après qu'il eusse perdu la vie. Accroupi, je reprenais mon souffle les mains sur les genoux, encore incrédule face à l'immense carcasse de la créature que j'avais pourtant terrassée. Ses dents et ses griffes avaient aisément traversé mes protections et je dus prélever quelques bandelettes de tissu sur mon uniforme pour panser mes plaies les plus profondes.

Les alentours étaient de nouveau plongés dans le silence. Je redoutais d'être confronté dans le temple à un autre gardien, synonyme cette fois-ci de trépas certain au vu de mon état de faiblesse, mais je dirigeai néanmoins mes pas vers l'ouverture triangulaire. Les ruines ou le marais... Cette île comportait tant de dangers que je ne me trouvais de toute manière nulle part en sécurité.

Un coup d'œil prudent au travers de la curieuse arche m'offrit la vision d'une vaste pièce ronde en partie effondrée. La lumière du jour y pénétrait par de multiples orifices essaimés sur son plafond bulbeux. Comme les lieux semblaient déserts, je pénétraï à l'intérieur et me trouvai ainsi protégé des bourrasques glaciales.

Trois couloirs permettaient autrefois d'accéder à d'autres parties de l'édifice mais ils s'étaient effondrés en vomissant des moellons à présent éparpillés dans toute la pièce. Celle-ci était occupée en bonne partie par une formidable table de pierre qui trônait en son centre, son plateau culminant seulement à trois pieds de hauteur. A sa surface était gravée une carte de Vargass. Des sillons dans la pierre représentaient les côtes de l'île ainsi que le cours de la rivière Noss, un évasement formait le grand lac à son extrémité nord, la région vallonnée au sud se reconnaissait par des rugosités laissées à escient tandis que de nombreux et minuscules trous schématisaient les arbres des bois. Cette carte avait dû être conçue à une époque très lointaine car une unique forêt recouvrait le centre de Vargass d'ouest en est tandis que les communautés de Stromness et Kalfirk n'étaient même pas signalées.

Je remarquai d'autres détails qui attirèrent ma curiosité. Des rainures très fines et parfaitement rectilignes partaient de plusieurs endroits de l'île jusqu'à sortir de la carte

elle-même. A leurs extrémités étaient gravés des pictogrammes à la signification hermétique, une succession de petits traits horizontaux ou verticaux disposés de manière anarchique. L'une des lignes en particulier allait de la pointe sud de l'île jusqu'au bout de la table. En me penchant, je vis une frise inattendue qui s'étendait tout le long du rebord. Je reconnus successivement des cercles empilés de manière à former une pyramide, neuf personnages enfantins, identiques, vus de profil et aux jambes écartées, deux lignes se rejoignant pour constituer un angle serré, une flèche partant du bas et orientée vers la gauche, trois autres personnages de profil aux jambes écartées, un personnage vu de face la jambe levée puis un dernier les deux jambes au sol.

Si Joan a entendu parler du royaume d'Ayffeline, rendez-vous au 397 ; sinon allez au 163.

207

Je me redressai sur le lit puis attrapai mes effets pour m'en revêtir. Conscient du regard que portait ma compagne sur mon anatomie dévoilée, je m'empressai de lacer ma chemise avec une curieuse pudeur, comme si je lui en voulais de ce que nous venions d'accomplir. Après réflexion, j'en voulais effectivement à cette femme. J'avais honte d'avoir été dénié par une ribaude, d'avoir si facilement cédé à ses sollicitations uniquement charnelles et vénales. Je fermai un instant les yeux en songeant à mes parents ; à ma mère en particulier. Cette pensée me consterna.

- " Fais pas cette tête-là. Tu ne t'es pas si mal débrouillée que ça ", dit la jeune femme d'un air taquin, en se méprenant sur mon expression maussade.

Je fis un effort pour la rassurer d'un pauvre sourire.

- " Je pensais juste à mon supérieur. J'ai déjà trop traîné et il va me parler du pays si je me présente en retard.
- D'accord, je ne te retiens pas plus longtemps. Attends juste une seconde, j'ai quelque chose pour toi. "

Elle se releva à son tour sans se préoccuper de son entière nudité. Je me maudis intérieurement en sentant de nouveau mon excitation revenir à la charge. Elle ouvrit le tiroir d'une commode à demi effondrée et en sortit un petit objet en bois verni. Il s'agissait d'une broche représentant un simple épi de blé, une breloque sans aucune valeur mais taillée avec un certain souci du détail.

Sans me demander mon autorisation, la jeune femme épingla le bijou sur ma veste, à hauteur du cœur, puis se dressa sur la pointe des pieds pour m'effleurer la bouche de ses lèvres.

- " Je les taille moi-même. Ça te fera un souvenir quand tu rentreras chez toi. En plus, c'est du sapin rouge. C'est réputé protéger contre les charmes et les mauvais sorts.
- Merci. "

Ce fut tout ce que je pus répondre dans un premier temps. Une boule s'était logée au fond de ma gorge et je déglutis péniblement pour rajouter quelques mots.

- " Il faut vraiment que j'y aille. Au revoir. "

Je m'esquivai vers la porte de sortie quand son rire m'arrêta de nouveau.

- " Tu n'oublies pas quelque chose ? Je ne croyais pas que tu m'avais trouvé si

désagréable ! "

Le ton était ironique mais toujours bienveillant. Le feu aux joues et l'amour-propre sévèrement touché, j'abandonnai sur une table basse le prix de ma débauche avant de dévaler l'escalier. *Enlevez 3 pistoles au contenu de la bourse.*

L'air frais du dehors me remit quelque peu les idées en place. Je compris alors pourquoi j'en voulais autant à la prostituée, pourquoi je regrettais amèrement mes ébats qui me paraissaient déjà bien vains : j'avais oublié le visage d'Ana. Depuis des mois je revoyais son doux visage près du mien, ressassais sans lassitude la scène de notre baiser dans l'herbe, chérissant ce souvenir jusqu'à la déraison. Mais tout avait soudain disparu. Je voyais encore ses longs cheveux noirs, sa silhouette, sa houppelande salie par notre escapade nocturne, mais plus ses traits. Je me forçai à m'en rappeler les détails mais l'image était floue. Et lorsque je voulus me concentrer sur le souvenir de ses yeux, c'étaient ceux noisette de la femme que je venais de quitter qui s'imposèrent à mon esprit. Les larmes brouillèrent ma vision. Des larmes de frustration mais aussi de dégoût envers moi-même. Car tout mon corps m'incitait à remonter aussitôt dans la chambre mansardée pour y retrouver l'ivresse.

J'hésitai un instant à arracher et jeter la babiole que m'avait offerte la ribaude avant de finalement m'éloigner de la bâtisse, la tête basse et le cœur lourd. *Ajoutez la broche en bois aux objets divers puis rendez-vous au 241.*

208

Une tache de couleur au milieu des fougères qui bordaient le chemin attira mon attention. Mon cœur battit un peu plus fort quand je reconnus un pan de chemise et je m'empressai d'écarter la végétation qui dissimulait le cadavre.

A mon grand soulagement, ce n'était pas un de mes compagnons mais un jeune homme portant une livrée de piètre facture, d'un jaune délavé avec des boutons de cuivre ternis. Deux flèches brisées dépassaient de son dos. Visiblement, le pauvre garçon s'était traîné jusqu'ici avant de succomber à ses blessures.

Cette macabre découverte m'ébranla quelque peu mais m'encouragea néanmoins à poursuivre mon exploration de cette étrange forêt qui servait peut-être de repaire aux créatures inhumaines. C'était du moins ce que me laissait supposer la présence de cette victime.

Je sortis mon arme et poursuivis en marchant dans le sous-bois, le long du chemin. Il me fallait faire scrupuleusement attention au contact glacial des arbres mais je ne souhaitais plus être aussi repérable qu'au beau milieu du sentier.

La végétation laissa bientôt place à une vaste clairière au centre de laquelle avait été édifiée une impressionnante bâtisse de pierre et de bois. Plus grande qu'un manoir mais moins imposante qu'un château, elle se composait d'un donjon massif et de deux tours carrées encadrant un corps de garde. Ce dernier était percé d'une ouverture en ogive, habituellement fermée par une herse mais qui était à ce moment relevée. Il s'agissait du seul accès visible pour pénétrer dans la forteresse.

Je me mis à ramper jusque derrière une grosse et ancienne souche pour observer la scène. Je remarquai par la même occasion que le bois mort ne dégageait aucune froideur.

Hormis une bande de freux qui croassaient en tournoyant aux sommets des tours, les

lieux ne semblaient abriter aucune présence. Cette absence de mouvement, tant à l'extérieur que dans la cour aperçue au travers du portail, ne m'inspirait aucune confiance.

*Si **Kity** le furet tient compagnie à Joan, rendez-vous au 328.*

*Dans le cas contraire, Joan tente de gagner l'entrée du châtelet sans se faire remarquer par ses éventuels occupants. S'il dispose du talent **discrétion**, allez au 103 ; sinon rendez-vous au 15.*

209

Duncan et le doyen de notre groupe disparurent rapidement de notre vue mais je conservai la même allure en compagnie de Zentile et Garrett. Pendant ce deuxième tout du circuit, Garrett et moi lâchâmes notre insouciant camarade qui tirait la langue depuis un bon moment. Moi-même commençait à ressentir les prémices d'un point de côté.

*Lancez un seul dé. Le chiffre obtenu représente le nombre de **points de Vitalité** perdus par Joan. Exceptionnellement, Joan ne mourra pas si son total de Vitalité tombe à 0 car les pertes pendant la course représentent seulement son état de fatigue.*

Je jetai un regard à mon dernier compagnon pour déceler chez lui un signe de faiblesse mais Garrett courait le regard fixé devant lui. Je le savais d'une nature ambitieuse et très volontaire. Pour atteindre son but, il était capable d'endurer mille souffrances sans broncher aussi tâchai-je de m'en inspirer pour conserver du courage.

Nous arrivâmes pour la troisième fois devant *le pierrier*, l'un des terrains les plus accidentés que la piste traversait. Il s'agissait d'une côte particulièrement abrupte, jonchée de traîtres rochers qui roulaient sous nos pieds. Lors de mes deux premiers passages, j'avais pu le franchir sans difficulté en m'aidant souvent de mes mains. J'avais remarqué que le terrain sur la gauche du sentier semblait moins abrupt et j'envisageais désormais de franchir le pierrier par ce côté tant je m'étais essoufflé à l'escalader en empruntant la piste.

Si Joan serre les dents et affronte l'obstacle par la voie habituelle, rendez-vous au 113 ; s'il emprunte le passage à priori plus facile sur sa gauche, allez au 394.

210

- " Deux pistoles ? C'est cher, remarquai-je tout en prenant néanmoins les pièces dans ma bourse.
- Oui, mais c'est le dîner compris. Et avec de la bière. J'ai même du vin si vous voulez, mais ce sera une pistole en plus. Vous n'en trouverez pas beaucoup ailleurs sur l'île. Il est vraiment savoureux, vous ne regretterez pas la dépense !
- Non merci, la bière m'ira très bien. C'est possible d'avoir le repas dans ma chambre ?
- Comme vous voudrez. Je vais dire à ma fille de vous le monter. Ce sera prêt d'ici peu de temps, ajouta le tavernier en me tendant une clé. Deuxième porte sur votre gauche en haut de l'escalier. "

Je gravis les marches en délaissant avec soulagement le brouhaha des conversations. Mes pérégrinations dans ce pays au climat humide et froid m'avaient épuisé et je n'aspirais

qu'à me glisser sous des draps frais. La chambre était petite mais propre, le lit aussi accueillant que je l'avais souhaité. Mais je ne souhaitais pas que la serveuse me surprenne déjà couché aussi eus-je le courage d'attendre son intervention avant de me glisser sous les draps et de plonger aussitôt dans le sommeil.

*Si Joan avait déjà dîné peu avant d'entrer dans l'auberge, il garde de la nourriture de côté et vous pouvez ajouter **un repas** au contenu du **sac à dos**.*

Je me réveillai avec la sensation cotonneuse d'avoir dormi plus que de raison, mais les muscles reposés des efforts de la veille. Les remugles marins m'accueillirent lorsque je sortis de l'établissement pour découvrir le port au petit matin.

*Notez que Joan a regagné **3 points de Vitalité** puis rendez-vous au **297**.*

211

A peine Garrett s'était-il effondré sous mes assauts répétés que je pivotai pour faire face à Zentile. Khelben quant à lui reculait devant les attaques puissantes de Duncan, si bien que le balafre et moi luttâmes dos à dos contre nos adversaires respectifs.

ZENTILE : Adresse 15 ; Défense 14 ; Bonus de Force 0 ; Vitalité 22

Zentile a l'Initiative.

*Si Joan est une nouvelle fois vainqueur, allez au **278** ; s'il est vaincu, attribuez des **points de réussite** selon ce barème : **4 points** à Duncan, **3 points** à Zentile, **2 points** à Joan, **1 point** à Khelben et **0 point** à Garrett. Puis rendez-vous au **307**.*

212

Après une heure de marche sans difficulté particulière, le terrain au bord du lac devint de plus en plus instable. A main gauche, la plaine était fréquemment marquée par les cercles sombres des tourbières mais personne ne devait venir extraire ce combustible dans une région aussi lugubre et inhospitalière. A main droite, la végétation lacustre se faisait toujours plus florissante, jusqu'à masquer dangereusement l'eau qui sommeillait au pied des jonchées.

Mon attention fut bientôt attirée par une tache vermeille qui jurait au milieu des plantes aquatiques. En m'en approchant, je vis qu'il s'agissait d'une fleur magnifique, d'un rouge éclatant. Elle poussait toute seule à l'extrémité d'une tige aussi large que celles des roseaux environnants. Les larges pétales formaient une corolle tubulaire qui s'achevait en un pavillon au sein duquel poussaient de jaunes et longues étamines. Jamais je n'avais vu une fleur aussi grosse et à la beauté aussi troublante. En pleine saison hivernale de surcroît.

*Si Joan est prêt à mouiller ses bottes pour l'examiner de plus près, rendez-vous au **184** ; s'il préfère poursuivre vers l'extrémité nord du lac, allez au **104**.*

213

- " Je ne sais pas trop où celui-ci peut nous mener. Il faudrait plutôt continuer ; nous aurons moins de chance de nous perdre. "

Garett fit la moue mais ne chercha pas à argumenter plus longtemps. Il se tourna vers Duncan.

- " Qu'en penses-tu ? A toi de choisir. "

Notre compagnon tourna son cou de taureau de manière à embrasser du regard les deux escaliers, cherchant vainement un indice lui permettant de prendre la meilleure décision. Il haussa les épaules avant de finalement tapoter sur l'insigne en forme d'ailes accroché à mon col.

- " Ma foi... j'en sais foutrement rien. Mais comme c'est Joan le chef, on n'a qu'à suivre son avis. Donc, plutôt tout droit. "

Garett adressa un regard torve à Duncan et répliqua d'un ton quelque peu vexé.

- " Vu comme ça... Alors nous allons faire comme le Chef a dit.
- Arrête ça. Ce n'est pas le moment ", murmurai-je avec agacement.

Pour toute réponse, il délaissa le tunnel adjacent et poursuivit la descente de l'escalier principal. Duncan m'adressa un clin d'œil avant que nous ne l'imitâmes mais je n'avais pas le cœur suffisamment léger pour m'amuser de la situation. *Rendez-vous au 400.*

214

La flèche effectua une très légère courbe dans l'air avant de se planter dans le bois d'un fût, juste sous les orteils de Balezon. Cette menace incita l'ancien à basculer sans hésiter de l'autre côté de la barricade malgré la hauteur. Je laissai échapper un grossier juron que n'aurait pas renié Duncan puis courus dans la ruelle pour rattraper le temps perdu, remettant en bandoulière mon arc avant d'escalader à mon tour l'amas de tonneaux.

J'entendis une porte claquer juste avant d'atteindre son sommet.

La ruelle s'achevait un peu plus loin en impasse. Balezon s'était sans doute réfugié dans l'une des deux habitations les plus proches. Je sautai à terre et mes chevilles encaissèrent sans broncher le choc avec les pavés disjoints. Pour ne pas perdre la trace du fuyard, il me fallait choisir tout de suite entre les deux portes qui se faisaient face de chaque côté de la rue.

Si Joan pénètre dans la maison en ruines aux fenêtres condamnées se situant sur sa droite, rendez-vous au 315 ; s'il ouvre la porte peinte en bleu d'une habitation en bien meilleur état à sa gauche, allez au 379.

215

Très heureux d'avoir complété si rapidement le premier tiers de mon objectif, je pris le temps de vérifier que le brandon ne risquait pas de glisser hors de ma ceinture. Mais mon

euphorie mourut dans l'œuf lorsque j'entendis trop tard le mouvement derrière moi. La froideur d'une lame de couteau se fit sentir contre ma gorge lorsque je tournai instinctivement la tête vers l'homme qui m'avait surpris. La face rubiconde de ce dernier rayonnait de contentement tandis qu'il me susurrait à l'oreille.

- " Allez, donne cette torche à ton ami Duncan. Voilà... C'est vraiment très gentil de ta part. "

J'étais atterré de m'être fait surprendre par celui que j'estimais le moins doué de notre groupe. Mais je n'avais d'autre choix que de concéder ma défaite et c'est avec beaucoup d'amertume que je m'assis dans un coin pour voir s'éloigner la silhouette trapue de mon camarade de chambrée. Il ne me restait plus qu'à attendre la fin de l'épreuve. *Rendez-vous au 86.*

216

Le vent avait forcé depuis la veille et les navires mouillant dans la rade se balançaient doucement, certains faisant tintinnabuler des carillons miniatures accrochés au sommet de leurs mâts. Mais ce n'était qu'une forte brise, juste bonne à gonfler les voiles ; en aucun cas un grain susceptible de contraindre un marin à rester à terre.

Le village était déjà animé et ma présence sur le quai m'attira une fois de plus quelques regards soupçonneux ou intrigués. Quant à moi, je fus fort surpris de voir de nombreux hommes vêtus de jupes épaisses en peaux de mouton leur tombant sous les genoux. Je ne me souvenais pas la veille d'en avoir vu affublés de tels accoutrements, sans doute se rapportant à quelque coutume spécifique à ces îles septentrionales.

Non loin de moi, deux marins à la retraite se livraient une partie d'un jeu qui m'était inconnu. A peine abrités du vent sous le porche d'une maison basse, ils faisaient glisser des jetons circulaires à la surface d'un damier en tirant sur de volumineuses pipes en terre, indifférents à la froideur de cette matinée.

A l'exception d'un petit navire à la voile bleue amarré directement au quai, tous les autres bateaux étaient ancrés à quelque distance du rivage. Leurs propriétaires devaient sans doute utiliser l'une des annexes attachées le long de la digue pour s'y rendre. Trois hommes étaient en train de goudronner le partie émergente de la coque du voilier bleu. Je n'étais pas familier des travaux maritimes mais il s'agissait visiblement d'améliorer l'étanchéité de l'esquif, celui-ci ne semblant pas de première jeunesse.

A l'autre bout du quai, un colporteur présentait sa marchandise à quelques villageoises. *Si Joan estime avoir surtout besoin de soins, il peut demander aux deux anciens s'ils connaissent un guérisseur, rendez-vous alors au 283 ; s'il discute plutôt avec les marins du voilier bleu pour rechercher un moyen de quitter l'île, allez au 290 ; s'il s'approche du commerçant ambulancier pour examiner son inventaire, rendez-vous au 372.*

217

J'avais peut-être accompli une centaine de pas après avoir dépassé la butte au râtelier quand mon pied s'enfonça brusquement dans la boue. Je tombai face contre terre, mon

nez percutant violemment le sol marécageux. *Joan perd 1 point de Vitalité.*

Lorsque je voulus me remettre debout, j'étais déjà englué jusqu'aux genoux dans la vase. L'angoisse m'étreignit le cœur à l'idée de ne pas réussir à m'extraire de cette zone et mes craintes se virent décuplées quand mes violent efforts me firent m'enfoncer un peu plus dans le puits naturel.

Désormais de la boue à la moitié des cuisses, les bottes alourdies par la gadoue qui s'y était infiltrée, je réfléchis en hâte à une attitude à adopter pour m'y tenir plutôt que de m'agiter inconsidérément. La seule solution que je vis était de plonger mes mains dans la fange afin de dénouer les attaches en haut de mes bottes. Les abandonner au fond de ce sinistre borbier me paraissait un faible sacrifice pour me sauver de l'engloutissement.

Lancez les dés et ajoutez 2 au résultat si Joan porte une cotte de mailles.

Si vous obtenez de 2 à 8, rendez-vous au 100 ; de 9 à 12, allez au 16.

218

Toute la communauté vint nous entourer pour fêter le bonheur du couple enlacé. Je reçus mon lot de compliments et de marques de ferveur pour l'exploit que je venais d'accomplir, puis dus finalement narrer les détails du sauvetage devant un auditoire conquis ainsi qu'une grande bolée de bière brune, dans le bâtiment qui tenait lieu de maison du conseil.

Malgré mon épuisement, j'honorai encore de ma présence pendant quelques heures les festivités improvisées en vidant maintes chopines, à l'écoute des cistres et des guimbarde que certains avaient sortis pour l'occasion. Le plantureux souper et les quelques soins qui me furent administrés achevèrent de me délasser si bien que je m'endormis sur une chaise. *Joan regagne 8 points de Vitalité.*

Je me réveillai sur une couchette, les oreilles encore bourdonnantes des agapes de la veille. La confusion me saisit quand je m'aperçus que l'on m'avait en partie dévêtu pour m'allonger dans une chambrette visiblement inoccupée depuis un certain temps. Je me préparai à sortir après avoir vérifié que toutes mes possessions se trouvaient à proximité. Un sourire illumina mon visage à la découverte des nouvelles provisions qui avaient été ajoutées à mon paquetage. *Notez deux repas dans le sac à dos.*

Un pâle soleil hivernal m'accueillit au dehors, étendant faiblement son halo au travers d'une mince couche de nuages. Des femmes vaquaient à leurs occupations mais les hommes s'étaient déjà absentés à l'exception de Robben. Le pêcheur tenait à me faire part de son infinie reconnaissance.

Après l'avoir assuré qu'il ne m'était en rien redevable et qu'il incombait à mon métier de soldat royal d'assurer la sécurité de tous les Tannoriens, je lui exposai mon souci urgent de retrouver trace de mes compagnons ou des pillards à l'origine de leur malheur. Robben fut désolé de ne pouvoir me donner des informations utiles sur ce sujet mais il me conseilla de parler à un ermite qui vivait dans le Bois Brûlé, la forêt située à l'ouest de Vargass. L'homme n'était pas réputé très sain d'esprit mais vivait dans l'île depuis bien longtemps. Selon mon ami pêcheur, il était le plus à même, malgré son isolement, de connaître tous les mystères de l'île. Si les pillards s'étaient dissimulés sur Vargass, l'ermite connaissait sans doute leur cachette. Néanmoins, celui-ci se méfiait des indésirables. Il me fallait donc accomplir un curieux rituel autour d'un arbre bien

particulier à l'entrée du bois, un arbre gigantesque dont les branches s'enroulaient autour de son tronc. C'était le seul moyen de s'attirer les bonnes grâces de ce curieux individu. Quand Robben me détailla le rituel en question, je compris pourquoi il mettait en doute la santé mentale de l'ermite. *Si à l'avenir Joan se trouve en face d'un tel arbre, vous ajouterez 180 au paragraphe du moment et vous vous rendrez aussitôt à ce nouveau paragraphe.*

Je remerciai l'éleveur d'huître pour son conseil et il me souhaita une bonne fortune pour la réussite de ma quête personnelle. Je le quittai ensuite, toujours aussi impressionné par la reconnaissance éperdue qui brillait dans son regard.

Si Joan coupe la lande en direction de l'ouest afin de gagner le petit port de Stromness, rendez-vous au 53, s'il part au contraire vers l'est afin de pénétrer dans la vallée brumeuse en aval de la Noss, allez au 386. Joan ne peut pas se rendre dans un lieu de l'île qu'il a déjà visité.

Cependant, il a tout de même la possibilité de suivre la rivière jusqu'au pont qui représente approximativement le centre de l'île, rendez-vous alors au 181.

219

Kalfirk n'était située qu'à quelques lieues en direction du sud et je décidai donc de m'y diriger sans plus attendre en coupant à travers la lande. Des signes de présence humaine dans les pâturages m'indiquèrent bientôt que je m'approchais de la ville. J'eus plusieurs fois l'occasion de saluer un berger ou un éleveur en train de surveiller ses bêtes qui paissaient malgré le froid. Une fois parvenu à hauteur des premières habitations de Kalfirk, je me dirigeai d'un pas résolu en direction des quais pour gagner la partie du port destinée aux navires en cale sèche. *Rendez-vous au 161.*

220

L'intérieur du magasin était assombri par de nombreuses tentures suspendues à travers toute la pièce, certaines occultant complètement les étroites ouvertures donnant sur la rue. Je me frayai un chemin en soulevant plusieurs rideaux aux motifs compliqués avant d'atteindre le fond de la pièce.

Un homme âgé au visage émacié et à la longue barbe décorée par une multitude de petites billes de bois m'y attendait dans un fauteuil luxueux mais trop haut pour ses courtes jambes. Il en descendit pour venir me saluer avant de me présenter plusieurs articles ésotériques susceptibles de protéger tout soldat qui se respecte. Je fis mentalement le tri parmi cette multitude de babioles, reconnaissant au passage une potion d'artibois et un antidote au venin végétal, des élixirs aux vertus reconnues mais en aucun cas surnaturelles.

- *potion d'artibois : 4 pistoles*
- *antidote contre plantes vénéneuses : 3 pistoles*
- *anneau de bravoure : 5 pistoles*

- **médaille d'Ulther : 7 pistoles**
- **médaille de Samara : 8 pistoles**

*La **potion d'artibois** est un objet du **sac à dos**. Elle peut être bue juste avant un combat et permet de gagner **2 points d'Adresse et de Défense** pour la durée de celui-ci car elle augmente momentanément la vivacité et les réflexes.*

*L'**antidote contre plantes vénéneuses** est également à placer dans le **sac à dos**.*

*L'**anneau et les médailles** sont des **objets divers**. D'après le vieil homme, l'**anneau de bravoure** raffermi le courage et empêche son porteur de succomber à la panique ou à la terreur dans quelque circonstance que ce soit. Le **médaille d'Ulther** apporte la bénédiction du dieu guerrier dans les situations les plus désespérées tandis que le **médaille de Samara** assure la bonne fortune grâce à la bienveillance de la déesse mère.*

*Effectuez les transactions de votre choix en mettant à jour le contenu de la **bourse**.*

J'allais quitter l'échoppe quand son propriétaire me proposa, à titre gracieux, de me lire l'avenir selon le traditionnel rituel des Anciens. J'acceptai l'aiguille qu'il me tendit et me piquai le bout du doigt au-dessus d'une planchette recouverte de sable fin, après quoi le marchand examina sans mot dire les tâches formées par les gouttelettes de sang sur la couche gris clair de sédiments.

Il s'écoula quelques longues et silencieuses minutes avant que l'homme ne redressât la tête pour me fixer d'un air sombre dans le fond des yeux et me demander ce que je faisais sur l'île de Vargass. Je lui exposai rapidement mes malheurs et mon désir pressant de retrouver mes autres camarades en fuite ou capturés par les kayolins. Le mage hocha la tête.

- " Tu peux trouver réponse à tes questions à Kalfirk. Je l'ai vu dans ton sang et le sang ne peut mentir. Rends-toi sur les quais et cherche bien. Une personne malveillante s'y trouve mais elle connaît beaucoup de choses sur tes ennemis et l'endroit où ils se cachent.
- Un homme ? demandai-je.
- Homme ou femme, je ne peux l'affirmer. Je t'ai dit tout ce que j'ai vu, à toi de découvrir le reste. Je pressens néanmoins que tu dois te hâter. "

Perturbé par l'intrigante vision du commerçant, je le saluai avant de retourner dans la rue. Je ne prêtais pas une foi aveugle à la divination et aux oracles, même si le sujet avait toujours attisé ma curiosité. Il ne me coûtait cependant rien d'aller tout de suite vérifier cette prédiction en me dirigeant vers le port, comme le mage me l'avait suggéré. *Rendez-vous au 137.*

221

Le dernier coup qui me fut porté fut celui de trop et mon corps meurtri m'abandonna, mes jambes fléchissant sous l'effet de la douleur. Le goût bilieux de la défaite m'emplit la bouche quand je compris avoir été l'un des premiers à tomber au sol. N'ayant aucune autre alternative, je m'écartai des combats pour attendre la fin de l'épreuve.

Comme je l'avais mentalement pronostiqué, le solide Duncan fut le dernier à tenir debout, son crâne chauve luisant de sueur mais sa face rubiconde illuminée par la fierté. Les

autres massaient leurs contusions tandis que le sergent récupérait les bâtons lestés.

- " Bravo, les filles. C'était un beau combat. Vous avez mérité votre déjeuner et pour votre peine, vous êtes dispensés de corvée jusqu'à demain. Allez manger et retrouvez-moi environ dans deux heures devant mon bureau. "

Heureux de nous délasser quelques instants après cette douloureuse épreuve, nous obtempérâmes et gagnâmes ensemble le réfectoire.

*Ramenez à son **niveau initial le total de Vitalité** de Joan.*

*Attribuez des **points d'influence** à chacun selon le barème suivant : **10 points** pour le celui qui a le plus de **points de réussite**, **8 points** pour le 2^{ème}, **6 points** pour le 3^{ème}, **4 points** pour le 4^{ème} et **2 points** pour celui qui a le moins de **points de réussite**. Puis rendez-vous au **393**.*

222

Tétanisé de stupeur, je bredouillai quelques maladroitesses dénégations.

- " Hors de ma vue, sale blanc-bec ! " cracha l'homme au visage rouge de fureur. Je compris à la lueur rageuse dans son regard qu'il était désormais vain de le raisonner et je m'éloignai à reculons de ce forcené. Mais il dut interpréter ma fuite comme un aveu car, loin de le calmer, cette attitude parut attiser son courroux.

Il attrapa prestement un couteau servant à ouvrir les huîtres. D'un bond, il me rejoignit et m'infligea une cruelle estafilade à l'avant-bras qui fit couler le sang le long de ma main.

*Joan perd **2 points de Vitalité**.*

Je brandis mon arme pour me venger mais la vue des villageoises mortifiées par cette scène de violence à l'arrière-plan me convainquit de ne pas riposter. Mon assaillant semblait s'être légèrement calmé et j'en profitai pour lui tourner le dos et quitter le hameau aussi dignement que possible.

Cette mésaventure ne me découragea pas de continuer mon exploration du nord de l'île.

*Si Joan suit la rive du lac, rendez-vous au **36** ; s'il part plutôt en direction de l'est pour rejoindre la vallée brumeuse, allez au **386**.*

223

Lorsque je parvins au sommet de la colline, j'eus le loisir d'admirer un magnifique paysage crépusculaire. Le port de Kalfirk scintillait en contrebas, à quelques heures de marche de l'endroit d'où je le contemplais. Ce n'était rien qu'une grosse bourgade comprenant à peine plus de bâtisses que de navires mouillant dans sa rade mais ses lumières illuminaient l'orient déjà soumis aux ténèbres nocturnes. Une succession de doux coteaux descendait sur ma droite jusqu'au rivage tandis que dans mon dos, le ciel avait pris une sombre teinte violacée au-dessus de l'océan.

J'avisai alors un ensemble de mégalithes qui se dressaient à faible distance. Vestiges des temps anciens et d'un culte révolu, ces pierres levées étaient bizarrement assemblées ; certaines alignées comme des dents surgies de la terre tandis que d'autres évoquaient des caricatures de maisons. Je décidai de passer la nuit sous l'un de ces dolmens.

Je me réveillai au petit jour avec un moral quelque peu régénéré. *Joan a regagné 2 points de Vitalité.* J'aperçus alors dans la douce lumière matinale des signes de civilisation plus récents que les mégalithes qui m'entouraient. *Rendez-vous au 339.*

224

Je réussis à projeter la boule dans les fourrés mais, loin de suivre la trajectoire empruntée par leur nid, les insectes me tombèrent dessus avec des intentions vengeresses. Je dus prendre cette fois-ci mes jambes à mon cou mais il n'était guère aisé de courir entouré par un tel essaim. Les douloureuses piqûres me firent trébucher une première fois mais je m'élançai de nouveau à l'aveuglette parmi la végétation. Ce ne fut qu'après ma seconde chute que les insectes consentirent à me laisser en paix pour regagner ce qui restait de leur abri. *Lancez un seul dé et ajoutez 3 au résultat. Le résultat représente le nombre de points de Vitalité perdus par Joan.*

Mon corps brûlait de mille feux. Tant de dards avaient pénétré dans ma chair que j'aurais pu périr si j'avais eu affaire à des abeilles ou à des guêpes. L'herbe fraîche contre ma joue m'apportait quelque réconfort et j'étais dans l'incapacité de me relever. L'une de mes paupières était si gonflée que je n'y voyais plus que d'un œil. Comme mes oreilles bourdonnaient encore de l'assaut des frelons, je n'entendis pas non plus l'homme approcher. Un pied velu, sale et malodorant venait de se poser à quelques pouces de mon visage. *Rendez-vous au 56.*

225

Je commençai franchement à regretter l'idée saugrenue d'avoir pénétré dans ce souterrain. Mon sens de l'orientation m'indiquait toutefois que je me dirigeais approximativement vers les terres et j'avais l'espoir de regagner la côte de Vargass sans avoir à revenir sur mes pas.

Le boyau déboucha peu après sur une grande caverne circulaire. Elle était occupée en son centre par un large bassin dont les eaux turquoise semblaient éclairées par de mystérieux lampions immergés. Je m'en approchai prudemment mais ne découvris pas la source de cette étrange lueur qui parvenait à illuminer la caverne jusqu'à son plafond.

Le sol grimpa doucement derrière le bassin et menait jusqu'à l'entrée d'un nouveau tunnel, la seule issue apparente à la grotte inondée. Un énorme bénitier reposait sur la roche humide entre le bassin et cette ouverture. Mort depuis bien longtemps, le mollusque atteignait au moins huit pieds de long. Ses deux coquilles béantes et creuses semblaient inviter à recevoir quelque offrande supplémentaire en sus des cadavres déchiquetés qui reposaient déjà en son sein.

Cette découverte me figea sur place. Je cherchai des yeux le responsable de cette tuerie tout en déposant ma source d'éclairage à terre pour tenir mon arme plus commodément. Après une minute d'attente, l'eau près de la rive opposée du bassin se troubla. Une ride circulaire à la surface précéda la soudaine apparition d'un individu qui sortit sans effort de l'eau en me tournant le dos. Malgré sa silhouette vaguement humaine, la créature semblait tout droit sortie d'un mauvais rêve avec sa peau grise et lisse de requin, ses quatre longs

membres qui s'agitaient mollement à la manière de tentacules et son crâne pointu derrière lequel flottait une répugnante membrane, comme si un crapaud mort lui tenait lieu de chevelure.

Un redoutable instinct dut l'avertir de ma présence car il se retourna pour me présenter un faciès humain, abstraction faite des petites écailles recouvrant son épiderme et des boules noires à la place de ses yeux. S'agissait-il d'un représentant de la légendaire race des ondins, que craignent tant les pêcheurs du nord de la Tannorie ? Le harpon en ivoire qu'il tenait au bout de son semblant de bras m'incitait cependant à ne pas m'appesantir sur la question.

*Si Joan possède un **arc**, au moins une **flèche**, et qu'il souhaite tirer sur la créature, rendez-vous au 226 ; s'il contourne le bassin pour l'affronter au corps à corps, allez au 327 ; s'il adopte une attitude pacifique en tentant de communiquer, rendez-vous au 227.*

226

Je remarquai en visant la tête de la créature que la lumière spectrale qui irradiait du bassin se reflétait sous forme de flammèches sur la surface noire de ses yeux globuleux.

L'instant d'après, ma flèche s'était envolée. *Lancez les dés en pensant à l'éventuel bonus de l'**adresse au tir**.*

Si vous obtenez un résultat égal ou supérieur à 9, la flèche disparaît dans la bouche ouverte de la créature et vous vous rendez tout de suite au 186.

Si vous obtenez de 5 à 8, le trait se plante dans son abdomen proéminent.

Si vous obtenez un résultat inférieur à 5, la flèche passe au-dessus son épaule.

La créature poussa un hurlement rageur qui se termina dans un étrange et répugnant gargouillis. Quand elle leva ensuite son trident, je m'apprêtai à esquiver son lancer mais elle contourna plutôt le bassin afin de me charger. Je rangeai en vitesse mon arc pour entamer une lutte sans merci.

ONDIN : Adresse 13 ; Défense 16 ; Bonus de Force 2 ; Vitalité 15 / 23

L'ondin a l'Initiative. Sa Vitalité est de 15 s'il est blessé ou de 23 s'il est indemne.

Si Joan le terrasse en 4 assauts ou moins, rendez-vous au 257 ; s'il met plus de 4 assauts pour le tuer, rendez-vous au 145 au terme du combat.

227

J'écartai les bras de mon corps, loin de mon arme, en un signe d'apaisement.

- " Je ne te veux aucun mal, dis-je d'une voix qui se voulait rassurante, alors que la crainte étreignait mes propres entrailles. Si cet endroit fait partie de ton domaine, sache que je ne fais que passer. "

L'être pencha légèrement sa tête conique de côté, sans laisser transparaître la moindre émotion sur la surface lisse comme du verre de ses yeux noirs et globuleux. J'attendis le cœur battant un semblant de réponse. Cette dernière arriva sous la forme d'un hurlement

inhumain qui se termina dans un étrange et répugnant gargouillis. Ce cri inattendu sonna le glas de mes espoirs de paix en même temps qu'il fit courir un frisson de peur tout le long de mon échine. Quand la créature leva ensuite son trident, je m'apprêtai à esquiver son lancer mais elle contourna plutôt le bassin pour me charger. La mort dans l'âme, je me préparai au combat.

ONDIN : Adresse 13 ; Défense 16 ; Bonus de Force 2 ; Vitalité 23

L'ondin a l'Initiative.

Si Joan le terrasse en 4 assauts ou moins, rendez-vous au 257 ; s'il met plus de 4 assauts pour le tuer, rendez-vous au 145 au terme du combat.

228

Lorsque je parvins face au hublot, le marin était déjà ressorti de l'eau sale du port et escaladait des échelons rivés au quai pour gagner la voie publique. De près, l'œil-de-boeuf s'avéra plutôt étroit, peut-être pas assez large pour ma corpulence et mon équipement. J'étais néanmoins décidé à poursuivre Balezon et j'ôtai mon havresac de mes épaules pour le passer par l'ouverture en compagnie de mes deux bras. Je poussai ensuite contre la coque, craignis un instant de rester coincé dans la fenêtre circulaire avant de finalement m'en extraire comme un ver et plonger tête en avant dans le port.

L'eau s'avéra évidemment glacée. Je me débattis pour gagner en quelques mouvements de natation les mêmes barreaux qu'avait grimpés le marin quelques instants plus tôt. Plusieurs habitants de Kalfirk me regardèrent avec stupeur me hisser sur la place, l'uniforme dégoulinant et le visage rendu écarlate par mon bain bref mais ô combien éprouvant.

*Joan ne s'est pas encore rendu compte qu'il vient de perdre une arme dans les eaux du port. Choisissez une **arme** que vous devez enlever de l'équipement. Si Joan ne possède plus d'arme ou seulement d'un **arc**, diminuez de 2 points son **Bonus de Force**, son **Adresse de 1 point** et sa **Défense de 1 point également**.*

Je crus dans un premier temps avoir perdu ma proie mais je l'aperçus finalement dans la rue principale, au milieu de la presse, et m'élançai derechef à sa poursuite. *Rendez-vous au 365.*

229

De nombreuses empreintes me précédaient sur le sentier boueux mais il s'agissait pour la plupart de traces d'inoffensifs échassiers. Les aigrettes et les hérons pullulaient dans ce marécage mais leurs vols en rase-mottes me rassuraient d'une curieuse manière, comme si leur présence démontrait que nulle menace invisible ne se cachait dans les parages.

La piste se fit bientôt plus étroite et les mares alentours toujours plus étendues. Mon chemin se transforma progressivement en un gué qui formait comme une ride de terre au milieu d'un véritable étang.

Alors que je m'en approchais pour entamer cette étrange traversée, j'entendis un bruit qui me fit sourire : les multiples clapotis de batraciens qui se sauvaient sous les eaux à mon approche. Mais mon amusement se changea en perplexité à l'entrée de la digue, là où plusieurs dizaines de grenouilles se trouvaient postées sur le bord de l'étang. Quand j'en vis de nouvelles s'extraire en un bond des profondeurs aquatiques pour rejoindre à la surface leurs congénères, je compris m'être trompé sur leur compte. Loin de me craindre, elles venaient à ma rencontre comme pour former un inquiétant comité d'accueil. Leur taille de crapaud et les piquants rouges qui parsemaient leurs corps livides achevèrent de me convaincre que j'étais sans doute en grand danger. Faisant confiance à mon intuition, j'entrepris de forcer le passage au plus vite avant qu'elles ne l'aient envahi. *Si Joan est accompagné du furet **Kity**, rendez-vous au 258 ; sinon, allez au 89.*

230

Le museau de la créature me manqua d'un cheveu. En dépit de sa grande taille, le serpent pivota sur ses nombreuses pattes pour se défendre de ma riposte.

GUIVRE DES MARAIS : **Adresse 14 ; Défense 13 ; Bonus de Force 4 ; Vitalité 27**

Joan a l'Initiative.

*Pensez à diminuer la **Vitalité** de la bête au cas où elle serait déjà blessée.*

Si Joan est vainqueur, rendez-vous au 206.

231

Loin de se dégager, le ciel s'assombrit encore plus et déversa sans pitié des paquets de neige qui tourbillonnaient violemment sous la furie des bourrasques. Les rochers autour de moi ne suffisaient pas à me protéger de ce climat détestable qui minait mon moral et sapait toute mon énergie. *Joan perd 2 points de Vitalité.*

J'allais mourir de froid si je persistais à attendre une improbable accalmie. Je courus vers mon fragile voilier, le poussai dans l'eau écumante puis tendit la voile pour prendre le vent. Celle-ci se gonfla si subitement que je tombai presque par-dessus bord lorsque l'esquif tangua.

Les rafales me poussaient vers le rivage en face et je décidai de poursuivre dans cette direction, le port de Stromness se trouvant désormais trop éloigné pour que je me sois risqué à le rejoindre. *Rendez-vous au 370.*

232

J'abattis rapidement les deux premiers volatiles mais le troisième fit preuve d'une telle vélocité que je perdis de nombreuses flèches avant de l'atteindre. Encore un peu plus de

maladresse et je le laissais s'enfuir hors de ma portée. Conscient d'avoir accompli une bien piètre performance, je rejoignis mes camarades la tête basse tandis que Zentile partait me remplacer sur le rocher.

Il n'y eut aucun miracle car même les moins talentueux de mes camarades réussirent à me surpasser. La surprise vint une fois de plus de Garrett qui accomplit l'exploit d'atteindre ses cibles avec seulement trois flèches. Notre supérieur consentit à le féliciter.

- " C'est sûr que c'était de sacrés beaux tirs. Je ne me souviens pas avoir vu quelqu'un réussir l'exercice sans perdre une seule flèche. Maintenant, vous prenez chacun votre part de bestioles et on va rapporter tout ça aux marmitons. "

*Attribuez des **points de réussite** à chaque participant : **4 points** pour Garrett, **3 points** pour Khelben, **2 points** pour Zentile, **1 point** pour Duncan et **0 point** pour Joan.*

*A présent, comparez les totaux respectifs de **points de réussite** de chacun. Attribuez **10 points d'influence** à la recrue qui a le plus haut score, **8 points** au 138^{ème}, **6 points** au 326^{ème}, **4 points** au 190^{ème} et **2 points** au 67^{ème}. En cas d'égalités particulières, c'est Joan qui est placé devant dans le classement, puis dans l'ordre Khelben, Zentile, Duncan et Garrett.*

*Ceci fait, ramenez à 0 les **points de réussite** de chacun.*

Je ravalai ma déception et rassemblai mes faisans ensanglantés tout en écoutant Garrett. Celui-ci justifiait devant les autres son adresse en racontant les nombreuses parties de chasse qu'il avait vécues en compagnie de son père. Le sergent nous ayant rapidement quittés, je dus supporter son jacassement jusqu'à notre arrivée aux cuisines.

Lorsque nous en ressortîmes, nous vîmes qu'une chape grisâtre avait sournoisement investi les cieux. Quelques flocons commençaient déjà à voleter dans l'atmosphère. Nous rabattîmes nos capuchons pour protéger nos visages du vent mordant puis nous empressâmes de rejoindre nos déjeuners. *Rendez-vous au 71.*

233

Je me souvins de l'auberge miteuse que j'avais rencontrée à l'entrée de Kalfirk. Peut-être celle-ci pratiquait-elle un tarif moins onéreux pour une simple paillasse au coin du feu ? Malheureusement, je la retrouvai volets clos et toutes lumières éteintes.

La fatigue me dissuada d'arpenter toute la ville déjà endormie à la recherche d'un autre établissement ouvert et plus à la portée de ma bourse. Avec résignation, j'installai ma couverture à l'abri d'un appentis attenant à la petite auberge. Je n'y échappais pas à la température glaciale mais j'étais au moins à l'abri des bourrasques qui augmentaient progressivement en intensité. Par bonheur, cette forte brise n'apportait pas encore de nuages et toutes les étoiles scintillaient sur la voûte nocturne.

Je me réveillai à l'aurore en frissonnant. *Joan a regagné **2 points de Vitalité**.*

Ce furent les miettes autour de moi qui m'alertèrent. En examinant mon paquetage, je découvris avec consternation qu'une ouverture sauvage avait été pratiquée dans le fond de mon havresac et qu'une partie de mes provisions avait été dévorée, sans doute par quelque rongeur urbain.

Dépité, je passai quelques minutes à recoudre grossièrement la toile déchiquetée avant de retourner en ville afin d'y obtenir de l'aide ou des informations.

Enlevez un repas du sac à dos puis rendez-vous au 297.

234

Une large tourbière m'attendait à l'arrière du monticule ; je pris donc constamment garde à la fermeté du terrain sur lequel je m'aventurais. Cette précaution se révéla payante car je dépassai sans difficulté la zone dangereuse, abandonnai le tertre derrière moi puis rejoignis le sentier qui longeait le lac en direction du nord. *Rendez-vous au 79.*

235

J'eus l'intuition que lui dire la vérité, lui avouer que je cherchais à mettre la main sur Balezon pour l'interroger au sujet des pillards, ne pouvait me valoir aucun écho positif en retour. Je roulai donc des yeux, mit mes deux poings serrés sur la table pour me rapprocher du capitaine et adoptai un ton furibond.

- " Je ne veux point critiquer votre équipage, capitaine. Mais il y a que ce vieil empafé m'a grugé pas moins de six pistoles au jeu et que j'aimerais bien avoir une petite discussion avec lui. Je sais pas pour vous mais moi, j'ai horreur des tricheurs ! "

Il resta pendant quelques instants sidéré, me contemplant sans mot dire, visiblement peu habitué à de telles explosions dans l'intérieur douillet et feutré de sa cabine. Quand il se ressaisit, un large rictus fleurit sur ses lèvres noircies par le tabac avant qu'il ne se rejetât en arrière dans sa chaise en éclatant d'un rire bref et sonore.

- " Ça ne m'étonne pas du grand-père ! Mais tu as raison, je ne suis pas le chef d'une bande de pirates et je ne veux pas qu'on ternisse la réputation du *Chien de Mer* avec des brouilles de ce genre. Viens avec moi, on va tirer cette affaire au clair. "

Le capitaine attrapa une pipe froide, prit le temps de la rallumer, puis se leva pour sortir de sa cabine. Je le suivis jusqu'aux quartiers de l'équipage où nous nous arrêtâmes devant une porte au pied de laquelle séchait une flaque de vomissure. Il considéra cette dernière d'un œil sombre avant d'agripper fermement la poignée... qui ne bougea pas d'un pouce. Les sourcils froncés rendant son visage encore plus sévère, le capitaine poussa de l'épaule en hurlant à travers le battant.

- " Qu'est ce que c'est que cette histoire ? Balezon ! Klanne ! Firdou ! Ouvrez cette porte ! "

Un bruit sec puis un grincement se firent entendre en provenance du dortoir. Mais personne ne vint nous ouvrir. Dans un cri de rage, le capitaine recula puis frappa d'un violent coup de pied le bois qui céda sous l'impact.

Les couchettes à l'intérieur étaient vides. La seule présence dans la pièce était celle d'un individu malingre aux cheveux gris qui, sous nos yeux héberlués, était en train de se faufiler à travers un hublot. Nous n'eûmes pas le temps de réagir qu'il avait déjà disparu. Le son produit par un corps tombant dans l'eau parvint dans la foulée jusqu'à nos oreilles.

Si Joan ne porte pas de cote de mailles, il peut suivre le fuyard par le même chemin, rendez-vous alors au 228 ; s'il ne souhaite pas prendre un tel risque, il court sur le pont pour rejoindre le quai par la passerelle, allez dans ce cas au 107.

236

En m'entendant approcher, la femme leva un visage fatigué et prématurément marqué par le passage du temps. Mais les rides qui crevassaient son front s'effacèrent et ses yeux s'élargirent quand elle me vit. Avant que je ne puisse esquisser un mouvement, elle tomba à mes pieds en attrapant un pan de mon uniforme.

- " Ulther soit loué, un guerrier ! Oh, messire, par pitié, aidez-moi ! Sauvez mon homme, je vous en supplie. Sauvez Robben des tritons ! "

Et la femme de fondre en larmes, le corps secoué par une crise inextinguible de sanglots. Gêné, je ne sus quoi faire d'autre que de lui murmurer des paroles rassurantes tout en essayant maladroitement de la relever.

Les autres travailleuses avaient abandonné leur ouvrage pour se rassembler autour de nous. Comme Shinnaye ne parvenait pas à cesser ses pleurs, elles entreprirent tour à tour de me raconter la malédiction qui planait sur leur communauté, en s'interrompant mutuellement pour ajouter des détails oubliés par la narratrice du moment. Au milieu de ce flot de paroles, je compris que des créatures mi-hommes mi-poissons vivaient au nord du lac. Ces *tritons*, comme les appelaient les villageoises, capturaient de temps à autres des humains pour les engraisser puis les dévorer. Ils n'étaient heureusement pas nombreux et venaient rarement jusqu'ici pour chasser mais, la veille au matin, un enfant avait vu Robben, l'époux de Shinnaye, se faire attraper par plusieurs de ces monstres qui l'avaient sans doute emmené dans leur campement.

Les hommes du village ne savaient pas se battre et tous convenaient, hormis la malheureuse Shinnaye, qu'il leur était impossible d'attaquer le repaire des tritons. Par contre, ils espéraient qu'un fier guerrier de ma trempe puisse sortir Robben de leurs griffes. Ce fut la supplique de toutes les femmes du hameau et je leur promis mon aide, autant par compassion que par peur d'être lynché au cas où j'eusse refusé.

Les femmes m'accablèrent aussitôt de remerciements éperdus et m'incitèrent à me mettre en route au plus vite tant que le captif pouvait être encore en vie. L'une d'elles me prodigua un conseil utile avant que je ne les quittasse : une fois en vue d'une éminence surmontée d'un râtelier où les tritons mettaient à sécher les poissons qui constituaient l'ordinaire de leur alimentation, il me fallait quitter la piste et contourner cette butte en m'éloignant du lac.

Dès que je me trouvai à distance raisonnable des habitations, je fus enfin en mesure de réfléchir calmement aux implications de ma promesse.

Si Joan souhaite respecter celle-ci et longer la rive du lac vers le nord, allez au 36 ; s'il estime avoir déjà fort à faire avec le sauvetage de ses camarades et les kayolins, il recherche la trace de ces derniers plus à l'est, dans le vallon brumeux, rendez-vous alors au 386.

237

Immobiles, laissés en proie à l'angoisse des résultats par le sous-officier qui demeurait

sans mot dire à son bureau, les yeux rivés sur son parchemin, nous patientions en tentant difficilement de conserver une attitude martiale. A mon côté, Duncan dissimulait mal sa nervosité et se dandinait d'un pied sur l'autre. L'attente se prolongea tellement que Zentile commença à siffloter machinalement entre ses dents, mais le sergent ne parut rien entendre, plongé qu'il était dans l'examen comparatif des réponses gribouillées sur sa feuille.

Dross consentit enfin à se redresser en poussant un long soupir.

- " On n'a plus trop de temps devant nous et j'aimerais bien qu'on fasse la dernière épreuve avant ce midi. On retourne dans la cour. Normalement, *l'arène* doit être déjà prête si les gars n'ont pas trop traîné.
- Vous ne nous donnez pas les résultats ? ne puis-je m'empêcher de demander, posant le premier la question qui nous brûlait les lèvres à tous.
- Non, on n'a vraiment pas le temps. Mais si tu tiens tant à le savoir, c'est Khelben qui a le mieux répondu. Allez, on se bouge, les filles ! "

Déçu et un peu vexé par le camouflet de mon supérieur, je suivis néanmoins le mouvement jusqu'à l'extérieur du bâtiment.

*Attribuez des **points d'influence** à chacun selon le barème suivant : **5 points** pour Khelben, **4 points** pour Joan, **3 points** pour Zentile, **2 points** pour Garrett et **1 point** pour Duncan.*

Puis rendez-vous au 361.

238

Sitôt l'humanoïde terrassé, je courus derrière le prisonnier qui s'échappait en contournant la hutte par derrière. Les monstres n'avaient heureusement pas eu l'intelligence de nous barrer la route et s'étaient tous élancés à notre poursuite du même côté. Nous regagnâmes ainsi la rive du lac avec une demi-douzaine d'hommes-poissons à nos trousses, tandis que des renforts émergèrent de l'eau à quelque distance vers l'est. Nous prîmes évidemment la direction opposée.

Mon acolyte peinait à suivre mon rythme et je l'encourageai sans cesse de la voix afin qu'il ne relâchât pas ses efforts. Alors que nous approchions d'un endroit où poussait une véritable forêt de roseaux, il perdit un peu de son souffle pour m'avertir.

- " C'est là qu'ils ont planqué ma barque. Je ne sais pas si elle y est encore ", haleta-t-il en m'indiquant du doigt la végétation touffue.

Je tournai la tête un bref instant pour voir que les hommes-poissons n'avaient pas gagné de terrain. Mais ils étaient plus d'une dizaine à nous poursuivre désormais.

Si Joan plonge parmi les roseaux à la recherche de l'embarcation, rendez-vous au 191 ; s'il incite le pêcheur à poursuivre le long de la berge en direction du sud, allez au 255.

239

Duncan et le doyen de notre groupe maintenant une telle allure que j'attrapai très vite un point de côté. Mais je serrai les dents et imprimai à ma respiration un rythme mesuré

jusqu'à finalement voir la douleur dans mon flanc refluer peu à peu. Il me fallait tout de même puiser dans mes réserves pour rester dans les pas de Duncan qui menait le train.
*Lancez les dés puis déduisez le nombre obtenu du **total de Vitalité** de Joan.*

Exceptionnellement, Joan ne mourra pas si son total de Vitalité tombe à 0 car les pertes pendant la course représentent seulement son état de fatigue.

Lorsque nous entamâmes le troisième tour du circuit, je fus surpris de constater que Khelben ne se trouvait plus derrière moi. Il avait jusqu'alors montré de nombreux signes de faiblesse et s'était sans doute résigné à ralentir le rythme pour ne pas s'effondrer. Je commençai à envisager la même tactique quand nous arrivâmes pour la troisième fois devant *le pierrier*, l'un des terrains les plus accidentés que la piste traversait. Il s'agissait d'une côte particulièrement abrupte, jonchée de traîtres rochers qui roulaient sous nos pieds. Lors de mes deux premiers passages, j'avais pu le franchir sans difficulté en m'aidant souvent de mes mains. J'avais remarqué que le terrain sur la gauche du sentier semblait moins abrupt et j'envisageais désormais de franchir le pierrier par ce côté tant je m'étais essoufflé à l'escalader en empruntant la piste.

Si Joan serre les dents et affronte l'obstacle par la voie habituelle, rendez-vous au 147 ; s'il emprunte le passage à priori plus facile sur sa gauche, allez au 92.

240

J'entendis soudain un frôlement parmi les herbes dans mon dos. Mais il était trop tard. La lame d'un couteau venait de surgir du néant pour se glisser sous ma glotte, puis une voix juvénile s'adressa à moi dans un chuchotement.

- " Désolé, Joan, mais je crois que t'as perdu. "

Je me retournai lentement pour voir l'expression radieuse de Zentile. Quand le sergent hurla de loin un " Revenez tous ! ", ses yeux s'écarquillèrent et son sourire s'élargit jusqu'à dévoiler sa dentition.

- " J'ai gagné ! s'exclama Zentile. Je suis le dernier ! "

Il me gratifia alors d'une tape affectueuse sur l'épaule.

- " Bien joué quand même. Ça veut dire que tu as fait mieux que les autres. Il ne devait rester plus que nous. "

Je me fendis d'un vague grognement en guise d'approbation avant que nous ne nous levâmes pour rejoindre le sous-officier. Pour ma part, j'étais surtout amer d'avoir laissé échapper la victoire de si peu.

- " C'est bien les gars, vous n'avez pas trop lambiné ", nous félicita le sergent quand nous fûmes tous réunis autour de lui. " Je commençais à me les geler sérieusement. Vu le grain qui s'annonce, on sera content de rentrer au bercail, concéda-t-il en se frottant les mains. Alors, les résultats ! C'est Zentile qui a gagné. Il n'a pas eu toutes les torches mais de toute façon, il ne restait plus que lui à la fin. Pour le reste, il y en a certains qui se sont bien débrouillés et d'autres qui n'ont pas fait long feu, dit-il en coulant un regard franchement désapprobateur en direction de Duncan. Allez, on rentre ! "

Une chape grisâtre avait sournoisement investi les cieux pendant l'épreuve et quelques flocons commençaient à voler dans l'atmosphère. Nous rabattîmes nos capuchons pour

protéger nos visages du vent mordant puis nous empressâmes d'accomplir le trajet du retour jusqu'à la caserne. Ma déception digérée, je réussis en chemin à me satisfaire d'être plus longtemps resté en course que la plupart.

*Attribuez des **points d'influence** à chaque participant : 10 pour Zentile, 8 pour Joan, 6 pour Khelben, 4 pour Garrett et 2 pour Duncan. Puis rendez-vous au 71.*

241

Mes pas me ramenèrent sur les quais où je m'arrêtai pour examiner un trois-mâts qui dominait en taille et en prestance tous les autres navires du port de Kalfirk. Sa figure de proue représentait un molosse à la gueule ouverte et menaçante. Je pus lire *Le Chien de Mer* sur un panneau cloué à flanc de coque. Un marin était en train de ravauder une voile près du gaillard d'avant tandis qu'un autre baillait aux corneilles, les deux coudes bien calés sur le bastingage. Quand ce dernier croisa mon regard, il m'adressa un salut amical de la main auquel je répondis. Je fus alors surpris de le voir abandonner son poste pour emprunter la passerelle qui menait à terre afin de descendre à ma rencontre.

Le matelot avait un regard fuyant qui dénotait avec la bonhomie de son visage lunaire.

- " Bien le bonjour. Seriez pas soldat, des fois ?
- Oui... si fait, répondis-je péniblement, la question abrupte m'ayant pris au dépourvu. Mon bataillon a été envoyé sur Vargass pour voir si les pillards ne s'y cachent pas. D'après ce que j'en ai vu, il y a des chances que ce soit le cas, d'ailleurs.
- Moi je suis pas originaire d'ici, alors je pourrais pas répondre de ça. Par contre, je connais quelqu'un à bord qui doit en savoir un chapitre sur la question. Ce serait pas une mauvaise idée si un gars comme vous allait lui tirer les vers du nez une bonne fois pour toutes, ajouta l'homme en ponctuant sa remarque d'un glaviot craché agressivement dans les eaux sombres du port.
- Qu'est-ce que vous voulez dire ? demandai-je prudemment.
- Je veux dire que j'ai surpris l'autre soir cette couille d'âne de Balezon en train de se taper la causette avec un énergomène bizarre, du genre qu'a rien à faire sur cette île. J'étais tout seul à me faire une petite ballade en dehors de la ville, histoire de me dégourdir les pattes avant de passer la soirée à écluser quelques godets, quand j'vois notre Balezon avec un guerrier en armure, mais le genre d'armure qu'ont les chevaliers avec du fer partout, si bien qu'on lui voyait même pas sa figure ni le moindre bout de peau qui dépasse. Ils se croyaient sans doute planqués derrière leur talus mais j'ai bien vu l'autre qui donnait quelque chose à mon collègue, peut-être une bourse avec de l'or même si j'en suis pas sûr. "

Mon cœur rata un battement à la description sommaire de l'inconnu. Parlait-il d'un des guerriers qui avaient détruit notre bataillon aux côtés des kayolins ? Le marin s'était tu en voyant mon expression se modifier mais je l'invitai à poursuivre.

- " Ben, après ça, j'en ai causé un mot au capitaine. Mais l'a rien voulu savoir. Il dit qu'on peut pas se sentir tous les deux et que j'invente des histoires de ce genre pour lui faire des ennuis. Pour sûr que peux pas l'encadrer, Balezon, mais je peux vous jurer sur la tête de ma sœur que j'ai rien inventé sur ce coup là. Maintenant, vous en faites ce que vous voulez de tout ça mais m'étonnerait pas que ce gaillard en armure ait un rapport avec tous les pillages dont on entend parler dans la région.

- Où puis-je le trouver ce Balezon ?
- L'est à bord en ce moment. Soiffard comme il est, devrait point tarder quand même à descendre pour se rincer le gosier. Mais si vous voulez le voir tout de suite, faut demander la permission au capitaine de monter à bord.
- Et à quoi ressemble-t-il ? "

L'homme ricana.

- Pouvez pas le rater ! Un petit barbu avec tous les poils et les cheveux gris comme votre uniforme. Toujours en train de chiquer du tabac en se tordant la goule. Paye pas de mine, le grand-père. Il a beau faire partie de l'équipage, on dirait un ancien mis à la retraite.

Allez, j'y retourne, moi. "

L'homme regagna la passerelle sans se soucier de savoir si j'allais tenir compte de ses accusations. Mais son récit avait de quoi me faire réfléchir.

Si Joan cherche le capitaine du Chien de Mer pour solliciter une entrevue avec ce Balezon, rendez-vous au 175 ; s'il préfère se poster non loin et le repérer à son éventuelle descente du navire, allez au 42.

242

Le marin hésita à basculer derrière la barricade. Mais un bref regard dans ma direction lui donna le courage de sauter et j'entendis dans la foulée un gémissement de douleur quand il se réceptionna de l'autre côté. Cette marque de faiblesse me donna des ailes et je gravis comme un chevreau l'amoncellement de fûts.

La rue se poursuivait ensuite sur une trentaine de pas avant de se terminer en impasse. Balezon s'était volatilisé mais je remarquai tout de suite la porte entrebaillée de la maison la plus proche, si l'on pouvait désigner ainsi le bâtiment aux murs effroyablement fissurés et aux fenêtres condamnées par des planches. J'atteignis le sol à mon tour, mes jeunes chevilles encaissant son broncher le choc avec les pavés disjoints, puis franchis toujours au pas de charge le seuil de la ruine. *Rendez-vous au 315.*

243

Lorsqu'il atteignit la rive en compagnie de son étonnante cargaison je vis que le pêcheur dans la barque avait dépassé la cinquantaine d'années. Il m'aperçut qui l'observait depuis la berge et me héla avec un geste du bras amical.

- " Puisque t'es là, files-y moi un coup de pouce pour décharger tout ça. Sinon, je risque de rater l'heure du déjeuner ! "

Je hochai la tête et tirai difficilement hors de l'eau le bateau lesté par les huîtres. Puis j'imitai le pêcheur qui avait pris un seau de bois afin de transvaser sur la rive le contenu de sa barque.

Pendant notre labeur, je tentai d'amorcer une conversation en complimentant le bonhomme sur sa pêche fructueuse mais je n'obtins en retour qu'un haussement d'épaules agacé. Sa respiration sifflait sous l'effort, il devait souffrir de quelque mal pour expirer aussi bruyamment. Il recouvra heureusement sa bonne humeur lorsque sa barque se

retrouva entièrement vidée, moins d'une heure plus tard.

- " Grand merci, gamin. Je te dois une fière chandelle. J'ai pas grand chose à t'offrir pour ta peine mais il doit bien me rester une pistole. Ah, la voilà ! fit-il en sortant une pièce à moitié rouillée de sa tunique rapiécée. A moins que tu ne préfères un petit souvenir d'ici, vu que t'as pas l'air du coin ? "

Il me présenta alors une flûte blanche de conception grossière et percée de seulement cinq trous. Je vis tout de suite qu'elle avait été taillée dans la coquille d'une énorme huître.

*Choisissez ce que reçoit Joan, soit **1 pistole** à ajouter au contenu de la **bourse**, soit la **flûte blanche** à placer dans le **sac à dos**.*

- " Bon, ce n'est pas que je m'ennuie en ta compagnie mais je vais rentrer me reposer un peu. Au fait, que fais-tu à traîner par chez nous ? "
- Avec ma troupe, nous nous sommes faits attaquer par les brigands. Vous avez sûrement entendu parler d'eux, dernièrement ? "

Le vieil homme branla du chef.

- " Certains de mes camarades se sont peut-être échappés comme moi ou ont été faits prisonniers. Vous ne sauriez pas où j'aurai des chances de les trouver ? "

- Point du tout, mon pauvre. C'est la première fois que je vois un soldat chez nous. Quant aux pillards, peut-être qu'ils font peur à tout le monde en ce moment, mais ils risquent certainement pas de traîner autour du lac. Ils auraient de la concurrence...
- Que voulez-vous dire ? "

Une certaine gêne s'empara du pêcheur qui contempla quelques instants ses pieds le temps pour lui de trouver ses mots. Il me montra alors du doigt une lavandière d'âge mûr, les cheveux ramassés en chignon, qui battait une toile immaculée non loin de nous.

- " Va voir Shinnaye. Elle est mieux placée pour te parler de ça. "

Là-dessus, l'homme s'esquiva et je me décidai à suivre son conseil. *Rendez-vous au 236.*

244

Je reculai de deux pas afin de conserver à la fois Zentile et Garrett dans mon champ de vision. D'abord surpris par mon mouvement, ils s'approchèrent finalement chacun de leur côté avec la ferme intention de m'éliminer de la compétition.

ZENTILE : Adresse 15 ; Défense 14 ; Bonus de Force 0 ; Vitalité 22

GARETT (affaibli) : Adresse 14 ; Défense 15 ; Bonus de Force 1 ; Vitalité 18

Joan a l'Initiative et réussit à ne pas se faire attaquer par ses deux adversaires en même temps.

*Il combat Zentile au premier assaut, Garrett au deuxième, puis de nouveau Zentile et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il parvienne à faire tomber la **Vitalité de l'un à 0**. Dans ce cas, la fin du combat se termine normalement avec celui encore debout (qui attaque Joan dans la foulée en disposant de l'Initiative). Lors de cette épreuve, les **points de Vitalité** perdus représentent la douleur et la fatigue accumulées ; aucun participant ne risque de perdre la vie. Ne prenez pas en compte les bonus de Défense procurés par les armures indiquées dans l'**équipement de départ** car Joan ne porte actuellement ni veste en cuir, ni casque,*

ni cotte de mailles. De même, il se bat avec un bâton lesté et non pas avec l'arme caractéristique de sa section (donc aucun bonus lié à une éventuelle hallebarde). Si Joan est le premier à voir sa **Vitalité chuter à 0**, attribuez des **points de réussite** selon ce barème : **4 points** à Duncan, **3 points** à Zentile, **2 points** à Garrett, **1 point** à Khelben et **0 point** à Joan. Puis allez au **221**.

S'il parvient à éliminer Zentile avant d'être battu par Garrett, attribuez des **points de réussite** selon ce barème : **4 points** à Duncan, **3 points** à Garrett, **2 points** à Joan, **1 point** à Khelben et **0 point** à Zentile. Puis allez au **307**.

S'il fait tomber Garrett avant d'être vaincu par Zentile, attribuez des **points de réussite** selon ce barème : **4 points** à Duncan, **3 points** à Zentile, **2 points** à Joan, **1 point** à Khelben et **0 point** à Garrett. Puis rendez-vous au **307**.

S'il sort vainqueur de ce combat, rendez-vous au **278**.

245

Je levai fréquemment les yeux vers la voûte sylvestre. Mon invisible ennemi était bien là, j'en étais certain, à m'observer, à guetter le meilleur moment pour me faire tomber dans un autre de ses pièges. Mais j'étais décidé à ne pas quitter cette forêt avant d'avoir eu avec lui une explication en bonne et due forme.

Le chemin s'effaça progressivement, peu à peu envahi par les herbes folles jusqu'à complètement disparaître. J'en étais à observer d'un œil quelque peu désabusé les taillis serrés qui m'entouraient quand un objet de forme sphérique à l'aspect de papier mâché tomba à mes pieds. Je me demandai en un éclair comment des frelons pouvaient survivre en plein hiver, juste avant que les insectes rouges et jaunes ne s'échappent de leur nid dans un terrible vrombissement.

*Si le premier réflexe de Joan est de donner un coup de pied dans le nid afin de l'envoyer rouler au loin, allez au **224** ; s'il est plutôt de s'enfuir dans le sous-bois, allez au **303**.*

246

Plus je m'approchais du malheureux suspendu à la paroi et plus ce dernier donnait l'impression qu'il allait s'en tirer sans mon secours. Il joua des jambes jusqu'à trouver une minuscule prise et poussa contre la roche, les tendons de son cou gonflés par l'effort. A l'instant où j'arrivais suffisamment près pour lui tendre ma main, il se souleva entièrement sur le promontoire dans un ultime grognement d'effort. *Ajoutez **5 minutes** au temps écoulé depuis le début de l'épreuve.*

Je répondis à son sourire chaleureux par un clin d'oeil complice mais en mon for intérieur, je me gourmandai d'avoir inutilement perdu un temps si précieux. L'épreuve allait bientôt se terminer aussi m'empressai-je de descendre vers un autre nid que j'avais précédemment repéré. *Rendez-vous au **106**.*

247

Je grimpai quatre à quatre l'escalier au bois pourrissant puis entrai comme une trombe dans la pièce où avait disparu le marin. Loin de s'être enfui par la fenêtre qui représentait l'autre issue de cette chambre abandonnée, Balezon m'attendait avec une latte pour seule arme. Un long clou rouillé dépassait cependant à l'extrémité de la planche et j'évitai de peu l'éborgnement lorsque ma proie m'attaqua par surprise à la tête. Je ne souhaitais pas tuer le vieux matelot mais celui-ci m'obligeait à riposter pour sauver ma propre vie.

BALEZON : **Adresse 12 ; Défense 11 ; Bonus de Force 1 ; Vitalité 14**

*Balezon a l'Initiative. Pensez à modifier son total de **Vitalité** s'il a été blessé peu auparavant.*

*Compte tenu de la longueur de la latte de bois, Joan n'essaie pas de maîtriser l'homme à mains nues mais tente seulement de l'estourbir avec son arme. En conséquence, **divisez par deux les dégâts infligés par Joan, arrondis à l'entier supérieur.** De plus, vous devez **diminuer de 4 points son Adresse** pour la durée du combat.*

*Dès que la **Vitalité de Balezon tombe à 5 ou moins, rendez-vous au 187.***

248

Plus la matinée avançait et plus les brumes perdaient en densité. Je distinguais mieux à présent le paysage qui m'entourait, une véritable vallée marécageuse qui s'étendait à perte de vue au nord et à l'est, sans doute jusqu'à la côte. Le brouillard n'avait cependant pas dit son dernier mot et je croisai à maintes reprises des nappes blafardes qui flottaient au-dessus des mares d'eau saumâtre.

Etrangement, le froid était plus mordant en ce lieu désert, à tel point que mes bottes morcelaient régulièrement les fines couches de glace qui recouvraient les flaques du sentier. Comme celui-ci s'avérait plutôt rectiligne et bien distinct de la terre boueuse environnante, je n'avais pas à réfléchir sur la direction à suivre dans le marais. Mais mon assurance fléchit quand la piste se divisa en deux aux abords d'une futaie de noyers. Le tronçon le plus large obliquait légèrement vers le nord et semblait traverser une zone plus humide que ce que j'avais pour le moment connu. Celui menant plutôt vers l'est était deux fois plus étroit et envahi en partie par du cresson aux feuilles d'un vert bien pâle. Comme je ne souhaitais pas me risquer en dehors de ces pistes ni revenir tout de suite sur mes pas, il me fallait emprunter l'une ou l'autre.

*Si Joan se dirige vers le nord, rendez-vous au **229** ; s'il bifurque vers l'est, allez au **324.***

249

Je supposai qu'il me fallait détendre la voile à l'aide d'un cordage attaché à sa base afin que mon bateau puisse accomplir un demi-tour. Je saisis donc le filin en question d'une main, le délivrai des attaches en forme de pinces où il était coincé puis laissai doucement le chanvre glisser entre mes doigts.

J'avais les yeux rivés sur la voile qui, comme je l'avais escompté, n'avait plus de prise au vent et claquait lamentablement tandis que l'esquif commençait à pivoter sur lui-même. Je ne vis donc pas le mouvement symétrique de la vergue qui me percuta violemment la tempe.

J'eus la brève sensation de basculer par-dessus bord avant de m'évanouir. Je ne ressentis donc pas la froidure de l'eau, ni les arêtes coupantes des récifs sur lesquels se heurta maintes fois ma pauvre carcasse de noyé.

250

Kalfirk ne se trouvait qu'à deux ou trois lieues et je n'hésitai donc pas à me mettre tout de suite en quête de cette fameuse Chope Salée. Quelques heures de marche sans mauvaise rencontre me suffirent pour descendre les collines qui surplombaient l'agglomération principale de Vargass. *Enlevez un repas du sac à dos ou Joan perd 3 points de Vitalité.* Lorsque j'atteignis enfin les premières habitations, je marchai d'un pas résolu en direction des quais pour gagner la partie du port destinée aux navires en cale sèche. *Rendez-vous au 161.*

251

Mon ennemi m'avait vu ou entendu avancer car il sortit comme un démon de derrière sa cachette en brandissant sa nouvelle arme : un fléau à deux chaînes au bout desquelles virevoltaient des sphères métalliques hérissées de pointes. Il avait escompté me surprendre mais j'étais sur mes gardes et disposais de bons réflexes. J'esquivai souplement son attaque d'un pas sur le côté et ripostai vers son flanc gauche qui se trouvait à découvert.

MAÎTRE D'ARMES DÉCHU : Adresse 15 ; Défense 18 ; Bonus de Force 2 ; Vitalité ?

Joan a l'Initiative.

Au premier coup reçu par le Tannorien, cessez immédiatement le combat et rendez-vous au 344 ; si le déchu est mort avant d'avoir pu porter une attaque avec succès, allez au 3.

252

Les deux femmes à la table pouvaient fort bien être la mère et sa fille au vu de leurs âges et de leurs ressemblances, avec le même teint très pâle et la même blondeur de cheveux. Je souris de la manière la plus avenante possible avant de timidement oser les aborder.

- " Navré de vous importuner mais j'ai perdu mes compagnons. Ce sont comme moi des soldats du roi. Vous n'en auriez pas vu passer par ici, dernièrement ? "
- La plus jeune ne put empêcher ses joues de rosir et c'est l'aînée qui me répondit d'un ton

enjoué.

- " Point vu passer d'autres étrangers pas ici, messire. C'est à propos des brigands que vous êtes là ?
- Oui, c'est ça. Vous savez où se trouve leur repaire ?
- Que non et peu me chaut. Nous avons bien assez de souci par ici pour nous occuper de ceux des autres. Tant qu'ils s'approchent pas de notre coin... "

Elle laissa la conversation en suspens et un silence gêné s'instaura tandis que les deux femmes continuaient à ouvrir les mollusques. Plutôt que de m'éloigner tout de suite, je préférerais échanger encore quelques mots avec les villageoises.

- " C'est étonnant. Par chez moi, nous mangeons les huîtres et nous n'avons que faire de leurs coquilles.
- C'est que ce sont des huîtres d'eau douce. Vous pouvez en goûter si cela vous chante mais je ne vous le conseille pas : elles ont un goût de vase. Par contre, leurs coques valent très cher. Elles sont belles et dures comme la pierre. Du coup, certains les travaillent pour en faire des bijoux ou des ornements pour les riches et leurs maisons. Il paraît que ça leur coûte autant que l'ivoire ! Enfin nous, on se contente de les récolter et on voit pas la couleur de tout cet or... "

La porte de la cabane la plus proche claqua soudainement pour laisser le passage à un homme furibond. De taille moyenne et de mince corpulence, il ne parut cependant pas le moins du monde impressionné par ma stature et mon attirail car c'est à grandes enjambées qu'il s'approcha. Parvenu à notre hauteur, il darda ses yeux verts dans les miens, me pointa un index menaçant sous le nez et m'apostropha d'une voix hargneuse.

- " Qui es-tu, toi, pour venir conter fleurette à ma femme et ma fille ? "

*Si Joan possède le talent **bagout**, rendez-vous au 273 ; sinon, allez au 222.*

253

Pas un de nous trois ne souhaitait lâcher prise si près du but. Mais lorsque j'accélérai après le dernier virage afin d'accomplir le terme du parcours à fond de train, seul Duncan fut en mesure de me suivre, passé le premier instant de surprise. A son grand désarroi, j'arrivai à la hauteur du sergent juste avant lui et pus m'écrouler dans l'herbe avec la satisfaction de m'être sublimé.

Garett nous rejoignit à son tour, suivi de peu par le jeune Zentile. Khelben quant à lui avait abandonné la course avant la fin. Il se trouvait déjà assis près de son sac à notre arrivée, la tête baissée. Sa cicatrice était toute blanche au milieu de son visage cramoisi. Le sergent nous laissa reprendre notre souffle pendant une très courte minute.

- " Levez-vous, les filles. On va quand même pas coucher ici. Reprenez vite fait tout votre bardas qu'on se dépêche de rentrer avant que le grain nous tombe dessus. Allez, un peu de nerf ! " ajouta-t-il comme nous mettions quelque temps à obtempérer.

Une chape grisâtre avait sournoisement investi les cieux pendant la course et quelques flocons commençaient à voler dans l'atmosphère. Après avoir repris nos sacs de détritrus, nous rabattîmes nos capuchons pour protéger nos visages du vent mordant puis nous empressâmes d'accomplir le trajet du retour jusqu'à la caserne. J'avais le cœur léger d'avoir remporté cette difficile épreuve et j'eusse bien aimé que le sergent ait aussitôt désigné le nouvel aide de camp. Cependant, je me doutais que celui-ci nous avait réservés

d'autres façons de démontrer notre valeur.

*Ramenez la **Vitalité** de Joan à son **total initial** puis attribuez des **points d'influence** à chaque participant **5 points** pour Joan, **4 points** pour Duncan, **3 points** pour Garrett, **2 points** pour Zentile et **1 point** pour Khelben. Rendez-vous ensuite au **71**.*

254

Malheureusement, mes forces me quittaient et, plutôt que de me tuer en continuant sur ce rythme, je ralentis l'allure, quitte à laisser la victoire à Garrett ou Duncan. Je préférerais terminer en troisième position plutôt que d'abandonner la course.

Il ne me restait plus qu'une moitié de tour à parcourir avant le terme de l'épreuve mais je ne pouvais plus que trotter lamentablement. Mon esprit se brouillait, toute mon attention se bornait à rester au milieu du chemin et à ne pas trébucher contre une pierre. C'est pourquoi j'entendis au dernier moment Zentile qui allait me dépasser pendant que je négociais la zone des souches.

Puisant un dernier sursaut d'énergie dans mon orgueil, j'allongeai ma foulée pour défendre mon rang. Presque côte à côte, nous abandonnâmes nos ultimes forces pour rejoindre le sergent qui nous encourageait de la voix. J'atteignis le sous-officier le premier, avant de tomber dans l'herbe, au bord de l'asphyxie.

Tous les autres se trouvaient autour du sergent, assis à côté de leurs sacs. La cicatrice de Khelben était blanche au milieu de son visage écarlate ; le pauvre avait dû abandonner puisqu'il ne nous avait pas dépassés. A la mine radieuse de Duncan, je compris que celui-ci était sorti vainqueur de la course.

Le sergent nous laissa reprendre notre souffle pendant une très courte minute.

- " Levez-vous, les filles. On va quand même pas coucher ici. Reprenez vite fait tout votre bardas qu'on se dépêche de rentrer avant que le grain nous tombe dessus. Allez, un peu de nerf ! " ajouta-t-il comme nous mettions quelque temps à obtempérer.

Une chape grisâtre avait sournoisement investi les cieux pendant la course et quelques flocons commençaient à voleter dans l'atmosphère. Après avoir repris nos sacs de détritrus, nous rabattîmes nos capuchons pour protéger nos visages du vent mordant puis nous empressâmes d'accomplir le trajet du retour jusqu'à la caserne. Je ruminai en chemin ma déception, conscient qu'il me faudrait faire rapidement mes preuves pour regagner l'estime de mon supérieur.

*Ramenez la **Vitalité** de Joan à son **total initial** puis attribuez des **points d'influence** à chaque participant : **5 points** pour Duncan, **4 points** pour Garrett, **3 points** pour Joan, **2 points** pour Zentile et **1 point** pour Khelben. Rendez-vous ensuite au **71**.*

255

L'étrange manière de courir des créatures m'incita à penser que nous aurions plus de chances de les distancer par la voie terrestre. Je ne m'étais pas trompé et, après une demi-heure de course, nous ne distinguions plus que leurs silhouettes dans le lointain.

Mais elles n'avaient pas abandonné la poursuite, espérant sans doute nous voir tomber

dans l'une des nombreuses fondrières dont était minée la rive occidentale du lac, comme le laissa entendre mon compagnon de fuite entre deux halètements. *Lancez un seul dé. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au 4 ; 3 ou 4, allez au 288 ; 5 ou 6, allez au 143.*

256

Neuf jours plus tard, je me retrouvais accoudé au bastingage d'une frégate, à contempler les hautes falaises qui formaient le rivage occidental de l'île de Torte. Sous un ciel plombé, le petit vaisseau pourfendait la masse liquide dans un chuintement continu, un son désormais familier puisqu'il n'avait cessé de m'accompagner depuis notre départ d'Haquilon.

Le roi Pargalion avait approuvé le lancement de la mission dans les Larmes de Samara. Une petite troupe constituée de huit bataillons avait alors été constituée en un délai record, chacun étant embarqué à bord d'un vaisseau de la flotte royale chargé de les amener respectivement sur les huit principales îles de l'archipel. Ces bataillons n'avaient pas été baptisés mais s'identifiaient uniquement par un simple chiffre. J'avais été incorporé pour ma part dans le cinquième, celui qui devait opérer sur l'île Vargass. Notre frégate, *l'Albatros*, suivait le sillage évanescent de *la Lune d'Argent*, la caravelle qui transportait le sixième bataillon en direction de Kirb. Mais après avoir dépassé le phare qui signalait l'extrême pointe nord de Torte, *l'Albatros* vira en direction de l'est, laissant l'autre vaisseau s'éloigner à bâbord.

Je pus alors discerner les contours de l'île Vargass, peut-être la plus petite de l'archipel si l'on exceptait les innombrables îlots qui parsemaient ces eaux dangereuses. En conséquence, notre bataillon se réduisait à une trentaine d'hommes placés sous la responsabilité du lieutenant Malvère, un sinistre échalas aux joues grêlées, lui-même secondé par Dross en personne. La présence de notre sergent à ce poste n'avait rien de surprenant puisque la moitié de notre promotion se trouvait à bord de *l'Albatros*, l'autre moitié ayant intégré le sixième bataillon, à bord de *la Lune d'Argent*. Sans doute était-ce le sergent qui avait préféré que tous les aspirants au grade d'aide de camp fassent partie du cinquième bataillon.

Près de moi, Khelben observait également le port minuscule dans lequel nous allions achever notre traversée. Je sentis au dernier moment la présence de Zentile qui venait de nous rejoindre. Comme souvent, ce fut notre jeune compagnon aux cheveux d'ébène qui troubla la quiétude de sa voix haut perchée.

- " C'est bizarre, je n'ai pas l'impression qu'il y ait grand monde pour nous faire un comité d'accueil. Ils sont au courant au moins qu'on vient pour les aider ?
- Tu arrives à voir les gens à cette distance ? " s'étonna Khelben.

Les nombreuses années supplémentaires du balafre n'étaient pas vraiment en cause car, même en plissant mes paupières, je ne distinguais moi-même du hameau côtier que ses bâtiments trapus et les voiles blanches des esquifs appartenant aux pêcheurs.

La réflexion de Zentile allait de pair avec l'étrangeté de la mission qui nous était confiée. Les officiers prenaient rarement la peine de livrer des détails superflus à la piétaille. Tout ce que l'on nous avait appris, une fois encore de la bouche de Dross, concernait des actes de brigandage un peu partout dans l'archipel.

Depuis quelques mois, des autochtones avaient été retrouvés assassinés et dépouillés. Ces

crimes avaient progressivement gagné en fréquence et sans être l'apanage d'une île en particulier. Les agresseurs avaient sévi de Nammine à Kirb, sans qu'aucune des huit îles réellement habitées de l'archipel ne soit épargnée. Après chaque attaque, il ne restait aucun survivant pour témoigner de l'identité des meurtriers. Ceux-ci devaient être nombreux, bien armés et organisés pour avoir parfois tué tous les habitants d'une ferme fortifiée. Les pirates qui sévissaient habituellement dans le détroit des Quatre Vents avaient dans un premier temps étaient soupçonnés mais les pillages n'avaient pas seulement concerné les côtes. De plus, les boucaniers signaient généralement leurs méfaits alors qu'ici, les criminels prenaient bien garde à ne pas être repérés. Le massacre d'une douzaine de familles qui résidaient dans un hameau au centre de l'île Sama avait achevé de convaincre les notables îliens de demander secours auprès du monarque. Celui-ci y avait favorablement répondu en consentant à l'envoi d'une troupe pour débusquer ceux qui avaient plongé cet archipel sous le règne de la terreur. A l'instar de tous mes camarades du cinquième bataillon, j'étais très déçu d'être envoyé sur Vargass. Au vu des dimensions modestes de l'île, je n'aurai pas parié une pistole sur l'idée que les brigands aient établi leurs quartiers dans les limites de ce caillou minable. J'avais eu l'occasion au cours de la traversée de jeter un œil sur une carte représentant l'île et ce bref aperçu m'avait conforté dans cette idée tant l'endroit paraissait austère, dépeuplé et sans intérêt. Comme l'avait fort justement prévenu notre Zentile aux yeux perçants, les habitants du port de Stromness ne s'étaient pas rassemblés pour accueillir *l'Albatros*. Mais je n'eus pas loisir de m'appesantir sur l'attitude des autochtones car le sergent nous haranguait déjà en vue des préparatifs à effectuer pour le débarquement. *Rendez-vous au 108.*

257

La repoussante créature s'effondra pour ne plus jamais se relever. L'endroit ne me semblait guère sûr à présent. Je me hâtai donc de parvenir au bénitier pour en examiner plus en détails le contenu. Du bout de mon arme, je retournai les cadavres de deux petites créatures. Des kayolins ! Malgré les nombreux trous sanglants qui meurtrissaient leurs corps, je ne pouvais pas me tromper en reconnaissant la courte corne qui saillait de leurs fronts ainsi que leur peau cendreuse.

En dépit de ma surprise à trouver ces maudites créatures dans une grotte sous-marine, je repérai une bourse de peau suspendue au ceinturon du plus proche kayolin. Mais un clapotis m'obligea à me retourner. Quatre monstres identiques à celui que je venais d'abattre s'aidaient de leurs membres tentaculaires pour à leur tour émerger du bassin.

Si Joan s'enfuit par le tunnel qui s'enfonce au-delà du bénitier, rendez-vous au 141 ; s'il se penche pour s'emparer de la bourse avant de tourner les talons, allez au 204.

258

Kity avait senti la présence des étranges grenouilles et il me surprit en sautant à terre pour foncer sur la bande de batraciens, tout en glapissant de fureur. En réponse à cette charge

inattendue, ceux-ci plongèrent tous en chœur dans leur repaire aquatique, craignant visiblement plus mon petit compagnon à poils qu'une grande bête à deux pattes dans mon genre.

Appelant de la voix mon furet qui ne cessait de grogner en sautillant le long de la berge, je parcourus au pas de course la digue traversant l'étang, bien heureux d'avoir pu éviter tout contact avec ces répugnantes bestioles. *Rendez-vous au 101.*

259

Le ciel s'obscurcit dangereusement à l'approche de la soirée et ce fut sous d'intermittentes averses de neige que j'accomplis les dernières lieues me séparant de Kalfirk. J'avais eu l'espoir de me réfugier dans le bourg avant la tombée de la nuit mais les ténèbres me devancèrent. Seule quelque nourriture consistante pouvait à présent régénérer mon corps éprouvé par cette marche difficile. *Enlevez un repas au contenu du sac à dos ou Joan perd 3 points de Vitalité. Rendez-vous au 2.*

260

J'estimai mes chances d'obtenir un refuge chez les villageois quasi nulles à cette heure tardive où la méfiance remplace généralement le sens de l'hospitalité. C'est donc en arpentant la piste qui longeait la côte occidentale du lac que je cherchai un autre endroit pour passer la nuit.

À proximité du hameau émergeait de l'eau une succession de piquets. Régulièrement espacés, ces bouts de bois me rappelaient les parcs à moules et à huîtres que l'on trouve près des localités côtières de la Tannorie. Mais j'ignorais que l'on pouvait cultiver de tels coquillages en eau douce.

La forêt de piquets partiellement immergés disparut bientôt, peu à peu remplacée par des roseaux ou des joncs qui dissimulaient traîtreusement une boue glissante et nauséabonde. Alors que je désespérais de trouver un abri au cœur de cette humidité, je tombai sur une cabane minuscule et vermoulue, mais encore dotée de son toit. Je ne me fis pas prier pour m'y blottir en m'emmitouflant dans ma couverture, après avoir fait l'état de mes provisions. *Enlevez un repas du sac à dos ou Joan perd 3 points de Vitalité. Notez ensuite qu'il regagne 3 points de Vitalité grâce à la nuit de sommeil.*

Ce fut dans une aube froide et ensoleillée que je m'extirpai de ma tanière, le corps quelque peu soulagé des meurtrissures de la veille. Le vent avait faibli et, devant le spectacle des eaux paisibles et du ciel éclairci, je retrouvai du courage pour affronter ma situation tragique. J'avais de plus en plus hâte à trouver le repaire des kayolins et de leurs alliés afin de leur ravir mes camarades encore en vie ou à rejoindre ceux qui s'étaient éventuellement enfuis.

J'aperçus soudain une petite embarcation à rames maintenue par une corde à la berge. Un examen sommaire me confirma qu'elle était encore en excellent état.

Si Joan continue à suivre la rive du lac vers le nord, rendez-vous au 212 ; s'il utilise la barque pour traverser l'étendue liquide jusqu'à sa rive orientale, allez au 363 ; s'il

retourne au hameau pour prendre contact avec ses habitants, rendez-vous au 373.

261

En examinant la base du rocher, je trouvai un espace idéal pour y placer ma lame et pouvoir pousser sur le pommeau de manière à soulever l'obstacle d'un pouce ou deux. Juste de quoi permettre aux deux villageois d'extraire enfin le caillou de sa gangue limoneuse et de le basculer sur la légère pente qui menait jusqu'à la rive du lac. Mes efforts parvinrent à faire vaciller le rocher mais, au moment même où mes partenaires allaient réussir à le faire rouler, le fer de mon épée se cassa sous le poids de l'obstacle et je me retrouvai avec seulement le pommeau en main.

La perte de ma lame me plongea dans un tel abîme de consternation que les villageois abandonnèrent leur tâche pour me consoler et me trouver une arme de fortune à titre de dédommagement. J'acceptai leur présent de bon gré même s'ils leurs outils ne pouvaient en aucun cas remplacer une épée pour sauver ma vie lors d'un combat.

*Joan a le choix entre un **couteau** ou un **maillet**. Notez l'un de ces objets dans la case des **armes** après en avoir supprimé l'**épée** ou la **claymore** selon le cas. Le **couteau** et le **maillet** sont plutôt inefficaces et vous devez **diminuer l'Adresse de Joan de 2 points** quand il se bat avec l'un ou l'autre.*

Les deux hommes étaient sincèrement navrés pour moi mais leur sollicitude ne faisait qu'accroître mon angoisse de ne pouvoir mener à bien la mission que je m'étais fixée. Peut-être me fallait-il désormais trouver surtout un moyen de quitter Vargass puisqu'il m'allait être très difficile d'affronter l'ennemi sans une véritable arme de guerre.

Si Joan souhaite tout de même rester encore un peu dans le village pour discuter avec les travailleuses, rendez-vous au 252.

Sinon, il peut suivre la rive du lac vers le nord, allez dans ce cas au 36 ; ou partir en direction de l'est pour rejoindre la vallée brumeuse, rendez-vous alors au 386.

262

J'usai de multiples précautions pour assurer mes prises et ne pas achever ma carrière militaire par une fin aussi prématurée que violente. Ma patience et mes efforts se virent récompensés lorsque je parvins sans encombre au niveau du trou dans le mur de granite. Ma prise assurée d'une main autour d'un rocher inamovible, je m'emparai de l'autre des deux nids. Formés de goémon et de branchages entrelacés, ils ne pesaient guère et pouvaient facilement se loger à l'intérieur de mon sac. *Ajoutez 2 nids au contenu du sac à dos et notez que 12 minutes ont été nécessaires pour atteindre cet endroit. Cumulez éventuellement ce décompte avec le temps déjà écoulé depuis le début de l'épreuve.* Je scrutai les environs mais sans découvrir d'autres repaires de volatiles marins. En levant la tête, j'aperçus la silhouette massive du sergent dressée au bord du précipice, la main en visière pour se protéger du soleil matinal qui faisait scintiller l'océan. Quand nos regards se croisèrent, Dross fronça ses sourcils broussailleux et je m'empressai de reporter mon attention sur la falaise.

Si Joan explore le pan situé juste en deçà de sa position actuelle, rendez-vous au 50 ; s'il entreprend de rejoindre une autre cavité contenant au moins un nid, mais très éloignée sur sa gauche, allez au 124.

263

Un nouveau coup de boutoir du monstre fit soudain chavirer mon esquif et je tombai dans le lac sans possibilité de me raccrocher à la coque trop lisse. L'eau était glaciale mais ma volonté de survivre plus forte que l'engourdissement qui envahissait mes muscles. Incapable de frapper le poisson géant dans son élément liquide, je battis follement des jambes et des bras pour atteindre la sécurité de l'îlot. Mais en vain. Plus implacable qu'un étau, la gueule immense du monstre se referma autour de ma taille et je sentis douloureusement ses petites dents qui mutilaient mes chairs. L'instant suivant, j'étais totalement happé par la bête et mon existence s'acheva à l'intérieur de son estomac.

264

Adossé à un mur, je repris mon souffle en attendant que le sergent partage ses impressions.

- " Vous ne vous débrouillez pas trop mal pour des bleus. Remarquez, il vaut mieux car vous n'aurez pas trop le temps de vous aguerrir. "

Nos regards intrigués le déstabilisèrent un court instant et je compris qu'il se reprochait intérieurement d'avoir laissé échapper cette insinuation. Coupant court à une éventuelle question, il reprit aussitôt.

- " C'est Garrett qui s'est le mieux battu. Mais ça ne suffit pas à prouver qu'il fera un meilleur aide de camp que les autres ! Je vous conseille à tous d'en profiter ce soir car demain, ce sera une autre paire de manches. En attendant, vous aurez quartier libre dès que vous m'aurez rangé ces armes. Demain matin, même heure qu'aujourd'hui devant mon bureau. Rompez ! "

Nous ne nous fîmes pas prier pour exécuter ces dernières directives. Le soir était encore loin d'être tombé et nous nous réjouissions tous de ces prochaines heures de détente sans obligation avant une nuit réparatrice.

*Attribuez des **points d'influence** à chaque participant : **5 points** pour Garrett, **4 points** pour Duncan, **3 points** pour Khelben, **2 points** pour Joan et **1 point** pour Zentile. Si Joan fait partie des **fantassins**, doublez tous ces chiffres (**10, 8, 6, 4 et 2** respectivement) avant de les attribuer. Rendez-vous ensuite au 77.*

265

Je fus aidé dans mon entreprise guère louable par l'avènement impromptu d'une violente averse neigeuse qui incita tous les pêcheurs encore présents se réfugier dans les nombreuses tavernes attenantes au port. Je bravai courageusement les éléments pour

m'installer à bord du voilier et remonter l'ancre.

N'ayant jamais appris l'art de la navigation, je me contentai de lever la petite voile à l'avant qui se gonfla aussitôt sous l'action des puissantes bourrasques. Une barre à l'arrière permettait de manier la godille et son maniement se révéla suffisamment simple pour que je puisse ainsi maîtriser la direction du rafiôt. Mon appréhension se mua bientôt en soulagement quand le voilier louvoya selon mes désirs entre les autres embarcations amarrées afin de gagner la sortie du port.

Je goûtai presque avec délectation les paquets de neige qui fondaient sur mon visage ruisselant en m'imaginant d'ici quelques heures atteindre la côte sud de l'île Kirb. Mais mon sourire disparut lorsque le bateau dépassa l'extrémité de la digue pour se retrouver soudainement ballotté par les lames impressionnantes qui balayaient l'océan en furie. Je tâchai de ne pas céder à la panique et maintins tant bien que mal le cap vers le nord, en restant à proximité de la côte mais pas trop près de peur de heurter un récif. Il me fallait cependant me rendre à l'évidence : il était impossible de poursuivre ainsi avec les paquets d'eau salée qui remplissaient progressivement l'intérieur de mon esquif et cette voile tendue au point de se rompre à tout moment. Je devais à tout prix regagner la terre ferme et j'avais le choix entre faire demi-tour, m'échouer sur la grève à main droite ou me réfugier sur un îlot affleurant à quelques dizaines de brasses de ma position.

Si Joan se dirige vers cet îlot, rendez-vous au 304 ; s'il accoste au plus près sur le rivage, allez au 370 ; s'il regagne le port de Stromness, rendez-vous au 249.

266

Le cours d'eau s'élargissait progressivement en même temps que je le suivais vers l'aval et j'espérais ne pas avoir à la nécessité de m'immerger dans cette onde claire et glacée. La dénivellation creusée par la rivière s'amenuisait dans le même temps, si bien que mes bottes de voyage se retrouvèrent bientôt à fouler un sol de moins en moins ferme.

L'étendue liquide que j'avais remarquée peu auparavant se précisait peu à peu. Il s'agissait d'un très grand lac qui s'étirait approximativement du sud vers le nord, suffisamment vaste pour m'empêcher d'en distinguer l'extrémité opposée. Je repérai avec un certain soulagement une assemblée de mesures blotties sur un léger surplomb, près de la pointe méridionale du lac. Une piste sommaire marquée par le passage de quelque chariot menait à ce misérable hameau en provenance de l'ouest, puis poursuivait son sillon jusqu'à se perdre dans une dépression baignée de brumes. Un ruisseau quittait la Noss pour se jeter dans le lac juste en contrebas du village, tandis que le cours principal effectuait un coude paresseux afin de bifurquer vers l'est puis se perdre dans le vallon brumeux.

Le ciel s'était dangereusement obscurci à l'approche de la nuit et je devais me hâter de trouver un abri pour ne pas me faire surprendre par une averse neigeuse. Evidemment, seuls les pauvres hères qui habitaient le hameau étaient en mesure de me proposer un tel confort au milieu de cette étendue désolée mais je redoutais l'accueil qu'ils pouvaient réserver à un soldat inconnu surgissant au crépuscule.

Si Joan se dirige néanmoins vers les cahutes, rendez-vous au 80 ; s'il longe le lac à la recherche d'un refuge de pêcheur, allez au 260 ; s'il continue à marcher le long de la

rivière dans l'espoir de trouver un bosquet au fond de la combe, rendez-vous au 270.

267

Je retirai le napperon de laine étendu sur une large commode pour en recouvrir le corps de mon camarade. Un geste plus destiné à me protéger la vue de ce spectacle difficilement soutenable qu'à remplacer un semblant d'inhumation. Comme mes jambes flageolaient, je m'adossai à la porte pour ne pas m'effondrer, avant de glisser sur le sol et d'y demeurer ainsi de longues minutes, prostré, la tête enfouie entre mes bras croisés. Des voix ténues de l'autre côté du battant m'obligèrent alors à m'extirper de ma torpeur. Des appels gémissants et indéniablement humains. Un sentiment de panique me donna soudain envie de m'enfuir. Je craignais trop de rencontrer d'autres camarades mutilés de l'autre côté de la porte.

Maîtrisant pourtant mes émotions, j'ouvris lentement cette dernière pour découvrir une chambre encore somptueuse malgré les bibelots renversés et les meubles fracassés. Sur un vaste lit à baldaquin étaient allongés sur le dos deux hommes et une femme, entravés par des cordes qui les ficelaient des chevilles à la poitrine. Tous trois avaient la tête tournée dans ma direction et une intense lueur d'espoir brilla dans leurs yeux quand ils m'aperçurent.

- " Samara a entendu nos prières ! gémit la femme aux joues dodues et aux cheveux grisonnants nattés en macarons au-dessus des oreilles.

- Délivrez-nous, par pitié ! " implora l'homme le plus proche dont les beaux atours et la relative corpulence dévoilaient son statut de seigneur.

Encore choqué par mes funestes retrouvailles avec Zentile, je restai figé quelques secondes devant ce tableau inattendu. Les larmes qui coulaient le long des joues du troisième personnage, un très vieux domestique à la livrée souillée de sang séché, m'incitèrent enfin à accéder à leur demande. Tandis que je dénouais méthodiquement leurs liens, la dame me harcelait de sa voix aiguë pour me presser d'en finir avant que les *monstres cruels* ne reviennent. Lorsque tous trois purent enfin se redresser et frictionner leurs jambes engourdies, le maître des lieux me serra vigoureusement la main.

- " Grand merci, jeune homme. Je suis le baron Albrecht, héritier du domaine du Bois Gelé. Voici mon épouse Dame Myrcilla et Béricle, mon intendant. Avant tout, sommes-nous à présent en sécurité ? As-tu chassé cette maudite bande de kayolins ? Et où se trouvent les autres soldats que je leur témoigne également toute ma reconnaissance ?
- Je suis seul, seigneur Albrecht. Quant aux kayolins, j'en ai seulement abattu sept ou huit. Il vaudrait mieux se trouver un endroit plus sûr avant que le reste de la bande ne nous tombe dessus.
- Sept ou huit ? A toi tout seul ? s'étonna le baron. Dans ce cas, il ne doit en rester guère... "

Mon froncement de sourcils incrédule poussa mon interlocuteur à continuer.

- " Ces monstres sont arrivés il y a maintenant une semaine pour s'emparer de ma demeure. Ils étaient alors plus nombreux, une vingtaine peut-être, et accompagnés par trois sinistres guerriers protégés par de lourdes armures. "

Je hochai la tête en clignant des yeux à l'évocation de ces redoutables combattants.

- " Mes serviteurs ont tous été massacrés tandis qu'ils essayaient courageusement de sauver nos vies ou de prendre la fuite. J'ignore pourquoi ils nous ont épargnés, moi, mon épouse et Béricle, mais notre sort n'était guère préférable à la mort jusqu'à ce que tu arrives. Oh certes, ils nous ont donné régulièrement à boire et à manger, mais nous avons été maintes fois témoins de leur infâmie au cours de ces derniers jours.
- J'ai cru devenir folle ", s'exclama Dame Myrcilla avant de s'effondrer en larmes. Le vieux serviteur s'approcha de sa maîtresse pour la reconforter tandis que le seigneur poursuivait son récit sans tenir compte de l'interruption.
- " Mais la plupart sont repartis. Il n'étaient qu'une poignée encore ici à s'occuper de nous. Tu viens de libérer le domaine du Bois Gelé, mon brave. Un bien bel exploit ! Cette bataille sera bientôt chantée dans toutes les tavernes du royaume, tu peux en être sûr, s'exclama pompeusement le baron.
- J'ai trouvé un de mes compagnons dans l'antichambre. Mort malheureusement, mentis-je machinalement pour occulter à mes propres yeux mon terrible geste. Savez-vous si d'autres soldats se trouvent ici ?
- Non, je ne pense pas. Celui-là est arrivé il y a peu. Il était déjà très blessé. Ils l'ont malmené sous nos yeux, par simple cruauté. Plus tard, nous avons entendu ses cris. C'est là que nous avons compris qu'ils n'allaient pas l'épargner ", ajouta-t-il avec un frisson.

Ses derniers mots planèrent lourdement dans le silence qui suivit, seulement entrecoupé par les reniflements de la femme replète dans le mouchoir que lui avait trouvé son domestique.

- " Donc, les pillards ont un autre repaire, lâchai-je avec déception.
- Oui, et je serais bien en peine de t'informer à ce sujet. Mais je suis par contre en mesure de te soulager de tes blessures. Vois-tu, ce châtelet a été édifié sur un lieu de grand pouvoir, un endroit magique où se manifeste l'influence de Vannos, l'esprit immortel du Froid et de la Glace. Il existe dans mes caves une salle qui soigne de tous les maux celui qui s'y repose. Je propose que nous t'y accompagnions tous. Nous avons bien besoin d'une telle guérison après les épreuves que nous avons traversées. "

Le suffisant seigneur commençait à me lasser mais j'acceptai son intrigante invitation. Je pris néanmoins le temps de fouiller le dernier kayolin dans l'antichambre sous le regard quelque peu dégoûté des trois rescapés. Je trouvai quelques pistoles dans les poches du cadavre ainsi qu'une curieuse pièce hexagonale taillée dans un métal sombre. *Ajoutez 5 pistoles au contenu de la bourse et la pièce hexagonale aux objets divers.*

Après une ultime prière pour l'âme du malheureux Zentile gisant sous son linceul improvisé, je suivis le trio qui progressait prudemment à travers les pièces de la place-forte, craignant l'attaque de quelque ennemi ayant échappé à mon intrusion. Mais nous ne rencontrâmes aucun kayolin et descendîmes sans encombre jusque dans une pièce basse de plafond et éclairée par plusieurs flambeaux crépitants suspendus aux murs. De longues veines de cristal scintillaient à la surface des murs de pierre brute. Je m'assis en tailleur au milieu de cette étrange salle sous l'injonction du baron. Après quelques minutes de repos, mes blessures s'étaient miraculeusement refermées, je débordai de surcroît d'un sentiment de plénitude alors qu'une force nouvelle revigorait mes muscles mis à mal. *Si Joan a déjà touché les veines palpitantes de cette salle, il regagne la moitié (arrondie au supérieur) de son total initial de Vitalité. Sinon, il regagne l'intégralité de sa Vitalité et de ses points d'Adresse éventuellement perdus.*

Après cette guérison surnaturelle, Bériclé nous proposa un repas de viande froide que nous dévorâmes de bon cœur. Je révélai ensuite au baron ma volonté de partir rapidement, chaque heure écoulée diminuant mes chances de retrouver la trace de mes autres frères d'armes. Il ne savait que faire pour m'aider et me conseilla simplement d'interroger les habitants de Stromness. Selon lui, les pillards ne pouvaient pas se cacher à proximité d'une ville comme Kalfirk ; leur repaire devait donc se trouver plutôt vers l'ouest de Vargass. Gardant pour moi ce que je pensais d'une telle assertion, je quittai le noble couple après avoir accepté de revenir plus tard leur rendre visite afin de recevoir une récompense à la hauteur de mon exploit, comme le souligna une fois de plus le baron.

*Si Joan possède un **carquois**, il a pu le regarnir jusqu'à son maximum de **6 flèches** en dépouillant de ses munitions le cadavre d'un archer kayolin.*

*Si Joan possède désormais **3 pièces hexagonales** ainsi qu'une **cassette de bois blanc**, rendez-vous immédiatement au **47**.*

*Sinon, il peut partir en direction du nord pour atteindre le grand lac, allez dans ce cas au **392** ; ou plutôt vers le sud pour gagner le port de Kalfirk, rendez-vous alors au **381**.*

Joan ne peut pas se rendre dans un lieu de l'île qu'il a déjà visité.

*Cependant, il a tout de même la possibilité de regagner le pont sur la Noss qui représente approximativement le centre de Vargass, rendez-vous alors au **181**.*

268

Je craignais de voir mes projectiles happés par les bourrasques aussi jugeai-je plus prudent d'imprimer une tension particulièrement forte à mon arc, même si je perdais alors en précision. Mais au vu des conditions climatiques, je me serais déjà estimé heureux de voir toutes mes flèches se planter dans la cible. Dross nous ordonna d'en décocher trois successivement quand il en donnerait le signal. A son cri, je fis chanter la corde de mon arme.

*Lancez les dés à trois reprises et additionnez les résultats. Si Joan ne possède pas le talent **adresse au tir**, retranchez 3 points de ce total (mais n'ajoutez exceptionnellement aucun bonus s'il en dispose). Si vous obtenez un score inférieur à 18, rendez-vous au **154** ; de 18 à 22, allez au **296** ; supérieur à 22, rendez-vous au **73**.*

269

Les volutes ne m'inspiraient aucune confiance mais j'étais obligé de les traverser pour examiner la terre fangeuse d'où elles étaient issues, la terre où j'espérais trouver quelques trésors funéraires. Par malheur, je n'eus pas la présence d'esprit de retenir ma respiration et cette imprudence me fut fatale.

Quelque gaz nocif circulait au sein de ces fumées lumineuses car j'eus la sensation que l'air s'était soudainement changé en acide. Je brûlais de l'intérieur, du métal en fusion coulait dans ma gorge, dans mes poumons et jusque derrière mes yeux exorbités. A genoux dans la vase, je poussai un très long hurlement qui dut tirer de leur sommeil toutes les créatures de ce maudit marécage. Loin de diminuer, la douleur se prolongea,

s'intensifia même et poursuivit son cheminement à travers toutes les fibres de mon corps, coulant dans mes veines puis dans la moelle de mes os. Lorsque mon cœur cessa de lutter et de battre, j'avais depuis longtemps perdu conscience. Quelques nouvelles flammèches scintillantes firent alors leur apparition quand mon cadavre fût complètement enseveli par la bourbe délétère.

270

Le sentier descendait de façon abrupte pour donner accès à la vallée noyée dans la brume. Une fois parvenu en bas, je remarquai que la brise soufflait moins fort dans cette déclivité mais j'y perdais quand même au change car l'humidité ambiante me glaçait jusqu'aux os. Ma vision se limitait désormais à quelques pas devant moi et les silhouettes d'arbustes dégarnis par l'hiver émergeaient ça et là du brouillard tels des squelettes implorants. Avec le crépuscule, l'endroit perdait toute luminosité et il me fallait trouver un abri le plus rapidement possible. C'est pourquoi je jetai bientôt mon dévolu sur un taillis sous lequel je pouvais me glisser afin de me protéger des intempéries et des regards malveillants. Enroulé dans ma couverture, je plongeai dans le sommeil après avoir fait l'inventaire de mes vivres. *Enlevez un repas au contenu du sac à dos ou Joan perd 3 points de Vitalité Lancez ensuite un seul dé.*

Si vous obtenez un chiffre de 1 à 3, rendez-vous au 21 ; de 4 à 6, allez au 407.

271

Alors que mon cheminement le long de la Noss m'ammenait à passer sous l'ombre d'une rangée de frênes, je sursautai puis poussai un cri d'effroi en entendant un bruit d'éclaboussures tout proche, suivi de l'apparition d'une créature issue de mes pires cauchemars. Un corps grand comme celui d'un cheval, porté par huit pattes, précédé d'une paire de pinces capable de fracasser un mur en pierre et protégé par une carapace chitineuse dégoulinante de vase, le monstre n'était qu'une version surdimensionnée des écrevisses que j'avais croisées peu avant.

Il m'avait surpris mais sa masse gigantesque lui imposait une démarche pataude qui me laissa le temps d'esquiver son premier claquement de pince, puis de dégainer une arme pour me défendre.

ÉCREVISSE GÉANTE : Adresse 9 ; Défense 13 ; Bonus de Force 5 ; Vitalité 31

L'écrevisse a l'initiative.

Joan réussira à prendre la fuite après avoir livré 3 assauts, sans craindre d'être rattrapé par l'immense crustacé.

Je courai encore comme un dératé quand le sentier bifurqua vers le nord en s'éloignant de la Noss. Trop heureux de quitter les parages d'une rivière aussi mal fréquentée, je suivis cette direction et m'arrêtai quelques minutes après en haletant, au pied d'un mamelon herbu.

Le chemin formait une bifurcation à cet endroit et j'en profitai pour me reposer un instant et oublier la terrible frayeur causée par ma dernière rencontre. *Enlevez un repas du sac à dos ou Joan perd 3 points de Vitalité.*

Le sentier que je suivais depuis le cours d'eau se poursuivait vers le nord mais était coupé par une étrange piste constellée de petits cailloux dont la présence avait de quoi intriguer au beau milieu d'un marécage. Ce nouveau chemin allait approximativement du sud-est au nord-ouest. Après avoir grimpé jusqu'au sommet du talus, je pus constater que le marais cédait place à des terrains plus fermes et plus boisés en direction du sud.

Si Joan continue sur la même piste en direction du nord, rendez-vous au 189 ; s'il emprunte plutôt celle aux cailloux vers le nord-ouest, allez au 172 ; s'il préfère partir vers le sud-est pour quitter le marais, convaincu qu'un lieu aussi dangereux ne peut pas servir de repaire aux kayolins et à leurs comparses, rendez-vous au 164.

272

Ma récolte s'avéra au bout du compte guère impressionnante puisque deux autres concurrents, Zentile et Duncan, avaient récupéré plus de nids que moi. Mais mon score moyen ne m'attrista pas vraiment, tant j'étais soulagé d'en avoir terminé avec ce jeu périlleux. Un regard en contrebas vers les lames houleuses qui léchaient les rochers acérés renforça un peu plus mes doutes concernant la santé mentale de notre supérieur. Dross fit ensuite circuler une outre remplie d'eau afin de nous y désaltérer.

- " Ça dégrasse, hein ? Videz-moi cette gourde et dès que vous êtes prêts, on retourne à la caserne. Normalement, l'arène doit être déjà prête si les gars n'ont pas trop traîné. " Décidément, Dross s'amusait à se montrer sibyllin car je n'avais jamais entendu parler d'une soi disante arène à l'intérieur de la caserne. Un peu lassé par l'attitude du sous-officier, je suivis le mouvement en poussant un soupir résigné.

Enlevez du sac à dos tous les nids accumulés. Puis attribuez des points d'influence à chacun selon le barème suivant : 5 points pour Duncan, 4 points pour Zentile, 3 points pour Joan, 2 points pour Khelben et 1 point pour Garrett. Ceci fait, rendez-vous au 361.

273

- " Comment oses-tu bafouer l'honneur d'un homme du roi Pargalion ? répondis-je avec sévérité. C'est ainsi que les gens de Vargass reçoivent les soldats de leur patrie ? Par tes remarques désobligeantes, c'est toute la réputation de mon bataillon que tu remets en cause et, par là même, le jugement de notre souverain qui m'a choisi pour accomplir ma mission dans cette île. "

La contenance de l'homme fondit comme neige au soleil devant mon dédain et mes menaces à peine voilées. Il balbutia un mot d'excuse avant de reculer en baissant la tête.

- " Ce n'est pas grave, le rassurai-je avant qu'il ne s'éloigne encore plus. Je cherche des informations au sujet des pillards. J'aimerais savoir où ils se cachent, s'ils n'auraient pas établi leur cachette autour du lac par exemple. "

Les femmes présentes s'observèrent les unes les autres avec un air de connivence.

- " Vous pouvez me faire confiance, les encourageai-je. Je suis là pour vous aider. " L'épouse du villageois jaloux prit alors la parole.
- " Nous n'avons pas vu les pillards. On en a juste entendu parler mais ils ne sont pas encore venus dans les parages. Par contre, si vous êtes vraiment là pour nous aider, vous devriez parler à Shinnaye. "

Elle me montra du doigt une lavandière d'âge mûr, les cheveux ramassés en chignon, qui battait une toile immaculée non loin de nous d'un air absent. Intrigué, je m'avançai vers elle sous le regard de toutes les autres villageoises. *Rendez-vous au 236.*

274

Lorsque je ressortis du couvert des arbres, ce fut pour affronter de violentes bourrasques qui me cinglèrent sans merci le visage. Pour ajouter à ces difficiles conditions climatiques, je dus m'arrêter après seulement quelques dizaines de pas dans la lande pour ôter un caillou qui s'était coincé entre deux de mes orteils.

J'étais encore agenouillé quand un énorme chat au pelage d'un blanc bleuté et aux oreilles démesurées surgit de nulle part pour me sauter sur le dos. Ses griffes s'enfoncèrent dans le cuir épais de ma veste sans me blesser et je repoussai l'animal d'un coup de pied avant de m'emparer de mon arme. Mais la faim devait attiser le courage du félin car celui-ci se ramassa sur lui-même avant de me sauter au visage d'un bond prodigieux.

LYNX DE VARGASS: Adresse 12 ; Défense 11 ; Bonus de Force 2 ; Vitalité 10

Le lynx a l'Initiative.

Si Joan survit à ce combat, il s'éloigne rapidement de la dangereuse forêt.

Je conservai la mer à main droite tout en cheminant sur une sente sablonneuse dans laquelle s'enfouissaient imperceptiblement de nombreuses crottes de lapin et de chèvre. A mon grand désarroi, les plus fraîches s'agglutinaient sous mes bottes de voyage.

La lande plate et désolée céda bientôt place aux contreforts plus accidentés de vertes collines qui barraient l'horizon à l'est de l'île. J'avais atteint l'extrémité sud de Vargass et je dirigeai mes pas vers une avancée de terre qui surplombait d'impressionnantes falaises.

Rendez-vous au 411.

275

La créature devait dissimuler quelques organes vitaux derrière son aspect informe et gélatineux car elle s'affaissa sans prévenir à la suite de mon dernier coup. Je contemplai avec dégoût le vaste corps grisâtre s'immerger puis disparaître à jamais sous la surface de l'eau.

Après quelques minutes, seule une flaque couleur or qui s'effilochoit lentement témoignait qu'un monstre avait saigné à cet endroit avant de périr.

Ce ne fut qu'une fois remis de mes émotions que je regagnai la terre ferme. Je repris ensuite mon chemin vers l'extrémité nord du lac en me promettant silencieusement de ne

plus m'écarter du sentier. *Rendez-vous au 104.*

276

Comptant sur mes protections pour me faufler sans dommage à travers l'obstacle je m'aplatissais au sol puis pénétrais en rampant sous l'arbre. Mais les feuilles luisantes et festonnées se révélèrent si coriaces et leurs extrémités si piquantes que je récoltais moult écorchures sur le visage, les mains et les jambes. Même le tissu et la laine se déchiraient sous l'assaut du houx au feuillage d'une dureté surnaturelle.

Je ressortis enfin de l'autre côté, le corps recouvert de nombreuses entailles mais toutes superficielles. Je constatai néanmoins avec satisfaction que mes efforts n'avaient pas été vains puisque le sentier se prolongeait en serpentant au milieu de la végétation et des bouleaux aux troncs noirs. *Rendez-vous au 140.*

277

J'infligeai à l'artisan un crochet qui le cueillit juste sous le menton. Ses sabots volèrent tandis qu'il s'écrasait lourdement au sol et que sa tête percutait la roue de son chariot. Le souffle court, observant ma victime qui demeurait à terre immobile et silencieuse, je ressentis soudain une brève bouffée de panique à l'idée de l'avoir définitivement occis. Heureusement, sa respiration m'indiquait qu'il avait seulement perdu connaissance.

J'éprouvai alors quelque culpabilité. Le misérable avait presque insulté la mémoire de mes compagnons tombés à la bataille mais j'avais néanmoins déclenché la rixe par mon intention de le frapper. Un coup d'œil circulaire me permit de constater que les témoins n'avaient pas bronché et qu'ils continuaient d'observer la scène en simples spectateurs. Seuls la vieille et le gamin s'étaient éclipsés.

Je m'attendais plutôt à ce que les villageois viennent porter secours à leur voisin mais leur passivité me convenait fort bien et, après un dernier regard au charron inconscient, je me dirigeai d'un pas rapide vers les quais. *Rendez-vous au 129.*

278

Malgré les contusions qui minaient ma lucidité, je me retournai pour constater la victoire de Duncan sur Khelben. Mon camarade au crâne rasé ne semblait pas particulièrement éreinté par son combat. L'issue de cet ultime affrontement me parut fort incertaine tandis que Duncan s'avavançait avec détermination.

DUNCAN (affaibli) : Adresse 18 ; Défense 16 ; Bonus de Force 3 ; Vitalité 15

Joan a l'Initiative.

S'il tombe à 0 point de Vitalité avant son ultime adversaire, attribuez des points de réussite selon ce barème : 4 points à Duncan, 3 points à Joan, 2 points à Zentile, 1 point

à Khelben et **0 point** à Garrett. Puis rendez-vous immédiatement au **362**.
S'il sort au contraire vainqueur du combat, attribuez des **points de réussite** selon ce barème : **4 points** à Joan, **3 points** à Duncan, **2 points** à Zentile, **1 point** à Khelben et **0 point** à Garrett. Puis allez au **302**.

279

Khelben se battait avec calme et concentration, dans un style plutôt défensif et axé sur les contre-attaques. Son seul véritable point faible était un certain manque de vivacité. Les premiers échanges s'éternisèrent un peu trop à mon goût aussi accentuai-je ma pression sur mon adversaire en privilégiant la puissance de mes attaques au détriment de ma garde. Mais je payai cette impatience en concédant la victoire à Khelben. Ensuite, le sergent demanda à Garrett et Duncan de s'affronter. L'adresse et la force de Duncan lui permirent de prendre assez facilement l'ascendant sur son adversaire qui dut s'incliner. L'ultime duel m'opposa au jeune Zentile. Tenant fébrilement son bâton entre ses mains, il me tourna autour en affichant une détermination et un visage crispé qui ne lui ressemblaient guère. Suite à nos deux défaites successives, nous ne souhaitions ni l'un ni l'autre sortir bredouille de cette nouvelle épreuve.

ZENTILE : **Adresse 15 ; Défense 14**

Zentile a l'Initiative.

*Utilisez toujours les mêmes règles de combat (sans protection ni Bonus de Force), à savoir qu'un combattant est touché par son adversaire lorsqu'il est censé perdre **au moins 2 points de Vitalité**. Si Joan est le premier à toucher trois fois, rendez-vous au **264**. Si c'est Zentile qui l'emporte, allez au **349**.*

280

Le donjon de la forteresse était bas et de forme rectangulaire, s'étendant sur la longueur des murailles nord et est en ne dépassant les créneaux que d'un seul étage. J'avisai une porte ouverte sur ma gauche qui donnait accès à un escalier de pierre en colimaçon, menant lui-même à l'intérieur de ce donjon. Au sud s'alignaient divers baraquements de plain-pied.

Je surveillai les ouvertures des bâtiments à la recherche d'une présence ennemie quand le battant d'une écurie à main droite s'ouvrit à la volée sur deux kayolins armés jusqu'aux dents. Ils parurent surpris de me trouver là, à demi dissimulé par l'embrasure du corps de garde, mais empoignèrent les arcs courts qu'ils portaient en bandoulière sitôt passé le premier moment de stupeur. Je m'élançai alors à travers la porte ouverte du donjon, juste à temps pour entendre deux projectiles se ficher dans le bois du panneau.

*Si Joan possède un **arc avec au moins une flèche** et s'il désire riposter, rendez-vous au **142** ; s'il préfère gravir l'escalier pour se réfugier à l'intérieur du donjon, allez au **39** ;*

s'il recule seulement de quelques marches pour attaquer les deux kayolins dès qu'ils se présenteront, rendez-vous au 27.

281

Soit j'étais sorti trop rapidement de mon abri, soit le marin avait des raisons de faire preuve de la plus grande prudence. Quoi qu'il en fut, l'homme tourna la tête dans ma direction quand j'avançai à découvert sur le quai pour m'approcher de lui. Ses yeux s'élargirent de surprise quand il me découvrit, moi et mon uniforme de soldat. Je m'élançai dans sa direction en le hélant par son nom mais il réagit prestement en s'enfuyant dans la grande rue encombrée de badauds. Courant avec une certaine célérité malgré son âge et ses jambes arquées, Balezon bifurqua soudain dans une venelle adjacente. Quand j'atteignis à mon tour le passage, ce fut pour voir le fuyard au sommet d'une barricade de tonneaux empilés qui bouchait la voie, une trentaine de pas plus loin. Il sauta de l'autre côté de l'obstacle après un coup d'œil angoissé dans ma direction. Je courus à mon tour vers l'amas de fûts quand l'un des nombreux mendiants qui occupaient le passage tendit sa jambe au moment où je le dépassais. Incapable d'éviter cette traîtrise, je m'étais face contre terre et manquai perdre conscience quand ma mâchoire percuta le pavement humide. *Lancez un seul dé et retranchez le résultat de la Vitalité de Joan.*

Lorsque je parvins à me remettre sur pieds, quelques précieuses secondes s'étaient écoulées au bénéfice du marin tandis que le mendiant s'était déjà esquivé par la grande rue.

Si Joan reprend néanmoins sa course pour grimper par-dessus le monticule, rendez-vous au 360 ; s'il abandonne la poursuite, allez au 197.

282

Je longeai la falaise vers l'ouest d'un pas déterminé, là où les brumes du marais cédaient la place à des coteaux moutonnés par de nombreux bosquets d'arbres dénudés.

*Joan n'est cependant pas ressorti indemne de sa visite du marais. Même s'il l'ignore encore, il a inhalé des miasmes nocifs qui l'affaiblissent sournoisement. Enlevez **1 point** à son **Bonus de Force**.*

Une fois ces terres plus fermes atteintes, je me dirigeai vers le sud, avec à main droite une vue magnifique sur le vaste lac qui miroitait sous les premières lueurs de la journée naissante. Je ne fis par chance aucune mauvaise rencontre, même aux abords du sinistre marécage. Lorsque j'atteignis plus tard la rivière Noss, je suivis son cours avec un peu d'appréhension à l'idée de rejoindre l'endroit où avaient péri tant de mes compagnons.

Rendez-vous au 181.

283

Mon arrivée ne déclencha aucune réaction chez les joueurs hormis un rapide coup d'œil de celui qui me faisait face. Son compère déplaça l'un des pions d'une case ocre à une case blanche sans tenir compte de ma présence dans son dos et de mon discret tousotement.

Mais il m'en fallait plus pour me laisser démonter.

- " Pardon de vous déranger en pleine partie. Sauriez-vous où je pourrais trouver un guérisseur ou un rebouteux à Stromness ?

Je crus dans un premier temps qu'ils allaient faire semblant de ne pas m'entendre.

Finalement, le vieillard placé de l'autre côté de la table leva la tête vers moi, aspira une longue bouffée de son brûlot, avant de me répondre au milieu d'un épais nuage odorant sortant de sa bouche édentée.

- " Pourquoi qu't'aurais besoin d'un guérisseur ? T'es malade ? "

Je restai bouche bée face aux yeux gris pétillant de malice qui semblaient ignorer les tâches de sang séché sur mon uniforme déchiré.

- " C'est bien les jeunots d'aujourd'hui, ça. Tout fragiles si bien qu'le moindre coup d'froid leur colle un rhume. "

Son compère au crâne presque entièrement dégarni daigna enfin perdre de sa concentration pour chevroter bêtement un rire. Bizarrement, ce bruit de gorge m'évoqua la vieille enseigne du Refuge lorsqu'elle grinçait sous l'effet du vent.

Je tâchai de dissimuler mon irritation grandissante.

- " Alors... Vous pouvez m'indiquer une adresse s'il vous plaît ?
- T'as qu'à t'rendre chez la Millepertuis. Elle s'y connaît en plantes qui soignent. L'habite tout au bout du port, derrière toi. Tu peux pas la manquer, une baraque avec le potager tout plein d'mauvaises herbes.
- Grand merci. La *Millepertuis* vous dîtes ?
- Ben oui. C'est plein d'cette saloperie autour de chez elle Ça va jusqu'à envahir même les autres maisons. Alors on l'appelle comme ça maintenant. "

Le vieux ponctua ses derniers mots d'une nouvelle bouffée et je le saluai avant de diriger mes pas vers l'endroit indiqué. *Rendez-vous au 384.*

284

Conservant une main sur ma bourse, je m'assis sur la margelle d'un puits pour écouter à mon aise le musicien. Quand il termina son morceau, les gamins se mirent à l'applaudir à l'unisson et je me joignis à eux le sourire aux lèvres, mon cœur gonflé d'enthousiasme par la mélodie enchanteresse. Quelques vieillards s'approchèrent alors.

- " La paix soit avec toi, soldat, m'apostropha l'un d'eux.
- Et avec vous tous, gens de Kalfirk.
- Pouvons nous t'aider en quoi que ce soit ? s'enquit mon interlocuteur avec amabilité.
- Peut-être bien. Je cherche les autres membres de ma compagnie. Il nous est arrivé malheur face aux pillards de l'archipel et certains ont dû être faits prisonniers. Avez-vous la moindre idée d'où je pourrais trouver leur repaire ?
- Malheureusement non. Mais d'après les derniers échos, il y a en effet de fortes chances qu'ils soient cachés dans notre île. Plusieurs fermes isolées et des navires de

pêcheurs leur ont déjà payé un lourd tribut ; et il n'y a jamais de survivant pour témoigner. Je ne veux pas t'affliger mais tu as peu de chances de retrouver vivants tes amis. "

Les autres anciens acquiescèrent en affectant une mine compassée qui m'irrita quelque peu.

- " Va plutôt voir sur les quais, proposa un autre. Si quelqu'un a aperçu l'un de tes camarades, ce sera sans doute un marin. Ils sont au courant de tout à force de passer leur temps dans les tavernes. De même quant au repaire des pillards : il est fort possible que tu puisses y glaner quelque renseignement utile sur le sujet.

- Vous avez sûrement raison. Que Samara veille sur vous et votre descendance. "

Je m'inclinai légèrement puis m'empressai de quitter la place pour poursuivre mon enquête, le moral un peu miné par ce bref échange.

Joan ne peut pas se rendre dans un lieu qu'il a déjà visité. Si Joan se dirige vers les quais comme il lui a été suggéré, rendez-vous au 137 ; s'il part vers les quartiers au nord de la ville, allez au 81 ; s'il recherche un guérisseur, rendez-vous au 111 ; s'il retourne dans l'avenue où étaient installés les étals des marchands, allez au 136.

285

Une fois de retour à la caserne, Dross se retourna sans prévenir avec une affreuse grimace dessinée sur son visage ingrat.

- " Ça vous dirait de savoir ce qu'il y aura pour le dîner ? "

Devant nos mines interloquées, il s'esclaffa bruyamment, visiblement heureux de son trait d'esprit qu'il était le seul à comprendre. J'étais depuis longtemps familiarisé avec l'humour très personnel et difficilement partageable du sergent. Mais à ce moment précis, je me dis qu'il battait ses propres records.

- " Allez les filles, suivez-moi dans la réserve. Je vais vous faire travailler encore un peu. "

Une odeur désagréable de volaille vivante planait dans le garde-manger de la caserne. De longues caisses compartimentées et percées d'orifices sur leur couvercle emplissaient la moitié de l'espace disponible. C'était de là que provenait le fumet de fientes mêlées à de la paille pourrie.

Selon les instructions du sergent, nous les transportâmes jusque sur un terrain dégagé situé à l'arrière du bâtiment principal. Nous n'apercevions aucun de nos autres camarades. Sans doute s'étaient-ils réfugiés à l'intérieur devant les nuages gris annonciateurs de neige qui s'approchaient en un troupeau menaçant.

- " On va faire un lâcher de faisans et vous avez intérêt à ne pas en laisser échapper un seul. Vu que le cantinier compte les faire mijoter pour ce soir, vous vous coucherez tous le ventre vide s'il en manque un. "

Il attendit quelques secondes au cas où il nous aurait fallu du temps pour assimiler la menace.

- " Je ne vais pas tous les utiliser. Il y en aura trois pour chacun de vous. Je les sortirai de leur cage à intervalles réguliers et vous devrez abattre les trois faisans en un minimum de flèches. Vous avez compris ? Joan, tu commences. T'as dix secondes pour te placer là-bas

et te préparer ", me dit-il en m'indiquant une grosse pierre oblongue couchée dans l'herbe. Il avait à peine terminé sa phrase que je bondissais déjà vers le rocher en sortant une flèche de mon carquois. Une fois juché dessus, je levai mon arme vers le ciel. Ayant grandi à la campagne, j'avais déjà pu apercevoir à maintes reprises ces volatiles à longue queue et au plumage coloré. Ils ne montaient jamais très haut et leur vol peu gracie donnait l'impression qu'ils étaient trop lourds pour s'élever loin au-dessus du sol. Sans prévenir, Dross entrouvrit le panneau d'une caisse, le laissant béer juste le temps qu'un faisan en sorte, avant de le refermer aussitôt.

Si Joan tire sur les oiseaux sitôt leur sortie de la cage, pendant qu'ils commencent à s'élever dans les airs, rendez-vous au 120 ; s'il préfère les viser au cours de leur ascension et tirer au point culminant de leur vol, allez au 316.

286

Tandis que je reprenais mon souffle, des vociférations éclatèrent en provenance d'un autre endroit de la forteresse. L'épaisseur des murs m'empêchait de localiser exactement les autres occupants mais ils me ne paraissaient pas très éloignés. Je jetai un coup d'œil par les fenêtres dans la cour intérieure mais aucun autre kayolin ne s'y manifestait. Pour le moment.

Conscient de l'urgence de ne pas me faire coincer par plusieurs adversaires dans un lieu si exposé que cette grande pièce vide, je me hâtai de rejoindre une porte à double battants déjà entrouverte. De l'autre côté se profilaient de vastes cuisines mais plus basses de plafond. L'endroit était désert mais j'y pénétrai prudemment.

Braseros, fours et marmites étaient tous nettoyés et parfaitement utilisables. Un petit tas de bois pyramidal jouxtait une large bassine emplie d'épluchures de raves et de navets qui laissaient planer dans l'air une odeur douceâtre et légèrement écœurante. Visiblement, les pillards avaient investi la place depuis très peu de temps.

J'avais presque atteint la petite porte qui devait en toute logique mener aux réserves de nourriture quand des exclamations de colère retentirent dans mon dos, en provenance de la grande salle. Je me retournai pour voir avec effroi quatre kayolins qui venaient de surgir en trombe par la porte latérale que j'avais délaissée. L'un d'eux m'aperçut dans la cuisine à travers l'ouverture de la porte et me montra du doigts à ses compagnons avant que je ne puisse réagir.

Si Joan possède un arc, une flèche, et qu'il souhaite les utiliser pour faire au moins une victime dans leurs rangs, rendez-vous au 359 ; s'il attend son groupe d'adversaires de pied ferme, allez également au 359 ; s'il ouvre la porte des réserves pour s'y réfugier, rendez-vous au 25.

287

Comme mue par un mécanisme invisible, ma main allait inlassablement de mon carquois à la corde de l'arc, dans un mouvement fluide et assuré. Les trois malheureux volatiles tombèrent sans avoir eu le temps de goûter à leur éphémère liberté.

Si le sergent ne daigna pas me féliciter, l'étonnement que je lus dans son regard ne laissait aucun doute quant à la valeur de ma performance. Je rejoignis mes camarades tandis que Zentile partait me remplacer sur le rocher pour tenter lui aussi de s'illustrer.

Je craignais un nouvel exploit de Khelben mais la surprise vint une fois de plus de Garrett qui égala mon nombre de flèches tirées. Notre supérieur fronça les sourcils, partit ramasser les faisans transpercés puis revint pour prononcer son verdict.

- " Ceux-là sont plus propres que ceux abattus par Joan. Mais ça ne se joue vraiment à pas grand chose. En tout cas, c'était de jolis tirs. Maintenant, vous prenez chacun votre part de bestioles et on va rapporter tout ça aux marmitons. "

La déception et la jalousie m'amènèrent à douter des jugements de valeur du sergent et de son objectivité. Mais il aurait été idiot de ma part de m'étendre sur ce sujet devant lui.

*Attribuez des **points de réussite** à chaque participant : **4 points** pour Garrett, **3 points** pour Joan, **2 points** pour Khelben, **1 point** pour Zentile et **0 point** pour Duncan.*

*A présent, comparez les totaux respectifs de **points de réussite** de chacun. Attribuez **10 points d'influence** à la recrue qui a le plus haut score, **8 points** au 138^{ème}, **6 points** au 326^{ème}, **4 points** au 190^{ème} et **2 points** au 67^{ème}. En cas d'égalités particulières, c'est Joan qui est placé devant dans le classement, puis dans l'ordre Khelben, Zentile, Duncan et Garrett.*

*Ceci fait, ramenez à 0 les **points de réussite** de chacun.*

Je ravalai mon aigreur et rassemblai mes faisans ensanglantés tout en écoutant Garrett.

Celui-ci justifiait devant les autres son adresse en racontant les nombreuses parties de chasse qu'il avait vécues en compagnie de son père. Le sergent nous ayant rapidement quittés, je dus supporter son jacassement jusqu'à notre arrivée aux cuisines.

Lorsque nous en ressortîmes, nous vîmes qu'une chape grisâtre avait sournoisement investi les cieux. Quelques flocons commençaient déjà à voleter dans l'atmosphère. Nous rabattîmes nos capuchons pour protéger nos visages du vent mordant puis nous empressâmes de rejoindre nos déjeuners. *Rendez-vous au 71.*

288

Un cri soudain derrière moi m'obligea à me retourner. Mon malchanceux compagnon venait de glisser dans une zone boueuse et se démenait de son mieux pour se relever. Mais la vase traîtresse le retenait dans une gangue élastique, l'empêchant de reprendre pied sur la terre ferme pourtant proche.

Je lançai un regard en direction des silhouettes qui nous poursuivaient puis courus vers le pêcheur pour lui proposer une main secourable. Le temps de le sortir du piège naturel et les premiers hommes-poissons nous avaient presque rejoints. Ignorant un javelot qui venait de siffler à mes oreilles, je reculai en brandissant mon arme, décidé à retarder mes ennemis pour laisser le temps à mon compagnon exténué de reprendre un peu d'avance. Les trois créatures les plus promptes me chargèrent en brandissant des lances rudimentaires.

3 TRITONS :

Adresse 18 ; Défense 12 ; Bonus de Force 2 ; Vitalité 62

Les tritons ont l'Initiative.

*Si Joan est encore en vie après **trois assauts**, il s'aperçoit que de nouveaux adversaires s'apprêtent à lui sauter dessus. Il prend alors la fuite pour courir à la suite de son compagnon ; rendez-vous au **143**.*

289

Prenant bien soin d'éviter tout contact avec les troncs noirs ou d'autres champignons gargantuesques, je trouvai un creux dissimulé par des fougères dans lequel j'étendis ma couverture. Je ne m'y trouvais pas hors d'atteinte des griffes de prédateurs nocturnes mais l'endroit moussu fournissait un confort relatif et me cachait des regards.

Finalement, ma nuit s'avéra des plus tranquilles et je me réveillai au petit matin en massant mes membres courbaturés. Je me sentais néanmoins un peu ragaillard et décidé à explorer cette mystérieuse forêt.

*Notez que Joan regagne **2 points de Vitalité** puis rendez-vous au **156**.*

290

Les hommes avaient presque terminé leurs réparations. J'attendis donc que le plus âgé des trois pose sa brosse dégoulinante de goudron pour m'approcher d'eux et les interpeller avec bonne humeur.

- " Joli travail, les gars ! C'est un sacré beau navire que vous avez là. On le dirait tout neuf maintenant, prêt à prendre le large comme si c'était la première fois pour lui. " L'aîné à la barbe grisonnante esquissa un sourire.
- " Dans ce cas, il va déjà attendre qu'on se soit rincé le gosier. Je sais pas pour vous mais je crève de soif ", lança-t-il à l'intention des plus jeunes marins qui hochèrent la tête avec reconnaissance à l'idée de se désaltérer.

Ils s'encombrèrent de cordages ainsi que de leurs outils usagés avant de commencer à gravir les échelons menant au quai. Je ne savais pas trop comment aborder avec tact le sujet qui me préoccupait et j'interrogeai abruptement le plus vieux quand celui-ci arriva à ma hauteur.

- " Dites, votre bateau, il pourrait m'emmener jusqu'à Kirb ? Je suis prêt à vous payer... "
- Je peux t'emmener où tu veux mon gars, m'interrompit le marin. Du moment que c'est dans mon secteur de pêche ; et t'auras pas besoin de me donner une pièce pour ça. Mais va falloir attendre que le vent faiblisse un peu, si tu vois ce que je veux dire.
- C'est vraiment très urgent...

Tu es tombé sur la tête ou quoi ? C'est la tempête au large. LA TEMPÊTE ! Des creux de près de quinze coudées dès que tu t'éloignes à cent brasses de la côte. Ici, dans le port, nous sommes protégés par la digue. C'est pour ça que ça bouge pas trop. Mais te leurre pas, tu trouveras personne pour naviguer par ce temps. "

Comme pour appuyer ses dires, une bourrasque fit bruyamment claquer la voile de son esquif qui se balançait en contrebas. Les deux autres hommes nous avaient rejoints et, sur un signe de leur camarade au poil blanchissant, ils me plantèrent là pour se diriger vers

une taverne.

Je les regardai s'éloigner en tournant dans mon esprit ses allégations péremptoires. Je n'allais certainement pas passer plusieurs jours dans cette île austère les bras croisés. Soit je consacrais toutes mes forces à découvrir le repaire des pillards pour y retrouver la trace de mes compagnons perdus, soit je gagnais un moyen de rejoindre l'île voisine et toute proche de Kirb afin d'y contacter le sixième bataillon, tempête ou pas.

Mon regard se reporta sur l'esquif abandonné par les trois marins.

Si Joan s'approche du colporteur toujours présent à proximité du port, rendez-vous au 372 ; s'il emprunte discrètement le petit voilier pour quitter Stromness à son bord, allez au 265.

S'il délaisse le village pour explorer un autre lieu de Vargass, il peut entamer une marche matinale pour longer la côte vers l'est de l'île et rejoindre la rive nord du grand lac (celui qu'il avait aperçu de loin peu avant la tragique bataille contre les kayolins), allez dans ce cas au 14 ; ou plutôt longer la côte vers le sud jusqu'à atteindre le bois qui se situe à l'ouest du pont où s'est déroulée ladite bataille, rendez-vous alors au 321. Joan n'ira pas dans un lieu de l'île qu'il a déjà visité.

Cependant, il a tout de même la possibilité de reprendre la route menant jusqu'au pont qui représente approximativement le centre de l'île, rendez-vous alors au 181.

291

Certains de mes projectiles lâchés un peu trop hâtivement connurent des trajectoires quelque peu hasardeuses mais je réussis néanmoins à abattre les trois faisans en seulement quelques tirs. Même si ma performance n'avait rien de remarquable, je rejoignis mes camarades plutôt sereinement tandis que Zentile partait me remplacer sur le rocher.

Je savais que Khelben allait me surpasser mais la surprise vint une fois de plus de Garrett qui accomplit l'exploit d'atteindre ses cibles avec seulement trois flèches. Quand tous eurent terminé l'épreuve, pas un oiseau n'avait échappé au massacre. Notre supérieur eut un mot de félicitations pour Garrett.

- " C'est sûr que c'était de sacrés beaux tirs. Je ne me souviens pas avoir vu quelqu'un réussir l'exercice sans perdre une seule flèche. Maintenant, vous prenez chacun votre part de bestioles et on va rapporter tout ça aux marmitons. "

*Attribuez des **points de réussite** à chaque participant : **4 points** pour Garrett, **3 points** pour Khelben, **2 points** pour Joan, **1 point** pour Zentile et **0 point** pour Duncan.*

*A présent, comparez les totaux respectifs de **points de réussite** de chacun. Attribuez **10 points d'influence** à la recrue qui a le plus haut score, **8 points** au 138^{ème}, **6 points** au 326^{ème}, **4 points** au 190^{ème} et **2 points** au 67^{ème}. En cas d'égalités particulières, c'est Joan qui est placé devant dans le classement, puis dans l'ordre Khelben, Zentile, Duncan et Garrett.*

*Ceci fait, ramenez à 0 les **points de réussite** de chacun.*

Je rassemblai mes faisans ensanglantés tout en écoutant Garrett. Celui-ci justifiait devant les autres son adresse en racontant les nombreuses parties de chasse qu'il avait vécues en compagnie de son père. Le sergent nous ayant rapidement quittés, je dus supporter son

jacassement jusqu'à notre arrivée aux cuisines.

Lorsque nous en ressortîmes, nous vîmes qu'une chape grisâtre avait sournoisement investi les cieux. Quelques flocons commençaient déjà à voleter dans l'atmosphère. Nous rabattîmes nos capuchons pour protéger nos visages du vent mordant puis nous empressâmes de rejoindre nos déjeuners. *Rendez-vous au 71.*

292

Surveillant du coin de l'œil les êtres amphibiens au bord du lac, j'avançai sous couvert de la végétation en prenant garde à rester invisible au cas où l'un d'eux se retournerait. Alors que je ne me trouvais plus qu'à une douzaine de pas du captif endormi, ma botte écrasa un vieil os dissimulé dans les herbes qui se brisa dans un craquement sonore. Je vis avec désespoir les créatures tourner la tête dans un bel ensemble dans ma direction. Sans plus réfléchir, je bondis hors de ma cachette pour rejoindre l'homme ligoté derrière la hutte. Deux hommes-poissons plus vifs que les autres s'étaient déjà saisis de javelots et me les envoyèrent avec force, espérant me transpercer avant que je ne me trouvasse protégé par la cabane. *Lancez les dés.*

*Si vous obtenez de 2 à 6, Joan n'est pas atteint par les armes de jet ; de 7 à 8, il est égratigné par un javelot et perd **2 points de Vitalité** ; de 9 à 10, il est blessé par les deux javelots et perd **5 points de Vitalité** ; sur un 11 ou un 12, l'une des armes se plante dans son dos et il perd **12 points de Vitalité**.*

Le prisonnier poussa un cri d'effroi en se réveillant sous mes violentes tentatives pour lui arracher ses liens. Ceux-ci tombèrent par bonheur très facilement et j'aidai d'une main ferme l'homme héberlué à se relever. Une puissante odeur de poisson pourri m'avertit soudain du danger et je pivotai pour faire face au plus vélocé des humanoïdes qui venait déjà de nous rejoindre. Bien que celui-ci me parut moins grand que les autres, il comptait visiblement m'écharper à l'aide de ses seules griffes.

JEUNE TRITON : **Adresse 12 ; Défense 12 ; Bonus de Force 1 ; Vitalité 16**

Le triton a l'Initiative.

Si Joan le tue en quatre assauts ou moins, rendez-vous au 238 ; sinon, cessez le combat au début du cinquième assaut et allez au 413.

293

Bien que grièvement blessée, la bête trouva la force de se dresser sur ses pattes postérieures. Je lâchai prise et tombai lourdement sur le sol après avoir vainement tenté de me rattraper au cuir écailleux. Le monstrueux reptile s'abattit sur moi mais j'avais déjà roulé sur le côté pour échapper à sa masse. Malheureusement, je ne pus l'empêcher de refermer sa gueule sur mon bras alors que je me trouvais encore couché dans l'herbe. Je tirai pour échapper au formidable étau de ses mâchoires mais je pouvais aussi bien

tenter de soulever à mains nues la herse d'un fortin. Ses crocs s'enfonçaient toujours plus dans ma chair et l'odeur cuivrée du sang qui s'échappait à flots de mon bras semblait exciter encore plus le serpent. Son emprise cessa subitement quand il réussit à sectionner mon bras qu'il avala goulûment en une seule déglutition. Je perdis connaissance sur cette ultime vision.

294

J'estimai la brise assez puissante pour dévier les projectiles mais pas assez pour les emporter complètement. Tandis que Dross nous demandait de tirer là encore nos trois flèches successivement, je bandai mon arc puis me concentraï sur un point imaginaire légèrement décalé par rapport à la cible. Au signal du sergent, je fis chanter la corde de mon arc.

*Lancez les dés à trois reprises et additionnez les résultats. Si Joan possède le talent **adresse au tir**, ajoutez 3 points à ce total (au lieu des 2 habituels). Si ce n'est pas le cas, retranchez au contraire 5 points. Si vous obtenez un score inférieur à 18, rendez-vous au 154 ; de 18 à 22, allez au 296 ; supérieur à 22, rendez-vous au 73.*

295

Je baissai la tête puis pris mon courage à deux mains afin de poursuivre mon chemin dans le boyau. Je progressai avec une extrême lenteur, prenant garde de bien rester à égale distance de chaque mur. Les étoiles de mer frétilaient, s'agitaient franchement de temps à autres, comme une masse de vers sur une charogne en putréfaction. Il me fallait des nerfs d'acier pour conserver mon rythme de marche mesuré, un pas juste devant l'autre, le reste du corps immobile. Néanmoins, lorsque l'une d'elles se décolla de la paroi avec un écœurant bruit de succion pour s'envoler juste devant mon nez et se fondre dans la masse de l'autre côté du tunnel, je ne pus m'empêcher de bondir comme un jouet sur ressort. J'avais par bonheur presque dépassé la zone infestée par les animaux marins, je n'ose imaginer sinon le sort qui m'aurait été réservé.

Je courus sur quelques pas puis plongeai à terre en voyant la vivante tapisserie trembler comme une seule entité organique. Le boyau fut soudain empli par les décollements spongieux des centaines de mollusques qui voltigeaient au-dessus de ma tête. Quelques mouvements rapides de reptation me permirent de m'éloigner sans dommage et je me retournai ensuite pour observer d'un air incrédule la colonie qui avait retrouvé sa trompeuse immobilité. Je me relevai en hâte et m'éloignai plus avant dans le tunnel.

Rendez-vous au 225.

296

Je réussis à planter mes trois flèches dans la cible et, dans l'ensemble, elles semblaient même plutôt proches du point central. Le seul qui n'avait pas réussi à m'imiter était

Zentile ; le pauvre avait réussi l'exploit de n'en loger qu'une seule dans le rond de paille. Je lançai un regard en biais vers le jeune homme qui avait évidemment perdu son habituelle bonne humeur. Il triturerait la corde de son arc comme s'il cherchait à trouver un défaut à son arme ; ou tout bonnement pour se donner une contenance face à Duncan et Garrett qui ne se privaient pas pour brocarder sa performance pendant que le sergent était parti relever les scores.

- " Tu as mal compris les règles ? Il faut tirer dans la cible. Ce n'est pas bon à côté, lui expliqua Garrett comme s'il s'adressait à un enfant juste sorti des langes.
- Lâche-le, intervint Khelben d'un air las.
- Hou ! On s'énerve, papa ? Allons, repose-toi un peu. Pense à ton vieux coeur. Ah, je comprends. Tu n'as pas trop l'habitude de perdre, c'est ça ? Ce n'est pas bien, faut savoir être bon joueur quand ça arrive et qu'on tombe sur plus fort que soi. "

Notre camarade balaféré serra les dents et semblait prêt à exploser. Le sergent revint juste à temps avant que la situation ne s'envenime.

- " C'est un peu mieux, les filles. Vous êtes bien tous pareils : faut vous gueuler dessus pour obtenir des résultats. Et après, ça se plaint que le sergent est trop dur avec vous ! Bon, cette fois-ci, c'est Garrett qui gagne. Maintenant, vous me reprenez tout ça et on retourne vers la caserne pour un dernier test. "

Ma déception était de taille car je m'étais sans doute fait battre de très peu par Garrett. Je me dépêchai donc d'aller chercher ma cible pour ne pas subir plus longtemps son expression triomphale.

*Attribuez des **points de réussite** à chaque participant : **4 points** pour Garrett, **3 points** pour Joan, **2 points** pour Khelben, **1 point** pour Duncan et **0 point** pour Zentile.*

*Puis rendez-vous au **285**.*

297

Après la campagne ventée et déserte que m'avait proposée jusqu'alors l'île de Vargass, Kalfirk me fit l'effet d'une véritable ville, bourdonnante d'animation. Les habitants les plus matinaux, principalement des camelots et de bavardes lavandières, étaient progressivement rejoints dans les rues par les maîtresses de foyer accompagnées de leur progéniture. Peut-être les marins avaient-ils quant à eux trop nocé dans les tavernes la veille car ceux-ci ne faisaient pas mine de pointer leurs bouts de nez aux fenêtres. Je demeurai plusieurs minutes à profiter de ce bruyant spectacle, guettant en vain un uniforme familier au milieu de la presse. Si par bonheur certains de mes camarades avaient réussi à fuir la bataille, il y avait de bonnes chances qu'ils se soient réfugiés ici pour y quérir de l'aide.

L'odeur de goémon et de poisson décomposé en provenance du port s'infiltrait dans toutes les rues de la ville et commençait à me soulever le cœur. Je me mis en marche pour ne plus y prêter tant d'attention.

*Si Joan se met en quête d'un médecin, rendez-vous au **111** ; s'il préfère examiner les marchandises exposées sur les étals, allez au **136** ; s'il emprunte l'artère principale en direction du nord de Kalfirk, rendez-vous au **61** ; s'il la visite plutôt en direction du quartier sud, allez au **81**.*

298

Je devais me rendre à l'évidence : malgré les ennemis que j'avais rencontrés sur cette maudite île, leur repaire devait se trouver ailleurs dans l'archipel. Cela faisait presque une semaine que j'arpentais en vain Vargass et force m'était d'admettre mon échec. Il ne me restait plus qu'à prendre un navire en partance. La fameuse tempête ayant dû désormais s'éloigner, rien ne m'empêchait de rejoindre une autre unité pour présenter le maigre fruit de mes recherches à mes supérieurs et leur raconter le tragique destin de mon bataillon. J'en étais là de mes considérations quand je fus frappé d'une violente quinte de toux. Je bus longuement de l'eau à ma gourde dans l'espoir d'y mettre fin mais de nouveaux hoquets me firent recracher le liquide mélangé à de la bile qui me brûlait l'œsophage. Loin de perdre en fréquence, mes toussotements se changèrent en spasmes et l'humeur acide au fond de ma gorge prit un horrible goût de vase putréfiée, une saveur me rappelant immédiatement l'atmosphère fétide des marais que j'avais explorés au nord-est de l'île.

J'avais dû y récolter un mal bien plus grave qu'une simple fièvre car un feu dévorant s'était allumé dans mes entrailles pour se répandre dans tout mon être. Une brûlure encore plus atroce que les précédentes se manifesta au creux de ma poitrine et je recrachai péniblement quelque chose de coïncé dans ma gorge. Dans l'herbe gisait à présent un petit caillot de chair grisâtre et recouvert d'alvéoles.

Je contemplai incrédule cette horreur sanguinolente quand un nouveau spasme me souleva le cœur. Un second morceau d'organe se logea alors au fond de ma gorge et j'étouffai lentement en me convulsant dans l'herbe, sans même pouvoir expirer mon dernier souffle de vie.

299

Immobiles, laissés en proie à l'angoisse des résultats par le sous-officier qui demeurait sans mot dire à son bureau, les yeux rivés sur son parchemin, nous patientions en tentant difficilement de conserver une attitude martiale. A mon côté, Duncan dissimulait mal sa nervosité et se dandinait d'un pied sur l'autre. L'attente se prolongea tellement que Zentile commença à siffloter machinalement entre ses dents, mais le sergent ne parut rien entendre, plongé qu'il était dans l'examen comparatif des réponses gribouillées sur sa feuille.

Dross consentit enfin à se redresser en poussant un long soupir.

- " On n'a plus trop de temps devant nous et j'aimerais bien qu'on fasse la dernière épreuve avant ce midi. On retourne dans la cour. Normalement, *l'arène* doit être déjà prête si les gars n'ont pas trop traîné.
- Vous ne nous donnez pas les résultats ? ne puis-je m'empêcher de demander, posant le premier la question qui nous brûlait les lèvres à tous.
- Non, on n'a vraiment pas le temps. Mais si tu tiens tant à le savoir, ce n'est pas toi qui a le mieux répondu, loin de là. Allez, on se bouge, les filles ! "

Les joues me brûlant comme si j'avais reçu une paire de gifles, je suivis néanmoins le

mouvement jusqu'à l'extérieur du bâtiment.

*Attribuez des **points d'influence** à chacun selon le barème suivant : **5 points** pour Khelben, **4 points** pour Zentile, **3 points** pour Joan, **2 points** pour Garrett et **1 point** pour Duncan.*

*Puis rendez-vous au **361**.*

300

Mon dernier coup eut raison de la créature ou au moins de sa ténacité car le calme revint subitement. L'eau tout autour était assombrie par le sang du poisson qui avait visiblement regagné les profondeurs, mais je n'en demeurais pas moins l'arme en main à guetter les mouvements dans l'eau, m'attendant à une ruse quelconque.

Après quelques minutes sans nouvelle manifestation hostile, je repris la rame puis me dépêchai d'atteindre l'îlot et d'attacher l'embarcation à une grosse pierre. La hutte en ruines m'intriguait au plus haut point. Qui avait bien pu établir domicile en cet endroit isolé ? Il s'agissait d'un choix incongru, surtout lorsque l'on connaissait les dimensions incroyablement dangereuses que pouvait atteindre la faune aquatique dans les parages. En tout cas, le précédent propriétaire devait avoir disparu depuis belle lurette étant donné l'état d'abandon dans lequel je trouvais les lieux.

Un toit de chaume défoncé surplombait les murs de pierres envahis par les herbes. Je pénétrai dans un espace au sol en terre battue, étroit, sombre et empestant la végétation pourrissante. La hutte semblait totalement vide mais en remuant l'épaisse couche de terre humide, j'exhumai un nombre impressionnant d'arêtes de poisson, un indice décisif concernant le régime alimentaire de l'ancien résident.

J'allais ressortir de l'endroit quand mon pied heurta un objet. Je mis peu de temps à faire apparaître le couvercle d'un coffre enfoui mais fus incapable de le déterrer complètement sans l'usage d'une pelle. Ma curiosité était cependant titillée par cette découverte et j'étais décidé à l'ouvrir, par la force s'il le fallait. Il me semblait en effet acquis, vu son apparence vermoulue, que celui qui l'avait caché ici n'en aurait plus jamais besoin.

*Si Joan possède un **pied-de-biche**, il soulève sans effort le couvercle et vous vous rendez au **312** ; s'il est armé d'une **hallebarde**, d'une **masse d'armes**, d'un **fléau d'armes** ou d'une **hache d'armes**, il peut détruire le dessus du coffre et vous vous rendez également au **312** ; s'il possède une **épée**, un **sabre** ou une **claymore**, il peut tenter de faire levier avec. Lancez alors les dés : pour un résultat de 2 à 6, la tentative est un succès et vous allez là aussi au **312**, tandis qu'un chiffre de 7 à 12 représente un échec conduisant Joan à renoncer au contenu du coffre ; rendez-vous alors au **177**. Allez également à ce paragraphe si Joan ne possède aucun de ces objets.*

301

Dès qu'il reçut à l'épaule le coup de bâton qui annonçait sa défaite, le sergent grimaça de douleur avant de me lancer un long et sombre regard. Je ne pus m'empêcher de reculer d'un pas mais m'efforçai tout de même d'adopter une expression neutre en attendant son

verdict. Personne ne voyait que mon cœur battait la chamade en raison des efforts fournis et de l'euphorie générée par cette victoire inattendue.

Le temps parut se suspendre avant que notre supérieur ne daignât desserrer les dents.

- " Tu te bats bien. De vous cinq, c'est toi qui t'es le mieux débrouillé. Mais ça ne suffit pas à prouver que tu feras un meilleur aide de camp que les autres ! Je vous conseille à tous d'en profiter ce soir car demain, ce sera une autre paire de manches. En attendant, vous aurez quartier libre dès que vous m'aurez rangé ces armes. Demain matin, même heure qu'aujourd'hui devant mon bureau. Rompez ! "

Nous ne nous fîmes pas prier pour exécuter ces dernières directives. Le soir était encore loin d'être tombé et nous nous réjouissions tous de ces prochaines heures de détente sans obligation avant une nuit réparatrice.

*Attribuez des **points d'influence** à chaque participant : **5 points** pour Joan, **4 points** pour Garrett, **3 points** pour Duncan, **2 points** pour Khelben et **1 point** pour Zentile. Si Joan fait partie des **fantassins**, doublez tous ces chiffres (**10, 8, 6, 4 et 2** respectivement) avant de les attribuer. Rendez-vous ensuite au **77**.*

302

Suite à une énième parade, je trébuchai légèrement et mon dernier adversaire en profita pour me lancer l'extrémité de son bâton dans le visage. Mais un réflexe désespéré me permit d'esquiver l'arme en bois qui brassa l'air à quelques doigts de mes cheveux. A son tour déséquilibré par son assaut brutal, mon camarade prit de plein fouet ma riposte au creux de son ventre. Il roula au sol dans un pitoyable gémissement.

J'avais remporté l'épreuve de l'arène ! Je ne pus réprimer un cri de victoire et l'instant d'après, je lançai un regard penaud envers le strict sergent. Heureusement, Dross parut pour une fois fermer les yeux sur cet écart de conduite car il ne réagit pas. Il attendit au contraire que nous ayons quelque peu récupéré de notre fatigue et de nos cuisantes contusions.

- " Bravo, les filles. C'était un beau combat. Vous avez mérité votre déjeuner ; et pour votre peine, vous êtes dispensés de corvée jusqu'à demain. Allez manger et retrouvez-moi environ dans deux heures, devant mon bureau. "

Heureux de nous délasser quelques instants après cette douloureuse épreuve, nous obtempèrent et gagnèrent ensemble le réfectoire.

*Ramenez à son **niveau initial le total de Vitalité** de Joan.*

*Attribuez des **points d'influence** à chacun selon le barème suivant : **10 points** pour Joan, qui a le plus de **points de réussite**, **8 points** pour le 2^{ème}, **6 points** pour le 3^{ème}, **4 points** pour le 4^{ème} et **2 points** pour celui qui a le moins de **points de réussite**. Puis rendez-vous au **393**.*

303

Une partie de l'essaim entreprit malheureusement de me prendre en chasse et je me retrouvai bientôt assailli par une vingtaine d'insectes qui me harcelaient régulièrement de

leurs dards pendant ma course éperdue. J'agitai les bras en vain pour les faire fuir ce qui n'eut pour seul résultat que de me valoir de nouvelles et cuisantes piqûres. Mon affolement conjugué à la douleur finirent par me faire trébucher si bien que je m'affalai au milieu des fougères. Je m'aperçus alors que mes assaillants s'étaient enfin volatilisés.
Lancez deux dés.

Si vous obtenez de 2 à 5, ôtez 1 points de Vitalité à Joan ; de 6 à 8, 3 points de Vitalité ; de 9 à 12, 5 points de Vitalité.

Des bourgeons enflammés fleurissaient là où m'avaient piqué les frelons. L'herbe fraîche contre ma joue m'apportait quelque réconfort et je n'eus pas le courage de me relever, si jamais j'en avais été capable. L'une de mes paupières était si gonflée que je n'y voyais plus que d'un œil.

J'entendis bientôt un homme approcher puis vis un pied velu, sale et malodorant se poser à quelques pouces de mon visage. *Rendez-vous au 56.*

304

Je ne sais toujours pas comment je réussis à atteindre mon objectif mais mon voilier finit par s'échouer sur une plage de galets minuscule entre deux rochers. Je sautai à terre et tirai de mon mieux sur un cordage pour faire glisser le voilier hors de l'eau et l'empêcher ainsi d'être emporté par le ressac. J'avisai ensuite une énorme pierre dont la forme m'évoquait vaguement la tête et le bec d'un corbeau et je me dirigeai vers elle dans l'intention de m'y protéger des intempéries, le temps que la tempête se calme un peu. A la base du rocher s'ouvrait un curieux boyau, sans doute creusé par le ruisseau d'eau salée qui coulait constamment à l'intérieur. L'orifice était étroit, mais assez large tout de même pour que je puisse y tenir en pliant les genoux. L'improbable tunnel semblait descendre abruptement sous la surface du sol.

Si Joan souhaite explorer ce conduit naturel, il doit posséder une lumière éternelle ou une torche plus un briquet (enlevez dans ce dernier cas une torche du sac à dos).

Rendez-vous ensuite au 176.

S'il ne possède aucune source d'éclairage ou s'il préfère attendre que le vent faiblisse pour reprendre la mer, allez au 231.

305

Mon ami tressaillit quand je me déplaçai de manière à l'empêcher d'avancer.

- " Allons, Khelben. Pas de précipitation. Tu vois bien qu'elle ne représente aucun danger.
- Méfiez-vous, messire ! gémit une faible voix dans mon dos. Il est devenu fou sous les tortures auxquelles l'ont soumis les déchus et les kayolins. J'ai vu cet homme tuer d'autres prisonniers de ses propres mains quand ils le lui ont ordonné.
- Il faut tuer cette sorcière avant qu'il ne soit trop tard ! rugit en réponse Khelben, le regard rempli de haine.
- Non ! criai-je impulsivement. Je t'en empêcherai ! "

Il était évident que mon ami, habituellement si calme et si posé, n'était plus maître de ses gestes. Tout comme la jeune dame ne pouvait simuler la panique qui se dessinait sur les traits de son doux visage. Mais je perdis en assurance quand Garrett s'avança pour se ranger à côté de Khelben.

- " Laisse-nous faire, Joan. Nous allons nous en charger. Tu ferais mieux de t'éloigner car elle cherche visiblement à te lancer un sort. Regarde-toi. On croirait que tu va te jeter sur Khelben pour cette fille que tu ne connais même pas. "

J'en avais plus qu'assez des persiflages ineptes de Garrett qui m'avait toujours compté au nombre de ses ennemis du temps de la caserne. Le voir mettre en cause ma lucidité devant cette femme et mes autres camarades eut le don de m'enivrer de colère.

- " Arrière ! " leur lançai-je alors qu'ils essayaient tous deux de me contourner.

Je cherchai à les désarmer ou à les assommer mais leurs violentes ripostes m'imposèrent de me défendre avec la furie d'un taureau blessé.

KHEL BEN ET GARETT : Adresse 16 ; Défense 16 ; Bonus de Force 1 ; Vitalité 39

Joan a l'Initiative.

S'il prend le dessus sur ses compagnons, rendez-vous au 130.

306

La neige s'était remise à tomber à gros flocons quand nous arrivâmes en vue d'un hameau. Des enfants qui s'étaient malgré le temps attardés à l'extérieur furent les premiers à nous voir approcher au milieu de cette tourmente. Ils nous accueillirent par une joyeuse clameur qui poussa leurs familles à sortir des mesures pour connaître la raison de ce tapage. Tous se répandirent à leur tour en bruyantes exclamations quand ils aperçurent la personne qui m'accompagnait.

Une femme au visage prématurément vieilli écarta la foule devant elle pour venir à notre rencontre. " Robben ! " hurla-t-elle soudain et dans ce cri résonnait un ineffable soulagement. Elle s'élança vers nous, suivie de deux fillettes qui se ressemblaient comme deux gouttes d'eau. Une certaine sérénité envahit mon cœur et me soulagea des épreuves que je venais de traverser à la vue de cette famille pleurant d'allégresse au moment des retrouvailles.

Rendez-vous au 218.

307

Malgré toute ma hargne, je succombai sous les assauts de mon adversaire et m'effondrai, le goût amer de la défaite dans la bouche. N'ayant aucune autre alternative, je m'écartai des combats pour attendre la fin de l'épreuve, laissant les derniers protagonistes en découdre.

Bien que harassé, le vainqueur final ne put réprimer un cri d'allégresse. Nous autres massions nos contusions tandis que le sergent récupérait les bâtons lestés.

- Bah... ca veut dire aussi que tu as tenu plus longtemps que les autres. "

Le garçon aux cheveux noirs hésita avant de sourire d'un air résigné.

- " C'est vrai, t'as raison. J'espère quand même qu'il va y avoir d'autres épreuves pour que je puisse avoir ma revanche. Félicitations en tout cas, j'étais aux aguets mais je ne t'ai vraiment pas entendu approcher. "

Nous nous dépêchâmes de rejoindre le reste du groupe qui s'était rassemblé autour du sergent.

- " C'est bien les gars, vous n'avez pas trop lambiné ", nous félicita Dross quand nous arrivâmes. " Je commençais à me les geler sérieusement. Vu le grain qui s'annonce, on sera content de rentrer au bercail, concéda-t-il en se frottant les mains. Alors, les résultats ! C'est Joan qui a gagné. Il n'a pas eu toutes les torches mais de toute façon, il ne restait plus que lui à la fin. Pour le reste, il y en a certains qui se sont bien débrouillés et d'autres qui n'ont pas fait long feu, dit-il en coulant un regard franchement désapprobateur en direction de Duncan. Allez, on rentre ! "

Une chape grisâtre avait surnoisement investi les cieux pendant l'épreuve et quelques flocons commençaient à voler dans l'atmosphère. Nous rabattîmes nos capuchons pour protéger nos visages du vent mordant puis nous empressâmes d'accomplir le trajet du retour jusqu'à la caserne. J'avais le cœur léger d'avoir remporté cette difficile épreuve et, contrairement à Zentile, j'eusse bien aimé que le sergent désignât aussitôt le nouvel aide de camp.

*Attribuez des **points d'influence** à chaque participant : **10 points** pour Joan, **8 points** pour Zentile, **6 points** pour Khelben, **4 points** pour Garrett et **2 points** pour Duncan.*

Puis rendez-vous au 71.

310

Je mourais de soif.

A force d'inspirer l'air à la manière d'un soufflet percé, mon gosier me paraissait aussi sec que du papier. Un brasier infernal s'était allumé dans mes poumons et du vif-argent en fusion circulait à l'intérieur de mes jambes. La fatigue me brouillait tellement la vue que je ne parvenais même plus à suivre le cours de la piste.

Mon pied heurta une pierre et je tombai sur les mains et les genoux. Le temps s'était arrêté, j'essayais seulement de survivre. Un concurrent me dépassa mais je fus incapable de lever les yeux pour voir de qui il s'agissait.

Il me restait juste assez de fierté pour me relever et quitter le sentier, évitant ainsi d'être raillé par mes camarades encore en course. Je retournai donc au point de départ, la tête basse et le moral en berne, m'appêtant à subir l'ire ou les sarcasmes du sergent.

Celui-ci était redescendu et attendait patiemment que tous les participants aient terminé leur course. Je fus surpris, mais également soulagé, de voir Khelben assis dans l'herbe à deux pas du sergent, le menton reposant sur sa poitrine agitée de spasmes. Le pauvre semblait à l'article de la mort et sa cicatrice était blanche au milieu de sa figure écarlate. J'interrogeai le sous-officier du regard en passant mes pouces sous les courroies de mon sac et je m'en débarrassai promptement sitôt qu'il m'en accorda l'autorisation.

Duncan fut le premier à nous rejoindre. Il leva les bras en signe de victoire avant de s'affaler dans l'herbe à nos côtés en soufflant comme un bœuf. Garrett arriva peu près,

suivi de Zentile.

Le sergent nous laissa reprendre notre souffle pendant une très courte minute.

- " Levez-vous, les filles. On va quand même pas coucher ici. Reprenez vite fait tout votre bardas qu'on se dépêche de rentrer avant que le grain nous tombe dessus. Allez, du nerf ! " ajouta-t-il comme nous mettions un peu de temps à obtempérer.

Une chape grisâtre avait sournoisement investi les cieux pendant la course et quelques flocons commençaient à voleter dans l'atmosphère. Après avoir repris nos sacs de détritrus, nous rabattîmes nos capuchons pour protéger nos visages du vent mordant puis nous empressâmes d'accomplir le trajet du retour jusqu'à la caserne. Je ruminai en chemin ma déception, conscient qu'il me faudrait faire rapidement mes preuves pour regagner l'estime de mon supérieur.

*Ramenez la **Vitalité** de Joan à son **total initial** puis attribuez des **points d'influence** à chaque participant : **5 points** pour Duncan, **4 points** pour Garrett, **3 points** pour Zentile, **2 points** pour Joan et **1 point** pour Khelben. Rendez-vous ensuite au **71**.*

311

Quand je réussis à l'atteindre de mon bâton pour la troisième fois, Duncan jura méchamment en jetant son arme au sol. Cette manifestation rageuse lui valut de sévères remontrances de Dross qui acheva en lui faisant remarquer qu'une telle perte de contrôle était indigne d'un futur aide de camp. Le reproche fit l'effet d'une douche glacée au fautif qui s'enferma alors dans un silence buté.

Les combats reprirent avec un duel entre Khelben et Zentile. Plus aguerri et sachant mieux gérer la fatigue, notre camarade à la cicatrice prit le dessus sur son adversaire. Ensuite, le sergent demanda à Garrett et Duncan de s'affronter. J'aurais parié sur Duncan mais sa défaite et surtout la critique de Dross lui avaient fait perdre sa lucidité. Il attaqua de manière trop directe, permettant au rusé Garrett d'obtenir une victoire inespérée. Ignorant la mine effondrée du vaincu, notre mentor se tourna vers moi.

- " A nous deux, mon gaillard. Essaie au moins de me toucher une fois, j'aimerais bien m'amuser moi aussi.

Je fis abstraction de son attitude goguenarde pour conserver toute ma concentration. Le sergent paraissait à priori imbattable mais j'avais un avantage important sur mes camarades : l'expérience née d'un sinistre baptême du feu près de la ville d'Asguenn.

SERGEANT DROSS : **Adresse 20 ; Défense 21**

Joan a l'Initiative.

*Utilisez toujours les mêmes règles de combat (sans protection ni Bonus de Force), à savoir qu'un combattant est touché par son adversaire lorsqu'il est censé perdre **au moins 2 points de Vitalité**. Si Joan est le premier à toucher trois fois, rendez-vous au **301**. Si c'est le sergent qui l'emporte, allez au **78**.*

312

Le coffre était empli de vêtements masculins sentant le moisi et dévorés par les mites. Mais en remuant cette collection de chemises et de culottes élimées, je repérai quelques objets plus dignes d'intérêt. Je sortis ainsi une fiole contenant un liquide blanchâtre et fermée par un minuscule bouchon de liège. En retirant celui-ci, une douce odeur d'amandes me parvint jusqu'aux narines et je reconnus sur-le-champ le parfum caractéristique du chantefeuille aux puissantes vertus thérapeutiques. Je rassemblai également à six pistoles éparpillées sous les habits en lambeaux au fond du coffre, un briquet à silex, quelques torches et une bonne longueur de corde. Malheureusement, le chanvre en était pourri et s'effilochoit entre les doigts tandis que les torches s'avérèrent elles aussi totalement inutilisables. Je ramassai donc l'or, la fiole et le briquet avant de quitter la cabane.

*Ajoutez **6 pistoles** au contenu de la **bourse**, un **briquet à silex** et une **potion de chantefeuille** dans le **sac à dos**. Joan peut boire la potion à tout moment sauf au cours d'un combat, il regagnera alors **5 points de Vitalité** (pensez dans ce cas à la supprimer du sac à dos).*

Rendez-vous ensuite au 177.

313

La magicienne remarqua la tête de Kity qui dépassait de l'intérieur de ma veste. Elle l'observa d'un œil évaluateur.

- " C'est ton animal de compagnie ?
- Oui, en quelque sorte. Même s'il ne m'obéit pas toujours très bien. "

Valunazia soupira.

- " J'en suis désolée Joan, mais il faut t'en séparer. Tes sentiments d'affection à son égard seraient un frein à notre union spirituelle. "

Mes yeux étaient rivés sur mon compagnon de jeux préféré. J'avais compris la demande de Valunazia. Même si les termes qu'elle employait pour expliquer ce phénomène demeuraient pour moi très nébuleux, je devinais ce qu'elle voulait dire à propos d'un lien très fort entre nous et j'aspirais de tout mon cœur à l'entretenir, à le voir se raffermir. Tout en caressant d'un doigt la tête menue de Kity, je m'efforçai d'oublier le nœud de tristesse qui se formait dans mes entrailles.

- " Il faut vraiment l'abandonner dans cette grotte humide ? Nous pourrions faire un léger détour pour le déposer sur un rivage moins accidenté, proposai-je avec espoir.
- Non, Joan. Tes attaches sentimentales avec cet animal sont trop ancrées dans ton esprit. Pour me rejoindre, il est nécessaire que tu brises cette entrave en ôtant toi-même sa vie. C'est la meilleure solution et ainsi, il ne souffrira pas de ton absence.
- Vous n'y pensez pas ? "

Je m'étais brusquement retourné et venais ainsi de surprendre son expression de concentration ainsi que le regard brillant qu'elle dardait sur ma nuque. Elle reprit en un instant une mine compassée, souffrant visiblement de ma propre détresse.

- " Nous n'avons pas le choix, murmura tristement Valunazia. Je t'en prie, ne gâche pas

tout... "

Je la dévisageai en cherchant fébrilement une alternative à son injonction qui me pétrifiait d'effroi. Mais il n'en existait aucune. Elle avait raison. J'hésitai à lui demander de s'en charger à ma place mais ce n'eusse pas très été très correct vis-à-vis de mon ami à fourrure qui me léchait les doigts sans se douter de notre séparation imminente.

Il me fallait faire vite, ne pas hésiter trop longtemps. Ma main droite se posa sur l'échine de Kity qui dut croire à l'une de mes habituelles caresses. Je refermai brusquement mes doigts autour du maigre cou pour l'enfermer dans une poigne d'acier puis enserrai son poitrail de mon autre main. Le bruit des vertèbres se brisant me glaça le sang. Je laissai échapper à terre le petit corps devenu flasque. Mon furet n'était plus qu'une forme blanche et informe sur la roche suintante et constellée de bernacles.

Je vis comme dans un rêve Valunazia se pencher sur la dépouille puis la glisser dans un large mouchoir afin de la soustraire à ma vue. Elle s'approcha ensuite en observant avec inquiétude ma réaction. Je perçus à peine son doux frôlement lorsqu'elle essuya une larme qui s'éternisait à la commissure de mes lèvres.

- " Je suis très fière de toi, chuchota-t-elle dans le but de me consoler. Rien ne peut plus désormais se dresser entre nous deux. "

Elle se pressa contre moi et je passai machinalement mes bras autour de sa taille avant de laisser reposer mon menton parmi les perles de sa chevelure argentée. Je ne pourrais dire combien de temps nous restâmes ainsi enlacés, paupières closes, à goûter l'alchimie invisible qui nous unissait.

Pourtant, il me semblait entendre encore le trottement de Kity dans les méandres de mon esprit, comme si le furet avait décidé de m'accompagner par-delà son trépas. Lorsque la magicienne s'écarta enfin, je voulus impulsivement lui demander s'il était possible que le fantôme de mon compagnon vînt me hanter mais une inexplicable intuition m'invita à m'en abstenir.

Enlevez Kity des objets divers. Ajoutez ensuite la conscience animale dans la liste des talents puis rendez-vous au 420.

314

Au détour d'un taillis touffu, nous fûmes surpris de rejoindre Khelben. Le pauvre n'avait plus que la force de trotter en haletant comme un chien assoiffé. Au moment où nous le dépassâmes, Garrett trouva l'énergie de gaspiller son souffle en l'apostrophant.

- " Tu ferais mieux d'abandonner, le vieux. Tu vas crever sur place ! "

Il en fallait cependant beaucoup plus pour exciter notre aîné qui décida sagement de ne rien répondre.

Un peu après, nous eûmes la satisfaction d'apercevoir la silhouette trapue de Duncan. Lui aussi économisait ses efforts afin de ne pas terminer l'épreuve sur les rotules. Quand nous le rejoignîmes, il réussit à adopter notre rythme et c'est ensemble que nous nous apprêtions à franchir *les souches*, un espace qui avait été déboisé à la hâte. D'épaisses racines et des troncs mal coupés affleuraient le long de cette zone empruntée par la piste. A chaque passage, il nous avait fallu ralentir pour éviter une chute sur ce terrain accidenté, cassant ainsi notre rythme et ayant ensuite beaucoup de difficultés à accélérer

de nouveau.

Si Joan désire éviter cette zone à risques, quitte à accomplir un léger détour, rendez-vous au 95 ; s'il ralentit légèrement l'allure sans s'écarter du sentier, allez au 320.

315

De l'intérieur, la maison en bois semblait prête à s'écrouler au moindre souffle d'air. Une pièce unique au rez-de-chaussée vidée de son ameublement depuis belle lurette, un escalier plutôt raide dont la rembarde avait disparu et un palier à l'étage, tel était le décor poussiéreux que je pouvais découvrir grâce à une vilaine trouée dans le plafond laissant passer la lumière du jour.

Balezon se trouvait au sommet de l'escalier, une jarre brisée à la main. Il me lança la poterie au visage dans l'espoir de m'estourbir puis disparut par l'unique porte donnant sur le palier.

Lancez les dés. Si vous obtenez de 2 à 6, Joan reçoit le morceau de grès dans le visage et perd 3 points de Vitalité ; de 7 à 12, il évite le projectile.

L'homme ne pouvait aller bien loin et je gravis rapidement les marches usées pour le rejoindre. Lancez à nouveau les dés **en ajoutant 1** si Joan porte une **cotte de mailles**.

Si vous obtenez de 2 à 7, rendez-vous au 247 ; de 8 à 13, allez au 380.

316

*Lancez les dés pour chaque flèche décochée par Joan. Celui-ci atteint un faisan si le résultat obtenu est **strictement supérieur à 7**. Si Joan possède le talent **adresse au tir**, il lui suffit d'un résultat **strictement supérieur à 5** (n'ajoutez exceptionnellement aucun bonus).*

*Répétez l'opération jusqu'à ce que Joan ait abattu les trois oiseaux. Si **3 flèches** lui suffisent, rendez-vous au **287** ; s'il a besoin de **4, 5 ou 6 flèches**, allez au **291** ; si **plus de 6 flèches** lui sont nécessaires, allez au **232**.*

317

Les volutes ne m'inspiraient aucune confiance mais j'étais obligé de les traverser pour examiner la terre fangeuse d'où elles étaient issues, la terre où j'espérais trouver quelques trésors funéraires. Les fumées rouges étaient chaudes mais très supportables. Leur contact vaporeux me parut même plus doux qu'une caresse au milieu de ce borbier froid et humide.

Elles dégageaient cependant une désagréable odeur de pourriture et je me pressai donc avant d'être gagné par la nausée.

Je fouillai la boue sans trop d'espoir de la pointe de l'arme et de mes bottes, au cas où quelque ornement serait remonté des profondeurs vaseuses, celles où devaient sommeiller les cadavres responsables de ce fuligineux phénomène. La chance vint se ranger à mes côtés quand j'extirpai finalement la cage thoracique d'un rongeur dans laquelle s'était

coincé un bijou altéré par du vert-de-gris. Je brisai quelques os pour l'attraper et l'examiner de plus près. C'était un bracelet de cuivre, sans guère de valeur mais qui pouvait reprendre quelque rutilance après un bon décrassage. Je remarquai malgré le dépôt plusieurs sigles ayant vaguement la formes d'étoiles sur tout son pourtour. Il se serra parfaitement autour de mon avant-bras et je décidai de le conserver ainsi en attendant de trouver un antiquaire ou un joaillier afin de lui revendre. *Notez le **bracelet de cuivre** dans les **objets divers**.*

Ne pouvant plus retenir ma respiration, je m'empressai de fuir les fumées malodorantes pour reprendre le sentier en direction du nord. *Rendez-vous au 41.*

318

Quand j'atteignis l'extrémité du refuge en bois, je m'arrêtai pour observer la végétation dense qui me séparait de la butte. Mais mon adversaire ne manifesta plus sa présence. Il ne devait pourtant pas être très loin.

Misant sur l'éventualité qu'il était en train de ramper discrètement vers l'arrière de la butte ou de l'autre côté de la haie, je sortis ma dague de sa gaine puis m'avançai à mon tour dans cette direction. *Lancez les dés.*

Si vous obtenez de 2 à 6, rendez-vous au 309 ; de 7 à 12, allez au 240.

319

Nos adversaires étaient en trop grand nombre et nous avaient totalement pris par surprise. La bataille était perdue d'avance aussi reculai-je, plié en deux, à la recherche d'un espace dégagé pour fuir le carnage. Il ne s'agissait pas de lâcheté mais plutôt d'un choix entre mourir ou survivre. J'étais certain que le lieutenant aurait ordonné une retraite si cela avait été possible, mais les kayolins et les guerriers caparaçonnés nous avaient pris en tenailles.

Une lame siffla à mes oreilles et je n'en attendis pas plus pour m'élancer par-dessus un cadavre en direction de la plaine. Mais quelques ennemis avaient compris mes intentions et se dressèrent sur mon chemin, un rictus sardonique étirant leurs lèvres grisâtres. Je devais les affronter ensemble pour m'ouvrir une porte de sortie.

4 KAYOLINS : Adresse 17 ; Défense 10 ; Bonus de Force 0 ; Vitalité 45

Joan a l'Initiative. S'il terrasse ses ennemis, rendez-vous au 82.

320

Aucun de nous ne s'écarta du sentier et le bosquet résonna de nos gémissements tandis que nous sautions comme des chevreux par-dessus les souches et les racines. A l'instar de mes deux camarades, je réussis à ne pas trébucher mais au prix d'efforts qui avaient

cassé mon rythme. Mes jambes ne m'avaient jamais paru aussi lourdes et j'avais l'impression de brûler de l'intérieur avec cet air qui me desséchait la gorge à chaque aspiration.

*Lancez les dés et déduisez le résultat du **total de Vitalité** de Joan. S'il tombe à **0 point de Vitalité**, rendez-vous directement au **310**.*

Heureusement, mes compagnons de douleur ne paraissaient pas dans de meilleures dispositions. Surtout Garrett qui avait abandonné son attitude hautaine et pleinement concentrée pour afficher un masque de souffrances, le visage ruisselant, hagard, le visage ruisselant et le regard perdu. *Rendez-vous au **46**.*

321

Je ne fis aucune rencontre dans la lande qui s'étendait jusqu'à la forêt dont j'aperçus les premiers arbres dans le milieu de la journée. *Enlevez un **repas du sac à dos** ou Joan perd **3 points de Vitalité**.*

Une petite heure de marche me séparait désormais du bois quand je rencontrais au bord du chemin un autel consacré à Ulther, le terrible dieu de la mer et des batailles. Ce n'était qu'une pièce de bois cylindrique surmontée d'un trident aux pointes dressées vers le ciel mais un petit morceau d'étoffe jaune était nouée autour de la hampe de l'arme. Ma curiosité naturelle m'incita à examiner ce détail incongru, mais, au moment où mes doigts se refermèrent sur le pan de tissu, un flux d'énergie surnaturelle me foudroya sur place en circulant de ma main jusqu'aux entrailles. Un sifflement insoutenable me vrilla le cerveau et je sombrai dans l'inconscience.

*Si Joan porte un **médillon d'Ulther**, il regagne **8 points de Vitalité**. S'il n'en possède pas, il perd au contraire **3 points de Vitalité**.*

Lorsque je repris mes esprits, allongé sur le ventre au pied de l'oratoire, le ciel avait pris une teinte indigo. Je me redressai en me massant mes tempes bourdonnantes et constatai avec incrédulité qu'aucune bande de tissu n'ornait plus le manche du trident. Le cœur saisi d'effroi à l'idée qu'un animal sauvage ou un kayolin aurait pu me trouver là sans défense, je pris mes jambes à mon cou pour m'éloigner au plus vite de l'angoissant monument dédié à Ulther.

Je cessai de courir devant l'apparence des premiers arbres. C'était un bois constitué sans exception de bouleaux d'une taille bien supérieure à la normale. Bien que ce fût l'hiver, leur feuillage fourni oscillait dans le vent, défiant les éléments rigoureux de leur faire perdre de leur superbe. Mais mon appréhension était surtout alimentée par les troncs à l'écorce aussi sombre que du charbon. Ces arbres n'avaient pourtant pas subi l'œuvre de flammes incendiaires car je distinguai des nœuds, des nervures, des sillons intacts à la surface de ces fûts. L'écorce des bouleaux avait seulement troqué sa teinte habituellement laiteuse contre une autre d'un noir profond.

Vaguement inquiet mais résolu à me protéger des bourrasques froides et humides, je pénétrai à l'intérieur du bois silencieux, l'arme serrée dans mon poing. L'obscurité tombait rapidement à l'intérieur de cette cathédrale sylvestre et il me fallait sortir des provisions de mon sac pour dîner pendant que j'y voyais encore un peu. *Enlevez à nouveau un **repas du contenu du sac à dos** ou Joan perd **3 points de Vitalité**.*

Alors que j'enfonçais le bouchon de mon outre après y avoir bu une gorgée d'eau fraîche,

je remarquai entre deux bouleaux noirs la silhouette d'un énorme champignon, de la taille d'un enfant. Son chapeau mauve et bombé était si large qu'il touchait presque les deux arbres qui le voisinaient.

La végétation dans les parages n'avait décidément pas fini de me surprendre.

*Si Joan est accompagné par le furet **Kity**, rendez-vous au **151** ; s'il s'approche avec précautions du champignon, allez au **66** ; s'il préfère l'ignorer et se trouver un abri pour passer la nuit, rendez-vous au **289**.*

322

Le froid m'incita à reprendre la route sans tarder. Le vol du voilier m'ayant été sûrement imputé par les autochtones, il n'était pas question que je retournasse me réfugier dans Stromness.

*Si Joan longe la côte vers l'est de l'île pour rejoindre la rive nord du grand lac (celui qu'il avait aperçu de loin peu avant la bataille contre les kayolins), allez au **14** ; s'il préfère contourner le port de pêche pour longer ensuite la côte vers le sud, jusqu'à atteindre le bois qui se situe à l'ouest du pont où s'est déroulée ladite bataille, rendez-vous au **321**. Joan n'ira pas dans un lieu de l'île qu'il a déjà visité.*

*Cependant, il a tout de même la possibilité de reprendre la route menant jusqu'au pont qui représente approximativement le centre de l'île, rendez-vous alors au **181**.*

323

J'espérais ne pas avoir couru tous ces dangers pour rien en repensant à ma trouvaille si difficilement acquise. Je répandis sur une pierre plate faisant face à l'océan le contenu de la bourse qui se révéla plutôt décevant. Une collection de clous, pour la plupart tordus et dont l'utilité pour un kayolin ne me sembla guère évidente, quelques pistoles tout de même, un médaillon rond en argent gravé d'une flamme en son centre et une étrange pièce hexagonale taillée dans un cristal incolore. Je fis main basse sur cette dernière, sur le bijou ainsi que sur la maigre fortune en or. *(Si Joan s'était emparé d'une deuxième bourse, celle-ci s'avère seulement remplie de clous).* **Ajoutez 4 pistoles au contenu de la bourse et notez la pièce hexagonale plus le médaillon à la flamme dans les objets divers.**

*Si Joan possède désormais **trois pièces hexagonales** ainsi qu'une **cassette de bois blanc**, rendez-vous au **47** ; s'il ne dispose pas de tous ces objets, allez au **322**.*

324

La couleur plutôt livide du cresson qui poussait aux abords du sentier n'avait rien de très engageant et je n'allais sûrement pas en arracher quelques feuilles pour accompagner ce qui restait de mes provisions. Le chemin s'avéra cependant d'un accès plus facile car une

terre ferme avait remplacé la gadoue que j'avais rencontrée en descendant dans cette vallée.

Le sentier me conduisit bientôt sur la rive d'une large rivière aux eaux presque placides. J'avais rejoint la Noss qui devait se jeter plus en avant dans la mer. Puisque le chemin la suivait approximativement en direction du nord-est, je n'hésitai pas à longer son cours. J'étais en train de contourner un méandre de la rivière surplombé par plusieurs blocs de roche, atterris là les dieux savent comment, lorsque j'aperçus d'énormes écrevisses. Ils étaient une demi-douzaine de crustacés, chacun longs comme mon avant-bras, à patauger dans un bassin cristallin en marge de la rivière et épargné par le courant. Certes, les animaux étaient dotés de belles pinces, mais je salivais déjà à l'idée de briser leur carapace et de faire griller leur chair sur un petit feu de bois...

Si Joan tente de capturer un ou deux spécimens de ces grosses écrevisses, rendez-vous au 155 ; s'il ne préfère pas prendre le risque de recevoir une blessure, allez au 271.

325

Mes craintes se réalisèrent quand de petits nuages commencèrent à s'élever du sol et à se condenser autour de chaque pierre tombale. Un sifflement semblait monter des profondeurs de la terre en même temps que ces fumeroles se stabilisaient, jusqu'à constituer de grandes silhouettes efflanquées et noires comme la nuit. J'étais déjà en train de courir pour m'échapper de ce lieu infernal mais je ne pouvais pas faire abstraction des dizaines de robes flottantes qui m'entouraient à présent de toutes parts, des hardes sombres et élimées dont les capuches ne dissimulaient qu'à peine de cadavériques visages.

Les spectres émirent alors à l'unisson un unique cri, d'une stridence insoutenable, avant de se diriger vers moi. Ils ne marchaient pas mais lévitaient à une demi-coudée au-dessus des herbes humides, s'approchant inexorablement de tous côtés dans un silence sépulcral. Je hurlai de terreur sans jamais cesser de fuir. Devant moi commençait à s'espacer les tombes et j'eus le fol espoir que les esprits ne me poursuivissent pas si je quittais leur dernière demeure. Par malheur, certains d'entre eux m'avaient presque rejoint et cherchèrent à me couper la route en tendant devant moi leurs manches amples d'où émergeaient des mains squelettiques.

*Si Joan possède une **broche en bois**, il parvient à échapper aux revenants qui hésitent au dernier moment à s'approcher plus près.*

*S'il ne possède pas cet **objet divers**, il ne peut éviter les doigts de l'un des morts-vivants et ce bref contact se révèle aussi glacé que douloureux, aspirant son énergie vitale. Lancez alors un seul dé, le chiffre obtenu représentant le nombre de **points de Vitalité** perdus par Joan.*

J'échappai finalement aux morts-vivants et finis par dépasser les dernières tombes. Je continuai à courir comme un forcené jusqu'à ce que je m'embourbasse un pied dans une flaque et me sois piteusement étalé dans la boue épaisse. Je me retournai aussitôt mais rien ne surgit des brumes pour se jeter sur moi. Rompu de fatigue et n'osant croire au miracle, je demeurai ainsi quelques minutes au sol à guetter le moindre mouvement mais le marécage avait retrouvé sa trompeuse sérénité, comme si les apparitions n'avaient jamais existé ailleurs que dans mes pires cauchemars.

Après m'être sommairement décrotté, je me décidai finalement à poursuivre sur le chemin en direction du nord, ne désirant pour rien au monde revenir sur mes pas. *Rendez-vous au 41.*

326

Le capitaine nous avait fortement encouragés à tenter notre chance car il savait combien étaient peu nombreux chaque année le nombre de postulants au statut d'aide de camp. Ce rôle ne consiste pourtant pas seulement à recevoir des consignes de la part des officiers ; les aides de camp secondent efficacement les sergents et se voient souvent attribuer d'importantes prérogatives. Ainsi, les autres soldats leur doivent une certaine forme de respect et d'obéissance, surtout en temps de guerre et sur le front. Malheureusement, la solde des aides de camp est à peine plus élevée que celle de leurs frères d'armes et aux yeux de la plupart, cette absence de récompense matérielle n'incite guère à accepter toutes les responsabilités et tâches supplémentaires inhérentes à ce grade.

Pour ma part, j'envisageais de me présenter à Dross. Comme l'avait souligné le capitaine Kerwan, aide de camp représente la première marche qui mène vers le haut commandement et, si la vie quotidienne au casernement commençait à me lasser, j'avais toujours eu l'ambition de mener des hommes vers la victoire. Était-ce dû à ma rencontre avec le fier chevalier qui avait victorieusement combattu les Zalténites dans notre auberge ? Était-ce l'exemple tragique de Siméon qui avait rassemblé ses compatriotes pour une noble cause ?

Je n'en sais toujours rien. Quelle que fut l'origine de ma motivation, je me trouvais devant la porte menant au bureau du sergent environ deux heures plus tard, peu avant que le soleil ne surplombe la fortification érigée à proximité de la caserne.

Un autre volontaire se trouvait déjà sur place. Celui-ci me gratifia d'un sourire en coin qui étira affreusement l'impressionnante balafre partant de sa bouche jusqu'à son oreille droite. C'était Khelben, un fermier s'étant engagé après le décès brutal de sa femme et de ses deux enfants. Plus âgé que la plupart des soldats novices, il était de fait plus calme et moins impétueux que les autres. J'en trouvais sa compagnie d'autant plus agréable et cela me chagrinait un peu de l'avoir comme concurrent pour le poste d'aide de camp.

Nous allions échanger quelques amabilités quand trois camarades accoururent dans mon dos pour nous rejoindre devant la porte du sergent. Je fus stupéfait de voir que mes deux compagnons de chambrée avaient également l'intention de participer aux épreuves de sélection. Surtout Duncan qui se démarquait du lot surtout par son indocilité et son registre incroyable de jurons.

Zentile les accompagnait. Un brave garçon dans mes âges mais au visage particulièrement juvénile, qui ne cessait de poser des questions indiscretes à son entourage pour meubler le silence. Quand personne ne souhaitait lui parler, la chose était fréquente, il se mettait à siffloter pour lui-même d'une façon très horripilante qui lui valait en retour quelques bourrades pour le faire cesser. Il nous épargna cependant cette fâcheuse habitude car il haletait pour reprendre son souffle.

- " Nous sommes en retard ? " demanda-t-il de sa voix haut perchée.

Garett se tourna vers lui avec une expression moqueuse mais n'eut pas le temps de lâcher ses sarcasmes car la porte s'ouvrit sans prévenir. Le sergent Dross nous considéra un

depuis longtemps à me fier au flair de mon compagnon, je délaissai momentanément le fort pour rejoindre Kity en rampant. Celui-ci avait du trouver quelque chose d'intrigant car il sautait à présent sur le tronc en essayant de s'y raccrocher à l'aide de ses minuscules griffes.

Tout comme la souche, l'arbre mort ne dégageait pas le froid mortel qui caractérisait ses congénères du Bois Gelé. Je distinguai une déchirure au sommet du chêne fracassé, là où la foudre s'était autrefois abattue. J'y grimpai aisément à l'aide d'une branche basse pour découvrir avec stupeur que l'arbre était creux et qu'un puits avait été creusé sous son tronc. Des pitons métalliques étaient plantés dans le bois, se perdant ensuite jusque dans une obscurité totale d'où s'exhalait une odeur de terre fraîchement retournée. C'était sans doute ce parfum bien particulier qui avait attiré l'attention de Kity.

*Si Joan possède une **flamme éternelle** et qu'il souhaite descendre dans le trou, rendez-vous au **58** ; s'il dispose d'un **briquet à silex** et d'une **torche**, il peut également tenter la descente mais ôtez alors une **torche** du **sac à dos** avant de vous rendre au **58**. S'il ne possède aucun de ces objets mais qu'il est décidé à explorer le puits, en dépit de l'obscurité, allez au **353**. Si Joan préfère s'approcher du manoir, rendez-vous au **103** s'il dispose du talent **discrétion** ou allez au **15** si tel n'est pas le cas.*

329

Bien que robuste et large comme un ours, Duncan était moins grand que moi et bénéficiait d'une allonge légèrement inférieure. Ce désavantage eut raison de sa lucidité et je profitai d'une botte mal ajustée pour lui transpercer son flanc découvert.

La nausée me saisit à la vue des trois cadavres sanguinolents qui gisaient à mes pieds. Je fermai les paupières puis levai la tête vers le plafond pour faire jaillir de ma gorge un hurlement bestial. Lorsque je rouvris enfin les yeux, quelqu'un se déplaçait imperceptiblement à l'orée de mon champ de vision. La sorcière.

Je pivotai en moulinant l'air de mon arme mais elle s'était éloignée de trois pas. Cette précaution lui sauva momentanément la vie. Elle s'était redressée et son expression suppliante avec laissé place à un regard dur, pénétrant, dépourvu de la moindre trace de peur. Malgré ma colère, je remarquai les nombreux anneaux qui décoraient ses doigts menus et le long tatouage ophidien qui sinuait à la naissance de ses seins. Ses cheveux raides et pâles comme des fils d'argent n'atteignaient pas ses épaules et se trouvaient décorés par une vingtaine de petites perles dorées, suspendues sans ordre apparent.

La femme sortit de sa manche un sceptre taillé dans un bois clair et serti à son extrémité d'une grosse émeraude. Elle le brandit dans ma direction et m'arrêta d'une voix péremptoire, dans laquelle avait disparu toute marque de faiblesse.

- " Obéis-moi, si tu ne veux pas mourir céans ! Je suis Valunazia, la gardienne des arcanes sylvains. J'ai invoqué en ce monde afin de le soumettre à ma volonté le dragon-gemme Arqozaxalanos du Troisième Temps de Xhoromag, anéanti l'armée des Ostremans dans la Clairière des Mille Ruisseaux, absorbé l'essence divine des entités Carnoss et Vanoss. N'essaie pas de te dresser contre moi ! " tempêta-t-elle en même temps qu'une lueur croissait dans l'émeraude de son sceptre.

Je n'avais que faire des titres et des exploits dont elle se paraît pour m'impressionner mais

une indéniable aura de mystère émanait de ses artéfacts. Même le tatouage sous sa gorge semblait d'un noir plus profond, plus intense. Sa voix se fit alors moins hostile, voire langoureuse quand elle reprit plus calmement la parole.

- " Tu te bats merveilleusement bien malgré ton jeune âge ; et tu es bel homme pour ne rien gâcher. Avec moins de fougue et plus de docilité, je pourrais faire de toi mon champion. Si tu acceptes de me suivre et de bien me servir, je t'épargnerai et te ferai découvrir une vie de gloire et de plaisir à mes côtés. Une existence comme tu n'en as jamais rêvé, même dans tes songes les plus insensés. "

La femme m'accorda un sourire mutin, visiblement curieuse de découvrir ma réaction.

Son assurance prouvait l'étendue des pouvoirs dont elle se targuait et qu'elle me proposât un marché signifiait bien qu'elle ne souhaitait pas mon malheur.

Mais comment pouvait-elle parler si légèrement d'alliance - ou plutôt d'esclavage vu le peu de choix qu'elle me laissait - alors que je venais d'étriper pour elle mes trois camarades ? Elle faisait bien peu de cas des vies humaines et s'était même acoquinée avec des créatures notoirement malfaisantes qui massacraient et pillaient les petites gens pour son compte. Seule la crainte de ses sortilèges m'avait pour l'instant empêché de me jeter sur elle.

Si Joan attaque la femme par surprise, rendez-vous au 121 ; s'il se soumet et accepte son offre, allez au 112.

330

Très heureux d'avoir complété si rapidement le premier tiers de mon objectif, je voulus prendre le temps de vérifier que le brandon ne risquait pas de glisser hors de ma ceinture. Mais le bruit d'un caillou roulant dans l'herbe m'alerta et je me blottis dans un coin proche de l'ouverture. Ma main se posa sur le pommeau de ma dague quand une ombre assombrit l'intérieur en se postant devant l'ouverture. Quand je vis le visage rubicond et les épaules massives de Duncan, je n'hésitai pas une seconde et glissai ma lame contre son cou en l'attirant de force à l'intérieur de la hutte. Mon autre main se colla à sa bouche pour étouffer son exclamation furieuse.

- " Tais-toi, lui intimai-je à voix basse. Tu vas me faire repérer. "

Mon compagnon de chambrée roula des yeux furieux et je ne savais pas trop si je pouvais lui faire confiance. Mais je n'avais pas d'autre choix que de le lâcher. Heureusement, il se tint finalement à carreau, se contentant de grogner dans sa barbe pour exprimer sa frustration.

Un coup d'œil rapide au-dehors me permit ensuite de m'assurer que personne d'autre ne s'approchait. En fait, un silence inquiétant planait sur la ferme balayée par le vent.

Si Joan attend encore un peu dans la hutte pour guetter des mouvements, rendez-vous au 352. S'il sort pour ramper en direction du verger, allez au 356 ; ou en direction de la haie d'églantiers, rendez-vous au 194.

331

Quand je ressortis du couvert des arbres, le soleil était à son zénith et faisait lentement fondre la neige qui se mêlait à la terre pour former une gadoue glissante. *Enlevez un repas du sac à dos ou Joan perd 3 points de Vitalité.*

Après une petite heure de marche, je rencontrai au bord du chemin un autel consacré à Ulther, le redoutable dieu de la mer et des batailles. Ce n'était qu'une pièce de bois cylindrique surmontée d'un trident aux pointes dressées vers le ciel mais un petit morceau d'étoffe jaune était nouée autour de la hampe de l'arme. Ma curiosité naturelle m'incita à examiner ce détail incongru, mais, au moment où mes doigts se refermèrent sur le pan de tissu, un flux d'énergie surnaturelle me foudroya sur place en circulant de ma main jusqu'aux entrailles. Un sifflement insoutenable me vrilla le cerveau et je sombrai dans l'inconscience.

Si Joan porte un médaillon d'Ulther, il regagne 8 points de Vitalité. S'il n'en possède pas, il perd au contraire 3 points de Vitalité.

Lorsque je repris mes esprits, allongé sur le ventre au pied de l'oratoire, le ciel avait pris une teinte indigo. Je me redressai en me massant mes tempes bourdonnantes et constatai avec incrédulité qu'aucune bande de tissu n'ornait plus le manche du trident. Le cœur saisi d'effroi à l'idée qu'un animal sauvage ou un kayolin aurait pu me trouver là sans défense, je pris mes jambes à mon cou pour m'éloigner au plus vite de l'angoissant monument dédié à Ulther.

Je cessai de courir seulement quand les forces me manquèrent.

Uniquement accompagné par mon ombre grandissante, j'accomplis la dernière lieue me séparant de Stromness avec à main gauche le soleil qui mourait sur l'horizon. Mon évanouissement m'avait finalement creusé l'estomac et j'étais bien en peine d'attendre mon arrivée au port pour le remplir. *Enlevez un repas au contenu du sac à dos ou Joan perd 3 points de Vitalité.*

Mon entrée dans la bourgade attira tous les regards des villageois sur ma personne. Avec mon uniforme déchiré et taché de sang, je ne pouvais inspirer que curiosité et inquiétude aux autochtones qui, néanmoins, ne firent pas mine de m'adresser la parole. Cette sourde hostilité me porta un nouveau coup au moral, déjà très atteint depuis le massacre de mes camarades.

Si Joan aborde une femme très âgée accompagnée par un enfant d'une dizaine d'années, rendez-vous au 395 ; s'il se dirige vers un homme qui était en train de réparer la roue d'une carriole, allez au 13 ; s'il traverse le hameau jusqu'aux quais qui semblent plus fréquentés, rendez-vous au 129.

332

Je tombai à mon tour dans l'anfractuosité dès que je parvins à sa hauteur et je me recroquevillai au sol en me bouchant les oreilles de mes mains pour échapper au vacarme de fin du monde qui s'ensuivit. La niche dans laquelle nous avions trouvé refuge menaçait de s'effondrer. Sous l'effet de la terreur, je fermai les yeux puis récitai toutes les prières que je pouvais connaître.

Le calme finit bientôt par revenir. Mes deux compagnons étaient pâles comme des linges et avaient les yeux écarquillés, les regards figés par-dessus mon épaule en direction du tunnel.

- " Un ver... Un immense ver... balbutia Duncan.
- Un rampe-cavernes, ajouta Garrett dans un murmure craintif. Je croyais qu'ils n'existaient que dans les Monts Galabad... "

Je remerciai intérieurement les dieux de n'avoir pas croisé une telle horreur lors de mon expédition en compagnie d'Ana dans les mines d'Asguenn. Personne ne voulut s'étendre sur le sujet et, encore tremblants d'avoir frôlé la mort de si près, nous revînmes sur nos pas pour regagner l'escalier principal. *Rendez-vous au 400.*

333

Je quittai la vallée marécageuse pour gagner une région de pâturages au sol plus ferme. Après l'oppressante traversée des bancs de brume et l'odeur écœurante de la végétation pourrissant dans la vase, ce nouveau paysage me fit l'impression d'une bouffée d'air frais après un enfermement prolongé.

*Joan n'est cependant pas ressorti indemne de sa visite du marais. Même s'il l'ignore encore, il a inhalé des miasmes nocifs qui l'affaiblissent sournoisement. Enlevez **1 point** à son **Bonus de Force**.*

Je découvris bientôt l'étendue calme et reposante d'un lac, aux eaux miroitant doucement sous la pâleur hivernale. Je pouvais discerner à l'horizon sa rive occidentale, sa limite nord à main droite mais point son extrémité méridionale où le ciel semblait un peu plus dégagé. Là où je me trouvais, les nuages formaient comme une chape de plomb au-dessus de ma tête. La bise mordante m'assaillait de flocons d'une neige poisseuse qui fondait rapidement en détrempant mon uniforme.

Je reportai mon attention sur la rive au nord du lac. Je fus surpris d'y apercevoir un ensemble de huttes à la conception très primitive au milieu desquelles se déplaçaient en sautillant d'étranges créatures humanoïdes. Inquiet à l'idée d'être repéré par ces êtres indistincts, je me dissimulai derrière une futaie d'aulnes, de saules et de joncs à la taille respectable. La végétation au bord du lac était suffisamment touffue pour que je puisse évoluer sans crainte aussi décidai-je de m'approcher discrètement de ce hameau afin de satisfaire ma curiosité. *Rendez-vous au 79.*

334

J'abandonnai la route de terre pour partir en direction de l'ouest. Malgré la teinte de plus en plus sombre du ciel qui annonçait un crépuscule précoce, la forêt me faisait l'effet d'un refuge où j'allais me sentir plus en sécurité qu'au cœur des plates étendues.

Pour moi qui n'avais connu que la vie en collectivité et seulement de très rares instants d'intimité depuis mon intégration dans l'armée royale, cette marche solitaire au beau milieu d'une lande désolée m'inspira un étrange sentiment d'appréhension. L'existence dans la caserne et les rudes exercices en équipe m'avaient inculqué un esprit de groupe tellement fort que j'avais perdu mon sens de l'initiative, comme si l'individualité de mon être s'était fondue avec celle de mes compagnons au sein de notre compagnie de recrues. L'idée même de me livrer à cette introspection finit par me surprendre, tant je n'avais eu

jusqu'alors aucun loisir de vraiment m'appesantir sur mon sort. *Rendez-vous au 366.*

335

Le sol de la pente était bien plus ferme qu'au bord du lac et j'eus plaisir à décrotter un peu mes bottes dans l'herbe du tertre. Une fois parvenu au sommet, je m'accroupis aussitôt derrière l'étrange râtelier. Les huttes que j'avais cru repérer à l'extrémité du lac formaient bien un semblant de village où quelques silhouettes déambulaient de curieuse manière. Je me trouvais encore trop éloigné pour distinguer en détail la nature des cabanes et encore moins celle de leurs habitants. Mais les formes recroquevillées qui semblaient avancer par petits sauts et plonger dans l'eau ne me semblèrent guère présenter de ressemblances avec des humains.

Avant de descendre du tertre où j'étais un peu trop exposé aux regards, je m'attardai sur la nourriture étendue en travers des cordelettes. Les poissons avaient été fumés avant d'être placés sur le râtelier mais ils dégageaient un fumet âcre et déplaisant qui m'était inconnu, celui d'une épice ou d'une herbe aromatique. Quant aux morceaux de venaison, s'ils paraissaient au prime abord d'un rose plus appétissant, je remarquai qu'on les avait badigeonnés d'une sauce incolore. Peut-être un procédé de conservation spécifique aux curieux habitants de ce lac.

Si Joan complète ses provisions en emportant un peu de viande, rendez-vous au 340 ; s'il jette plutôt son dévolu sur les poissons, allez au 158.

Si Joan préfère quitter sans tarder l'éminence, allez au 234 s'il connaît Shinnaye ; ou au 217 s'il ne connaît pas cette femme.

336

A la vue de l'arbre dont m'avait parlé l'éleveur d'huîtres, je levai les yeux vers son feuillage dense. Personne ne semblait y être dissimulé aussi me sentis-je un peu idiot en m'approchant du large tronc couleur de poix. Je frappai le fût de la paume de la main, le contournai par la droite pour en effectuer un quart de tour, posai à nouveau la main sur l'écorce et poursuivis ce manège jusqu'à avoir accompli le tour complet de l'arbre.

La voix au-dessus de moi me fit alors sursauter.

- " Ami ou ennemi ? "

L'ermite était bien là, invisible parmi la verdure mais présent sans doute depuis mon entrée dans le bois. Je lui répondis une fois passé mon instant de stupeur.

- " Ami. Ce sont des braves gens vivant près du lac qui m'ont conseillé de venir à votre rencontre.
- Ainsi suis-je encore présent dans certaines mémoires... "

Mon interlocuteur glissa sans prévenir de son perchoir, tombant de branche en branche avec l'agilité d'un enfant espiègle. Mais ce fut un homme chétif et au visage ridé qui sauta finalement dans l'herbe à quelques pas de moi.

En dépit du froid, il n'était vêtu que de fourrures grossièrement coupées qui laissaient entrevoir un corps étique à la peau tavelée. Ses longs ongles étaient noirs, tout comme les

chicots qu'il dévoila dans un rictus quasi animal. L'odeur musquée qui l'entourait acheva de me convaincre que ce sauvage n'avait plus connu les us de la civilisation depuis de longues années. Son phrasé témoignait pourtant d'une érudition certaine et je pressentis qu'il avait dû mener une toute autre existence à une lointaine époque.

- " Ta jeunesse n'excuse pas ton manque de bienséance. Cesse donc de me détailler du regard comme si j'étais une bête de foire ! A vrai dire, je te trouve également bien vilain avec tout ce métal sur toi et cet accoutrement ridicule. Je devine cependant que tu as une bonne raison d'errer ainsi dans Vargass, et en particulier au milieu du Bois Brûlé. Dis-moi donc qui tu es, détaille-moi ton passé et raconte-moi tes aventures pendant que je te guide jusqu'à mon antre, là où tu trouveras repos et hospitalité. "

L'ermite m'inspirait confiance. Je m'exécutai donc et lui narrai dans le détail ma funeste rencontre avec les pillards tandis que nous cheminions de concert à travers le sous-bois.
Rendez-vous au 29.

337

La foulée rapide de mon ennemi derrière moi m'avertit juste à temps pour me permettre de me retourner, puis d'esquiver son arme tournoyante qui siffla devant mon visage. J'étais parti dans la direction opposée à sa cachette et c'était miracle que j'échappasse alors à une mort traîtresse d'un vilain coup dans le dos.

Le guerrier s'était équipé d'une nouvelle arme : un fléau à deux chaînes au bout desquelles virevoltaient des sphères métalliques hérissées de pointes. Je devais d'abord m'en protéger avant de penser à pourfendre mon adversaire.

MAÎTRE D'ARMES DÉCHU : Adresse 15 ; Défense 18 ; Bonus de Force 2 ; Vitalité ?

*Le déchu a l'Initiative. Lors du **premier** assaut, Joan est incapable de porter une attaque et doit seulement subir celle de son ennemi.*

*Dès que le Tannorien reçoit une deuxième blessure, cessez immédiatement le combat et rendez-vous au **344** ; si le déchu meurt avant, allez au **3**.*

338

Ma main agrippa miraculeusement une racine épaisse qui saillait à l'intérieur de la fosse mais celle-ci n'était pas assez vigoureuse pour supporter mon poids et je tombai sous une pluie de terre. J'atterris rapidement sur un sol encombré de débris sans avoir eu le temps de me réceptionner. Le choc m'arracha un hurlement de douleur qui dut alerter tous les habitants du bois. *Lancez un seul dé. Si vous obtenez un chiffre impair, Joan perd **3 points de Vitalité** ; sinon, il perd **5 points de Vitalité**.*

La souffrance était terrible mais je fus néanmoins soulagé de constater que je n'avais aucun os de cassé. Je me relevai dès que je le pus en surveillant avec inquiétude l'entrée de la fosse, haute d'environ six coudées, craignant d'entendre ou de voir arriver l'être à

l'origine du piège. Mais personne ne vint et j'examinai finalement l'intérieur de la fosse. Elle était aussi étroite qu'un puits et de nombreuses racines pouvaient m'aider à en sortir facilement. A mes pieds, la terre était jonchée de cailloux mais je repérai également quelques ossements, ayant sans doute appartenu à une autre victime plus malchanceuse. Je dénichai parmi ces débris une pièce de monnaie ainsi qu'une calotte de laine déchiquetée. *Ajoutez 1 pistole au contenu de la bourse.*

Je grimpai ensuite sans difficulté jusqu'à la surface.

Quelqu'un avait creusé ce trou, un être qui ne souhaitait pas l'approche d'intrus au milieu de cette forêt aux arbres noircis. Se pouvait-il qu'il s'agisse des kayolins et de leurs comparses dégénérés ? Les ignobles bandits avaient-ils établi leur repaire quelques part sous ces étranges frondaisons ? Il me fallait en avoir le cœur net. Je repris mon avancée sur la piste grossière, approximativement en direction de l'ouest. *Rendez-vous au 94.*

339

Une chaumière isolée et ceinte par un muret de pierre se trouvait au sommet d'une colline plus basse que celle des pierres levées, à environ cinq cents pieds de ma position. Je discernai à proximité un carré de terre meuble entouré par une petite palissade qui servait sans doute de basse-cour, un minuscule verger aux arbres dénudés par l'hiver, une étable en piteux état ainsi qu'une vieille coque de voilier faisant office de mangeoire. Mais nulle trace de bétail, de mouton ou de volaille dans les parages.

Un panache de fumée sortant de la cheminée attestait néanmoins que cette ferme isolée était bien habitée et je dirigeai mes pas dans sa direction. Lorsque j'atteignis l'enceinte envahie par les herbes qui poussaient entre ses pierres, je m'arrêtai pour tendre l'oreille mais aucun son ne parvenait de l'intérieur de la bâtisse.

Si Joan pousse le minuscule portail en bois avant d'aller poliment frapper à la porte de la chaumière, rendez-vous au 375 ; s'il choisit plutôt d'enjamber discrètement le muret par un côté moins exposé pour examiner l'intérieur au travers d'une fenêtre, allez au 48.

340

L'étrange substance qui recouvrait la viande s'avéra terriblement corrosive pour la peau de mes doigts et je ne pus réfréner un hurlement de douleur. Serrant contre ma poitrine mes phalanges meurtries, je dévalai en courant la pente pour les immerger ensuite dans l'eau glacée du lac. Le froid apaisa peu à peu la brûlure et je fus bientôt en mesure de déplier ma main pour examiner les cloques durcies qui s'étaient formées à son extrémité. J'étais encore sous le choc de cette mauvaise surprise quand de sinistres croassements m'avertirent d'un danger bien plus grave qu'un bref contact avec de l'acide. Six créatures inhumaines surgirent de l'arrière de la butte et se dirigèrent rapidement à ma rencontre par bonds irréguliers, parfois sur deux pattes, parfois sur quatre. Aussi grandes que moi mais le dos voûté, elles évoquaient inévitablement des grenouilles ou des poissons avec leur épiderme vert bleuâtre et leur ventre pâle. Le plus terrible était leurs faces sans expression où roulaient d'énormes yeux globuleux et sombres qui surmontaient une large

bouche hérissée de crocs.

Face à cette vision d'épouvante, je voulus me saisir de mon arme mais ma main blessée refusa le contact du métal et lâcha le pommeau.

J'en étais à me pencher pour ramasser mon arme avec ma mauvaise main quand les monstres me sautèrent sur le col et me firent tomber à la renverse. Incapable de me défendre à mains nues contre ces horreurs squameuses, je péris sous leurs puissants coups de griffes.

Je suppose que de nouveaux morceaux de viande rejoignirent peu après le sinistre étendoir.

341

Je fus le dernier interrogé par Dross. Ayant eu largement le temps de réfléchir, je répondis à chaque problème posé sans la moindre hésitation.

Pour calculer la pertinence globale des réponses de Joan, attribuez-lui des points en fonction de chacune des réponses données, suivant le barème indiqué ci-dessous.

<u>Question 1</u>	Réponse A : 0 point	Réponse B : 1 point	Réponse C : 2 points
<u>Question 2</u>	Réponse A : 2 points	Réponse B : 1 point	Réponse C : 0 point
<u>Question 3</u>	Réponse A : 2 points	Réponse B : 0 point	Réponse C : 1 point
<u>Question 4</u>	Réponse A : 0 point	Réponse B : 1 point	Réponse C : 2 points
<u>Question 5</u>	Réponse A : 1 point	Réponse B : 2 points	Réponse C : 0 point

Si vous parvenez à un total de points inférieur à 5, rendez-vous au 128 ; compris entre 4 et 8, allez au 299 ; supérieur à 7, rendez-vous au 237.

342

Je conservai la mer à main gauche tout en cheminant sur une sente sablonneuse dans laquelle s'enfouissaient imperceptiblement de nombreuses crottes de lapin et de chèvre. A mon grand désarroi, les plus fraîches s'agglutinèrent sous mes bottes de voyage.

Pour ajouter à ces désagréments, je dus endurer pendant plusieurs heures une averse neigeuse sans la moindre possibilité de m'abriter, les collines ayant disparu derrière moi pour laisser de nouveau place à une lande plate et désolée. Les sombres nuages et la neige qui en tombait ne disparurent qu'à l'approche de la soirée.

C'est environ à ce moment que j'aperçus les premiers arbres de la forêt se situant dans la partie occidentale de l'île. Fort pressé de rejoindre ce bois, je dus cependant m'arrêter pour ôter un caillou qui s'était coincé entre deux de mes orteils.

J'étais encore agenouillé quand un énorme chat au pelage d'un blanc bleuté et aux oreilles démesurées surgit de nulle part pour me sauter sur le dos. Ses griffes s'enfoncèrent dans le cuir épais de ma veste sans me blesser et je repoussai l'animal d'un coup de pied avant de m'emparer de mon arme. Mais la faim devait attiser le courage du félin car celui-ci se ramassa sur lui-même avant de me sauter au visage d'un bond prodigieux.

LYNX DE VARGASS : Adresse 12 ; Défense 11 ; Bonus de Force 2 ; Vitalité 10

Le lynx a l'Initiative.

Si Joan survit à ce combat, il se hâte de rejoindre l'orée du bois.

Malgré ma crainte de rencontrer un nouveau spécimen de la faune locale, je cessai de courir devant l'apparence inquiétante des premiers arbres. C'était un bois constitué sans exception de bouleaux d'une taille bien supérieure à la normale. Bien que ce fût l'hiver, leur feuillage fourni oscillait dans le vent, défiant les éléments rigoureux de leur faire perdre de leur superbe. Mais mon appréhension était surtout alimentée par les troncs à l'écorce aussi sombre que du charbon. Ces arbres n'avaient pourtant pas subi l'œuvre de flammes incendiaires car je distinguai des nœuds, des nervures, des sillons intacts à la surface de ces fûts. L'écorce des bouleaux avait seulement troqué sa teinte habituellement laiteuse contre une autre d'un noir profond.

Vaguement inquiet mais résolu à me protéger des bourrasques froides et humides, je pénétrai à l'intérieur du bois silencieux, l'arme serrée dans mon poing. L'obscurité tombait rapidement à l'intérieur de cette cathédrale sylvestre et je fis le compte de mes provisions pendant que j'y voyais encore un peu. *Enlevez un repas du contenu du sac à dos ou Joan perd 3 points de Vitalité.*

Alors que j'enfonçais le bouchon de mon outre après y avoir bu une gorgée d'eau fraîche, je remarquai entre deux bouleaux noirs la silhouette d'un énorme champignon, de la taille d'un enfant. Son chapeau mauve et bombé était si large qu'il touchait presque les deux arbres qui le voisinaient.

La végétation dans les parages n'avait décidément pas fini de me surprendre.

Si Joan est accompagné par le furet Kity, rendez-vous au 151 ; s'il s'approche avec précautions du champignon, allez au 66 ; s'il préfère l'ignorer et se trouver un abri pour passer la nuit, rendez-vous au 289.

343

Je marchai d'un pas rapide le long de la Noss, le souffle court, les nerfs à vif, à l'affût de tout signe de vie et plus particulièrement de la présence d'autres crustacés géants. Alors que le sentier près de la berge m'ammenait à passer sous l'ombre d'une rangée de frênes, je sursautai puis poussai un cri d'effroi en entendant un bruit d'éclaboussures tout proche, suivi de l'apparition d'une nouvelle écrevisse à la taille cauchemardesque. Le monstre réussit à extraire de l'eau sa carapace chitineuse dégoulinante de vase et à me coincer contre le tronc d'un arbre.

ÉCREVISSE GÉANTE : Adresse 9 ; Défense 13 ; Bonus de Force 5 ; Vitalité 31

L'écrevisse a l'initiative.

Joan réussira à prendre la fuite après avoir livré 2 assauts, sans craindre d'être rattrapé par l'immense crustacé.

Je courai encore comme un dératé quand le sentier bifurqua vers le nord en s'éloignant de

la Noss. Trop heureux de quitter les parages d'une rivière aussi mal fréquentée, je suivis cette direction et m'arrêtai quelques minutes après en haletant, au pied d'un mamelon herbu.

Le chemin formait une bifurcation à cet endroit et j'en profitai pour me reposer un instant et oublier la terrible frayeur causée par ma dernière rencontre. *Enlevez un repas du sac à dos ou Joan perd 3 points de Vitalité.*

Le sentier que je suivais depuis le cours d'eau se poursuivait vers le nord mais était coupé par une étrange piste constellée de petits cailloux dont la présence avait de quoi intriguer au beau milieu d'un marécage. Ce nouveau chemin allait approximativement du sud-est au nord-ouest. Après avoir grimpé jusqu'au sommet du talus, je pus constater que le marais cédait place à des terrains plus fermes et plus boisés en direction du sud.

Si Joan continue sur la même piste en direction du nord, rendez-vous au 189 ; s'il emprunte plutôt celle aux cailloux vers le nord-ouest, allez au 172 ; s'il préfère partir vers le sud-est pour quitter le marais, convaincu qu'un lieu aussi dangereux ne peut pas servir de repaire aux kayolins et à leurs comparses, rendez-vous au 164.

344

L'une des boules du fléau s'abattit sur ma poitrine alors que la seconde me lacéra le bras. Même si mon armure avait amorti le coup qui m'aurait sinon été fatal, je reculai l'arme haute pour parer la prochaine attaque. J'avais besoin de quelques secondes de répit pour ne pas défaillir sous la douleur. Mon ennemi ne poussa pourtant pas son avantage mais préféra foncer à l'intérieur du cromlech, se cachant de nouveau derrière les pierres levées. *Si Joan le suit pour l'affronter à l'ombre du dolmen, rendez-vous au 367 ; s'il grimpe sur la pierre formant le toit du monument, allez au 179 ; s'il contourne le cromlech, allez au 110.*

345

Après avoir vaincu la bête, mon premier regard fut pour la fenêtre fracassée où se tenait à présent le guerrier en armure. Il avait de nouveau garni son arbalète et attendait seulement la mort de son animal pour décocher un autre carreau dans ma direction.

Lancez les dés.

Si vous obtenez de 2 à 5, le projectile ricoche sur le cuir ou les mailles protégeant Joan ; de 6 à 8, il est légèrement blessé et perd 2 points de Vitalité ; de 9 à 11, le carreau l'atteint à l'aîne et il perd 5 points de Vitalité ; sur un 12, le carreau l'atteint à la gorge et il perd 13 points de Vitalité.

Je gagnai en toute hâte la porte de la ferme puis me ruai à l'intérieur pour mettre un terme à la vie de l'homme défiguré avant qu'il n'eût pu à nouveau recharger son engin de mort. Je dus cependant abandonner l'espoir de le tuer facilement car il avait échangé son arbalète contre une arme plus adaptée au corps à corps. Mais pas n'importe quelle arme. Ses deux mains agrippaient à présent un court manche recouvert de bandelettes de cuir, aux extrémités se prolongeant chacune par une lame d'épée.

Le guerrier fit tourner cet objet étrange à la manière d'un bâton, me forçant dans un premier temps à reculer contre le mur situé dans mon dos. Je remarquai au passage qu'une batterie d'armes plus petites, mais tout aussi exotiques, garnissait sa ceinture.

J'allais porter une attaque pour me sortir de cette fâcheuse situation quand l'ennemi cracha quelques mots dans ma langue natale, d'une voix gutturale mais indéniablement humaine, me déstabilisant ainsi une nouvelle fois.

- " Tu vas payer pour Grax ! "

MAÎTRE D'ARMES DÉCHU : Adresse 15 ; Défense 18 ; Bonus de Force 3 ; Vitalité 29

Le déchu a l'Initiative.

*Dès que Joan réussit à blesser son adversaire, cessez aussitôt le combat, notez la **Vitalité** actuelle du déchu puis rendez-vous au 152.*

346

Nous attendîmes quelques minutes que le sergent récupère les flèches dans les cibles et termine de noter sur son registre improvisé nos scores respectifs. Mais même à cette distance, je voyais aisément que mes flèches se trouvaient relativement loin du centre. Dross nous rejoignit enfin, une expression goguenarde sur le visage.

- " Et ben, je sens que je vais avoir du mal à conseiller un aide de camp au capitaine ! A part Khelben qu'est pas trop mal, vous vous êtes montrés tous aussi nuls les uns que les autres. On va passer à autre chose pour voir si vous êtes capables de faire mieux. Prenez chacun une cible et suivez-moi. "

*Attribuez des **points de réussite** à chaque participant : **4 points** pour Khelben, **3 points** pour Garrett, **2 points** pour Zentile, **1 point** pour Joan et **0 point** pour Duncan.*

*La tête basse, humiliés par les mots cinglants du sous-officier, nous accompagnâmes ce dernier jusqu'à une crête dominant la falaise et l'océan. **Rendez-vous au 38.***

347

Dross ne nous fit pas attendre pour annoncer son verdict. Il prit la parole dès que le dernier d'entre nous cinq se fut mis au garde-à-vous devant son bureau.

" Vous avez tous un niveau correct. Mais le capitaine Kerwan n'a demandé qu'un seul aide de camp pour votre petite promotion. Vous pensez bien que tous les autres régiments de recrues basés à Haquilon vont eux aussi en désigner. "

Le sergent s'arrêta un court instant, avant de nous faire part de son choix.

Un silence religieux accueillit la nouvelle. Mon regard s'abaissa et se perdit dans la contemplation d'un nœud dans le bois à proximité du coin du bureau.

Toutes ces souffrances, toutes ces épreuves passées en pure perte. Un proche avenir dans l'armée qui se réduisait au rôle d'un troupier, juste bon à dormir, manger, combattre aux moments où d'autres me l'auront ordonné.

Mes attermoiements silencieux faisaient peut-être écho à ceux des autres perdants, qui ne remuaient pas un cil devant le sergent. Même le vainqueur ne manifestait aucune émotion.

Le temps resta suspendu jusqu'à ce que Dross reprenne la parole.

- " Vous pouvez y aller. Sauf toi, tu restes là. " ajouta-t-il à l'attention de l'heureux élu. Le restant de la journée se fonda dans un brouillard morose au milieu duquel je traînais mon mal-être et mon envie croissante de désertion. La surprenante nouvelle qui nous fut annoncée à tous le lendemain matin eut alors le mérite de chasser mes idées noires. Le haut commandement de l'armée royale avait décidé d'envoyer en urgence dans l'archipel des Larmes de Samara une troupe mêlant soldats réguliers et recrues afin d'aguerrir ces dernières au cours d'une mission réelle. D'après Dross, des incidents mineurs étaient survenus dans ces îles du nord et des bleus comme nous allaient suffire pour y remettre de l'ordre. Il me parut néanmoins fort surprenant qu'on préparât une opération militaire au beau milieu de l'hiver. *Rendez-vous au 256.*

348

- " Tu as encore de sérieux progrès à faire " me lança Garrett le plus sérieusement du monde quand nous nous écartâmes l'un de l'autre, après qu'il m'ait vaincu. Incrédule, je répondis par un regard dégoûté sur mon adversaire narquois puis me tournai vers le sergent, bien décidé à me surpasser lors de mon prochain duel. Celui-ci attendit que l'attention de tous se soit reportée sur lui pour parler.
- " Duncan est celui qui s'est le mieux battu pour l'instant. Je suis curieux de voir ce que t'es capable de faire face à un vrai soldat. Allez, défends-toi ! "

Dross se jeta alors sur mon compagnon de chambrée aux crâne rasé qui réussit à parer cet assaut impromptu. Les deux hommes entamèrent un combat de haute volée, le trapu Duncan tenant tête farouchement à son supérieur. Ils en étaient à deux touches chacun quand le sergent réussit à abattre son bâton sur le pied de son adversaire après avoir feinté une attaque à la tête.

Tandis qu'il reprenait ensuite son souffle, il fit signe à Garrett et Zentile de s'affronter. Ce duel fut également indécis mais Garrett parvint finalement à l'emporter.

Je devais à présent me battre contre Khelben. Le balafre était peut-être le camarade avec qui je m'entendais le mieux mais à ce moment précis, il n'était plus question de respect ou d'amitié. Seule la victoire comptait pour gagner l'estime du sévère sergent.

KHEL BEN : **Adresse 14 ; Défense 17**

Khelben a l'Initiative.

*Utilisez les mêmes règles de combat que contre Garrett (sans protection ni Bonus de Force), à savoir qu'un combattant est touché par son adversaire lorsqu'il est censé perdre **au moins 2 points de Vitalité**. Si Joan est le premier à toucher trois fois, rendez-vous au 6. Si c'est Khelben qui l'emporte, allez au 279.*

349

L'explosion de joie de Zentile contrasta singulièrement avec ma mine déconfitée lorsque son bâton me frappa pour la troisième fois. En seulement quelques secondes, des images de renoncement et de démission m'envahirent l'esprit. La seule issue à mon incompetence dans le métier des armes résidait dans la fuite, loin de cette caserne où je n'avais jamais réussi à m'épanouir. Ce fut à peine si j'entendis le sergent rabattre le caquet d'un ton sec au récent vainqueur, un peu trop exubérant à son goût.

Je m'adossai finalement à un mur et m'efforçai à ne pas baisser les bras devant cette désillusion, moi qui pensais valoir plus que les autres après la périlleuse aventure à laquelle j'avais survécu six mois plus tôt.

- " Vous ne vous débrouillez pas trop mal pour des bleus, déclara notre supérieur. Remarquez, il vaut mieux car vous n'aurez pas trop le temps de vous aguerrir. "

Nos regards intrigués le déstabilisèrent un court instant et je compris alors qu'il se reprochait intérieurement d'avoir laissé échapper cette insinuation. Coupant court à une éventuelle question, il reprit aussitôt.

- " C'est Garrett qui s'est le mieux battu. Mais ça ne suffit pas à prouver qu'il fera un meilleur aide de camp que les autres ! Je vous conseille à tous d'en profiter ce soir car demain, ce sera une autre paire de manches. En attendant, vous aurez quartier libre dès que vous m'aurez rangé ces armes. Demain matin, même heure qu'aujourd'hui devant mon bureau. Rompez ! "

Nous ne nous fîmes pas prier pour exécuter ces dernières directives. Le soir était encore loin d'être tombé et nous nous réjouissions tous de ces prochaines heures de détente sans obligation avant une nuit réparatrice.

*Attribuez des **points d'influence** à chaque participant : **5 points** pour Duncan, **4 points** pour Garrett, **3 points** pour Khelben, **2 points** pour Zentile et **1 point** pour Joan. Si Joan fait partie des **fantassins**, doublez tous ces chiffres (**10, 8, 6, 4 et 2** respectivement) avant de les attribuer. Rendez-vous ensuite au **77**.*

350

Je sentais la chose toujours plus proche dans mon dos mais je ne devais surtout pas me retourner. Me focalisant sur les deux compagnons qui me précédaient, je tâchai d'ignorer les infâmes borborygmes qu'il m'était donné d'entendre à présent que la créature semblait toute proche de me rattraper. Une vague de chaleur accompagnait sa respiration fétide et me brûlait le dos comme le souffle d'un démon des abysses.

Duncan se trouvait à ce moment-là en tête de notre trio. Il plongea brusquement dans une faille providentielle située à main gauche et Garrett, qui pourtant le talonnait, eut l'heureux réflexe de l'imiter. *Lancez les dés.*

*Si vous obtenez de 2 à 6, rendez-vous au **332** ; de 7 à 12, allez au **405**.*

351

Cette découverte venait de dissiper mes derniers remords suite à la mort de Balezon. Qu'il

fut en possession d'une de ces étranges clés que possédaient également les kayolins et leurs comparses à moitié humains prouvait qu'il était de mèche avec l'ennemi. Il se pouvait même qu'il ait une part de responsabilité dans l'embuscade que les pillards nous avaient tendue. A moins que ce ne fut cet intrigant Solveig...

D'un pas résolu, je retournai vers les quais pour gagner la partie du port destinée aux navires en cale sèche. *Rendez-vous au 161.*

352

Accroupi, dissimulé dans l'encoignure proche du seuil, je pouvais embrasser l'ensemble de la ferme du regard sans craindre d'être repéré. Les branches dénudées des arbres fruitiers ondulaient en cadence avec les herbes folles sous l'effet de la brise océanique. Venus de la mer, de bas nuages gris annonciateurs de neige s'approchaient en un troupeau menaçant. Ce morne spectacle conjugué au silence surnaturel qui régnait depuis le début de l'épreuve m'arracha un frisson tout le long de l'échine.

Soudain, j'aperçus une tâche sombre qui bougeait au milieu de la végétation, en plein cœur du verger. Elle avait déjà disparu mais j'étais certain qu'il s'agissait d'un concurrent rampant à proximité de la cabane en bois.

J'étais tellement soulagé que je n'hésitai pas une seconde à m'aplatir de nouveau au sol pour progresser rapidement vers le verger. J'avais l'avantage sur lui et, même si je l'avais perdu de vue, je devais en profiter pour l'éliminer par surprise. Lorsque je ne me trouvai plus qu'à deux pas de la cabane, je me figeai pour tendre l'oreille.

Il était là, juste de l'autre côté de la minuscule bâtisse. En train de s'éloigner, sans doute en direction de la butte ou de la haie. Même si je ne le voyais pas, le frottement dans l'herbe humide le trahissait.

Si Joan contourne la cabane par la gauche, rendez-vous au 391 ; s'il longe plutôt le mur à sa droite, allez au 318.

353

Persuadé que ce passage permettait d'accéder aux souterrains de la forteresse, je pris à la fois mon courage et les échelons des deux mains pour entamer une descente à l'aveugle dans le puits. Les pitons métalliques ne bougeaient pas d'un pouce sous mon poids et je gagnai donc en assurance, une erreur que je payai aussitôt très cher.

L'un des taquets avait été si maladroitement planté qu'il suivait de trop près celui qui le précédait. Comme j'étais incapable de déceler ce défaut dans le noir, ma botte rata l'échelon et je lâchai en hurlant celui auquel j'étais suspendu sous l'effet de la surprise. Ma chute s'interrompit brutalement sur un sol de terre meuble et froide. *Lancez un seul dé. Ajoutez 1 au chiffre obtenu pour connaître le nombre de **points de Vitalité** perdus par Joan.*

Mon genou s'était cogné contre une pierre affleurante et saignait abondamment. N'ayant cependant rien de cassé et étant capable de me relever, j'ignorai la douleur que me causait cette nouvelle blessure et entrepris d'explorer à tâtons le fonds du puits.

Je devinai un étroit boyau qui s'enfonçait à l'horizontale dans la direction du château. Précédé par le trottement de Kity qui partait de lui-même en éclaireur, je suivis ce souterrain en laissant courir ma main gauche sur le mur glaiseux et grouillant de vermine. Après de longues minutes de cet éprouvant parcours, mes yeux accoutumés à l'obscurité devinèrent l'encadrement d'une porte. Mes doigts glissèrent sur de la pierre brute avant d'agripper un anneau métallique que je tirai vers moi jusqu'à dégager le battant de son encadrement. Je dus alors reculer devant le nuage de poussière qui s'exhalait par la mince ouverture. Une fois celui-ci dissipé, je reitérai mon effort et parvins enfin à dégager un espace suffisant pour m'y faufiler.

Je pénétraï dans une salle basse de plafond et rectangulaire, éclairée par plusieurs flambeaux crépitants suspendus aux murs. Le sol dallé était lisse, vierge de poussière. A l'extrémité de la pièce nue se profilait un escalier à rambardes qui devait donner accès aux appartements de la forteresse. Seuls les murs avaient gardé un aspect naturel, voire inachevé, car de longues veines cristallines couraient sur toutes leurs longueurs. Ces filons palpitaient d'une lueur bleutée à un rythme régulier mais très lent, presque hypnotique. Ce lieu étrange et guère rassurant était à l'évidence sous l'influence d'une activité surnaturelle.

Si Joan s'approche de ces strates minérales pour les examiner, rendez-vous au 153 ; s'il traverse la grande salle pour la quitter par l'escalier, allez au 357.

354

La créature reçut le projectile en plein ventre. Elle tomba comme une pierre après avoir poussé un cri strident qui dut alerter tous les autres animaux de la forêt. Je m'écartai alors du chemin pour courir dans le sous-bois jusqu'à l'endroit où je pensais retrouver ma victime. Quelques minutes de recherche en battant les fourrés me permirent de tomber sur la bestiole qui se révéla encore plus affreuse, gisant ainsi à terre.

La chauve-souris, en plus de bénéficier d'une taille exceptionnelle, possédait de longues oreilles effilées et pointues d'un noir d'encre qui jurait avec le blanc sale de sa fourrure. De la flèche plantée dans son abdomen, seul l'empennage saillant était désormais visible. Son corps frémissait encore mais il ne s'agissait que de la cohorte de vermine qui le quittait pour trouver un nouvel hôte plus vaillant.

J'en étais encore à détailler le cadavre de l'animal quand une voix grave me fit sursauter.

- " Qui es-tu et que fais-tu là à massacrer ainsi les hôtes de mon domaine ? Parle avant que je n'invoque le courroux de la forêt sur ta misérable personne. "

Je levai la tête vers le feuillage dense d'un chêne majestueux. La voix m'avait paru en provenir et je distinguai effectivement une forme sombre dissimulée parmi les plus hautes branches. Mon premier réflexe fut de décocher une flèche à cette présence hostile mais l'atteindre en dépit des obstacles s'avérait un véritable défi, nonobstant mon habileté à l'arc.

*Si Joan possède une autre **flèche** et qu'il souhaite la décocher, enlevez la tout de suite du **carquois** puis rendez-vous au 5 ; s'il ne possède plus de munitions ou préfère répondre verbalement à la voix, allez au 49.*

355

Certaines portions de la falaise étaient si peu inclinées que je pouvais à maints endroits descendre sans même m'aider des mains. Lorsque ce n'était pas le cas, je pouvais compter sur de coriaces touffes d'herbe et sur les nombreux rochers saillants pour me servir de prises.

Je n'étais plus qu'à mi-chemin de la grève quand je remarquai enfin le manège des oiseaux marins. De plus en plus nombreux, ils bondissaient tour à tour de leurs perchoirs pour passer près de moi en criant avant de se poser à faible distance.

Je fis une pause pour observer les résidents à plumes de la falaise et évaluer leur population à environ une trentaine de têtes, des sternes pour la plupart mais également quelques goélands à l'impressionnante envergure. Je me rendis bientôt compte qu'ils se montraient de plus en plus audacieux, certains me frôlant presque lors de leurs brefs passages aériens. Huit d'entre eux parmi les plus gros se contentaient d'avancer sur leurs pattes palmées, restant à seulement quelques pas de moi et me surveillant de leurs petits yeux d'obsidienne. Un frisson me parcourut l'échine quand je compris que les oiseaux étaient prêts à défendre leur territoire contre toute intrusion.

Si Joan bat en retraite pour regagner le sommet de la falaise, rendez-vous au 131 ; s'il continue sa descente pour gagner la plage de gravillons malgré cette présence hostile, allez au 169.

356

Je gagnai sans encombre l'abri des arbres, presque entièrement dépouillés de leur feuillage par les rigueurs de l'hiver. Mais la végétation à leurs pieds poussait haut et dru ; il m'était donc facile de m'y soustraire aux regards.

Tapi derrière le tronc d'un pommier parasité par le lierre, je scrutai intensément les alentours, guettant plus particulièrement l'entrée des huttes en pierre et les extrémités de la haie. Mais personne ne daigna manifester sa présence. Même le sergent Dross avait dû se trouver une planque pour observer le déroulement de l'épreuve.

Craignant de me faire moi-même repérer si je restais ainsi trop longtemps au même endroit, je décidai finalement d'aller explorer la cabane au milieu du verger, dont l'entrée se trouvait seulement à quelques pas d'ici. Je me doutais qu'elle avait déjà été visitée mais, par acquis de conscience et au cas où un adversaire s'y serait dissimulé, je commençai à ramper dans sa direction. *Lancez les dés.*

Si vous obtenez de 2 à 8, rendez-vous au 240 ; de 9 à 12, allez au 69.

357

Les marches me menèrent à une porte dotée d'une serrure mais qui n'était par bonheur pas verrouillée. De l'autre côté, la lumière bleue des veines de cristal laissait place à celle plus conventionnelle d'un flambeau crépitant, preuve que la forteresse était encore habitée. En refermant le battant dans mon dos, je remarquai que celui-ci s'insérait dans une boiserie

de façon à demeurer pratiquement invisible à ceux ignorant son existence.

Je me trouvais à présent dans un corridor se terminant à main droite par une porte cloutée et s'ouvrant à main gauche sur une pièce brillamment éclairée. La porte se situant à seulement quelques pas de moi, je m'approchai d'elle et en testai le loquet. Comme l'huis me résistait, bloqué de l'autre côté par une barre ou simplement fermé à clé, je suivis le couloir dans l'autre sens.

J'avais presque atteint l'arche voutée menant à la grande salle quand une voix rauque me figea sur place. Je crus un instant avoir été repéré mais une seconde voix à la même sonorité lui répondit, m'apprenant que plusieurs créatures se trouvaient dans les parages. Je m'approchai subrepticement du seuil de la pièce et découvris une salle de banquet occupée sur toute sa longueur par deux rangées de longues tables. De belles tentures représentant surtout des scènes de chasse habillaient les murs tandis que plusieurs chandeliers souillaient de cire fondue les nappes blanches qui recouvraient les meubles. Six épaisses colonnes d'albâtre jalonnaient symétriquement la salle. C'était derrière la plus proche qu'étaient assis les trois kayolins en train de converser.

La vue des humanoïdes cornus à la peau grisâtre m'éveilla de récents et douloureux souvenirs mais, sitôt passé le premier instant de surprise, une lueur d'espoir me revint à l'idée de retrouver en ce lieu certains de mes compagnons. Les trois créatures étaient protégées par des casques et des cottes de maille. Par contre, le pilier m'empêchait de voir si elles portaient des armes mais le contraire m'aurait étonné. Elles baragouinaient dans leur langue barbare et ne manifestaient aucune intention de quitter la pièce.

Malheureusement, je ne pouvais pas traverser celle-ci pour atteindre une issue sans attirer leur attention et la colonne qui les masquait partiellement m'empêchait de les agresser avec des projectiles.

*Si Joan fonce sur les trois kayolins pour les attaquer par surprise, rendez-vous au **358** ; s'il attend encore un peu au cas où ils quitteraient bientôt la salle de banquet, allez au **96**.*

358

Afin de me donner du courage, je repensai à mes compagnons que j'avais vu mourir puis avançai silencieusement de quelques pas dans la salle. Dès que je m'estimai suffisamment proche de mes ennemis, je les chargeai en savourant brièvement l'expression terrifiée qui se peignait sur leurs abominables visages.

3 KAYOLINS :
36

Adresse 14 ; Défense 11 ; Bonus de Force 0 ; Vitalité

*Joan a l'Initiative. S'il possède le talent **discrétion**, il ne subit aucune attaque pendant les deux premiers assauts.*

*Si Joan sort vainqueur du combat, rendez-vous au **26**.*

359

Faire crânement front à quatre adversaires dans mon état de faiblesse pouvait aussi bien relever d'un grand courage que d'une effroyable stupidité. Les quelques secondes qui suivirent ma décision me permirent aussitôt d'en juger.

*Si Joan tire des **flèches**, lancez les dés pour chacune (en pensant à l'éventuelle **adresse au tir**) puis appliquez les effets selon le résultat obtenu :*

- De 2 à 4, elle rate toute cible
- De 5 à 8, elle blesse un kayolin
- De 9 à 14, elle tue un kayolin

Joan cesse le tir pour dégainer une arme de poing dès qu'il n'a plus de munition ou après avoir tiré quatre flèches car ses adversaires sont alors au contact. Comptez alors le nombre de kayolins survivants, sachant qu'un kayolin blessé deux fois est en fait terrassé pour de bon.

*Pour chaque kayolin tué, **enlevez 2 points d'Adresse au groupe, ajoutez leur 1 point de Défense** puis **diminuez leur Vitalité de 10 points**. S'il demeure un kayolin blessé seulement une fois, **enlevez 5 points de Vitalité au groupe**.*

4 KAYOLINS : Adresse 18 ; Défense 11 ; Bonus de Force 0 ; Vitalité 40

*Si Joan a tiré à l'**arc**, les kayolins ont l'Initiative. Dans le cas contraire, c'est lui qui bénéficie de l'Initiative.*

*Si Joan sort vainqueur du combat, rendez-vous au **173**.*

360

Lorsque j'atteignis la barricade, j'entendis de l'autre côté le bruit d'une porte se refermant brutalement. J'escaladai avec l'agilité d'un chevreau les tonneaux encordés les uns aux autres pour constater que la ruelle s'achevait un peu plus loin en impasse. Balezon s'était sans doute réfugié dans l'une des deux habitations les plus proches.

Je sautai à terre et mes chevilles encaissèrent sans broncher le choc avec les pavés disjoints. Pour ne pas perdre la trace du fuyard, il me fallait choisir tout de suite entre les deux portes qui se faisaient face de chaque côté de la rue.

*Si Joan pénètre dans la maison en ruines aux fenêtres condamnées se situant sur sa droite, rendez-vous au **315** ; s'il ouvre la porte peinte en bleu d'une habitation en bien meilleur état à sa gauche, allez au **379**.*

361

De retour à la caserne, le sergent nous fit passer par l'armurerie pour prendre les bâtons de combat déjà utilisés la veille. Mais le voir ôter les calottes rembourrées qui protégeaient leurs extrémités ne m'inspira rien de bon. Les armes sous le bras, il nous conduisit ensuite dans un entrepôt tout en longueur qui servait de remise à un bric-à-brac

inutile accumulé depuis des années. Tous les meubles et pièces d'équipement inusités avaient été repoussés à un bout de la pièce pour laisser un vaste espace dégagé. *L'arène*, donc.

Dross nous distribua les bâtons avant de nous expliquer la nature de cette nouvelle épreuve.

- " Vous allez encore vous battre aujourd'hui. Mais cette fois, ce sera tous en même temps. Le gagnant sera celui qui restera tout seul à la fin. Dès que l'un de vous tombera, il sera éliminé et devra aussitôt se reculer pour ne pas gêner les autres. Tous les coups sont permis, vous avez le droit d'utiliser le bâton mais aussi vos pieds ou vos poings, peu importe. Interdiction par contre de frapper à la tête. Si j'en vois un qui ose faire ça, il en recevra le double de ma part.

Sinon, même les coups par derrière sont permis, les alliances si vous voulez, le style importe peu. Ce qui compte, c'est de rester le seul debout à la fin. Des questions ? "

Personne ne répondit, les règles du jeu étant cruellement simples. Dross s'avança au milieu de l'espace dégagé puis nous demanda de nous placer autour de lui, séparés les uns des autres par plusieurs pas de distance. L'image incongrue d'une étoile à cinq branches me vint à l'esprit, mes camarades et moi positionnés à chacune de ses pointes.

Tandis que le sergent quittait notre cercle, j'agrippai fermement des deux mains mon bâton tout en observant les autres concurrents. Zentile se trouvait à ma gauche et Garrett sur ma droite. J'abandonnai tout de suite l'idée d'agresser les deux autres, ne souhaitant pas traverser le cercle et m'exposer alors à diverses attaques. Les yeux bleus de mon compagnon de chambrée ne cessaient de se porter sur les autres visages, comme s'il sondait l'âme de chacun pour déceler un point vulnérable ou une faille invisible. Le jeune Zentile, quant à lui, se passait nerveusement la langue sur les lèvres en jetant des coups d'œil anxieux dans ma direction ainsi que vers Duncan à sa gauche.

Lorsque le sergent nous intima l'ordre de commencer, nous restâmes un certain moment immobiles, sans oser prendre l'initiative des hostilités.

- " Bon sang ! Allez-y bande de pleutres ! hurla soudain notre supérieur au comble de l'exaspération.

Si Joan attaque Zentile, rendez-vous au 105 ; s'il se porte à l'encontre de Garrett, allez au 196.

362

Suite à une énième parade, je trébuchai légèrement et mon dernier adversaire en profita pour me lancer l'extrémité de son bâton dans le visage. Mes réflexes furent insuffisants pour esquiver le coup qui manqua de me fracasser la mâchoire.

Un voile d'ombre parsemé de points blancs m'obscurcit la vision un court instant avant que mes genoux ne fléchissent. Impuissant et bien trop affaibli pour lutter contre la douleur, je glissai sur le sol, convainquant ainsi mon adversaire de ne plus s'acharner sur moi.

Le vainqueur final ne put réprimer un cri d'allégresse. Je rejoignis les autres qui massaient leurs contusions tandis que le sergent récupérait les bâtons lestés.

- " Bravo, les filles. C'était un beau combat. Vous avez mérité votre déjeuner ; et pour votre peine, vous êtes dispensés de corvée jusqu'à demain. Allez manger et retrouvez-

moi environ dans deux heures, devant mon bureau. "

Heureux de nous délasser quelques instants après cette douloureuse épreuve, nous obtempérèrent et gagnèrent ensemble le réfectoire.

*Ramenez à son **niveau initial le total de Vitalité** de Joan.*

*Attribuez des **points d'influence** à chacun selon le barème suivant : **10 points** pour celui qui a le plus de **points de réussite**, **8 points** pour le 2^{ème}, **6 points** pour le 3^{ème}, **4 points** pour le 4^{ème} et **2 points** pour celui qui a le moins de **points de réussite**. Puis rendez-vous au 393.*

363

Je m'installai à une extrémité de l'embarcation, dos à la rive, avant d'empoigner la rame des deux mains. La bise glaciale qui avait sévi toute la veille refit rapidement son apparition et je n'eus d'autre choix que de la supporter stoïquement, exposé comme je l'étais à la surface de l'eau. Poussés par ce vent, de nouveaux nuages porteurs de neige approchaient inexorablement en provenance des lointaines contrées septentrionales. J'évoluais dans un décor apaisant, au calme seulement troublé par les cris des hérons. Même ma pagaie semblait caresser l'onde malgré mes vigoureux mouvements de bras. Je commençais à discerner l'extrémité nord du lac, au prime abord rigoureusement identique au rivage vers lequel je m'approchais peu à peu.

Un îlot attira bientôt mon attention. Ce n'était qu'un gros rocher surmonté d'une dizaine d'arbres mais j'y repérai toutefois les vestiges d'une hutte en pierre. J'allais modifier ma trajectoire pour m'en approcher quand j'entendis un son qui me glaça le sang dans les veines. C'était à main droite et lorsque je tournai la tête dans cette direction, ce fut pour voir avec horreur d'énormes cercles concentriques qui naissaient d'un point situé à moins d'une vingtaine de brasses. Mon ouïe ne m'avait pas leurré : il s'agissait du son produit par quelque chose qui aurait bondi puis replongé sous la surface. Quelque chose de très gros.

J'eus seulement le temps d'apercevoir une ombre massive avant que mon embarcation ne soit ébranlée par un coup issu des profondeurs. Sous le choc, la barque décolla de l'eau pendant un bref instant qui me parut cependant ne devoir jamais s'achever. Elle retomba si violemment que je faillis choir par-dessus bord.

Mon agresseur était un poisson à la bouche démesurément large et ornée de longs barbillons, qui s'était immobilisé juste devant mon fragile canot. Ses yeux sans paupière semblèrent me jauger l'espace d'un battement de cœur mais le monstrueux animal eut tôt fait de replonger sous la coque pour tenter à nouveau de la retourner. Je réagis enfin en me saisissant de mon arme puis en me penchant dangereusement par-dessus le bord de la barque. Il me fallait larder de coups cette bête avant qu'elle ne commît l'irréversible.

SILURE GÉANT : Défense 7 ; Vitalité 40

Seul Joan est en mesure de porter des attaques pendant ce combat.

*Après 3 assauts, si le silure est mort ou possède **moins de 21 points de Vitalité**, rendez-vous au 300 ; sinon allez au 263.*

364

J'oubliai rapidement la créature volante en poursuivant ma marche sur le sentier envahi par les herbes folles. Je commençais à comprendre depuis quelques temps déjà que la faune et la flore de Vargass n'avaient rien de commun avec celles du reste de la Tannorie. Pour quelle raison, je l'ignorais, mais j'avais en conséquence appris à me tenir perpétuellement sur mes gardes.

Cette prudence de bon aloi ne suffit cependant pas à me permettre de repérer le piège que je déclenchai malencontreusement.

Un rondin énorme et suspendu au bout d'une corde tomba soudain du feuillage en décrivant une mortelle parabole. Avant que je ne puisse réagir, la masse ligneuse me percuta de plein fouet et m'envoya bouler dans les fougères. *Joan perd 7 points de Vitalité.*

Je crus m'évanouir sous l'effet de l'intolérable douleur qui s'était déclarée dans ma poitrine. Un couteau invisible me lacérait les chairs à chaque respiration et je devinai avoir une ou deux côtes de fêlées sous l'impact. La souffrance finit par refluer peu à peu et je pus me relever péniblement, observant d'un oeil hagard le tronc qui oscillait encore entre ciel et terre, sans jamais se stabiliser complètement. Je cherchai alors du regard l'instigateur de ce piège.

La corde retenant le tronc était nouée autour d'une solide branche qui ployait mais ne rompait pas sous le poids du rondin. Je la suivis du regard jusqu'à tomber sur son extrémité tailladée. Quelqu'un l'avait coupée avec un objet tranchant au moment de mon passage, une personne ou une créature dissimulée à seulement quelques pas du sentier et dont je n'avais pourtant pas détecté la présence. Je lançai à la ronde des regards inquiets, cherchant en vain mon mystérieux agresseur sous les ombres du bois.

Si Joan poursuit néanmoins le long de la piste, rendez-vous au 245 ; s'il retourne sur ses pas pour quitter la forêt, ses arbres étranges et la présence malveillante qui y a élu domicile, allez au 408.

365

Le marin remonta la grande rue d'un pas rapide qui dénotait avec sa petite taille et ses jambes arquées. Je réussis néanmoins à le suivre de près, esquivant les badauds avec souplesse pour réduire la distance qui nous séparait. Je n'étais plus qu'à une dizaine de pas de lui quand un sixième sens l'incita à se retourner. Son visage ridé et teigneux prit une expression presque comique quand il me découvrit à ses trousses, ses yeux saillants s'élargissant comme des soucoupes sous ses sourcils broussailleux.

Il détala aussitôt dans une rue latérale encombrée par plusieurs mendiants avachis en travers du caniveau. Malgré son âge, il sautait avec agilité par-dessus les corps gémissants et j'éprouvai plus de peine à l'imiter, encombré que j'étais par le poids de mon attirail. Balezon atteignit bien avant moi une barricade de tonneaux empilés les uns sur les autres qui bloquaient la ruelle en son milieu. L'ancien entreprit sans hésiter l'escalade de cet obstacle.

Si Joan possède un **arc**, une **flèche** et s'il souhaite neutraliser le marin en le visant aux jambes, rendez-vous au **178** ; s'il préfère accélérer l'allure pour le rattraper, allez au **242**.

366

Je coupai à travers la lande en direction du havre sylvestre sous un ciel grisâtre qui s'assombrissait d'heure en heure. J'atteignis l'orée du bois en fin d'après-midi, impatient de m'y mettre à l'abri des flocons humides charriés par le vent qui s'insinuaient jusque sous mon manteau. Mais je m'arrêtai devant l'apparence inquiétante des premiers arbres que je pus détailler.

C'était une forêt constituée sans exception de bouleaux d'une taille bien supérieure à la normale. Bien que ce fût l'hiver, leur feuillage fourni oscillait dans le vent, défiant les éléments rigoureux de leur faire perdre de leur superbe. Mais mon appréhension était surtout alimentée par les troncs à l'écorce aussi sombre que du charbon. Ces arbres n'avaient pourtant pas subi l'œuvre de flammes incendiaires car je distinguai des nœuds, des nervures, des sillons intacts à la surface de ces fûts. L'écorce des bouleaux avait seulement troqué sa teinte habituellement laiteuse contre une autre d'un noir profond. Vaguement inquiet mais résolu à me protéger des bourrasques froides et humides, je pénétrai à l'intérieur du bois silencieux, mon arme serrée dans mon poing. L'obscurité tombait rapidement à l'intérieur de cette cathédrale sylvestre. C'était le moment où jamais d'avaler un morceau tant que j'y voyais encore un peu. *Enlevez **un repas** au contenu du sac à dos ou Joan perd **3 points de Vitalité**.*

Alors que j'enfonçais le bouchon de mon outre après y avoir bu une gorgée d'eau fraîche, je remarquai entre deux bouleaux noirs la silhouette d'un énorme champignon, de la taille d'un enfant. Son chapeau mauve et bombé était si large qu'il touchait presque les deux arbres qui le voisinaient.

La végétation dans les parages n'avait décidément pas fini de me surprendre.

*Si Joan est accompagné par le furet **Kity**, rendez-vous au **151** ; s'il s'approche avec précautions du champignon, allez au **66** ; s'il préfère l'ignorer et se trouver un abri pour passer la nuit, rendez-vous au **289**.*

367

Je passai sous une pierre couchée qui formait comme un linteau par-dessus l'ouverture formée par les deux autres menhirs. Le guerrier ne se trouvait plus là. Il avait dû sortir par l'autre extrémité du dolmen. Je m'avançai dans l'ombre pour en avoir confirmation et je le vis qui m'attendait en pleine lumière, de l'autre côté de l'arche de sortie.

MAÎTRE D'ARMES DÉCHU : Adresse 15 ; Défense 18 ; Bonus de Force 2 ; Vitalité ?

Le déchu a l'Initiative.

Si Joan combat avec une lance ou une hallebarde, il gagne 3 points de Défense pour la durée du combat car il profite de l'abri du dolmen. S'il utilise une autre arme, il perd au contraire 2 points d'Attaque en raison de son allonge insuffisante et de l'étroitesse du cromlech.

S'il sort vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au 3.

368

Je me tournai aussitôt vers Khelben pour lui manifester ma joie de le revoir en vie mais celui-ci s'était retourné vers la femme en robe verte. La mâchoire de mon camarade était crispée et ses yeux habituellement si doux flamboyaient de colère. L'attitude de la femme était toute autre, son visage empreint de noblesse exprimant de la crainte à l'égard de notre ami balâfré. Il était difficile de lui attribuer un âge. Ses traits parfaits et sa peau couleur d'albâtre étaient ceux d'une demoiselle mais son port altier et la sagesse contenue dans son regard d'émeraude contrastaient avec cette apparente jeunesse.

Ses épaules parurent s'affaïsser sous le poids d'une peine immense quand notre camarade délivré gronda en levant son arme.

- " Tuez-la ! Tuez-la avant qu'elle ne nous jette un sort ! C'est une maudite magicienne. "

Garett et Duncan restèrent immobiles de peur de commettre une erreur. J'avais été prévenu qu'une femme dirigeait bien les pillards mais moi-même était désormais plongé dans le doute tant l'attitude de la dame en robe clochait avec cette histoire.

Si Joan avance vers elle pour la neutraliser, rendez-vous au 126 ; s'il se place plutôt devant Khelben de manière à la protéger de son courroux, allez au 305.

369

La femme ne cessait de parler tandis que nous escaladions un étroit escalier aux marches grinçantes. Elle dissertait gaiement sur le malheur d'être née sur une île où les têtes nouvelles étaient trop rares à son goût, tout comme les occasions de s'amuser. Mais j'étais trop troublé par l'enchaînement des événements et par le contrecoup de la bière pour prêter vraiment attention à sa conversation.

Je me laissai docilement entraîner dans une chambre mansardée au mobilier vieillot, lui-même encombré par de multiples bibelots sans valeur et tape-à-l'œil. Une large chandelle de cire jaune trônait sur un guéridon au milieu de la pièce en exhalant un agréable parfum de mélisse.

Mon hôtesse me lâcha finalement la main pour ôter d'une table et de sa couche quelques effets personnels abandonnés.

- " Désolée pour le désordre. Voilà... Comme ça, nous serons plus à l'aise. Tu veux que je te fasse une tisane ? "
- Non. Non merci ", balbutiai-je, complètement perdu.

La femme s'arrêta pour m'observer en haussant ses fins sourcils. Un large sourire dévoila ses dents tandis qu'elle revint vers moi, une lueur malicieuse au fond de ses yeux

maquillés.

- " Pourquoi t'es gêné comme ça ? Mon beau soldat serait-il encore puceau par hasard ?
"

Le feu me monta au visage et je ne pus soutenir son regard. J'étais incapable de répondre et je ne savais même pas si je voulais rester ou m'enfuir en courant. Je relevai cependant la tête quand je sentis ses doigts défaire les attaches de ma veste.

- " Ce n'est pas grave, tu sais. Au contraire. Tu as de la chance d'être tombé sur moi. En plus, je vais te faire un prix comme t'es plutôt beau garçon. Trois pistoles au lieu de quatre " me susurra-t-elle à l'oreille avant de me glisser un bref baiser dans le cou.

Une lumière s'alluma dans un recoin de mon esprit et je fus soudainement abasourdi de ne pas avoir compris plus tôt les motivations de la ribaude.

Si Joan tourne les talons et s'enfuit en dévalant les marches, rendez-vous au 241 ; s'il se laisse dévêtir, allez au 54.

370

J'avais sûrement choisi la voie de la sagesse en me rapprochant du rivage le plus proche. Malheureusement, les eaux côtières dissimulaient de traîtres récifs qui percèrent la coque dès le premier heurt avec mon voilier, alors que je n'étais plus qu'à quelques brasses du rivage. J'abandonnai sans regret l'esquif et parvins malgré tout à gagner la terre ferme, trempé des pieds à la tête mais sain et sauf. Une fois remis de mes efforts et de mes émotions, je vérifiai le contenu de mon sac à dos entrouvert qui avait recueilli sa part d'eau saline.

*Lancez un dé pour chaque objet contenu dans le **sac à dos**. Sur un résultat de 6, l'objet en question est définitivement perdu dans la mer ou endommagé et vous devez alors le supprimer. Procédez de la même manière pour la **bourse** (sur un 6, toutes les **pistoles** sont perdues) et pour chacune des **armes** possédées par Joan. Les **objets divers** sont cependant épargnés.*

Je contemplai d'un œil morne les débris du bateau qui devait me permettre de rejoindre les autres soldats, tout au moins de quitter cette île de malheur. *Rendez-vous au 350.*

371

Le terrain, bien que caillouteux, s'avéra aisé à suivre en raison de la déclivité de plus en plus faible au fur et à mesure que je m'approchais des côtes méridionales de l'île. Les collines laissaient progressivement la place à des pâturages légèrement pentus, émaillés ça et là de blancs rochers dont les alignements ne pouvaient avoir une origine naturelle. Alors que je m'étais assis sur l'un de ces cailloux pour resserrer mon ceinturon et les courroies de mon sac à dos, la terre se mit à trembler en un point précis situé à seulement quelques pas. Comme le grondement s'intensifiait, je dégainai mon arme de poing, prêt à affronter ce nouveau danger. Mais je ne pouvais pas m'attendre à voir surgir du sol une créature aussi répugnante que ce ver géant au corps annelé, à la tête triangulaire et se mouvant sur une dizaine de pattes.

Il s'était frayé un passage souterrain grâce à l'énorme paire de mandibules qui cliquetaient entre ses yeux, deux globes blanchâtres et sans pupille. La créature avait anticipé ma présence car, une fois sa masse grisâtre complètement extraite du sol, elle se mit aussitôt à galoper dans ma direction.

J'abattis frénétiquement mon arme sur le monstre à plusieurs reprises en esquivant ses mandibules chitineuses, mais sa carapace incrustée de minerais était plus résistante que le harnois du guerrier dans la ferme.

MÂCHEPIERRE : Adresse 11 ; Défense 27 ; Bonus de Force 3 ; Vitalité 28

Le mâchepierre a l'Initiative.

Après trois assauts, cessez le combat car Joan parvient à prendre la fuite.

L'un de mes coups réussit à faire reculer mon horrible adversaire et j'en profitai pour faire volte-face et dévaler le versant de la colline en espérant le prendre de vitesse. Un coup d'œil en arrière me rassura : malgré ses nombreuses pattes, le monstre était pénalisé par sa lourde masse et s'avéra rapidement incapable de me suivre.

Une fois hors d'atteinte, je repris mon souffle en essayant de me convaincre que ce genre de bestiole était plutôt rare. L'idée qu'un tel prédateur pouvait à tout moment surgir du sol en quête de nourriture avait de quoi geler le sang du plus aguerri des soldats.

J'empruntai ensuite une sente sablonneuse dans laquelle s'enfouissaient imperceptiblement de nombreuses crottes de lapin et de chèvre. A mon grand désarroi, les plus fraîches s'agglutinèrent sous mes bottes de voyage. Avec pour horizon l'océan à main gauche, je descendis jusqu'aux promontoires qui dominaient la mer en furie.

Rendez-vous au 411.

372

Je fus surpris de découvrir en m'approchant de son chariot que le colporteur était une femme. Dans la trentaine mais à la beauté encore intacte, les cheveux d'un blond cendré et les yeux aussi rieurs que ceux d'une enfant, elle parvenait à s'occuper simultanément de trois clients différents sans jamais se départir d'un sourire enjôleur.

Je restai légèrement en retrait pour examiner les marchandises proposées et j'entendis au milieu d'une conversation l'une des villageoises appeler la commerçante Lyenna.

Si Joan possède un objet appartenant à cette femme, rendez-vous immédiatement au 11.

Peu de choses étaient susceptibles de m'être utiles parmi tout le fourbis proposé à la vente mais mon regard accrocha tout de même quelques articles dignes d'intérêt.

- *une pommade contre les démangeaisons : 3 pistoles*
- *une petite bouteille d'hydromel : 1 pistole*
- *une corde : 5 pistoles*
- *des torches : 1 pistole chacune*
- *un briquet à silex : 4 pistoles*
- *des provisions : 1 pistole chaque repas*

Tous ces objets sont à placer dans le **sac à dos** (chaque **repas** occupe un emplacement). Une fois bu, l'**hydromel** permet à Joan de regagner **1 point de Vitalité**.

Rectifiez le contenu de la **bourse** en fonction des achats effectués par Joan. Une fois ceux-ci terminés, Joan quitte la volubile marchande.

S'il ne l'a pas déjà fait, il peut s'approcher des hommes en train de rafistoler leur voilier, rendez-vous alors au **290**.

S'il les a déjà abordés ou s'il souhaite explorer un autre lieu de Vargass, il peut entamer une marche matinale pour longer la côte vers l'est de l'île et rejoindre la rive nord du grand lac (celui qu'il avait aperçu de loin, peu avant la bataille contre les kayolins), allez dans ce cas au **14** ; ou plutôt longer la côte vers le sud jusqu'à atteindre le bois qui se situe à l'ouest du pont où s'est déroulée ladite bataille, rendez-vous alors au **321**. Joan n'ira pas dans un lieu de l'île qu'il a déjà visité.

Cependant, il a tout de même la possibilité de reprendre la route menant jusqu'au pont qui représente approximativement le centre de l'île, rendez-vous alors au **181**.

373

Une quinzaine de femmes était rassemblée sur la rive du lac, devant une pile de caisses béantes. Des grands-mères aux fillettes, toutes œuvraient à polir et lustrer des coquilles d'huîtres d'une blancheur immaculée. D'autres femmes assises à une table rudimentaire étaient chargées d'ouvrir à l'aide de couteaux les mollusques et je fus surpris de les voir jeter dans une bassine la partie charnue pour seulement conserver les coquilles.

Ma présence me valut de la part des travailleuses une série de furtifs coups d'œil avant qu'elles ne se réfugiassent derrière une attitude d'intense concentration. Seules quelques drôlesses continuaient de m'observer par-dessous leurs longues et blondes chevelures.

A quelque distance de là, à l'autre extrémité du hameau, deux hommes de haute stature s'échinaient à extraire de la terre un gros rocher. Plusieurs outils jonchaient le sol autour d'eux et leurs mines harassées semblaient indiquer qu'ils s'escrimaient sur cet obstacle depuis déjà un bon moment.

Un soudain bruit de plongeon me fit tourner la tête vers le lac. Un pêcheur dans une barque venait de faire tomber un lourd objet dans l'eau calme et il pagayait à présent pour rejoindre le rivage. Son embarcation menaçait dangereusement de se renverser ou de simplement piquer du nez tant elle débordait d'huîtres du même acabit que celles nettoyées par les villageoises.

La vie matinale dans ce hameau minuscule semblait obéir à des rites quotidiens et immuables. Il était difficile d'imaginer qu'une telle sérénité pouvait un jour ou l'autre voler en éclat lorsque les kayolins choisiraient pour victimes les membres de cette communauté.

Si Joan souhaite converser avec les travailleuses, rendez-vous au **252** ; s'il se dirige vers les deux hommes en peine, allez au **170** ; s'il attend que le pêcheur regagne le hameau pour s'entretenir avec lui, rendez-vous au **243**.

374

- " Je ne sais pas trop où celui-ci peut nous mener. Il faudrait plutôt continuer ; nous aurons moins de chance de nous perdre. "

Garett fit la moue mais ne chercha pas à argumenter plus longtemps. Il se tourna vers Duncan.

- " Qu'en penses-tu ? A toi de choisir. "

Notre compagnon tourna son cou de taureau de manière à embrasser du regard les deux escaliers, cherchant vainement un indice lui permettant de prendre la meilleure décision. Il finit par mollement désigner du bras l'escalier élu par Garrett.

- " Plutôt celui-là. Je crois moi aussi qu'on va finir par se faire alpagner si on continue comme ça. On n'a qu'à tenter le détour et si on ne trouve rien, on pourra toujours revenir en arrière.
- Alors, on y va ", lança mon second camarade d'un ton sans réplique tout en s'engageant dans le tunnel latéral.

Je poussai un soupir mais rendis les armes pour suivre le mouvement. *Allez au 403.*

375

La ferme devait abriter une présence féminine si j'en croyais les jolis parterres de crocus et de jonquilles qui n'attendaient que les premières chaleurs du printemps pour faire éclore leurs fleurs. Je regrettai un bref instant mes vêtements souillés et peu présentables avant de parvenir jusqu'à la porte d'entrée.

Un faible miaulement attira soudain mon attention. J'eus seulement le temps de voir un matou malingre au poil d'un gris sale avant que celui-ci ne sautât dans les broussailles, lorsqu'il s'aperçut que je l'avais repéré.

Haussant les épaules devant tant de couardise, je cognai à l'huis mais personne ne vint m'ouvrir. L'occupant s'était sans doute absenté, voire endormi. Je lançai un appel d'une voix forte mais n'obtins là encore aucune réaction.

Si Joan ouvre la porte et s'introduit dans la maison, rendez-vous au 91 ; s'il se dirige vers la fenêtre pour en inspecter l'intérieur à travers les carreaux, allez au 415.

376

Je foulai un terrain herbu qui descendait très légèrement, en une pente douce mais constante. Au fond de la vallée, les vertes prairies laissaient place à des champs complètement détrempés, voire envahis par des étangs saumâtres et nauséabonds. De larges nappes de brume flottaient au-dessus de ces étendues liquides, si épaisses qu'elles me masquaient le soleil quand je devais les traverser. L'humidité s'ajoutant à la basse température me gelait jusqu'aux os, mais cela ne me dissuada aucunement d'explorer ce marécage qui pouvait constituer le repaire idéal pour les kayolins pilleurs.

Mon chemin croisa une étroite bande de cailloux qui formait comme un sentier au milieu de l'étendue boueuse. Plutôt que de le suivre vers le sud et risquer ainsi de sortir trop

rapidement du marais, je décidai de tourner à main gauche de manière à m'y enfoncer encore plus profondément. *Rendez-vous au 172.*

377

Je m'accroupis dans l'ombre du plus proche créneau dès que je ressortis à ciel ouvert. Aucun ennemi n'était posté sur le chemin de ronde et je pus à loisir observer la cour intérieure, aussi déserte que silencieuse, ainsi que les entrées des bâtiments attenants. Comme rien n'avait bougé après cinq minutes d'attente et que la neige s'était remise à tomber, je me déplaçai le dos courbé jusqu'à une échauguette ayant pignon sur le donjon. Un escalier en colimaçon partiuellement raide me conduisit au seuil d'une porte, qui s'ouvrit en grinçant sur un hall percé de nombreuses fenêtres en ogive. L'une d'elles au milieu de la pièce avait été ouverte par un kayolin qui semblait humer l'air glacial, comme s'il savourait le contact des flocons fondant sur sa trogne d'animal.

J'avisai aussitôt deux issues : une porte tout simple à gauche de la pièce et une seconde à double battants tout au fond, dont l'un des panneaux était déjà entrebaillé.

Malheureusement, le kayolin redressa soudain la tête en poussant un cri d'alarme, puis il dégaina et lança son javelot dans la foulée. Il avait réagi avec précipitation et l'arme ricocha sur le mur sans me blesser. Je vis par contre du coin de l'œil à travers une vitre deux de ses congénères qui couraient dans la cour en contrebas, vers la tourelle que j'avais empruntée, dans l'intention évidente de nous rejoindre en grim pant l'escalier. Le kayolin dans le hall s'était à présent emparé d'une masse d'armes aux pointes souillées de sang séché.

Si Joan recule dans l'échauguette de quelques marches pour y attendre en position surélevée tous ses adversaires, rendez-vous au 168 ; s'il charge son adversaire direct, espérant l'éliminer avant que les autres ne parviennent jusqu'au hall, allez au 308.

378

Loin de s'être dissimulé au cœur de la végétation, le guerrier en armure venait discrètement de quitter le bosquet par l'arrière et était en train d'escalader le versant de la colline dominée par les pierres levées. Je m'élançai également à l'assaut de la crête, persuadé de rejoindre mon adversaire qui se trouvait ralenti par le poids de son harnois. Après avoir atteint le sommet, il se retourna pour m'adresser un nouveau regard haineux avant de sortir de mon champ de vision. Je fus sur l'éminence seulement quelques instants après mais mon ennemi avait disparu. J'observai la douzaine de pierres levées disposées en un cercle mystique, l'imposant cromlech en son milieu qui formait comme une gigantesque table, mais rien ne bougeait. Il se trouvait pourtant là, caché non loin, à attendre une erreur de ma part pour me sauter dessus à l'improviste. J'attendis une bonne minute tous les sens en éveil, jusqu'à en avoir assez d'entendre le vent du nord siffler dans mes oreilles et de sentir ses doigts glacés s'immiscer sous le moindre morceau lâche de mon uniforme.

Si Joan se dirige vers le menhir le plus proche à pas de loup, rendez-vous au 398 s'il

possède le talent **discrétion** ou au **251** dans le cas contraire.

S'il s'avance vers le cromlech en pensant y trouver le déchu, allez au **251** s'il possède le talent **discrétion** ou au **337** si tel n'est pas le cas.

379

Je pénétrai directement dans une grande pièce au sol en terre battue où étaient attablés cinq hommes âgés en train de jouer aux cartes. Évidemment, Balezon ne faisait pas partie du lot.

- " Mais... Que faites-vous ici ? piaula le moins ébahi tandis que je jetai un regard circulaire autour de moi.
- Vous n'avez pas vu passer quelqu'un ? " demandai-je à brûle-pourpoint.

Leur surprise n'était visiblement pas feinte et je retournai dans l'impasse avant d'entendre leur réponse. Je me jetai sur la porte opposée pour entrer cette fois-ci dans une maison en bois prête à s'écrouler au moindre souffle d'air. Une pièce unique au rez-de-chaussée vidée de son ameublement depuis belle lurette, un escalier plutôt raide dont la rembarde avait disparu et un palier à l'étage, tel était le décor poussiéreux que je pouvais découvrir grâce à une vilaine trouée dans le plafond laissant passer la lumière du jour. Je demeurai sur le seuil à écouter le moindre son pouvant trahir la présence du marin mais n'entendis rien. Les marches me paraissaient pour la plupart pourries mais je les gravis néanmoins, avec quelques précautions. Une ouverture sur le palier donnait sur une chambre nue et miteuse. Je m'y précipitai en avisant une fenêtre grande ouverte. Le vieux s'était enfui par là, j'en étais certain. Il s'était risqué à passer par les toits et avait une nouvelle fois fait preuve de son agilité car j'avais complètement perdu sa trace.

Dépité, je retournai dans l'avenue principale de Kalfirk. *Rendez-vous au 197.*

380

Une marche pourrie se brisa sous mon poids alors que j'avais gravi la moitié de l'escalier. Ma jambe passa au travers en récoltant son lot d'échardes avant que les deux autres marches adjacentes ne cèdent à leur tour. Un craquement sonore précéda ma chute qui se termina huit pieds en contébas, sur le sol jonché de gravas plus ou moins coupants. *Joan perd 5 points de Vitalité.*

Je me relevai en toussant au milieu d'un nuage de poussière, le corps souffrant de multiples contusions et écorchures. Par bonheur, je ne m'étais ni cassé ni foulé de cheville. La douleur m'incitait à abandonner la poursuite, d'autant plus que je n'entendais plus aucun bruit en provenance de la pièce à l'étage dans laquelle s'était engouffré Balezon.

Si Joan trouve la volonté de retenter l'ascension des marches en sautant par-dessus le trou nouvellement formé, rendez-vous au 247 ; s'il estime la poursuite trop dangereuse, ou désormais vouée à l'échec, et retourne dans l'avenue principale de Kalfirk. Allez au 197.

381

Aucune piste ne menait directement vers le sud mais la lande était rase et le sol plutôt ferme, la matinée n'ayant pour une fois pas apporté son lot de neige ou de pluie. Je coupai donc à travers la campagne sans croiser la moindre personne dans un premier temps. Je manquai soudain d'écraser une plante aux feuilles grasses, en forme de piquants. Les notions de botanique inculquées par le moine Gweldin me furent à ce moment particulièrement utiles car je reconnus de l'artibois, une herbe peu commune mais réputée pour ses étonnantes vertus. Habituellement préparées en philtres, il est également possible de les machouiller telles quelles afin de gagner réflexes et vivacité sur une courte période. L'effet en est cependant diminué dans ce dernier cas. *Ajoutez des **feuilles d'Artibois** dans le **sac à dos** pour deux doses (et deux emplacements de pris). Si Joan en ingère une dose juste avant un combat, il voit son **Adresse** et sa **Défense augmenter de 1 point** pour la durée de celui-ci.*

Fort satisfait de cette heureuse trouvaille, je poursuivis mon chemin en direction de Kalfirk. Des signes de présence humaine dans les pâturages m'indiquèrent bientôt que je m'approchais de la ville. J'eus plusieurs fois l'occasion de saluer un berger ou un éleveur en train de surveiller ses bêtes qui paissaient malgré le froid. *Rendez-vous au 259.*

382

Le trait effectua une très légère courbe dans l'air avant de se planter entre les omoplates de Balezon qui retomba en arrière en poussant un cri. Je rangeai mon arc, courus dans la ruelle et pressentis le pire en atteignant le corps inanimé. La moitié de la flèche brisée gisait sur les pavés, l'autre encore coincée sous le marin qui avait le visage dirigé vers le ciel. Un filet de sang coulant de la commissure de ses lèvres me confirma que j'avais accidentellement tué la seule personne de ma connaissance susceptible de m'informer sur les pillards.

Je le bousculai du bout de la botte mais l'homme ne réagit pas. Une vague de scrupules me submergea lorsque ses yeux roulèrent dans ses orbites. L'autre marin m'avait-il dit la vérité ? N'avais-je finalement pas mis fin aux jours d'un innocent ? Je chassai ces interrogations en pensant à sa fuite plus que suspecte. Mais le venin du doute continua encore longtemps à circuler dans mon esprit.

Une inspection de sa dépouille me révéla que le bougre n'était même pas armé. Je m'emparai cependant de sa maigre fortune et d'une curieuse pièce hexagonale taillée dans un cristal incolore. *Lancez un seul dé, le résultat indique le nombre de **pistoles** trouvées par Joan que vous pouvez ajouter au contenu de la **bourse**. Notez également la **pièce hexagonale** dans les **objets divers**.*

*Si Joan possède désormais **trois pièces hexagonales** ainsi qu'une **cassette de bois blanc**, rendez-vous au 47 ; s'il ne dispose pas de tous ces objets, allez au 197.*

Nos longues heures de marche dans la lande désolée me laissèrent le temps de relater dans le détail mes aventures depuis la bataille du pont. Mes compagnons ne s'étaient quant à eux guère éloignés de Kalfirk ni de la ferme où ils avaient été embauchés. Ils se montrèrent donc fort surpris par les dangereuses créatures que j'avais pu rencontrer, parvenant difficilement à croire qu'une petite île anodine de Tannorie puisse dissimuler une faune aussi improbable. Ils louèrent même ma vaillance d'avoir pu survivre à tant de périls. De tels compliments provenant de la bouche habituellement persifleuse de Garrett eurent le don de m'emplir d'une certaine fierté.

Duncan me proposa aimablement une fiole de chantefeuille pour soigner certaines de mes blessures. Assurant que ni lui ni Garrett n'en avaient pour le moment besoin, il insista pour que je profite de cette médecine. *Si Joan boit la potion, il regagne 5 points de Vitalité.*

Nous ne nous accordâmes aucune pause si bien que nous parvînmes à la côte bien avant la tombée de la nuit. Nous longeâmes alors les falaises en direction d'une avancée de terre qui défiait les vagues écumantes s'écrasant en contrebas. Garrett fut le premier à repérer l'amas de pierres rouges dont je leur avais parlé. Mes camarades ne s'étaient auparavant pas privés pour m'exposer leurs doutes quant à l'existence d'un passage secret au milieu de cette nature désolée. En dépit de leurs regards circonspects, je me mis à procéder selon les instructions que j'avais acquises.

Une fois les douze pas accomplis, je frappai violemment le sol sablonneux du talon, à plusieurs reprises puisque rien ne survenait. Je recommençai en rayonnant autour de ma position au cas où mes pas auraient été trop ou pas assez allongés. Une résistance dans le sol puis un grondement issu des profondeurs récompensèrent alors ma persévérance. Mes compagnons vinrent me rejoindre en courant pour observer le trou qui se formait à mes pieds en aspirant la terre, l'herbe et le sable à la manière d'un siphon. Nous reculâmes vivement quand l'orifice s'élargit pour laisser entrevoir un passage vertical béant et les premières marches d'un grossier escalier taillé à même le granite.

- " C'est de la magie ! souffla Duncan.
- Plutôt un ingénieux mécanisme. " rétorqua Garrett en nous indiquant une charnière de métal passablement rouillée.

L'escalier tournait sur lui-même et un faible halo lumineux indiquait que le boyau était artificiellement éclairé. Étrangement, aucun garde ne se trouvait affecté à la surveillance de cette entrée, il est vrai particulièrement difficile à trouver. Nous nous jaugeâmes tous du regard avant d'entreprendre d'un accord commun et silencieux la descente au cœur de la falaise.

Les marches avaient été rendues friables par le temps et certaines avaient presque entièrement disparu. Nous progressions lentement afin d'éviter ces véritables pièges et de peur d'alerter les pillards tant nos pas résonnaient tout le long du souterrain. Une torchère soutenant un brandon rougeoyant à une trentaine de marches en contrebas nous prouva que le repaire était bel et bien occupé. Garrett se proposa alors pour passer devant, un poignard de jet à la main prêt à être lancé si nous tombions par mégarde sur nos ennemis. Cette initiative me rappela que nous n'avions échafaudé aucun stratagème pour ne pas nous faire repérer par les kayolins, ignorant à la fois la configuration des lieux, le nombre de nos adversaires et même s'ils avaient véritablement fait prisonniers certains de nos camarades. Si tel n'était pas le cas, nous nous jetions en pure perte dans la gueule du loup...

Nous arrivâmes bientôt à un palier duquel partait un nouvel escalier, plus étroit que celui que nous suivions jusqu'alors. Ce nouveau tunnel descendait également mais de manière moins abrupte et dans une direction latérale. Il m'était impossible de deviner s'il s'approchait du rivage ou s'il s'en éloignait. Nous le considérâmes avec hésitation en remarquant qu'il était lui aussi éclairé, bien que plus faiblement. Peut-être les torchères s'y trouvaient-elles plus espacées.

- " Que fait-on ? chuchota Duncan.
- Vaudrait mieux prendre celui-là, affirma Garrett. Il a l'air moins fréquenté et on risque donc moins de se faire prendre. "

Il avait indiqué le nouvel escalier. Celui-ci semblait effectivement avoir une fonction secondaire par rapport à celui que nous suivions. Mais d'un autre côté, le passage principal descendait plus rapidement. Nous y avons donc plus de chances d'atteindre l'endroit où demeuraient les kayolins et, de fait, celui où ils retenaient leurs captifs. Je ressentais de surcroît une curieuse appréhension à l'idée de suivre le boyau préféré par Garrett. Peut-être à cause de son étroitesse qui nous obligerait à progresser l'un derrière l'autre ; ou bien était-ce par crainte de nous fourvoyer dans une bien mauvaise direction. Qui savait jusqu'où pouvaient conduire ces galeries creusées visiblement depuis des temps très anciens ? Ne risquons-nous pas de nous perdre dans un véritable dédale ?

Si Joan suit tout de même l'intuition de son compagnon, rendez-vous au 403.

S'il préfère poursuivre la descente par l'escalier principal, allez au 213 s'il possède une broche en cuivre ; ou au 374 si tel n'est pas le cas.

384

Les pavés au bout du quai laissaient place à de la terre humide sillonnée par le passage de rares engins à roues. Une maison à étage s'y démarquait des masures avoisinantes par la place qu'elle occupait à l'extrémité du port et par l'étendue de son jardin. Une plante poussant au ras du sol et aux feuilles percées de multiples petits trous avait crû sur tout l'espace entre le seuil de la demeure et le muret qui la séparait de la rue ; seul un passage de cailloux blancs traversait cette végétation pour mener jusqu'à la porte d'entrée. J'avais trouvé le domicile de la Millepertuis.

Je m'étais à peine engagé sur le sentier que l'huis s'ouvrait sur une femme âgée, toute en rondeurs. Vêtue d'une cote en toile souillée de tâches vertes, une bêche à manche court dépassant de sa main droite, elle plaça la gauche en visière au-dessus de ses yeux myopes pour me détailler de la tête aux pieds.

- " Tiens donc ! Ça fait bien plaisir d'avoir de la visite, me lança-t-elle d'un ton guilleret mais d'une voix rauque, presque masculine.
- Bien le bonjour, dame Millepertuis. On m'a renseigné sur votre grande science des plantes médicinales. Comme vous le voyez, j'ai subi une vilaine mésaventure et j'aurai bien besoin de vos remèdes avant que mes blessures ne s'infectent. "

La vieille se renfrogna subitement et perdit toute aménité à mon égard.

- " Et vas-y que ça donne du *dame* à la Millepertuis... Toujours la même chose, on vient me voir seulement pour mes potions et jamais pour me faire un brin de causette. "

Décontenancé, je balbutiai une timide excuse mais elle m'interrompit d'un geste péremptoire.

- " Allez, rentre. Je n'ai que trop l'habitude ", bougonna-t-elle avant de retourner à l'intérieur.

Je la suivis dans une pièce remplie jusqu'au plafond de plantes florales élevées dans des pots en argile. L'atmosphère était humide, lourde et pleine de senteurs trop puissantes pour que l'on puisse y demeurer très longtemps. Nous gagnâmes un immense jardin clos à l'arrière dont l'entretien devait occuper toutes les journées de sa propriétaire. Malgré la froideur de l'hiver, celle-ci me fit asseoir dans un fauteuil en osier installé sur un des rares espaces vierges de végétation puis s'absenta quelques minutes, me laissant le loisir d'admirer son œuvre horticole au milieu des coulis d'air glacé.

La mine toujours aussi renfrognée, la jardinière revint avec une pommade fraîchement préparée qu'elle étala sur mes plaies les plus récentes. La décoction se révéla efficace et une douce sensation de chaleur envahit mon corps meurtri. *Joan regagne 3 points de Vitalité.*

- " Avec ça, ton état ne devrait plus empirer, affirma la vieille quelque peu radoucie. Le mieux à faire maintenant, c'est que tu avales du chantefeuille. Rien de tel pour cicatriser les coupures. Je peux t'en donner autant que tu veux mais il me faut bien vivre... Si ça t'intéresse, je vends chacun de mes philtres deux pistoles."

*Joan peut acheter des **potions de chantefeuille** au prix de **2 pistoles** l'unité. Modifiez en conséquence le contenu de la **bourse** et celui du **sac à dos** sachant que chaque potion occupe une place à l'intérieur de ce dernier. Joan peut boire une **potion de chantefeuille** à tout moment sauf au cours d'un combat et récupère alors **5 points de Vitalité**.*

Je remerciai chaleureusement la femme replette pour ses soins mais, perturbé par son attitude un peu trop changeante à mon goût, je la quittai sans faire l'effort de la gratifier d'une véritable conversation.

*A présent, si Joan s'approche du colporteur encore présent à proximité du port, rendez-vous au **372** ; s'il se dirige vers les pêcheurs toujours en train de rafistoler leur voilier, allez au **290**.*

*S'il délaisse le village pour explorer un autre lieu de Vargass, il peut longer la côte vers l'est de l'île et rejoindre la rive nord du grand lac (celui qu'il avait aperçu de loin, peu avant la bataille contre les kayolins), allez dans ce cas au **14** ; ou plutôt longer la côte vers le sud jusqu'à atteindre le bois qui se situe à l'ouest du pont où s'est déroulée ladite bataille, rendez-vous alors au **321**. Joan n'ira pas dans un lieu de l'île qu'il a déjà visité. Cependant, il a tout de même la possibilité de reprendre la route menant jusqu'au pont qui représente approximativement le centre de l'île, rendez-vous alors au **181**.*

385

Je parvins tant bien que mal jusqu'au comptoir où je mis une bonne minute avant de réussir à attirer l'attention du tavernier, un homme encore jeune et souriant.

- " Qu'est-ce qu'il te faut, voyageur ? Crénom... Tu es blessé ! s'exclama-t-il en s'approchant de moi, une expression franchement inquiète sur le visage. Qui t'a fait ça ? Où se trouve le reste de la troupe ? "

Ma réponse fut interrompue par un concert d'éclats de rire avinés en provenance d'un groupe accoudé au comptoir. Il était impossible de se faire entendre au milieu de ce vacarme et l'aubergiste me fit signe de le suivre par une petite porte située derrière lui. Je pénétrai dans la réserve et là, au milieu des barricades et des caisses de poissons salés, je lui racontai le sort tragique du cinquième bataillon. Au terme de mon récit, le tavernier secoua la tête d'un air navré en ignorant les beuglements de sa clientèle assoiffée qui réclamait son retour.

- " C'est terrible... On a déjà entendu parler par ici de ce qui se passe dans les autres îles. Même à Vargass, il y a des pêcheurs et des fermiers qui se seraient fait tracter. C'est pour ça qu'on n'a pas trop été surpris de voir des soldats débarquer ; on se doutait bien que vous veniez pour eux. Mais ça va être la panique quand on va savoir que ce sont des créatures des Dures Terres qui se cachent dans le coin. Vaudrait mieux pas que tu en parles tout de suite autour de toi. Nous sommes d'honnêtes travailleurs mais pas des combattants. Le métal est rare dans nos îles et les armes encore plus. Personne ici n'est en mesure de faire face à un tel danger.
- C'est pour ça qu'il faut prévenir l'armée au plus tôt. Est-ce qu'on peut m'emmener rejoindre un autre bataillon sur Torte ou Kirb ?
- Pas pour le moment. Il y a un sacré grain en mer avec des lames d'au moins douze coudées. Ça risque de durer encore pendant deux ou trois jours. Tu ferais mieux de te reposer en attendant, tu m'as l'air bien mal en point. "

Il sortit une clé passablement rouillée de sa poche puis me fit signe de retourner dans la salle de bar. Les hurlements d'impatience éclatèrent de plus belle lorsqu'il me conduisit à une chambre à l'étage. L'aubergiste refusa tout paiement et je m'étendis sur le lit sitôt qu'il eut refermé la porte derrière lui. En dépit de l'infernal brouhaha, je dormis comme une souche.

Joan regagne 3 points de Vitalité.

Je me levai à l'aube, ragaillardisé par cette nuit confortable. Je ne vis nulle part mon hôte sympathique dans la salle du rez-de-chaussée à présent déserte. Après l'avoir hélé en vain, je sortis face au port de Stromness. *Rendez-vous au 216.*

386

Le sentier descendait de façon abrupte pour donner accès à la vallée noyée dans la brume. Une fois parvenu en bas, je remarquai que la brise soufflait moins fort dans cette déclivité mais j'y perdais quand même au change car l'humidité ambiante me glaçait jusqu'aux os. Ma vision se limitait désormais à quelques pas et les silhouettes d'arbustes dégarnis par l'hiver émergeaient çà et là du brouillard tels des squelettes implorants. La brume était néanmoins vaguement plus claire au-dessus de moi et je devinai faiblement la forme du disque solaire derrière ce voile cotonneux.

Ce lieu sinistre ne m'inspirait aucune confiance mais, d'un point de vue objectif, c'était justement le territoire idéal pour servir de repaire à une bande de pillards.

Rendez-vous au 248.

387

Mes craintes se réalisèrent quand de petits nuages commencèrent à s'élever du sol et à se condenser autour de chaque pierre tombale. Un sifflement semblait monter des profondeurs de la terre en même temps que ces fumeroles se stabilisaient, jusqu'à constituer de grandes silhouettes efflanquées et noires comme la nuit. Des dizaines de robes flottantes m'entouraient à présent de toutes parts, des hardes sombres et élimées dont les capuches ne dissimulaient qu'à peine de cadavériques visages.

Les spectres émirent alors à l'unisson un unique cri, d'une stridence insoutenable, avant de se diriger vers moi. Ils ne marchaient pas mais lévitaient à une demi-coudée au-dessus des herbes humides, s'approchant inexorablement de tous côtés dans un silence sépulcral. Mon esprit n'était pas resté inactif pendant ces quelques instants mais je ne voyais aucun échappatoire à cette funeste réunion, sinon une fuite éperdue. Regrettant de ne pas avoir réagi plus vivement, je m'élançai sur le sentier en espérant devancer les spectres qui allaient bientôt m'atteindre. J'avais le fol espoir qu'ils retourneraient à leur sommeil si je réussissais à m'éloigner de leur dernière demeure.

Devant moi commençaient à s'espacer les tombes mais de nombreuses silhouettes tentaient de se mettre en travers de mon chemin, leurs amples manches tendues vers moi et laissant apparaître d'épouvantables mains squelettiques. J'eus la subite intuition que le moindre frôlement de leur part pouvait m'être fatal.

*Si Joan possède une **broche en bois**, les revenants hésitent un instant à s'approcher plus près et seul l'un d'eux parvient à toucher brièvement Joan. Lancez alors un dé et retranchez le résultat de la **Vitalité** de Joan.*

*S'il ne porte pas cet **objet divers**, il est effleuré par deux spectres. Lancez les dés et ôtez le nombre obtenu de la **Vitalité** de Joan.*

Une sensation glacée se répandit dans tout mon être et j'eus l'impression que ma vie glissait hors de moi pour s'écouler dans les phalanges inertes de mes agresseurs. Je parvins néanmoins à leur échapper et à dépasser les dernières tombes. Je continuai à courir comme un forcené jusqu'à ce que je m'embourbasse un pied dans une flaque et me sois piteusement étalé dans la boue épaisse. Je me retournai aussitôt mais rien ne surgit des brumes pour se jeter sur moi. Rompu de fatigue et n'osant croire au miracle, je demeurai ainsi quelques minutes au sol à guetter le moindre mouvement mais le marécage avait retrouvé sa trompeuse sérénité, comme si les apparitions n'avaient jamais existé ailleurs que dans mes pires cauchemars.

Après m'être sommairement décrotté, je me décidai finalement à poursuivre sur le chemin en direction du nord, ne désirant pour rien au monde revenir sur mes pas. *Rendez-vous au 41.*

388

J'hésitai un court instant sur l'opportunité de traverser le pont avant de longer la rivière. Finalement, je me mis en route sur la berge la plus proche. Si j'avais vraiment besoin d'explorer les terres situées à l'est de la Noss, je pouvais les atteindre en seulement quelques mouvements de natation.

Pour moi qui n'avais connu que la vie en collectivité et seulement de très rares instants

d'intimité depuis mon intégration dans l'armée royale, cette marche solitaire au beau milieu d'une lande désolée m'inspira un étrange sentiment d'appréhension. L'existence dans la caserne et les rudes exercices en équipe m'avaient inculqué un esprit de groupe tellement fort que j'avais perdu mon sens de l'initiative, comme si l'individualité de mon être s'était fondue avec celle de mes compagnons au sein de notre compagnie de recrues. L'idée même de me livrer à cette introspection finit par me surprendre, tant je n'avais eu jusqu'alors aucun loisir de vraiment m'appesantir sur mon sort. *Rendez-vous au 266.*

389

Une expression de terreur envahit le visage contrefait de la créature quand elle se retourna subitement en entendant ma charge. Malgré le sabre qu'elle leva pour se protéger, elle ne put parer le coup qui l'atteignit à la poitrine.

KAYOLIN (blessé) : Adresse 11 ; Défense 13 ; Bonus de Force 1 ; Vitalité 7

Joan a l'Initiative.

*S'il sort vainqueur du combat, il peut s'approprier certaines armes de la casemate sans dépasser la limite autorisée d'encombrement. Vous pouvez ajouter à la case des **armes** selon votre choix un **sabre**, une **lance** ou une **masse d'armes**. Si Joan possède un **carquois**, il peut également récupérer **3 flèches** sans dépasser le maximum de 6 flèches. Je tendis l'oreille pour savoir si ma lutte avait attiré l'attention mais tel ne semblait pas être le cas. Un petit escalier aux marches de bois dans un coin de la pièce donnait accès aux remparts.*

Si Joan grimpe sur le chemin de ronde, rendez-vous au 377 ; s'il sort de la casemate pour se faufiler discrètement dans la cour intérieure, allez au 280.

390

Une femme entre deux âges au visage grêlé par une vilaine maladie de peau se tenait derrière le comptoir du magasin. Elle était accompagnée d'une fillette aux cheveux nattés et toutes deux m'adressèrent un franc sourire quand je pénétraï dans l'échoppe aux odeurs d'huile et de cuir. D'un regard circulaire, j'embrassai les râteliers disséminés ça et là qui contenaient un grand nombre d'armes et quelques pièces d'armure mais, d'une manière générale, la quantité l'emportait sur la variété. De l'arrière-boutique me parvenaient les sons étouffés de morceaux de métal que l'on battait sur une enclume.

La commerçante me renseigna aimablement sur les tarifs en vigueur si je souhaitais lui acheter quelques articles. Elle se montra même prête à me racheter, pour une somme modique cependant, une partie de mon arsenal.

Objets proposés à la vente

- *épée ou hache de bataille : 5 pistoles*

- *dague* : 3 pistoles
- *bâton lesté* : 2 pistoles
- *claymore* : 10 pistoles
- *arc* : 13 pistoles
- *carquois* : 1 pistole
- *flèches* : 1 pistole les deux
- *bouclier en bois* : 6 pistoles
- *veste en cuir* : 6 pistoles

L'épée, la hache de bataille, la dague, la claymore et l'arc sont à noter dans la case armes.

*La dague procure une faible allonge qui enlève **1 point d'Adresse** à Joan quand celui-ci s'en sert pour combattre.*

*Le bâton lesté inflige moins de dommages qu'une arme classique et Joan voit son **Bonus de Force diminuer de 1 point** lorsqu'il l'utilise au combat.*

*La claymore est une lourde épée caractéristique des Larmes de Samara et se maniant à deux mains, empêchant donc l'utilisation conjointe d'un **bouclier**. Si Joan fait partie de l'infanterie, il sait l'utiliser avec efficacité et voit son **Bonus de Force augmenter de 1 point** quand il se bat avec (comme pour la **hallebarde**). S'il fait partie des archers ou des éclaireurs, il gagne également ce bonus mais perd **1 point d'Adresse** en raison de sa difficulté à la manier correctement.*

*L'arc est d'un maniement évident pour Joan si celui-ci possède le talent **adresse au tir** ou s'il fait partie du régiment des archers. Si ce n'est pas le cas, vous devrez **ôter 1 point au résultat des dés** chaque fois que Joan tirera avec cette arme.*

*Le carquois est un **objet divers**, nécessaire pour conserver des flèches. Sa capacité maximale est de **6 flèches** et il n'est pas possible de porter 2 carquois en même temps.*

*Les flèches sont à noter dans les **objets divers**.*

*Le bouclier en bois est un **objet divers** qui rajoute **1 point à la Défense** tant qu'on le manie mais il est impossible de l'utiliser conjointement avec une arme à deux mains.*

*La veste en cuir est un **objet divers** qui rajoute **1 point à la Défense** tant qu'elle est portée.*

Objets que Joan peut revendre

- *épée, masse d'armes, sabre, lance* : 2 pistoles
- arc* : 5 pistoles
- *hallebarde* : 4 pistoles
- *cotte de mailles* : 8 pistoles
- *casque* : 4 pistoles

Une fois ses emplettes effectuées, Joan retourne dans la rue.

Je voulais visiter cette fois-ci l'échoppe voisine mais la porte en avait été entre-temps verrouillée. Je m'approchai discrètement d'une fenêtre mais l'intérieur était désormais plongé dans l'obscurité. Le propriétaire de la boutique avait un comportement ou des habitudes aussi occultes que les articles qu'il destinait à la vente...

A présent, Joan peut, s'il ne l'a pas déjà fait, se rendre sur les quais, rendez-vous alors

au 137 ; emprunter la rue principale vers le sud de la ville, allez dans ce cas au 81 ; examiner les étals des marchands, rendez-vous alors au 136 ; ou rechercher un médecin, allez dans ce cas au 111.

391

Quand j'atteignis l'extrémité du refuge en bois, je vis les têtes d'énormes pissenlits onduler de manière fort suspecte quelques mètres plus loin, non loin du pied de la butte. Je le tenais.

Sortant ma dague de sa gaine, je rampai en silence dans cette direction. *Lancez les dés.*
Si vous obtenez de 2 à 9, rendez-vous au 309 ; de 10 à 12, allez au 240.

392

Je croisai bientôt au cœur de la morne lande un bosquet abritant un petit étang. Désireux de m'attarder un instant en ce lieu qui brisait la monotonie ambiante, je m'en approchai avec insouciance. Mais la terre meuble s'effondra sous mon poids et je me retrouvai près du point d'eau plus vite que prévu, les fesses dans la boue et l'uniforme crotté jusqu'à la ceinture.

Je me relevai en pestant contre ma malchance quand la mare se mit soudainement à s'agiter, tandis que son eau s'assombrissait à vue d'œil. L'instant d'après, je poussai un hurlement d'horreur devant la dizaine de créatures vermiculaires et longues comme le bras qui surgissaient de toutes parts. Mon arme s'abattit alors sans relâche sur les masses noires et frétilantes qui cherchaient avidement ma chair pour s'y accrocher et se repaître de mon sang.

SANGSUES GÉANTES : Adresse 22 ; Défense 3 ; Bonus de Force -2 ; Vitalité 28

Les sangsues ont l'Initiative.

Si Joan parvient à s'extraire de ce nid de vermines, il s'enfuit loin de l'étang.

Affolé par les multiples dangers que recelait cette île de malheur, je courus longtemps après m'être sorti de ce piège redoutable, dans lequel avaient dû perdre la vie bien des animaux avant moi. J'aperçus peu après le cours de la rivière Noss. *Rendez-vous au 266.*

393

Une fois attablés dans le réfectoire, chacun de nous se concentra sur son déjeuner. Nous étions évidemment éreintés par les épreuves de la matinée mais c'était surtout l'imminence du verdict qui nous dissuadait d'engager la conversation. Cette attente sur fond de rivalité plongeait notre petit groupe dans une atmosphère à la fois crispée et morose.

Khelben fut le premier à terminer son repas. Il s'esquiva sans demander son reste et je m'empressai de faire de même afin de quitter la table au plus vite. Je le retrouvai à l'extérieur, assis sur la dernière marche de l'escalier donnant accès à la cour. Mon camarade semblait méditer au soleil. De profil, sa vilaine cicatrice se remarquait encore plus qu'à l'accoutumée. Je me fis la réflexion qu'il aurait pu dissimuler en grande partie cette balafre si les recrues n'avaient pas eu l'obligation de conserver la barbe rasée de près.

Je descendis pour m'asseoir à côté de lui.

• " Tu as toutes tes chances, toi. Tu ne t'en pas mal tiré ", dit-il sans tourner la tête.

Je concédai quelques instants de silence avant de répondre.

• " Tu es bien fataliste.

• Non, je sais ce que je vaudrais, c'est tout. Même dans les épreuves où je pensais sortir du lot, je n'ai pas réussi à briller.

• Bah... on ne peut pas trop deviner ce qui se passe dans le crâne du sergent. Il a ses têtes et il risque de choisir celui qu'il avait déjà le plus à la bonne. Tu ne crois pas ? "

Comme Khelben demeurait les yeux dans le vague, je me relevai en le gratifiant d'une légère tape à l'épaule.

• " Je vais me changer pendant qu'on en a encore le temps. Ne tarde pas trop quand même. "

Il acquiesça par un grognement et je retournai vers le casernement, tout le dos et les membres tiraillés par les courbatures. Je gagnai le bureau de Dross peu de temps après, sitôt mes ablutions effectuées et ma tenue de rechange enfilée. Lorsque tous mes rivaux furent à leur tour sur place, le sergent nous autorisa l'accès à son bureau pour notre ultime réunion.

*Comparez les **points d'influence** de chacune des recrues. Si le score de Joan **est strictement supérieur** à celui des quatre autres, rendez-vous au **167** ; s'il est au contraire **égal ou inférieur** au score d'un de ses camarades, allez au **347**.*

394

Garett avait également repéré le passage moins pentu aussi m'emboîta-t-il le pas sans hésiter lorsque je m'y engageai. L'ascension du pierrier s'en trouva facilitée et nous allions en atteindre le sommet quand nous sentîmes les cailloux ronds rouler sous nos pieds. Garett et moi fûmes incapables de conserver notre équilibre.

Lui jurant et moi pestant contre le mauvais sort, nous nous rétablîmes sur nos pieds aussi rapidement que nous pûmes et reprîmes notre course en ignorant les contusions et les coupures gagnées dans l'accident.

*Lancez les dés. Le chiffre obtenu représente le nombre de **points de Vitalité** perdus par Joan. Rendez-vous ensuite au **314**.*

395

La vieille femme n'esquissa pas un geste de recul quand elle me vit avancer dans sa

direction. Elle se contenta de passer un bras protecteur par-dessus les frêles épaules du garçon tout en me fusillant farouchement du regard, m'incitant à penser que ces îliens étaient décidément d'une autre trempe que les Tannoriens du continent.

- " J'ai besoin d'aide, avouai-je avec une légère fêlure dans la voix. J'ai perdu mes compagnons : les pillards nous sont tombés dessus près de la rivière. Peut-être que d'autres soldats comme moi se sont échappés pour venir jusqu'ici. Vous n'en avez pas vus ? "

Elle branla négativement de la tête sans desserrer ses lèvres sèches mais ses yeux détaillaient désormais mes blessures.

- " Dans ce cas, je dois quitter Vargass au plus vite et rejoindre les autres soldats. Ceux qui se trouvent sur les autres îles de l'archipel. Vous connaissez quelqu'un qui pourrait me conduire en bateau jusqu'à Torte ou Kirb ? Je crois que ce n'est pas très loin d'ici. "

*Si Joan dispose du talent **bagout**, rendez-vous au 399 ; sinon, allez au 165.*

396

Pour le sergent Dross qui nous observait depuis le sommet de la colline, nous devions avoir l'allure de trois cochons pataugeant gaiement au milieu de la fange. Nous avions dépassé depuis longtemps le stade de nous préoccuper des éclaboussures qui souillaient nos uniformes mais la boue crottant nos chaussures se révélait un véritable problème. Dès que nous aurions franchi la combe, elle allait se solidifier et ralentir encore un peu plus nos foulées.

Personne ne perdit son équilibre malgré le risque de glissade et nous nous attaquâmes courageusement à la côte qui nous permettait ensuite de gagner un terrain plus ferme. *Lancez un seul dé. Déduisez le chiffre obtenu du **total de Vitalité** de Joan. S'il tombe à **0 point de Vitalité**, rendez-vous au **310**. Si son **total de Vitalité** est désormais compris entre 1 et 6, rendez-vous au **31**, entre 7 et 14, allez au **254** ; s'il est supérieur à 14, allez au **253**.*

397

J'étais certain d'avoir sous les yeux la clé qui me permettrait d'accéder aux antiques installations souterraines, celles où s'étaient réfugiés les pillards et leur maîtresse sorcière selon le vieil ermite. La pyramide de cercles devait représenter le tas de pierres rouges dont ce dernier m'avait parlé. D'après les schémas, il fallait donc effectuer neuf grands pas vers une pointe, sans doute une corniche, puis trois autres en se tournant vers la gauche. Alors, si l'on se trouvait au bon endroit, taper du pied devait déclencher un mécanisme quelconque.

Ces indications n'étaient guère précises et pouvaient porter à d'autres interprétations mais j'étais au fond de moi très confiant. Ces maudites créatures des Dures Terres ne perdaient rien pour attendre et j'étais impatient de tirer de leurs griffes mes compagnons encore en vie.

Je devais traverser toute l'île dans sa longueur pour gagner son extrémité méridionale. Le temps avait déjà beaucoup trop filé depuis la funeste bataille aussi sortis-je du temple perdu avec un sentiment mélangé d'urgence et d'exaltation. Le vent glacial soufflait toujours avec vigueur mais le ciel violacé n'était plus aussi encombré par les nuées que lors des heures précédentes. J'hésitai à passer la nuit à l'abri des ruines mais je pouvais encore cheminer quelques temps avant que la nuit ne tombât complètement. Ce fut donc d'un pas déterminé que je longeai la falaise vers l'ouest, vers là où les brumes du marais cédaient la place à des coteaux moutonnés par de nombreux bosquets d'arbres dénudés. Une fois ces terres plus fermes atteintes, je me dirigeai vers le sud, avec à main droite une vue magnifique sur le vaste lac qui miroitait sous les dernières lueurs de la journée mourante. Un carré d'herbes hautes entre trois érables proches les uns des autres me tint lieu de couchette pour la nuit. ***Enlevez un repas du sac à dos ou Joan perd 3 points de Vitalité. La nuit à la belle étoile lui permet ensuite de regagner 2 points de Vitalité.*** Le froid me réveilla avant l'aube. Comme le ciel était dégagé et empli d'étoiles scintillantes, je me remis en route sans plus tarder. Je ne fis par chance aucune mauvaise rencontre, même aux abords du sinistre marais. Lorsque j'atteignis plus tard la rivière Noss, je n'eus d'autre choix que de la suivre jusqu'au pont où les cadavres continuaient à pourrir, puis décidai d'emprunter la route qui menait jusqu'à Kalfirk. Je comptais ensuite bifurquer vers les collines du sud peu avant d'atteindre la ville portuaire. *Joan n'est cependant pas ressorti indemne de sa visite du marais. Même s'il l'ignore encore, il a inhalé des miasmes nocifs qui l'affaiblissent sournoisement. Enlevez 1 point à son Bonus de Force puis rendez-vous au 201.*

398

Mon ennemi fut trahi par son ombre qui émergeait partiellement de celle de la grosse pierre derrière laquelle il était caché. Comme sa silhouette demeurait immobile, je progressai encore de quelques pas furtifs avant de me ruer à l'assaut en sachant à l'avance où je devais frapper. La mâchoire tordue du guerrier s'affaissa sous l'effet de la surprise. J'eus cette fugitive vision avant de réussir à lui enfoncer mon arme dans la cuisse. ***Le déchu perd 12 points de Vitalité.***

En dépit de cette grave blessure, l'homme au visage contrefait garda son équilibre et réagit prestement en reculant d'un pas puis en faisant tourner sa nouvelle arme : un fléau à deux chaînes au bout desquelles virevoltaient des sphères métalliques hérissées de pointes.

MAÎTRE D'ARMES DÉCHU : Adresse 15 ; Défense 18 ; Bonus de Force 2 ; Vitalité ?

Joan a l'Initiative.

Au premier coup reçu par le Tannorien, cessez immédiatement le combat et rendez-vous au 344 ; si le déchu est mort avant d'avoir pu porter une attaque avec succès, allez au 3.

Elle continua à me détailler de la tête aux pieds quelques instants avant de me dévisager d'un œil suspicieux. J'avais deviné que cette femme était capable de pitié à mon égard malgré son expression farouche et c'est avec un découragement feint que je lui fis mes adieux.

- " Je suis désolé, je ne voulais pas vous effrayer. Je vais plutôt m'adresser aux pêcheurs.
 - Ils ne pourront rien pour vous. Personne ne va prendre la mer pour le moment. "
- C'était ses premières paroles à mon égard et elle les avait prononcées d'une voix étonnamment douce. Elle poursuivit devant mon air perplexe.
- " La mer est déchaînée depuis peu et tous les bateaux vont rester bloqués au port. C'est normal à cette époque de l'année et c'est encore pire lors des grandes marées. Je suis vraiment désolé pour vous, ajouta-t-elle devant ma mine déconfite. Si vous voulez, vous pouvez dormir à la maison pour ce soir. Vous m'avez tout l'air de vous écrouler d'un moment à l'autre si vous ne vous reposez pas.
 - Merci. C'est très généreux de votre part et j'accepte avec grand plaisir, soupirai-je.
 - Rolf, pars devant allumer le feu s'il te plaît. "

Le garçon s'enfuit à toutes jambes et nous lui emboîtâmes le pas, mais à une allure plus appropriée aux vieilles jambes de mon hôtesse. Celle-ci m'informa en chemin qu'elle était l'aïeule du petit garçon dont les parents s'étaient absentés quelques jours pour se rendre à Kalfirk, l'autre port de l'île.

Rolf avait disparu à l'intérieur d'une bâtisse en bois massif. En y pénétrant, nous fûmes accueillis par une joyeuse flambée dans l'âtre ainsi qu'une agréable odeur d'herbes infusées. Grinna, tel était le nom de la femme, insista pour que je partage leur dîner bien que j'avais déjà mangé peu auparavant. J'acceptai de goûter à une pâtisserie inconnue mais savoureuse, puis racontai finalement en détail le sort tragique de mon bataillon devant un bol fumant empli d'une tisane au goût de fleur.

Grinna secoua la tête avec résignation au terme de mon histoire.

- " Tout le monde est au courant pour ces brigands. Ils ont frappé partout dans l'archipel et même à Vargass. De ce côté de l'île, nous ne les avons jamais vus mais certains ont raconté que des pirates avaient attaqué des pêcheurs de Kalfirk, tout près des côtes. Je crois qu'il y a une grosse ferme qui a été pillée par des inconnus au centre de l'île. C'est vraiment terrible... Des créatures malfaisantes rôdent dans les environs et même les soldats du roi ne peuvent rien contre elles. "

Elle se rendit compte trop tard à quel point ses derniers mots m'avaient meurtri.

- " Pardon. J'imagine combien ça doit être dur d'avoir perdu tous ses camarades.
- Je préfère penser aux autres. Je ne savais pas si je devais partir tout de suite de cette île mais, maintenant que je n'ai plus le choix à cause de la tempête, je vais tout faire pour retrouver les survivants. J'explorerai Vargass pierre par pierre pour trouver le repaire de ces monstres, s'il le faut. "

Cette bravade sonna creux de la part d'un soldat défait et moribond. Mais elle eut le mérite d'apaiser mes tourments intérieurs : j'avais un but, un objectif auquel j'allais me raccrocher pour ne pas céder à la panique qui sommeillait en moi depuis le massacre de mes amis.

- " Je souhaite sincèrement que tu les retrouves mais je ne sais pas comment t'aider. Il y

a bien la roche au freux où l'on a vu des ombres étranges récemment, mais ça me paraît impossible qu'une bande de brigands puisse s'y cacher. C'est trop petit.

- La roche au freux ?
- Une île minuscule tout près de la côte, un peu plus au nord. On ne la voit pas de Stromness. Il faut au moins une barque pour s'y rendre. Il y a plusieurs pêcheurs qui disent avoir vu ces fantômes, mais bon... Faut pas croire tout ce que disent les buveurs de malty. Je t'en parle juste parce que ça a commencé il n'y a pas très longtemps, à la même époque qu'on a entendu parler des pillages dans les autres îles.

J'acquiesçai sans pouvoir retenir un bâillement. Compréhensive, Grinna me conduisit à la couche qu'elle m'avait préparée et je m'y endormis comme une masse. *Joan récupère 3 points de Vitalité.*

Le lendemain matin, j'embrassai chaleureusement le jeune Rolf et sa grand-mère avant de partir à la rencontre des autres habitants de Stromness. Je ne remarquai pas tout de suite la nourriture et la petite flasque d'alcool local que Grinna avait glissées dans mon paquetage avant mon départ.

Ajoutez deux repas et une flasque de malty au contenu du sac à dos. Lorsque Joan boira cette dernière, enlevez-la de l'équipement et ajoutez 2 points à la Vitalité du jeune homme.

Rendez-vous à présent au 216.

400

L'escalier se poursuivait pendant une centaine de marches supplémentaires avant de se terminer sur une immense caverne au plafond hérissé de stalactites. L'espace se trouvait chichement éclairé par des flambeaux qui brûlaient aux sommets de trépieds métalliques installés de manière à former un large cercle. Nous entendions le bruit des vagues s'écrasant contre la roche en provenance du fond de la grotte mais celle-ci était d'une longueur telle que nous ne pouvions encore discerner la lumière de l'extérieur.

Plusieurs tunnels permettaient de quitter la caverne sur la gauche et la droite et nous nous approchâmes du plus proche en longeant le mur de manière à demeurer dans l'ombre. Un coup d'œil prudent dans le passage latéral nous permit de découvrir plusieurs portes en bois insérées à même la pierre, la plupart ouvertes. Les lieux paraissaient cependant avoir été désertés par leurs occupants.

Duncan attira alors notre attention vers l'extrémité de la vaste caverne. Je réussis à y distinguer à mon tour des ombres et entendis même des voix lointaines. Nous délaissâmes alors les autres quartiers pour nous approcher subrepticement des personnes qui s'activaient près de deux embarcations retirées sur une grève souterraine. Plus loin, le soleil couchant infiltrait quelques rayons au travers d'une étroite ouverture en nappant de cuivre la surface des vagues qui s'engouffraient dans la grotte partiellement immergée.

Les pillards ne nous avaient pas entendu approcher et nous pûmes nous dissimuler à l'abri de rochers à une quinzaine de pas derrière eux pour observer à loisir leur manège. Nulle trace de kayolins mais ils étaient trois guerriers en armures complètes, semblables à ceux qui nous avaient affrontés lors de l'embuscade. Deux autres personnes les accompagnaient et Duncan eut du mal à réprimer une bruyante exclamation en

reconnaissant Khelben, notre camarade balâfré. Bien que son uniforme fût lacéré et que lui-même semblait plutôt mal en point, il ne portait pas d'entraves et n'avait pas été privé de son arme. Une femme se tenait près de lui, également libre de ses mouvements. Elle n'avait par contre pas été molestée, sa longue robe vert pâle doublée de fourrure blanche ne portant même aucune marque de souillure malgré l'humidité ambiante. Accroupie devant un lourd coffre rempli d'objets non identifiables à cette distance, elle était plongée dans un travail de rangement tandis que Khelben et les trois guerriers chargeaient les deux voiliers avec des ballots alignés sur le sol de la caverne.

Nous nous adressâmes des regards incrédules devant ce tableau inattendu.

*Si Joan possède un **arc**, au moins une **flèche**, et qu'il désire tirer sur l'un des guerriers, rendez-vous au **102** ; s'il vise plutôt la femme, allez au **33**.*

*S'il possède le talent **discrétion** et qu'il souhaite s'approcher silencieusement avec ses camarades pour attaquer l'ennemi par surprise, rendez-vous au **34**.*

*S'il préfère charger directement avec Garrett et Duncan, allez au **99** si Joan possède le talent **bagout** ou au **68** si tel n'est pas le cas.*

401

- " Je n'ai pas de temps à perdre avec des mendiants ! s'énerva le médecin. Avalez-moi ça et fichez le camp. Il y a des gens qui travaillent ! "

Il me lança une fiole minuscule en forme de tube que j'attrapai au vol avant de le voir me claquer la porte au nez. Je pestai à voix haute contre le mépris des hommes de science avant de m'éloigner en examinant la potion. Son contenu étant totalement incolore et d'apparence plutôt anodine, je me résolus à le boire.

Un goût de menthe fraîchement cueillie m'inonda la bouche tandis qu'une douce chaleur se répandait dans mes veines. Malheureusement, ce réconfort ne m'aida en rien à soulager mes blessures les plus profondes. *Joan regagne 2 points de Vitalité.*

*A présent, Joan peut, s'il ne l'a pas déjà fait, se rendre sur les quais, rendez-vous alors au **137** ; emprunter la rue principale vers le nord de la ville, allez dans ce cas au **61** ; ou au **81** s'il se dirige vers le quartier sud ; examiner les étals des marchands, rendez-vous alors au **136**.*

402

Une nouvelle question me brûlait évidemment les lèvres mais j'attendis patiemment que le vieillard reprenne son souffle. Celui-ci lut dans mes pensées.

- " Le grand temple a été bâti aux confins du marais. Si je répugne à t'en parler, la raison en est que cet endroit a été gravement perturbé par les sortilèges de la dame d'Ayffeline. La nature y est en colère et les animaux fort dangereux. Mais encore pis sont les morts qui ne dorment plus. Ils gardent haine et rancune contre ceux qui n'ont pas encore connu leur sort.
- Où se trouve le marais ? demandai-je en réprimant un frisson.

- Tout au nord et à l'est de l'île. Au-delà du lac, noyé dans la brume glaciale de Vannos, réchauffé par le feu souterrain de Callos. Si tes pas te mènent en ce lieu à présent maudit, méfie-toi des feux follets, prends garde à leurs lueurs traîtresses.
- Merci pour le conseil. Si j'ai bien compris, inutile que je cherche l'entrée des souterrains tant que je n'ai pas trouvé le mot de passe ou le mécanisme dans ce fameux temple. "

L'ermite hocha la tête en signe d'approbation. J'attendis qu'il en dise plus mais il se tut, plongeant une fois de plus ses yeux tristes dans l'ombre de sa boisson. Je me levai alors pour prendre congé. Le sauvage me retint pour m'indiquer une gamelle remplie de noix et de noisettes.

- " Prends-les toutes. Mets-les dans ton sac. C'est un piètre présent mais tu en auras besoin pour la route qu'il te reste à accomplir. Car, si tu survivis aux dangers du marécage, il te faudra te rendre ensuite à l'extrémité opposée de l'île pour trouver la sorcière. L'entrée des tunnels se trouve au bout d'un promontoire effilé, comme une avancée de la terre dans la mer à l'extrémité méridionale de Vargass. Lorsque tu apercevras un tas de pierres rondes et rouges comme des poteries, tu ne seras alors plus très loin du terme de ta quête. "

Je remerciai mon hôte et remplis mon sac des fruits secs qu'il m'avait proposés. *Ajoutez un **repas** au contenu du **sac à dos**. Joan gagne **2 points de Vitalité** grâce à la chaleur de l'hydromel.*

J'allais quitter la chaumière quand je me retournai subitement vers le vieil homme.

- " Comment savez-vous tout cela ? Pour la sorcière, ses maléfices, le culte des anciens... "

Il parut décontenancé par ma question abrupte avant de finalement me gratifier d'un pâle sourire.

- " Je te ressemblais autrefois. Dans ma jeunesse, j'ai beaucoup voyagé, arpenté de nombreux pays, appris maintes connaissances oubliées. Puis j'ai cessé mon errance, me suis enraciné dans ma terre natale et suis devenu l'ami des animaux vivant dans ce bois. Crois-le ou non, mais ceux-ci peuvent se révéler encore plus bavards que des lavandières au labeur. Va maintenant, je te prie. "

L'ermite semblait passablement éreinté et j'obéis après un dernier salut. Je ne mis guère de temps ensuite à retrouver le sentier qui me permettait de sortir du Bois Brûlé.

*Si Joan se sent prêt à explorer le marais mentionné, il rejoint sans difficulté la Noss puis parvient en début de soirée aux abords d'une vallée emplie de brume. Il réussit à trouver un creux au pied d'un arbre pour y passer une nuit tranquille. Enlevez alors un **repas** du **sac à dos**, ajoutez **2 points de Vitalité** à Joan puis rendez-vous au **248**.*

*S'il préfère diriger pour l'instant ses pas vers un autre endroit de l'île, il peut longer la côte vers le nord afin de gagner le port de Stromness, là où a débuté la malheureuse expédition du cinquième bataillon, rendez-vous alors au **331** ; ou partir plutôt vers le sud et les falaises à l'extrémité méridionale de Vargass, allez dans ce cas au **274**. Joan n'ira cependant pas dans un lieu de l'île qu'il a déjà visité.*

L'escalier s'avéra seulement éclairé par une unique torche. Il ne descendait en pente douce que sur une trentaine de marches avant de déboucher sur un boyau parfaitement circulaire, large comme deux hommes et plongé dans les ténèbres.

- " Bizarre... ".

Mon murmure glissa le long des murs de roche puis se termina sur un très faible écho issu de l'obscurité. Garrett sortit alors de son havresac une lanterne cabossée, y versa une mesure d'huile avant d'en enflammer la mèche. Sans tenir compte de mon inquiétude à haute voix formulée, il s'avança de nouveau en premier dans le tunnel horizontal, son poignard de jet toujours dans une main et sa lanterne désormais dans l'autre. Comme Duncan lui emboîta le pas sans broncher, je le suivis également en notant toutefois combien les parois autour de nous avaient pris un aspect étrangement lisse.

Nous atteignîmes rapidement un endroit traversé par un fort courant d'air en provenance d'un puits ouvert dans le plafond. La sombre ouverture était aussi large que le passage que nous suivions. Personne ne pipa mot et nous reprîmes en hâte notre progression afin d'échapper à la morsure glaciale du vent coulis qui s'échappait par ce nouveau boyau. Le tunnel amorçait enfin une légère courbe quand une terrible secousse fit trembler le sol. Le choc venait de l'arrière et nous nous retournâmes plein d'appréhension, sans nous soucier des petits cailloux qui tombaient en pluie fine sur nos têtes. Rien ne bougeait à la périphérie de notre halo lumineux mais un glissement sonore nous avertit que la menace se dirigeait vers nous et qu'elle n'allait pas tarder à faire son apparition. Quelque chose approchait rapidement en se frottant aux bords du conduit. Le tunnel fut soudain empli par d'infects relents de soufre et de viande décomposée : l'haleine du monstre sans aucun doute.

Nous hurlâmes tous les trois à l'unisson et un grondement caverneux nous répondit, comme si la bête jubilait d'entendre nos cris de terreur. L'instinct de survie nous poussa à détalier avec pour seule guide la lumière tressautant de Garrett qui dansait le long des parois. La puanteur et les frottements contre la pierre s'accroissaient tandis qu'approchait notre gigantesque poursuivant. A mon grand désespoir, le couloir quant à lui semblait vouloir se prolonger à l'infini.

Si Joan continue néanmoins de courir, rendez-vous au 350 ; s'il s'arrête pour faire front, allez au 134.

404

Je me réveillai sous les assauts suraigus d'une mélodie issue de gorges inhumaines. J'ouvris les paupières mais mes yeux semblaient comme recouverts d'une pellicule poisseuse et je ne distinguai qu'à peine l'assemblée de créatures qui se tenaient de part et d'autre du bassin. Elles se balançaient mollement au rythme de leur horrible chant qui me vrillait les tympanes comme si cent spadassins affûtaient leurs lames à deux doigts de mes oreilles.

J'étais plongé dans un tel engourdissement que je ne pouvais savoir si j'étais allongé, assis ou même debout. Toute ma volonté ne suffit pas pour me permettre d'accomplir le moindre geste. J'avais cependant la désagréable intuition d'avoir été installé dans le creux du bénitier.

Une masse émergea soudain de l'eau du bassin. Malgré le voile gluant qui brouillait ma

vue, je contemplai avec terreur la chose aux allures de gigantesque crustacé qui venait d'investir à elle seule la moitié de la caverne, comme attirée par le cantique de mes ravisseurs. Le monstre fit pivoter sa tête cuirassée dans ma direction puis me fixa de ses yeux qui s'agitaient au bout de deux pédoncules frétilants. Un rideau de fins tentacules formait comme une barbe vivante sous sa gueule caverneuse qui béait de plus en plus au fur et à mesure qu'il s'approchait de moi.

Je voulus hurler mais l'engourdissement s'était mué en une paralysie complète de mes muscles. Même détourner le regard des énormes mandibules du monstre m'était interdit et je ne pus qu'assister avec impuissance à mon éventration. Par bonheur, la grappe de tentacules qui glissaient dans le même temps sur mes blessures était recouverte par une substance glaireuse aux effets puissamment lénifiants. Je sombrai dans un implacable sommeil tandis que la créature marine dévorait mes entrailles et je terminai ainsi mon existence à l'intérieur du bénitier sacrificatoire.

405

Mes dernières sensations avant de mourir furent l'écrasement de mes pieds sous une masse incroyablement pesante, la vision du sol sur lequel je m'effondrai, puis le déchirement dans mes chairs comme si la lame d'une épée me lacérait profondément le dos dans toute sa longueur. L'instant suivant, j'étais avalé par le monstre et disparaissait ainsi en un clin d'œil du monde des vivants.

406

Bien moins nombreux que les kayolins qui nous assaillaient du côté de la rivière, les autres combattants représentaient néanmoins une menace directe pour notre bataillon. Dross et Malvère l'avaient bien compris car ils luttaient côte à côte contre les porteglaives. Ceux-ci paraissaient d'apparence humaine au vu de leur taille, de leur physionomie et de leurs yeux qui luisaient au travers d'une fente dans leurs heaumes. Mais quel homme pouvait se battre aux côtés de créatures aussi viles et répugnantes que les kayolins ?

C'est sur cette interrogation muette que je fondis sur mon plus proche adversaire.

DÉCHU : Adresse 12 ; Défense 15 ; Bonus de Force 2 Vitalité 22

Joan a l'Initiative.

S'il est vainqueur, il peut continuer à se battre aux côtés des officiers au 157 ; porter secours à Khelben et Zentile qui croisent le fer non loin de lui au 162 ; ou revenir en direction du pont pour se mesurer plutôt à la horde des kayolins au 98.

407

Je n'aurais su dire si le jour s'était levé lorsque je m'extirpai de mes songes agités. La brume était presque aussi dense que la veille bien que vaguement plus claire au-dessus de moi. Peut-être le soleil brillait-il derrière cette masse cotonneuse pour ce que j'en savais.

Je redressai mon corps perclus de douleurs. Tous mes muscles avaient été mis à mal par le froid. Mais après ce long sommeil, je portais un regard un peu plus optimiste sur mon proche avenir et je me sentais encore plus résolu à retrouver la trace de mes compagnons d'infortune. *Joan regagne 2 points de Vitalité.*

Cette vallée perpétuellement noyée dans les brumes ne m'inspirait toujours aucune confiance. Mais d'un point de vue objectif, c'était justement le territoire idéal pour servir de repaires à une bande de pillards.

Si Joan continue à suivre la mince piste qui se prolonge dans la vallée en direction du nord-est, allez au 248 ; s'il revient sur ses pas, il regagne alors sans difficulté le hameau sous un ciel effectivement dégagé, rendez-vous alors au 373.

408

Ce bois était bien trop dangereux pour que je m'y attardasse plus que de raison. De ce que j'en avais vu, même les kayolins et leurs sinistres comparses à moitié humains ne s'y étaient pas hasardés s'ils étaient jamais venus dans les parages.

Je suivis le mince sentier en sens inverse sans faire de mauvaise rencontre et eus même la chance de découvrir un bouquet de coprins qui, après un examen approfondi, se révélèrent des plus ordinaires. Je récoltai une dizaine de champignons et les plaçai avec précautions dans mon sac tout en sachant qu'ils mettraient peu de temps à se gâter.

Ajoutez un repas au contenu du sac à dos.

Une fois sorti du bois aux arbres noirs, je dirigeai mes pas vers une nouvelle destination. *Si Joan longe la côte vers le nord afin de gagner le port de Stromness, là où a débuté la malheureuse expédition du cinquième bataillon, rendez-vous au 331 ; s'il part plutôt vers le sud et les falaises à l'extrémité méridionale de Vargass, allez au 274.*

Joan n'ira pas dans un lieu de l'île qu'il a déjà visité. Cependant, il a tout de même la possibilité de rejoindre le pont de sinistre mémoire qui représente approximativement le centre de l'île, rendez-vous alors au 181.

409

La neige s'était remise à tomber à gros flocons quand nous arrivâmes en vue du hameau. Des enfants qui s'étaient malgré le temps attardés à l'extérieur furent les premiers à nous voir approcher au milieu de cette tourmente. Ils nous accueillirent par une joyeuse clameur qui poussa leurs familles à sortir des mesures pour connaître la raison de ce tapage. Tous les villageois se répandirent à leur tour en bruyantes exclamations quand ils aperçurent la personne qui m'accompagnait.

Je reconnus Shinnaye qui écartait la foule devant elle pour venir à notre rencontre. " Robben ! " hurla-t-elle soudain et dans ce cri résonnait un ineffable soulagement, à la

mesure du désespoir qui l'étreignait lorsque j'avais fait sa connaissance. Elle s'élança vers nous, suivie de deux fillettes qui se ressemblaient comme deux gouttes d'eau. Une certaine sérénité envahit mon cœur et me soulagea des épreuves que je venais de traverser à la vue de cette famille pleurant d'allégresse au moment des retrouvailles. *Rendez-vous au 218.*

410

Ma démonstration impressionna tant les hommes-poissons survivants que ceux-ci disparurent tour à tour sous les eaux sombres du lac pour échapper à mes mortelles attaques. Je demeurai quelques temps à contempler la surface, au cas où leur fuite n'eût été qu'un leurre, mais elle n'était finalement troublée que par les cadavres de mes adversaires qui flottaient encore.

- " On dirait bien qu'ils sont partis. Peut-être qu'on pourrait accoster alors. Je ne me sens pas capable de ramer jusqu'au village et, sauf votre respect, vous ne m'avez pas l'air en bien meilleur état. "

Je me tournai vers mon compagnon aux yeux rendus hagards par la frayeur et la fatigue. L'épuisement me guettait effectivement aussi l'invitai-je d'un signe de la main à nous diriger vers la rive la plus proche. Une fois la berge atteinte, nous nous empressâmes d'abandonner la barque pour nous effondrer contre le tronc d'un frêne massif. La terre était délicieusement ferme en comparaison avec le sol détrempé au nord du lac. Le soleil se trouvait déjà bas dans le ciel plombé. J'échangeai quelques paroles avec le pêcheur seulement après avoir acquis la certitude que nous étions sauvés. Il s'appelait Robben et faisait partie de la petite communauté qui vivait à l'extrémité sud du lac. Selon lui, nous n'étions plus qu'à une heure de marche du hameau et nous nous levâmes donc pour gagner ce refuge avant la tombée de la nuit. *Si Joan connaît une femme nommée Shinnaye, rendez-vous au 409 ; sinon, allez au 306.*

411

Aucune piste ne menait jusqu'aux promontoires granitiques qui dominaient l'océan déchaîné. En ce lieu exposé, les bourrasques se montraient d'une violence rare, me couvrant d'humidité et d'une pellicule de sel, fine mais passablement irritante. En contrebas, le ressac cinglait la roche dans un vacarme de fin du monde tandis qu'au loin, de sombres nuées obscurcissaient l'horizon et m'empêchaient de distinguer les autres îles de l'archipel, que je savais pourtant proches. Les matelots de *l'Albatros* ne s'étaient pas trompés en évoquant une tempête imminente. C'est alors que je vis des traces sur le sol. J'étais incapable d'identifier à coup sûr des empreintes humaines ou de véhicules, mon enfance dans la Crête aux Ours m'ayant surtout appris à différencier les traces laissées par du gibier de celles occasionnées par des bêtes plus dangereuses, mais le sable creusé et les herbes écrasées ne laissaient que peu de place au doute : plusieurs personnes s'étaient récemment rassemblées en ce lieu. Je me mis avec fébrilité à arpenter les environs en examinant de plus près la végétation et

mes fouilles furent récompensées par la découverte d'un sac à dos. Hormis que ses courroies avaient été arrachées, il était similaire au mien et c'est le cœur battant encore plus fort que je révélai les ailes de la Tannorie brodées sur son envers.

Je me relevai aussitôt en tournant la tête de tous côtés à la recherche d'une présence ennemie, mais j'étais bien seul. Je m'accroupis à nouveau pour examiner une dernière fois le paquetage et trouvai deux pièces oubliées au fond d'une pochette intérieure. *Ajoutez 2 pistoles au contenu de la bourse.*

L'idée que les kayolins avaient fait prisonniers certains de mes compagnons se trouvait renforcée par cette découverte et les détestables créatures étaient visiblement passées par ici. Mais où pouvaient-elles se terrer au milieu de cette plate étendue coincée entre la mer et les collines ?

Je décidai de longer le bord de la falaise jusqu'à trouver un moyen de descendre sur la grève fouettée par les vagues mais je perdis alors plusieurs heures en pure perte. Le seul passage praticable se situait en contrebas d'un amas de gros rochers rouges. A cet endroit, la paroi était encore plus trouée qu'un fromage de Mirmillon et y descendre en m'aidant de ces prises naturelles me paraissait un défi largement à ma portée. Cependant, il ne me semblait guère probable que les kayolins aient tenté cette descente pour atteindre le rivage. Ils étaient venus ici comme l'attestaient les traces et le sac de mon malheureux camarade mais leur repaire pouvait se trouver en un tout autre endroit de l'île.

La faim qui fit gargouiller subitement mon estomac ne m'aidait pas à prendre une décision.

Enlevez un repas du sac à dos ou Joan perd 3 points de Vitalité. Si ce dernier tente de descendre la paroi naturelle, rendez-vous au 355.

S'il renonce à cette entreprise, il peut longer les falaises vers le nord afin de gagner le bois se situant à l'ouest de l'île et du pont où s'est déroulée la bataille contre les kayolins, allez dans ce cas au 342 ; ou plutôt partir explorer la région vallonnée plus à l'est qui le sépare du port principal de Kalfirk, rendez-vous alors au 200. Joan n'ira pas dans un lieu de l'île qu'il a déjà visité.

Cependant, il a tout de même la possibilité de redescendre la rivière Noss jusqu'au pont qui représente approximativement le centre de l'île, rendez-vous alors au 181.

412

Je n'eus pas l'occasion de savourer la mort des monstres qu'un léger bruit en provenance de l'étage attirât mon attention. Le sang battant sourdement à mes tempes suite au combat que je venais de livrer, je tendis l'oreille mais ne perçut aucun autre son. Ce fut néanmoins avec la plus extrême prudence que je commençai à grimper l'escalier.

Si Joan a besoin de s'équiper, il peut se servir sur les cadavres de ses ennemis. Ajoutez alors une lance dans les armes.

Les marches me menèrent à un premier palier où se trouvait une porte légèrement entrouverte. Je la poussai et pénétraï dans un hall percé de nombreuses fenêtres en ogive. Je n'eus pas le temps d'en voir plus qu'un nouveau kayolin armé d'une masse d'armes me sauta dessus par surprise. Je parai miraculeusement son attaque mais il esquiva ma propre riposte.

KAYOLIN :
13

Adresse 12 ; Défense 11 ; Bonus de Force 0 ; Vitalité

Le kayolin a l'Initiative.

Si Joan sort vainqueur du combat, rendez-vous au 286.

413

Je ne m'étais pas encore débarrassé de mon adversaire que ses congénères l'avaient déjà rejoint. Lorsque je parvins enfin à lui asséner le coup de grâce, ils étaient cinq de ces ignobles monstres à me cerner et à m'assaillir de coups de griffes ou de leurs grossières piques. Plus grands et plus forts que celui que je venais de vaincre, ils n'éprouvèrent guère de difficultés à venger sa mort. Des ongles acérés trouvèrent rapidement le chemin de ma gorge pour mettre un terme brutal à mon existence.

J'ignore si mon sacrifice a d'aventure permis à l'habitant du lac de sauver sa propre vie.

414

Je n'avais repris ma route que depuis quelques minutes quand les bas nuages gris qui menaçaient depuis le début de matinée se déchirèrent pour déverser d'énormes flocons. Le vent forçait dans le même temps et je me retrouvai rapidement au cœur d'une violente tempête de neige, sans le moindre bosquet ni la plus petite grotte pour me mettre à l'abri. Je n'eus d'autre choix raisonnable que de regagner en courant la ferme et d'y demeurer en attendant que les intempéries se soient calmées.

Je profitai de ma pause forcée pour dénicher d'autre nourriture et me restaurer devant un petit feu de cheminée. Le guerrier à qui j'avais ôté la vie avait en effet eu la bonne idée d'entreposer une réserve de bois sec à l'intérieur. La tempête ne faisait pas mine de s'éloigner. Je sortis à plusieurs reprises mais dus chaque fois me faire une raison et ronger finalement mon frein pendant plusieurs heures.

Une accalmie survint enfin en milieu d'après-midi. Quelque peu irrité d'avoir perdu un temps si précieux, je me remis en route à travers de véritables congères qui fondaient déjà sous les rayons d'un soleil ressuscité. Les collines alentours étaient toutes drapées d'un manteau blanc mais la beauté de cette campagne hivernale ne me distraja guère de mes sombres pensées. Mon humeur s'améliora lorsque je découvris une piste de chevriers, assez caillouteuse pour ne pas s'être transformée en borbier avec la fonte de la neige.

Elle prenait la direction approximative de Kalfirk et se perdait en multiples circonvolutions. La pente en était d'autant plus douce et je progressai donc d'un bon pas avec pour seule compagnie les nombreux troupeaux de moutons ou de chèvres qui s'éloignaient à mon approche, personne ne semblant être affecté à leur surveillance.

Comme le crépuscule approchait, le froid et mon rythme de marche rapide firent bientôt gargouiller mon estomac. *Enlevez un **repas du sac à dos** ou Joan perd **3 points de Vitalité**.*

Rendez-vous ensuite au 2.

chacun selon le barème suivant : **5 points** pour Joan, **4 points** pour Duncan, **3 points** pour Zentile, **2 points** pour Khelben et **1 point** pour Garrett. Ceci fait, rendez-vous au **361**.

418

J'avais reconnu le garde-manger des tritons dont m'avait parlé la villageoise. Selon elle, mieux valait quitter la rive du lac à cet endroit et s'enfoncer plus à l'intérieur des terres afin de contourner l'éminence.

Je me demandai néanmoins si certaines de ces victuailles pouvaient être comestibles. Après ce que j'avais entendu sur le compte des tritons, il n'était pas question de toucher aux morceaux de viande mais les poissons séchés me semblaient de loin avoir une apparence des plus normales.

*Si Joan grimpe sur le talus, rendez-vous au **335** ; s'il le contourne prudemment par la gauche, allez au **234**.*

419

Je me faufilai au milieu des herbes une allure très réduite, conscient de pouvoir être facilement repéré par Khelben si celui-ci était demeuré parmi les arbres du verger. Je tombai bientôt sur une zone envahie par les orties mais j'écrasai sans hésiter les plantes urticantes sur mon passage, en ignorant vaillamment les démangeaisons et les premières rougeurs sur mes mains non protégées. J'atteignis le seuil de la ferme en ruines où un couloir me faisait face jusqu'à s'ouvrir sur une pièce à son extrémité. Je vis également une porte béante dans chaque mur, une sur ma gauche et une autre sur ma droite. Je me relevai pour pénétrer avec prudence dans le bâtiment puis avançai jusqu'aux deux portes, tous mes sens en alerte. La porte de gauche donnait sur un réduit sans issue tandis que la pièce sur ma droite était agrémentée d'une large fenêtre qui s'ouvrait sur le verger.

J'entendis soudain du bruit en provenance de la pièce située à l'extrémité du couloir, comme quelqu'un se cognant à un mur puis étouffant une exclamation. *Si Joan se dissimule dans le réduit sur sa gauche, rendez-vous au **84** ; s'il pénètre plutôt dans la pièce de droite pour ressortir par la fenêtre, allez au **40**.*

420

Ma compagne me parlait de nouveau mais je parvenais difficilement à comprendre le sens exact de ses paroles. L'abattement s'était emparé de mon âme et je devais me faire violence pour percevoir ses nouvelles consignes. En dépit de la mélasse qui semblait s'être logée dans mes oreilles, je compris que nous allions prendre place à bord d'un unique voilier, celui qui avait été le plus rempli de caissons par les guerriers en armure. A son bord se trouvait également un grand baril d'eau douce ainsi qu'une bonne réserve de

vivres capables de satisfaire nos estomacs pour plusieurs semaines de voyage. Je m'ébranlai comme un automate pour aider Valunazia à préparer l'embarcation. Elle s'installa ensuite à la barre et m'invita à utiliser une rame pour diriger le voilier vers la sortie de la caverne immergée. Dès que nous nous trouvâmes sous le dais étoilé de la nuit sans lune, elle utilisa quelque puissante sorcellerie pour invoquer un vent favorable. Un souffle d'air contraire s'engouffra dans notre voile et notre petit navire se mit à voguer sous mon regard abasourdi en direction de l'orient.

Lors des deux premières journées de voyage, nous apercevions encore les côtes déchiquetées des autres îles de l'archipel mais l'enchanteresse ne souhaitait en aucun cas y accoster. Elle m'avait expliqué son intention de retourner dans le royaume d'Ayffeline, sa terre natale où l'attendaient les membres du clan dont elle était responsable. Elle avait en partie accompli l'objectif qu'elle s'était fixé lors de son séjour sur Vargass.

Elle ne s'était montrée guère disert sur le sujet mais il avait visiblement été question de recueillir une forme de pouvoir mystique qui sommeillait dans les entrailles de l'île. Quant aux biens récupérés par les kayolins et les guerriers en armure qu'elle avait nommés *déchus*, ils serviraient de monnaie d'échange pour de nouveaux projets à accomplir en terre d'Ayffeline. Les caisses à bord ne représentaient qu'une maigre partie du butin puisque cinq autres embarcations menées par ces créatures nous précédaient. Elles avaient à peine quitté la grotte lorsque j'avais donné l'assaut aux trois déchus restants en compagnie de Garrett et Duncan.

Le charme que la magicienne m'avait lancé lui réclamait beaucoup d'énergie. Je n'en avais pas conscience sur l'instant mais mon esprit cherchait à se libérer à la moindre occasion de cet asservissement mental et je surpris à plusieurs reprises des plis soucieux au-dessus de ses magnifiques yeux verts. Mais elle usait également de procédés plus subtils pour infléchir ma volonté d'indépendance. Par de furtives caresses et quelques suaves inflexions dans sa voix, elle réussissait à m'échauffer le sang. La raison affaiblie par l'envoûtement dont j'étais la proie et par notre inévitable promiscuité, je me languissais de notre brève étreinte dans la grotte tout en aspirant à me rapprocher d'elle. Mais chaque marque d'affection qu'elle me témoignait semait autant de fantasmes inavouables dans mon esprit harcelé et j'endurai ainsi mille tourments, tiraillé entre les affres d'un amour impossible et la sensation croissante que la magnifique créature qui m'accompagnait me cachait sa véritable nature.

L'envoûtement de Valunazia avait perdu quasiment toute puissance au moment où nous parvînmes enfin en vue des rivages boisés du royaume d'Ayffeline. Mais cette libération survenait bien trop tardivement. Mon destin était déjà scellé.

ÉPILOGUE

Les deux ecclésiastiques se tenaient assis l'un à côté de l'autre sur un simple banc de pierre, d'une austérité à l'image du jardin clos dans lequel il avait été installé. Point de fleurs délicates dans le sinistre temple d'Ulther mais de nombreux arbres pour le bois de chauffage et des potagers sans cesse travaillés. *Le Seigneur des Batailles privilégie l'efficacité et n'a que peu d'intérêt pour l'art et le superflu*, pensa Harnicus en observant les masses d'armes croisées qui étaient suspendues sur le fronton de l'arche d'accès. Sa voisine se tenait droite malgré son âge avancé, bien qu'inférieur à celui du fidèle de Samara. En tant que grande prêtresse de l'église d'Ulther à Haquilon, elle continuait de porter les armes et son entraînement quotidien lui permettait de conserver sa fière prestance. Rien dans ses prunelles d'acier ne laissait deviner la teneur de ses réflexions alors qu'elle méditait sur le récit de son confrère. Lorsqu'elle se tourna enfin vers le clerc chenu qui avait sollicité cette entrevue, sa voix brisa le silence aussi sèchement que si l'on avait cassé en deux un fagot de brindilles.

- " Oui, je suis familière des arcanes nécromantiques. Et non, je n'ai jamais eu à supporter le récit d'une âme errante. Mais ton expérience prouve que les rapports antiques disaient vrai. Je consulterai les écrits de nos ancêtres pour trouver une réponse appropriée à tes inquiétudes. Mais te prodiguer des conseils en attendant ne pourrait que t'induire en erreur. "

Ma'Ghaladen se leva brusquement, sans nulle grâce, avec la rigidité d'un homme de troupe ; une manière comme une autre d'inviter Harnicus à déjà quitter l'asile de son temple. Son homologue se redressa plus péniblement en protestant.

- " N'as-tu jamais entendu parler de ce Joan ? Si les faits d'armes auxquels il a participé ne sont pas issus de son imagination, il devait forcément être référencé dans quelque archive militaire.
- D'après son histoire, il n'était qu'un sans-grade, rétorqua la grande prêtresse. Nous ne conservons que rarement le souvenir des simples soldats, quels que furent leurs exploits sur le champ de bataille. J'ai lu autrefois un rapport sur cet épisode de brigandage dans l'archipel des Larmes sous le règne de Pargalion. Mais ces événements se sont déroulés il y a maintenant quatre-vingt deux années et je ne me souviens d'aucune mention de kayolins ou d'une *Maguistraë* d'Ayffeline à l'origine de ces troubles. "

Les deux prêtres se dirigeaient lentement vers l'arche menant à l'intérieur du temple d'Ulther.

- " Et ces Maguistraës, justement. Nous savons combien est puissante leur magie. Mais peuvent-elles tout comme nous communiquer avec les âmes des morts ?
- Mes connaissances n'excèdent pas les tiennes sur ce sujet, répondit Ma'Ghaladen de sa voix monocorde. Mais je ne comprends pas pourquoi ce fantôme te préoccupe à ce point. Tu as joué de malchance en le contactant par mégarde et son récit ne devrait plus tarder à parvenir à son terme. Samara n'a-t-elle pas élevé la patience au rang de grande vertu ? "

Harnicus ignora le sarcasme.

- " Je suis certain qu'il m'empêche indirectement de contacter mon père spirituel. Il me sera impossible d'y parvenir tant que je n'en aurai pas terminé avec lui.

- Alors continue à l'écouter et cesse de te torturer l'esprit, le sermonna la prêtresse. De quel pouvoir disposerait cet esprit pour contrer la volonté de nos dieux ? Quand Samara l'aura décidé, tu parviendras à entendre Ygallac. Tu le sais bien. "

Le vieil homme baissa piteusement la tête. Les dernières paroles de Ma'Ghaladen n'attendaient effectivement aucune réponse.

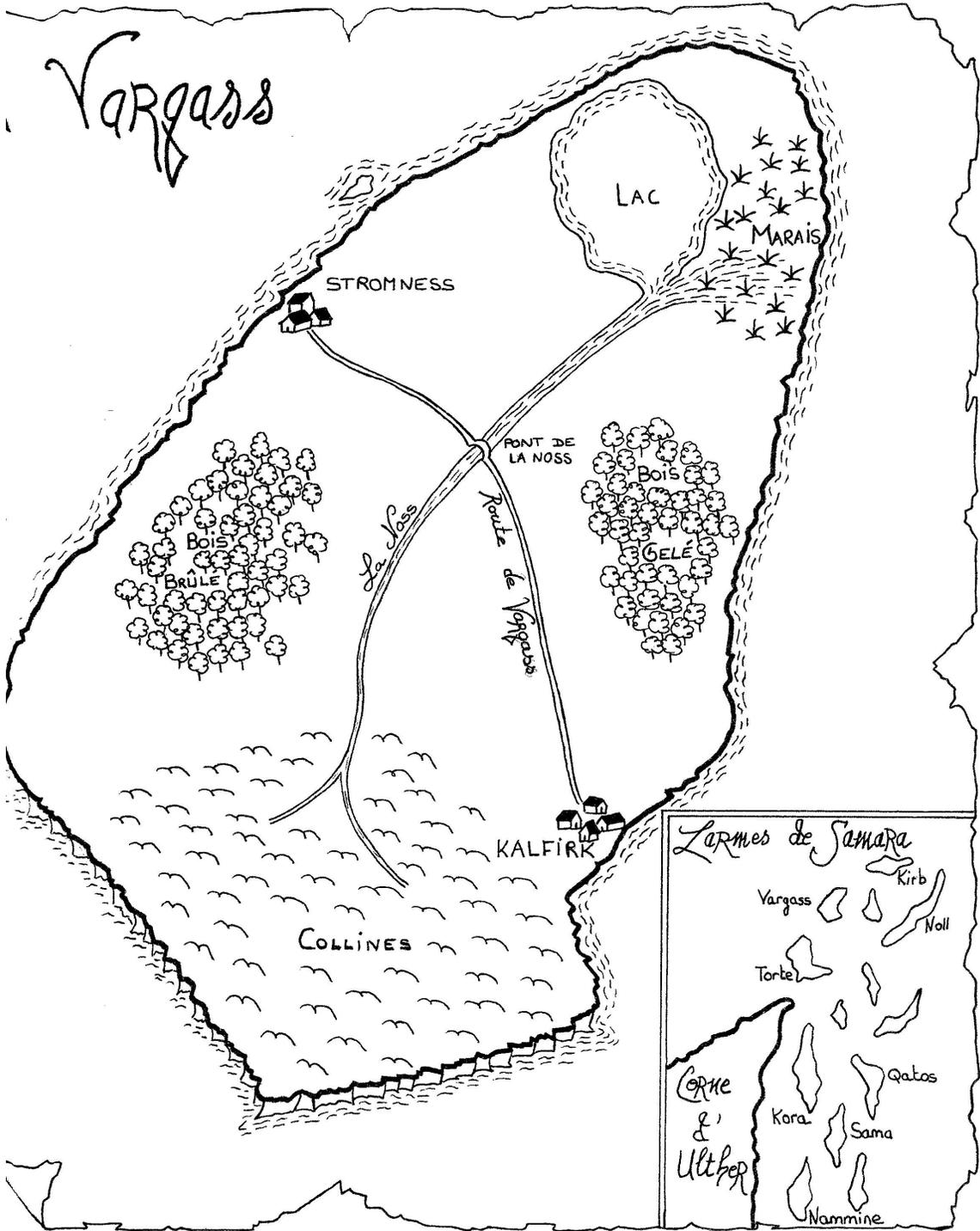


Table de combat

Différentiel d'attaque

Résultat des dés	-10 ou inférieur	-9 / -8	-7 / -6	-5 / -4	-3 / -2	-1 / 0 / +1	+2 / +3	+4 / +5	+6 / +7	+8 / +9	+10 ou supérieur
2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2
5	-	-	-	-	-	-	-	1	2	2	3
6	-	-	-	-	-	1	2	2	3	3	4
7	-	-	-	1	2	2	3	3	4	4	5
8	-	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6
9	2	2	3	3	4	4	5	5	6	7	8
10	3	3	4	4	5	5	6	7	8	9	10
11	4	4	5	5	6	7	8	9	10	11	12
12	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

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

Lancer de deux dés

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

Lancer d'un dé