



La Feuille d'Aventure



**SPECIAL LOUP SOLITAIRE
NUMERO 5**

Édito

Eh bien, le voici enfin, ce cinquième numéro de *la Feuille d'Aventure* ! Comme vous l'aurez remarqué, il s'est fait attendre pour diverses raisons plus ou moins bonnes, mais il change totalement de peau grâce au travail de WhiteRaven, grâce lui en soient rendues !

Au sommaire, un dossier sur Loup Solitaire. Oui, encore un, mais il faut reconnaître que de par sa qualité et sa taille, la série le mérite. Nous nous sommes cette fois-ci concentrés sur le second cycle de la série, qui voit le dernier des Kaï se lancer dans la quête des Pierres de la Sagesse de Nyxator. À côté de ce dossier, vous retrouverez bien sûr les rubriques habituelles : chronologie et poèmes.

En attendant le numéro 6, qui se penchera sur un sujet épineux, à savoir les univers des projets amateurs, je vous souhaite à tous de passer un très bon été, que vous soyez en vacances ou pas.

Meneldur

PS : Non, non, vous n'avez pas la berlue, c'est bien Meneldur qui signe l'édito de ce fanzine. N'y voyez aucun coup d'État secret, ce n'est dû qu'à quelques problèmes informatiques de notre bien-aimé rédac'chef, Paragraphe 14.

Chef de projet : Paragraphe 14

Chef de projet suppléant : Meneldur

Auteurs des articles :

Paragraphe 14, Meneldur, Glutinus, Sallazar, Aragorn, Wag, Marcheur des cieux, Segna

Correcteurs :

Meneldur, Segna, Skarn, Paragraphe 14.

Illustrations :

Maquette & design : WhiteRaven

Sommaire de ce numéro spécial Loup Solitaire

Le dossier sur un héros hors du commun : Loup Solitaire

Vue sur ... le deuxième cycle : la quête du Magnakaï	page 4
Chronique : La Pierre de la Sagesse	page 6
Description d'une cité : Helgedad	page 8
Gnaag de Mozgôar	page 10
Description du Daziarn	page 12
Critiques détaillées du second cycle	page 14
Loup Solitaire sous d'autres cieux	page 18
Nostalgie : Lone Wolf : The Mirror of Death	page 22
Dawn of the Darklords	page 24
Et nos rubriques classiques :	
La page-jeu	page 25
Actu : jeux de société ... Dungeonner	page 26
Chronique 1987	page 28
L'Antre de Nosférax	page 31
L'Aventure dont VOUS êtes le héros :	
Le Chevalier sans Chair	page 32

Vue sur...le deuxième cycle

Un article par Marcheur des Cieux

Avec le cycle du MagnaKaï, Joe Dever embarque enfin le lecteur loin du Sommerlund et des Fins de Terre. En effet, Loup Solitaire va quitter le Sommerlund au livre 6 pour n'y retourner qu'au livre... 12, en atterrissant par le passage interdimensionnel qu'est l'Aveugloir de Toran.

La quête des Pierres de la Sagesse (ou des 7 boules de cristal) conduira le tout nouveau Maître Kaï à travers toutes les terres du Magnamund septentrional : les pays en guerre de la Storn ; le royaume magique et tropicale du Dessi ; les jungles de Talestria et de Palmyrion ; la république d'Anarie alors que la guerre semble converger vers elle ; les forêts épaisses de la principauté d'Eru et de Lencia et même le monde parallèle du Daziarn et les Royaumes des Ténèbres, domaine des Seigneurs des Ténèbres. Ouf !

En effet, Joe Dever a souhaité donner une dimension épique et universelle à la quête du MagnaKaï, et généraliser le conflit contre les Seigneurs des Ténèbres à l'échelle planétaire.

Si les deux premiers tomes sont encore relativement tranquilles, la saga prend un sens nouveau avec le huitième tome et la montée en puissance de Gnaag de Mozgoar. On va d'ailleurs traîner cet ennemi et sa guerre sur 5 tomes (voir l'article de Meneldur) !

Malheureusement, le style s'essouffle ici. Si l'idée est excellente (partir à la recherche de reliques sacrées aux quatre coins du monde : c'est cool on voyage), on peut néanmoins grincer des dents

quant à la mise en place du contexte. En effet, on n'a jamais entendu parler des pierres avant.

On n'apprend également qu'il y en avait sept seulement après la découverte de la Pierre de Varetta dans le tome 6. De même, si la Pierre de Varetta a déclenché une guerre dans les Pays de la Storn, pourquoi la Pierre de la Sagesse de Tahou, capitale de l'Anarie (située juste à côté de la Slovie, le plus grand pays de la Storn justement) n'a-t-elle pas fait de même ? Et pourquoi la Pierre de Varetta nous a conduit à Herdos, dans le pays des Anciens Mages (tome 7), et pour quelle raison la pierre d'Herdos ne nous a pas conduit vers les autres ?!

De même, le grossissement des enjeux devient grotesque sur la fin : parti à la recherche d'un caillou, Loup Solitaire devient le sauveur unique de l'univers. Par ailleurs, le moyen pour tuer tous les Seigneurs des Ténèbres d'un seul coup avec le Transfuseur, gigantesque installation qui permet aux champions de Naar de survivre en dehors de leurs domaines, est un peu facile...

La maîtrise moyenne de son intrigue est peut être due à un manque d'inspiration, car on part quand même cinq fois accomplir la même mission. Ce qui se résume à partir d'un point A pour aller au point B, voire au point C s'il n'y a rien au point B.

On peut aussi trouver des défauts dans le style : la « Forteresse Maudite » est pitoyable en face du « Labyrinthe de la Mort », le Danarg est hélas bien trop court,



e : la quête du Magnakaï

et le siège de Tahou, qui est censé être la Stalingrad de cette guerre, est beaucoup moins intense que la bataille de Maaken entre les forces Sommerlundoises et des brigands du désert.

Mais l'essoufflement des tomes 7, 8 et 9 est rattrapé par les trois derniers volumes : la bataille de Cetza entre les paladins du royaume allié de Lencia et les chevaliers de la mort Drakkarims, magnifique ! Les paysages crépusculaires du monde parallèle de Daziarn, les cendres des plaines autour d'Helgedad, capitale des Seigneurs des Ténèbres, inoubliables !

Le cycle contient néanmoins de grands morceaux de bravoure et des rebondissements multiples, grâce à la découverte de nouveaux enjeux dans la quête du Magnakaï : le début de la guerre « mondiale », le coup de Gnaag qui s'est emparé des trois dernières Pierres, les retrouvailles avec Vonotar (voir l'article d'Aragorn, Fanzine 3, p. 9) et la dernière confrontation avec les Seigneurs des Ténèbres.

On regrette aussi la difficulté un peu excessive par moments (surtout si on n'a pas réalisé le premier cycle) : le Zakhan, général en chef des forces assiégeantes lors de la bataille de Tahou et le Maître du Chaos, dieu du Daziarn, sont tout simplement des ennemis quasi imbattables si on n'a pas récupéré quelques reliques dans les aventures précédentes (et encore...). Car la saga Loup Solitaire est avant tout destinée aux fans.

On voit au cours de ce cycle de nouveaux visages, et les personnages secondaires prennent beaucoup plus d'importance. Je parle bien évidemment des alliés du Dessi : le guerrier magicien Païdo qui nous accompagne dans le tome 8, les Anciens Mages et amis appréciés de Loup Solitaire Rimoah et Ardan, mais aussi des personnages comme le capitaine Praarg, le Roi Sarnac et la Reine Evaine, le capitaine Adamas, tous héros dans la guerre qui se déroule sous les yeux du lecteur ; récurrence du personnage de Gwynian, entre-aperçu dans le Gouffre Maudit... Hormis Banedon, l'ami intime, les personnages secondaires du premier cycle, à savoir le capitaine Gayal de la

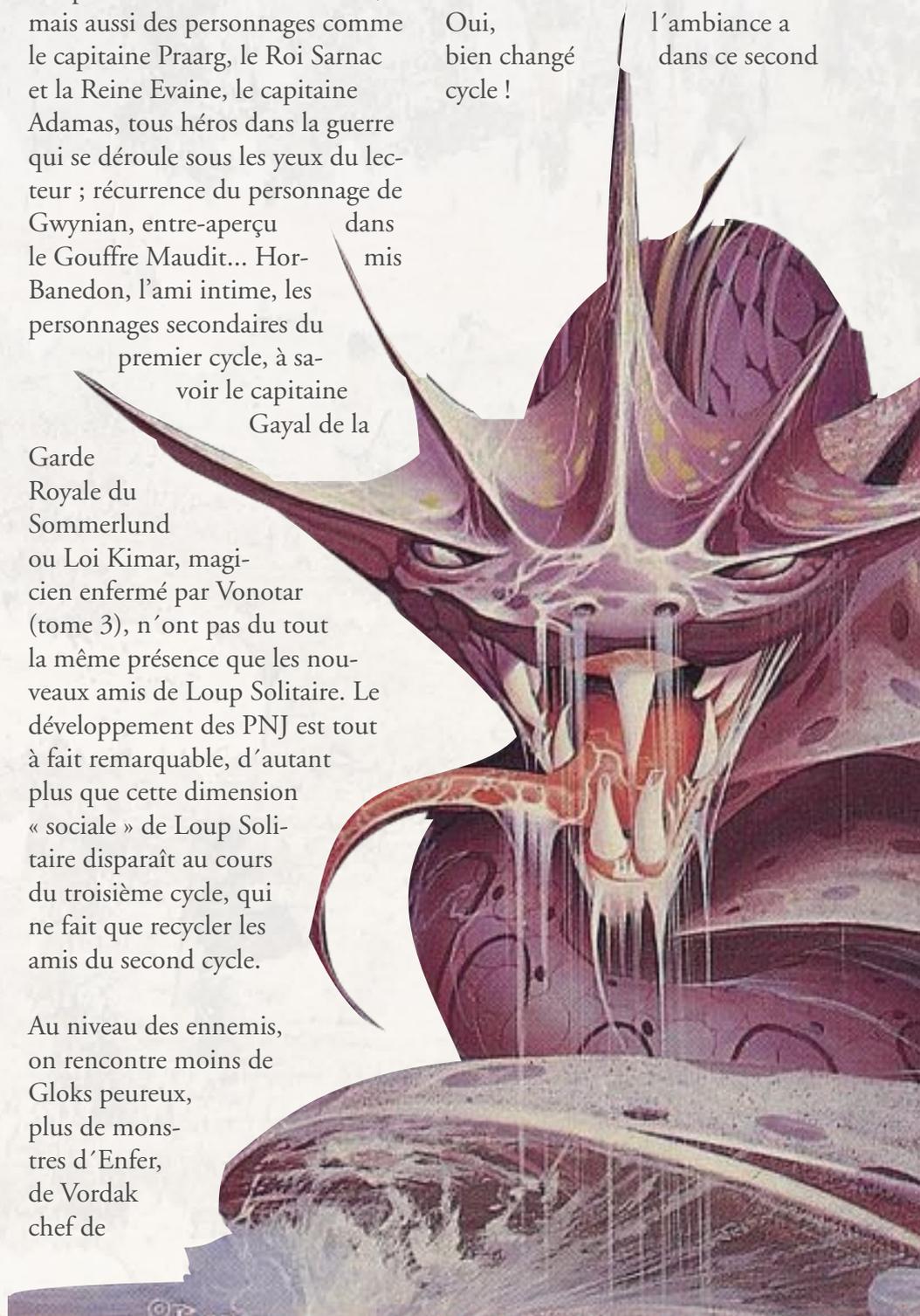
Garde Royale du Sommerlund ou Loi Kimar, magicien enfermé par Vonotar (tome 3), n'ont pas du tout la même présence que les nouveaux amis de Loup Solitaire. Le développement des PNJ est tout à fait remarquable, d'autant plus que cette dimension « sociale » de Loup Solitaire disparaît au cours du troisième cycle, qui ne fait que recycler les amis du second cycle.

Au niveau des ennemis, on rencontre moins de Gloks peureux, plus de monstres d'Enfer, de Vordak chef de

guerre ou encore un quelconque brigand. Non, cette fois, les adversaires sont les élites chevaliers de la Mort, les monstres des cités perdues (Dakomyd, Zadrakon...) ou des magiciens surpuissants (le Ziran de Cetza, les Liganims d'Helgedad, Zahda).

Oui, bien changé cycle !

l'ambiance a dans ce second



«La Forteresse Maudite est pitoyable en face du Labyrinthe de la Mort»

Chronique

La Pierre de la

Un article de Segna

L'HISTOIRE

SIXIÈME OPUS de la série, *La Pierre de la Sagesse* introduit le deuxième cycle des aventures de Loup Solitaire. En effet, à la fin du volume précédent, *Le Tyran du Désert*, Loup Solitaire a découvert le livre du Magnakaï, dont la trace avait été perdue depuis des siècles. Entre ces deux aventures, le héros étudie ce livre et y découvre le secret des disciplines Magnakaï, qui complètent l'enseignement Kaï. Il a ainsi le temps d'étudier et d'assimiler trois de ces disciplines avant d'entreprendre sa sixième aventure. Pour poursuivre sa quête de restaurer l'ordre Kaï, Loup Solitaire doit

partir à la recherche des Pierres de Nyxator. Cette immense quête fait l'objet des livres 6 à 12. Dans le présent volume, on vous demande de guider Loup Solitaire dans sa quête de la première de ces pierres, dont il ignore alors le pouvoir et l'usage. Je ne révélerai rien de plus sur l'intrigue mais il faut savoir que ces pierres font partie des plus puissants artefacts existant dans le monde du Magnamund, conférant un immense pouvoir à celui qui les utilise. Dans l'histoire de l'univers telle que le lecteur la connaît au début de ce tome, seul Aigle du Soleil, premier Grand Maître Kaï et fondateur de

l'ordre Kaï dont Loup Solitaire est le seul survivant, a eu connaissance de l'existence et du pouvoir de ces pierres, dont il avait visiblement besoin pour achever son œuvre. Un affrontement sans merci pour la possession des Pierres de Nyxator débute donc entre Loup Solitaire et les Seigneurs des Ténèbres.

«Un affrontement sans merci débute entre Loup Solitaire et les Seigneurs des Ténèbres»



LES RÈGLES

D'UN POINT DE VUE des règles du jeu, d'importantes modifications sont à noter, par rapport au cycle précédent. Le texte indique clairement que vous maîtrisez les dix disciplines Kaï utilisées dans les cinq premiers livres. En revanche, il ne dit rien à propos des armes et objets que vous avez dû acquérir, et en particulier du Glaive de Sommer, que le héros a forcément en sa possession si on veut respecter la trame de l'histoire. Joe Dever est ici très ambigu, et la compensation de ce flou aura des conséquences sur la difficulté des volumes suivants. Dans ce livre, cela n'a pas de conséquences importantes. Le lecteur doit donc choisir trois disciplines Magnakaï parmi les

dix proposées, sachant qu'à la fin du livre, il pourra en choisir une quatrième. De plus, les disciplines sont regroupées en quatre groupes appelés « cercles de savoir ». Maîtriser un groupe de disciplines apporte des bonus d'habileté et d'endurance. Ceci étant, il est important de noter que les nouvelles disciplines remplacent les anciennes : les bonus Magnakaï associés aux armes notamment remplacent les bonus Kaï au lieu de s'ajouter à eux. Ceci n'est absolument pas précisé dans les règles de ce livre. Toutes ces imprécisions et ces non-dits ont conduit les auteurs du **Project Aon**, qui ont publié gratuitement la série sur Internet, à préciser clairement tous ces

points afin d'harmoniser les règles de façon cohérente. La gestion de l'équipement reste la même que dans les volumes précédents. Concernant les armes, on note la possibilité nouvelle de manier l'arc. Dans ce cas, on démarre l'aventure avec un stock de flèches qu'il faudra renouveler lorsque le carquois sera vide. Les règles de combat et de fuite restent les mêmes que dans le cycle précédent.

La Sagesse

VENONS-EN MAINTENANT à l'histoire proprement dite. Joe Dever, avec ce livre, renoue avec la structure du deuxième opus, *La Traversée Infernale*. Il s'agit en effet de se rendre d'un point à un autre, avec beaucoup de péripéties, mais les options concernent plus les actions à entreprendre que les itinéraires à choisir. La carte en effet n'offre pas beaucoup d'itinéraires différents, ce qui en fait un livre plus linéaire que les trois précédents. Si la variété des lieux est moins importante, l'auteur accorde en revanche une grande importance aux personnages et aux dialogues, ainsi qu'à la description des lieux et de l'ambiance. C'est d'ailleurs une pratique qu'il adoptera de plus en plus dans ce deuxième cycle, ce qui donne un souffle épique certain à sa série, mais les choix en sont un peu restreints. Chose appréciable, dans tous les cas, les paragraphes ne se résument pas à une liste de choix, Joe Dever possédant un véritable talent

de conteur, même s'il verse parfois dans une vision assez manichéenne : les vertueux, lumineux et héroïques « gentils » contre les pervers, sombres et fourbes « méchants ». Ce livre en tout cas est bien équilibré au niveau des combats et du hasard, il n'y a pas d'ennemis qu'un personnage aux caractéristiques moyennes ne pourrait vaincre, à condition toutefois de posséder le Glaive de Sommer. Dans le cas contraire, le monstre final pourra poser de gros problèmes. Les disciplines sont également à choisir avec discernement, en fonction des forces et faiblesses de votre personnage. Pour conclure, je dirais qu'il s'agit là d'une histoire intéressante, quoique assez linéaire, et dotée d'un bon « gameplay ». Le seul véritable bémol à ce livre vient de la différence drastique entre les joueurs possédant le Glaive de Sommer et ceux qui débute la série par ce livre et en sont par conséquent dépourvus. C'est un reproche

d'ailleurs assez général que l'on peut faire à l'ensemble du deuxième cycle. Dans certains volumes suivants, l'auteur, en voulant compenser ce défaut, a d'ailleurs rendu le remède plus nocif que le mal en rendant certains livres quasiment injouables pour les possesseurs du Glaive de Sommer, mais on y reviendra dans un autre article...

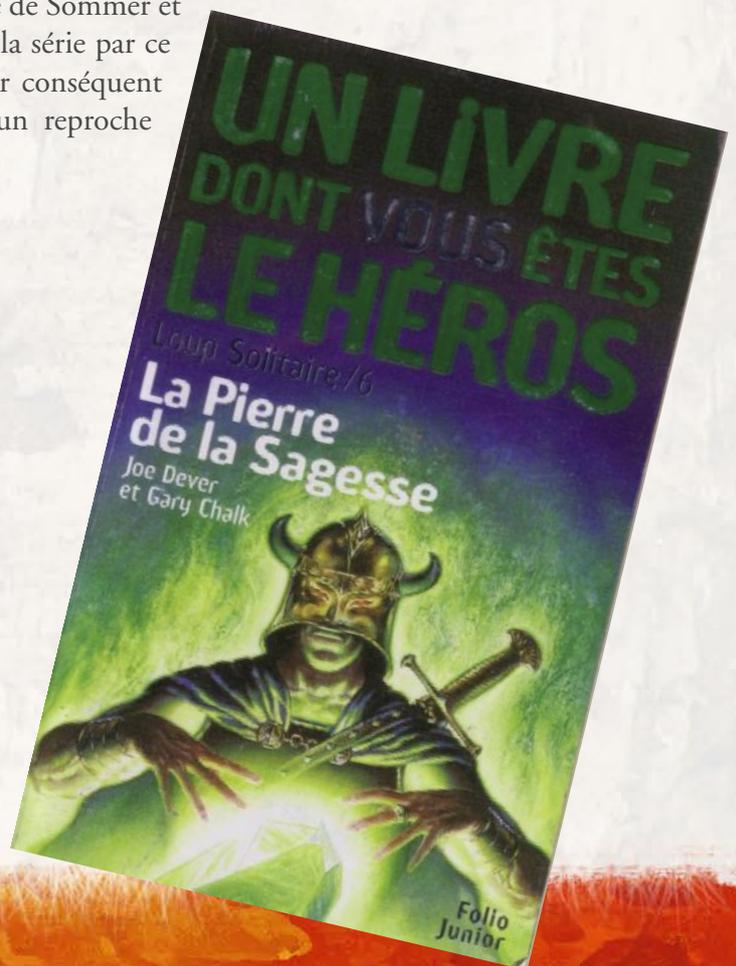
LA CRITIQUE



difficulté du parcours : 1/5

variété du parcours : 3/5

influence du hasard : 0/5
(en considérant les livres précédents)



DESCRIPTION D'UNE CITÉ

HELGEDAD

Un article par Aragorn



Capitale des Royaumes des Ténèbres, la Cité Noire d'Helgedad fut bâtie sur une île de granit au centre du Negud-kor-Adez, le Lac de Sang qui est alimenté par les souffrances des milliers de victimes que l'on jette dedans et qui sont condamnées à y brûler pour l'éternité tout en étant tourmenté par les Serviteurs des Maîtres des Ténèbres.

La construction d'Helgedad entraîna des milliers de morts parmi les malheureux gloks, les serviteurs des Maîtres des Ténèbre et seuls les plus forts survivirent aux vapeurs empoisonnées qui baignent continuellement la cité.

L'unique accès à Helgedad est un long pont noir, large de plusieurs centaines de mètres, ce qui garantit la sécurité des Maîtres des Ténèbres. Malgré cela, elle est entourée d'une puissante muraille d'acier noir, ce qui en fait la plus puissante forteresse des Royaumes des Ténèbres.

De plus, seules les créatures des Ténèbres peuvent survivre à la chaleur et aux vapeurs toxiques qui forment une chape de nuages noirs qui couvrent en permanence la cité noire. Rares sont les êtres humains à avoir contemplé ce terrifiant spectacle.

La Cité noire est divisée en trente-six quartiers où vivent les créatures des ténèbres, parmi lesquelles les gloks, les terribles sorciers Nadziranim et leurs assistants les Liganims, des humanoïdes à la démarche claudiquante et aux yeux larmoyants qui forment l'essentiel des serviteurs des Maîtres des Ténèbres. Helgedad est une cité de style gothique, composée d'immenses bâtiments noirs en acier, illuminés de feux rougeoyants et de rues encombrées d'ordures

qui se croisent entre les innombrables tours noires de la ville mais aussi de sombres souterrains, hantés par des créatures telles que des goules et qui forment un labyrinthe complexe dans les profondeurs de l'île de sang.

La cité règne continuellement dans le chaos : aucune loi n'y entre en vigueur et de nombreux soldats de Maîtres des Ténèbres rivaux s'entretuent librement ou torturent à leur guise des créatures découvertes sur les champs de bataille.

Helgedad est cependant avant tout le siège militaire des Maîtres des Ténèbres et c'est là que sont construits les terrifiants engins de siège et autres machines infernales qui partent ensuite ravager le Magnamund.

C'est également à Helgedad que les terribles sorciers Nadziranim testent leurs terribles pouvoirs magiques sur de malheureux esclaves tels que les Grothds des créatures sans intelligence afin d'équiper les armées des ténèbres d'une dévastatrice sorcellerie.

C'est enfin à Helgedad que sont élevés la majorité des créatures composant les armées des ténèbres, parmi lesquelles les Kraans, les Loups Maudits, les Zlans et les Gloks.

Les Maîtres des ténèbres demeurent pour leur compte dans le secteur impérial de la ville, lui-même divisé en plusieurs autres secteurs, un pour chaque Maître des Ténèbres. Le chef de ces derniers loge pour sa part dans la Tour des Damnées, au cœur même du secteur impérial, en haut de laquelle flotte son étendard s'il est présent en ville.

À l'époque du début des aventures de Loup Solitaire, 19 Maîtres des Ténèbres se trouvaient sur le

Magnamund mais seuls Kraagenskûl, Shebnar, Taktaal, Ghanesh, Mrugor, Xog et Khatellu habitaient la cité noire, Chlanzor, Dakushna, Ghurch, Menashga, Nhorg, Slutar, Tomogh, Unc, Zhanshal vivaient dans leurs provinces respectives et même **Zagarna**, pourtant Seigneur des Maîtres des Ténèbres, habitait dans sa forteresse personnelle de Kaag, sans doute par crainte d'une quelconque trahison s'il demeurait à Helgedad. Quant à Haakon qui habitait Aarnak et à Gnaag qui logeait à Mozgôar, ils quittèrent respectivement leurs domiciles pour venir vivre à Helgedad lorsqu'ils prirent l'un après l'autre, la tête des Maîtres des ténèbres.



LA PIERRE DE LA SAGESSE : 5058

Loup Solitaire se rend dans les pays de la Storn après avoir passé trois ans à étudier le livre du Magnakâi, entamant une quête afin de retrouver les Sept Pierres de la Sagesse. Il trouve la Pierre de Varetta dans les égouts de Tekaro, après avoir combattu un monstrueux Dakomyd et vaincu Aral, une parente du Baron d'Amory qui avait tenté de le tuer.

LA FORTERESSE MAUDITE : 5059

Loup Solitaire se rend dans le pays lointain de Dessi où il apprend que la Pierre de Sagesse d'Herdos est enfermée dans la forteresse maudite de Kazan-Oud, isolée du reste du monde par les pouvoirs des Anciens Mages pour empêcher l'évasion du seigneur Zahda, un magicien maléfique. Loup Solitaire pénètre à l'intérieur de Kazan-Oud et récupère la Pierre d'Herdos Oud, tuant également le seigneur Zahda ce qui provoque la destruction de la forteresse dont il réchappe de justesse.

Les Drakkarims du Hammerland s'emparent de la Pierre de Luomi qui se trouve dans le temple de la ville du même nom qu'ils mettent à feu et à sang



Gnaag de Mozgôar

par Meneldur

Après la défaite et la mort d'Haakon des mains de Loup Solitaire dans le Tombeau du Mahjan, en PL5055, une guerre civile éclata dans les Royaumes des Ténèbres pour déterminer qui emporterait la succession du Maître défunt. Cette lutte intestine dura quatre années, mais les meilleures choses ont une fin : c'est un certain **Gnaag de Mozgôar** qui finit par emporter la victoire.

Ce Maître des Ténèbres n'avait jusqu'alors guère fait parler de lui : souverain du Zaldir, petit État drakkarim de l'ouest du Magnamund, il résidait à Mozgôar, une ville d'importance apparemment minime du Nyvoz. De toute évidence, Gnaag n'était qu'un Maître de seconde zone, et c'est pourtant lui qui émerge vainqueur de la guerre civile de 5055-9. Il est vrai qu'il n'a reculé devant rien pour cela, allant jusqu'à tuer deux de ses frères,

les Maîtres Unc d'Aaknar et Ghurch de Ghargon. Ces morts montrent l'ambition sans borne qui caractérise Gnaag, et qui ne se démentira jamais.

Les vingt Maîtres des Ténèbres avaient tous des apparences très différentes mais toutes hideuses, et Gnaag était sans doute l'un des plus horribles : un corps humanoïde aux viscères apparentes surmonté d'une hideuse tête de mouche, si distinctive qu'elle était représentée sur les bannières de ses armées.

Sitôt arrivé au pouvoir, Gnaag déclara une guerre totale au reste du Magnamund. Ses troupes envahirent les nations libres de toutes parts, remportant tout d'abord des succès faciles dus à la surprise de ces attaques. Cependant, les nations attaquées se ressaisirent rapidement, et elles réussirent à infliger à Gnaag plusieurs défaites majeures, dont la principale fut celle de Tahou, lorsque son allié, le Zakhan Kimah de Vassagonie, fut

tué par Loup Solitaire et ses armées dispersées. La rage de Gnaag était telle qu'il apparut au-dessus de la ville de Tahou sous la forme d'un immense nuage noir, crachant sa haine à la face du dernier des Kai.

Gnaag eut sa revanche peu de temps après, lorsque, après avoir attiré Loup Solitaire dans la citadelle de Torgar en lui apprenant que s'y trouvaient les trois dernières Pierres de la Sagesse que celui-ci recherchait, il fit tomber celui-ci dans une Porte d'Ombre, qui transporta le Maître Kai dans le plan du Daziarn. La nouvelle eut l'impact d'un coup de tonnerre sur les ennemis de Gnaag, qui commencèrent à refluer, d'autant plus que les Nadziranim de Gnaag, ses sorciers personnels, inventèrent un dispositif (le Transfuseur) qui permettait aux Maîtres des Ténèbres de quitter l'atmosphère viciée de leurs terres pour mener eux-mêmes leurs armées au combat. Cependant, il semble que Gnaag



DANS L'ENFER DE LA JUNGLE : 5060

Gnaag de Mozgôar prend la tête des Maîtres des Ténèbres et commence une vaste campagne militaire vers l'est et le sud.

Loup Solitaire récupère la Pierre d'Ohrido au cœur du Danarg avec l'aide de Paido des Vakeros, qui est malheureusement capturé par un groupe de Vordaks montés sur des Kraans.

La Talestria est partiellement envahie mais parvient avec ses alliés du Palmyrion à repousser l'ennemi à la Bataille de Garthen, surtout grâce à l'arrivée inopinée des Nains de Bor.

Le Sommerlund perd à nouveau la province de Ruanon. Les armées des ténèbres s'aventurent dans les plaines de Slovie, détruisant en partie Varetta sur leur passage. Suentina est attaquée par air et détruite. Zegron brûle la ville de Syada avant d'être tué par Loup Solitaire.

De leur côté, les alliés vassagoniens des Maîtres des Ténèbres s'emparent de Casiorn ainsi que de Cloasia et se préparent à attaquer l'Anarie.

lui-même n'ait jamais quitté sa résidence, la Tour des Damnés d'Helgedad, laissant le commandement des troupes à ses subalternes.



LA MÉTROPOLE DE LA PEUR : 5061

L'Anarie et la Slovie sont assaillies par les armées de Gnaag et celles du Zahkan Kimah. Les villes de Resa, Sila et Lovka sont rasées.

Les armées de Talestria, Palmyrion et Bor rasent Xanar.

Loup Solitaire se rend à Tahou et apprend que la Pierre de Sagesse se trouve dans les ruines souterraines de Zaaryx. Après avoir trouvé la Pierre de Tahou dans les ruines de Zaaryx, il tue en combat singulier le Zakhan Kimah en dépit du pouvoir que l'Orbe de la Mort confère au vassagonien. Les armées alliées de Firalond, Lourden et Kakush arrivent à point nommé pour mettre les assaillants démoralisés en déroute. Gnaag de Mozgoar apparaît à Loup Solitaire et lui annonce qu'il détient les trois dernières Pierres de la Sagesse.



DANS LES ENTRAÎLLES DE TORGAR : 5062

Loup Solitaire se fait passer pour un Maraudeur d'Eru afin de se rendre discrètement à Torgar tandis que Banedon prend ses vêtements Kai et remonte au Sommerlund avec la Nef du Ciel.

Les armées erunaises, alliées à la Lencia, repoussent les renégats du Hammerland jusqu'à la frontière.

Les hordes des Seigneurs des Ténèbres Chlanzor et Kraagensküll sont défaites dans les plaines de Zuttezna et se replient vers Noirok.

Une rébellion éclate à Barrakeesh et les armées vassagoniennes se replient précipitamment des territoires conquis. Le seigneur Shoualli devient le nouveau Zakhan de Vassagonie.

Le Baron Shinzar du Hammerland est tué à la Bataille de Cetza.

Loup Solitaire participe à la prise de Torgar avec le Seigneur Adamas et libère Paido le Vakeros. Il parvient à récupérer la Pierre de Luomi mais Gnaag de Mozgoar crée une Porte d'Ombre dans laquelle sont précipités les deux dernières Pierres de Sagesse et Loup Solitaire.

Description du DAZIARN

Un article par Aragorn

Monde crépusculaire, le Daziarn est un univers parallèle au Magnamund. Loup Solitaire le parcourt dans le tome 11 de la série qui porte son nom (*Les Prisonniers du Temps*), après qu'il soit tombé dans un piège du Maître des Ténèbres Gnaag de Mozgôar : une Porte d'Ombre, pont reliant le plan tangible à celui du Daziarn. Mais notre ami Loup Solitaire n'est pas le seul à s'y être aventuré : quelques années auparavant, **Astre d'Or** se rendit lui aussi dans

de Kaï et d'Ishir, et le Plan des Ténèbres, bastion de Naar. En son centre se trouve Aon, le monde, dont fait partie le Magnamund.

Le Daziarn n'est accessible depuis le Magnamund que par les Portes d'Ombre : celles-ci sont fixes dans le continent Nord, mais elles bougent constamment dans le Sud. Parmi les fixes, on peut citer l'Aveugloir de Toran, utilisé pour bannir les pires criminels du Sommerlund ; celle d'Ikaya,

Une étendue plane et désolée, apparemment vide de tout vie, s'étend tout autour de vous à perte de vue dans toutes les directions. C'est un désert de sable pourpre parsemé de rochers déchiquetés et balayé sans trêves par de violentes rafales de vent brûlant. Vous n'apercevez ni soleil ni lune dans le ciel d'ambre qui le surplombe bien que leur absence ne laisse pas ce monde lugubre dans les ténèbres car tout le long de l'horizon flambe un feu plus éclatant que mille couchers de soleil.

le Daziarn (le terme est le même dans les deux séries originales, mais en français, on trouve *Daziarn* dans la série Loup Solitaire et *Nocturne* dans *Astre d'Or*) pour aller y chercher la pierre de Lune qui s'y trouvait alors cachée (*Le Royaume de l'Oubli*).

Deux aventures se déroulent donc dans ce monde, écrites par deux auteurs différents, ce qui entraîne fatalement quelques différences d'ambiance et de style. Tout d'abord aucune carte du Daziarn ne figure au début du livre, sans nul doute parce que personne ne peut l'avoir tracée. Aucun des auteurs n'ayant pris la peine de faire une carte, la description ne s'en trouve que plus difficile.

Il est vrai que le Daziarn est d'une forme complexe, qu'il faudrait représenter en trois dimensions. En effet, le Daziarn se situe entre le Plan de Lumière, demeure

que les Démons des Glaces employèrent pour arriver sur le Magnamund ; ou encore celle de Torgar, citée plus haut.

Le paysage du Daziarn comporte quelques ressemblances avec celui du Magnamund : on y trouve des déserts, des forêts ou encore des étendues d'eau, du moins tel que le décrit Dever. En revanche, chez Page le Daziarn est plutôt représenté comme un monde dévasté : mais la grande différence vient que dans la série *Astre d'Or*, le héros marche sur les *nuages* : en effet ces derniers remplacent le sol et les bâtiments sont bâtis dessus comme sur un sol ordinaire. En revanche Loup Solitaire se déplace tout à fait normalement. Les deux personnages n'ont peut-être pas visité la même partie du Daziarn...à moins qu'il ne s'agisse d'un sérieux problème de cohérence.

Là où les deux auteurs se donnent raison, c'est qu'il n'y a ni soleil ni lune sur le Daziarn : le monde est éclairé le jour par « un feu plus éclatant que mille couchers de soleil », tandis que la nuit il règne une obscurité presque totale, et c'est tout juste si l'on peut voir où l'on pose les pieds.

On peut trouver des villes sur ce monde crépusculaire : on a d'ailleurs l'occasion d'en visiter quelques-unes avec Loup Solitaire : on se retrouve émerveillé devant la grande Yanis, taillée dans le platine et l'argent, dont les toits et les murailles reflètent la lumière du soleil. On est au contraire effrayé de devoir traverser la ville abandonnée de Sandaï où se cache la Porte d'Ombre qui peut nous ramener chez nous.

Parlons à présent de la vie dans le Daziarn. Elle n'est pas facile : tout comme le Magnamund, le Daziarn est ravagé par la guerre, et en particulier à cause du terrible Maître du Chaos, un gigantesque sorcier démoniaque. Du haut de ses douze mètres, cette abomination fait régner la terreur à la tête de ses armées d'Agtahs, d'effroyables mutants. Il détruit des royaumes verdoyants, les transformant en déserts arides. Dans *le royaume de l'Oubli* il nous « aide » dans notre quête, mais ne cherche en vérité qu'à provoquer notre mort. En revanche, lorsque Loup Solitaire croisera ce monstre, il l'abattra après un terrible combat, libérant ainsi le Daziarn de son joug.

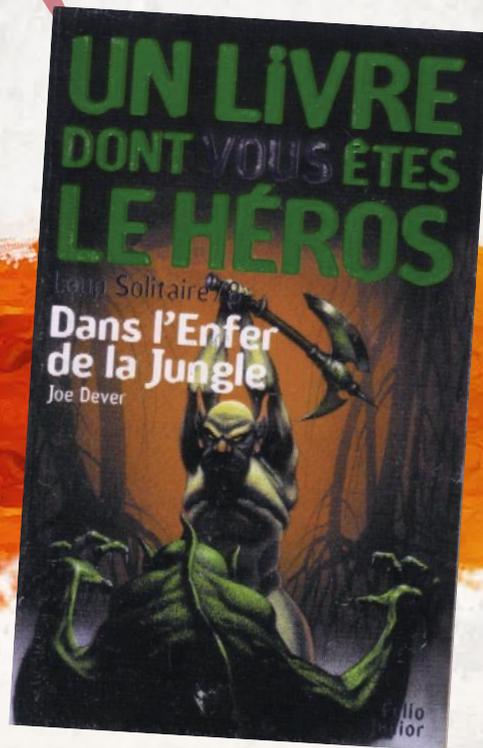
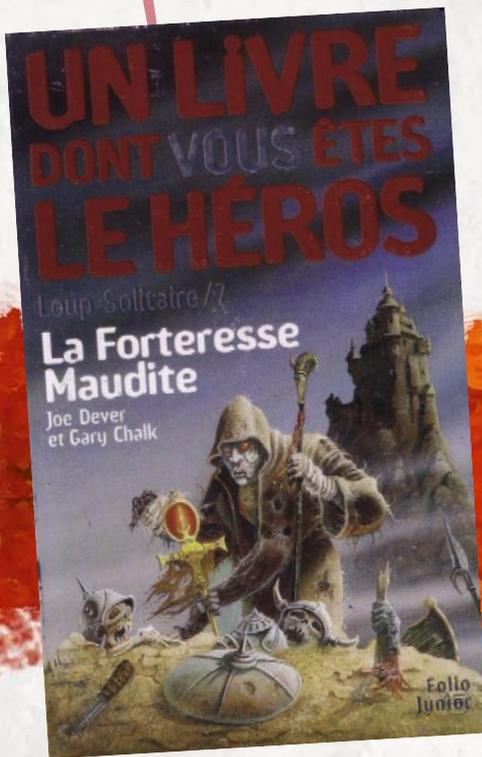
Passons maintenant aux habitants du Daziarn : Astre d'Or et surtout Loup Solitaire ont l'occasion d'en rencontrer plusieurs lors de leurs aventures respectives. Les créatures peuplant le Daziarn sont diverses : contrairement au Magnamund, il n'y a pas d'êtres humains (du moins chez Dever), mais pas mal d'humanoïdes. Certains seront du côté du héros, comme les Ookor ou les Eloins, alors que d'autres, tels que les Agtahs, féroces serviteurs du Maître du Chaos, n'hésiteront pas à vous attaquer sans relâche. De grandes figures se distinguent en particulier, comme le Spectateur de Yanis ou la belle Serroca, qui eurent tous à subir les malédictions du Maître du Chaos. En revanche, chez Page, on a l'occasion de rencontrer quelques condisciples comme les Académiciens, des scientifiques un peu fous ou les Elessi, un peuple fier et vigoureux.

En tant que dimension parallèle au Magnamund, le Daziarn avait probablement pour premier objectif de dépayser le lecteur, en présentant un univers totalement différent des canons de l'*heroic fantasy* classique. Il est possible qu'il préfigure en cela les dimensions parallèles que Loup Solitaire visitera de plus en plus fréquemment à partir du tome 16 de la série.



Voici probablement le tome le plus déroutant de la saga : il s'agit en effet d'une exploration de donjon très proche de certains Défis Fantastiques, à des années-lumières de la balade à l'air libre du tome précédent. Loup Solitaire, dans sa quête des Pierres de la Sagesse, doit en effet se rendre dans la citadelle de Kazan-Oud, au Dessi, pour reprendre la Pierre de Herdos à Zahda, le maître des lieux, qui tente de détourner ses pouvoirs à son profit. Au final, ce livre s'avère assez décevant : l'introduction et la conclusion sont étonnamment courtes, et les différentes pièces que l'on peut visiter dans la forteresse sont trop peu décrites, même s'il s'en dégage une certaine atmosphère glauque assez convaincante. La linéarité du livre est, comme toujours dans cette série, assez forte, mais cette fois-ci, ce n'est compensé ni par la qualité du texte, ni par celle du scénario, et on sort donc de ce livre quelque peu déçu.

La quête des Pierres de la Sagesse amène Loup Solitaire en Talestria ; de là, il devra pénétrer dans le marécage putride du Danarg, hanté par des créatures démoniaques, pour y chercher la troisième pierre, celle d'Ohrido. Ce livre est assez déroutant, et ce pour deux raisons : tout d'abord parce qu'on y est accompagné, ce qui est relativement rare dans la série. Païdo, un guerrier Vakero, se révèle souvent utile au cours de l'aventure, et ses dialogues avec notre héros apportent un peu d'originalité bien salutaire. Par contre, si, en vous fiant au titre, vous pensiez passer un long moment dans une jungle putride infestée de sale bestioles, vous vous êtes mis le doigt dans l'œil. En effet, plus de la moitié de l'aventure se déroule dans les plaines de Talestria ! En outre, les chemins possibles sont très linéaires, mais comme souvent, ce point est compensé par un style toujours aussi agréable et des rencontres originales.



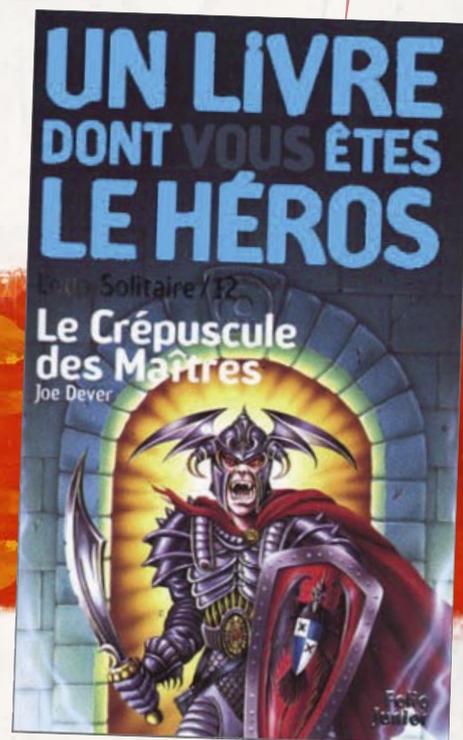
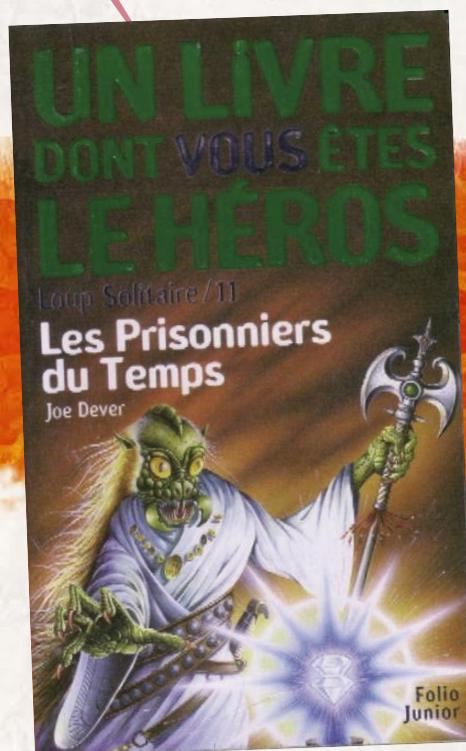
Loup Solitaire se rend en Anarie : la prochaine Pierre qu'il doit récupérer se trouve dans sa capitale, Tahou. Cependant, l'Anarie subit les assauts de son puissant voisin, l'empire de Vassagonie, dont le souverain, Kimah, est bien décidé à alpaguer le Maître Kai. On regrettera, dans ce tome, une certaine monotonie dans les décors : il est souvent difficile de croire que l'Anarie est un pays en guerre. Cela dit, le fait qu'on soit accompagné par notre ami Banedon durant une longue partie de l'aventure donne lieu à quelques dialogues savoureux. Ceci étant, on oublie tout le reste du livre lorsqu'on rencontre le Zakhon Kimah. Pas moins de 44 points d'Habilité, alors que Loup Solitaire ne peut lui-même n'avoir qu'un maximum de 38 points, avec beaucoup de chance et de nombreux objets ramassés dans les tomes précédents, autant dire qu'il est impossible de gagner sans tricher. Ce défaut, hélas, n'ira pas en s'arrangeant.

La mission qui incombe à Loup Solitaire dans ce tome 12 est la plus périlleuse de toutes : il doit s'infiltrer au cœur du pays de ses ennemis, atteindre Helgedad, la Cité Noire, et tuer Gnaag de Mozgoâr, son ennemi juré. Après tout ce temps, Loup Solitaire a enfin l'occasion de se venger, et cela donne l'un des meilleurs ouvrages de ce second cycle. Les péripéties s'enchaînent presque sans temps mort, et on a l'occasion de voir de près nos ennemis. Mais cela a une conséquence assez déplaisante : il est en effet impossible d'utiliser le Glaive de Sommer pendant presque toute la durée du livre ! Cela ajoute un peu de piment à l'aventure, il faut le reconnaître. On notera la grande diversité des moyens de transport à disposition : pieds, bateau, à dos de Zlan et même... en train. Cependant, on aurait aimé pouvoir visiter plus en profondeur Helgedad, mais la qualité d'écriture est toujours au rendez-vous.

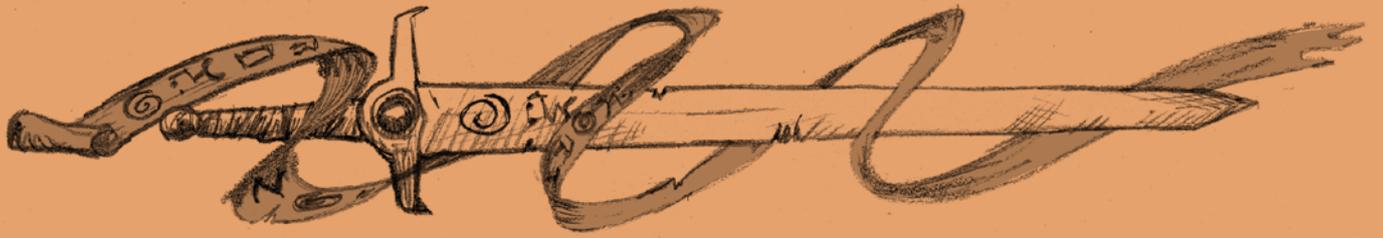
LES LÉGENDES DU SECOND CYCLE

MÉNÉPOUR

A la fin du tome 10, Loup Solitaire chute dans une Porte d'Ombre, et le livre s'achève sur ce sinistre moment. Il va lui falloir non seulement récupérer les deux Pierres de la Sagesse, mais aussi trouver le moyen de rentrer chez lui. Ce tome est clairement le plus déroutant de tout le cycle, puisqu'on se trouve dans le Daziarn, une dimension parallèle, peuplé d'une myriade d'étranges bestioles, intelligentes ou non, et où le cours même du temps change. On retrouve ici une certaine influence de Michael Moorcock, dont les œuvres les plus connues (le cycle d'Elic) amènent souvent les héros dans des dimensions inconnues et étranges. Cela dit, ce tome 11 est tout à fait honorable, avec des PNJ très marquants (le Spectateur, Serroca, Lorkon Cœurdaicier), et malgré un ennemi imbattable, le Maître du Chaos (47 en Habilité). On notera un coup de théâtre spectaculaire à la toute fin, qui en fait définitivement un excellent livre.



Les trois dernières Pierres ont été emportées par Gnaag, l'ennemi juré de Loup Solitaire, qui les a enfermées dans Torgar, la sinistre cité-prison des Drakkarim. Après trois tomes plutôt décevants, on retrouve un auteur en pleine forme, et cela se ressent dans l'épaisseur du livre, plus consistant que ses prédécesseurs immédiats. Le livre est assez linéaire, mais les deux chemins qu'on a l'occasion d'emprunter sont très palpitants : on peut participer à une bataille rangée, avec plan à l'appui (on sent la passion de Joe Dever pour les reconstitutions de batailles sur table). Cependant, les ennemis qu'on y affronte sont tellement puissants que Loup Solitaire n'a que bien peu de chances d'arriver à les vaincre, et l'autre chemin présente le même problème. De plus, la citadelle de Torgar est un peu trop laissée de côté (trop peu de paragraphes) et ne laisse pas une impression durable. En définitive, l'un des meilleurs de ce cycle.



3072 : apparition des Maîtres des Ténèbres sur le Magnamund et conception des premiers Gloks.

3150 : les nations Drakkarim s'allient aux Maîtres des Ténèbres.

3192 : Vashna prend la tête des Maîtres des ténèbres. Ses expériences aboutissent à la création des Kraans, des Zlans et des loups maudits.

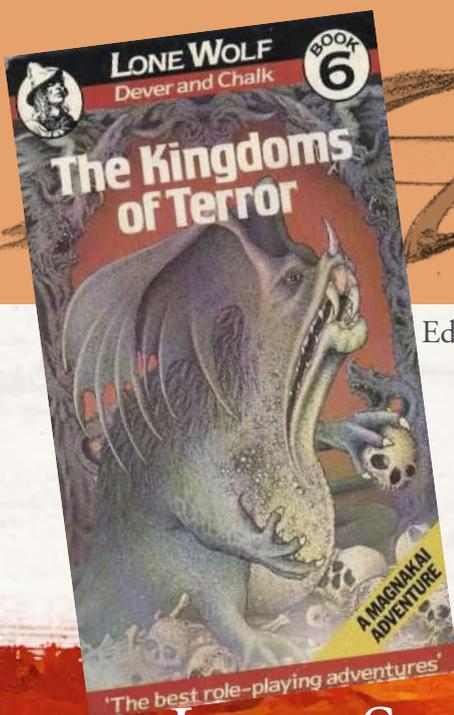
3520 : création des premiers monstres d'Enfer qui sont envoyés en espions au Sommerlund mais rapidement démasqués par les mages de Toran. Après trente ans de lutte, ils sont finalement chassés du Sommerlund.

3779 : l'alliance Sommerlund/Durenor repousse les armées des ténèbres qui avançaient vers l'Est. A lieu la bataille du gouffre de Maaken au cours de laquelle le roi Ulnar tue Vashna grâce au Glaive de Sommer.

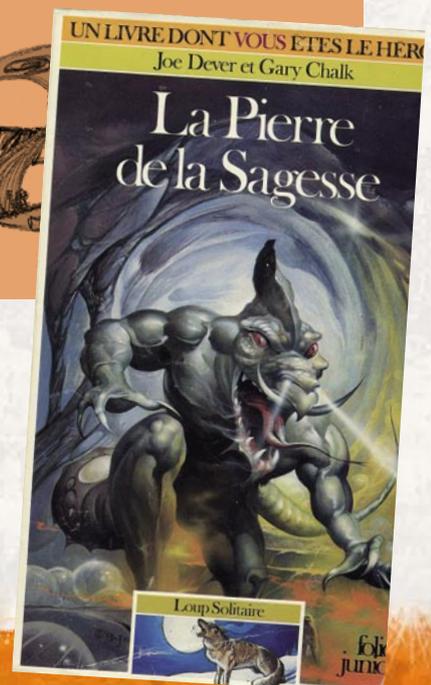
5050 : Zagarna, Seigneur de Kaag, prend la tête des Maîtres des Ténèbres. Ses armées assiègent Holmgard. Revenu de Hammerdal, Loup Solitaire le tue grâce au pouvoir du Glaive de Sommer

5055 : Haakon est tué dans le tombeau du Mahjan par Loup Solitaire qui récupère le Livre du Magnakaï. Commence à Helgedad une féroce guerre civile pour le pouvoir.

5060 : au terme de cinq années de lutte, Gnaag de Mozgôar s'empare du trône d'Helgedad. Les Maîtres des Ténèbres commencent à lever de vastes armées et entament une grande campagne militaire vers l'est et le sud. Le Sommerlund perd la province de Ruanon tandis que les armées noires traversent les plaines de Slovie, détruisant en partie Varetta sur leur passage et rasant les villes de Suentina et de Syada. Les alliés vassagioniens de Gnaag soumettent Casiorn et Cloeasia et préparent l'invasion de l'Anarie.



Edition anglaise



Edition française

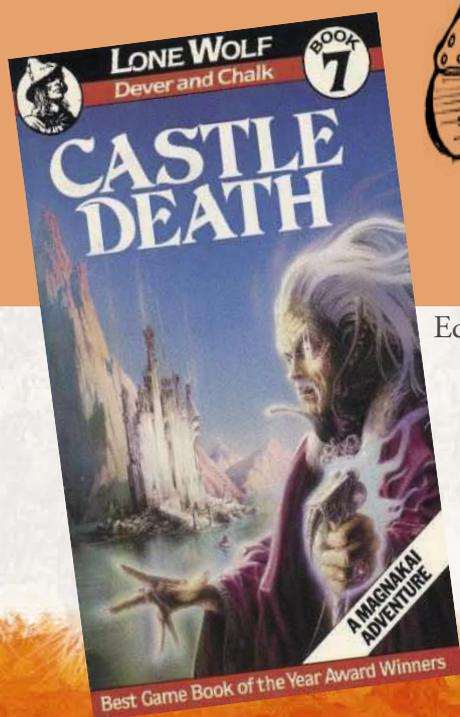
5061 : L'Anarie et la Slovie subissent les assauts des armées vassagoniennes et des Maîtres des ténèbres. Les cités de Resa, Sila et Lovka sont rasées tandis que les sombres cohortes avancent vers Tahou. Bataille de Tahou. Loup Solitaire abat en duel le Zakan Zimah, souverain de la Vassagonie. Les armées de Gnaag et du défunt Zakan sont mises en déroute par l'arrivée des alliés de l'Anarie.

5062-5070 : Les Nadziranim réussissent à construire une installation magique, le Transfuseur, qui permet aux Maîtres des Ténèbres de survivre hors de leur royaume et de mener leurs armées à la guerre. Les armées noires soumettent une grande partie du Magnamund. Seuls Durenor et le Sommerlund résistent à la prise de contrôle de Gnaag.

5070 : revenu du Daziarn, Loup Solitaire reçoit pour mission d'infiltrer Helgedad pour détruire le transfuseur. Il tue le Maître des Ténèbres Kraagensküll en passant par la base navale d'Aragazad. Il fait escale ensuite à Aaknar où le Maître des Esclaves Kadharian l'aide à poursuivre sa route jusqu'à Helgedad.

Arrivé à sa destination, Loup Solitaire parvient à s'introduire dans la tour des damnés. Là, il tue Gnaag et son second, le Maître des Ténèbres Taktaal. Il utilise ensuite une bombe cristalline pour détruire le transfuseur et la ville.

Privés du Transfuseur et trop éloignés des Royaumes des Ténèbres, les Maîtres survivants déperissent et meurent rapidement. Leurs armées se dispersent et plusieurs factions ne tardent pas à se constituer, notamment parmi les Nadziranim et les Xagash. Les cités de Nadgazad, Gournen, Kaag et Aaknar deviennent le théâtre de sanglants conflits internes.



Edition anglaise

Edition française



Loup Solitaire sous d'autr

Un article Paragraphe 14

Loup Solitaire est communément considérée comme la série la plus populaire juste après les *Défis Fantastiques*. La richesse de l'univers ainsi que la sympathie que l'on ne peut pas ne pas ressentir vis-à-vis du héros y sont pour quelque chose. Et pour que *Lone Wolf*® soit maintenant adapté en jeu de rôles sur table (*D20 System*, *Mongoose Publishing*), il fallait que le background inventé par l'auteur fût conséquent. Sans compter que toutes les idées de Joe Dever n'ont certainement pas pu être transposées dans leur intégralité à travers la série de 28 tomes. Surtout quand on sait que la dernière partie, qui commence avec *Le Voyage de la Pierre de Lune* (*Voyage of Moonstone*, Beaver, 1994) devait au départ compter 12 livres au lieu de 8. Aussi, les pays anglophones et francophones peuvent s'estimer heureux d'avoir connu une publication complète des 28 tomes, même si les 8 derniers n'ont pas été réédités par Gallimard, même si les 8 derniers tomes n'ont jamais été édités par Berkley au USA. En effet, *Lone Wolf*™ a connu un grand succès de par le monde, mais tous n'ont pas eu le bonheur de voir la série entière traduite et publiée. Toutefois, les fans déçus de cet état des choses ont pu trouver une consolation non négligeable dans le *Projet Aon* qui, sous l'impulsion d'amateurs anglais de la série, a obtenu l'autorisation de Joe Dever de publier sur le net, en libre téléchargement, la collection complète de *Loup Solitaire* ainsi que d'*Astre d'Or*, le premier tome ayant été mis en

ligne en janvier 2003. Le site compte aujourd'hui une trentaine de publications, dont les livres-jeux, d'anciens compléments tels que le *Magnamund Companion* et aussi plusieurs documents d'autres natures, notamment le manuel du jeu *Mirror of Death* (voir l'article de Sallazar, p.xx). Cependant, les livres restent en anglais, mais il semble qu'une communauté d'amateurs espagnols a décidé d'entreprendre la traduction des tomes 12 à 28, car... ils n'ont jamais été publiés chez eux !

Les couvertures des adaptations espagnoles sont différentes des nôtres, et des originales. C'est un dénommé Ricardo Recio qui en a été l'illustrateur entre 1985 et 1991 (éditions Altea). Les dessins ne manquent pas de charme, mais la réédition du premier cycle (Timun Mas, 2004) bénéficie des excellents dessins d'Alejandro Colucci, un célèbre designer d'origine italienne qui a notamment élaboré de nombreuses couvertures de livres fantastiques, telles des traductions d'Anne Rice, et qui a collaboré avec *White Wolf*™ pour *Vampire the Mascarade*™. Une réédition témoigne toujours d'une vente à succès, *Loup Solitaire* est un best-seller, au sens propre. Mais Timun Mas ne publiera pas la suite... Seuls 17 tomes de la première série de livres-jeux, *Défis Fantastiques* (*Fighting Fantasy*), n'auront été traduits chez eux par le même éditeur (1985-1988) sous le nom de *Lucha Ficción*, qui ne connaîtra qu'une réédition



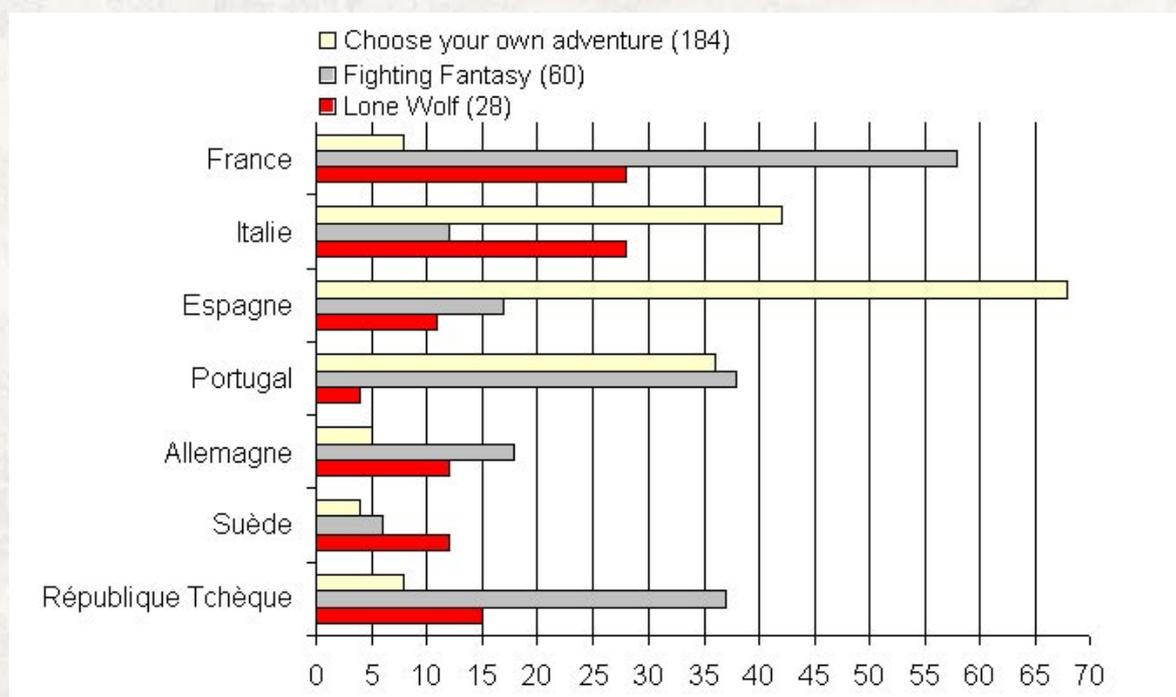
es cieux

sommaire entre 2003 et 2004 par Timun Mas. Et je précise que, comme dans de nombreux pays, cette série a été traduite dans le désordre. Pour info, Timun Mas est une maison d'édition spécialisée dans le fantastique et publie de nombreuses séries adaptées de jeux de rôles : Dragonlance, Magic, Warhammer, entre autres. On peut y trouver les quelques LW et FF dans la catégorie *Libro-aventura*.

Lobo Solitario est aussi l'appellation de la série chez leurs voisins portugais. Ceux-ci, dont les couvertures sont celles de l'édition anglaise, ont eu encore moins de chance, puisque seuls les quatre premiers numéros furent mis en vente au cours des années 1986-1987 chez Difel, qui comme Gallimard édite de nombreux genres d'ouvrages y compris littéraires. Idem pour leurs compatriotes brésiliens, dix ans plus tard (Bertrand Brazil). En revanche, ces derniers ont bénéficié d'une plus longue liste de DF (*Aventuras Fantásticas*), 38 pour être exact, parus chez Verbo entre 1985 et 2003. Année qui a d'ailleurs vu sortir en portugais une traduction de *Curse of the Mommy!* Ce cinquante-neuvième tome que Gallimard n'a jamais traduit !

D'après mes recherches, j'ai retrouvé la trace de 14 adaptations de LS en langues étrangères, y compris le français. Parmi les heureux, la France (*Loup Solitaire*, Gallimard) et l'Italie (*Lupo*

Solitario, E). Elles sont visiblement les seuls à avoir bénéficié de la traduction complète des 28 tomes. Et ce, entre 1985 et 1999. C'est-à-dire sans trop d'écart avec la version originale. Et quand je parle de la France, je devrais plutôt dire la francophonie, puisque des pays comme la Belgique, la Suisse et le Canada ont également bénéficié des publications à grande échelle de Gallimard. Aucune autre adaptation n'a été plus loin que la série Magnakai, le second cycle. Et si les plus chanceux ont alors connu la publication du tome 12, qui clôt le cycle (c'est le cas de l'Allemagne : *Einsamer Wolf*, de la Suède : *Ensamma Vargen* et de la Malaisie : *Lone Wolf!*), d'autres auront vu leur série s'interrompre avant la fin du cycle, comme l'Espagne au tome 11. Voire pire : la Hongrie n'a connu que le premier tome, et d'autres pays comme la Yougoslavie, la Bulgarie ou encore la Grèce et même le Danemark, n'auront connu que quelques tomes. Sans doute furent-ils publiés en raison du grand succès de la série, mais quel élément a bien pu jouer en sa défaveur ? Dans les pays slaves, il est probable que la situation politico-économique n'ait pas été propice à l'ouverture littéraire (?). Mais dans des pays comme l'Allemagne, la Suède ou le Danemark, il reste à penser que ce genre de littérature n'a pas su rafler une assez grande part du marché comme ce fut le cas en Grande-Bretagne ou en France, où, ne l'oublions pas, cette littérature se vend encore.



Mais pourquoi ? Une exception demeure : la République Tchèque, laquelle dénombre étrangement 15 tomes, parus chez Asociace fanoušk science fiction entre 1992 et 1998. Encore une fois, pourquoi s'arrêter en si bon chemin ?

Quant aux Etats-Unis, ils connurent différentes éditions, comme la Grande-Bretagne et la France. L'éditeur étasunien, Pacer, qui fut absorbé par Berkley, suite à quelques problèmes de maintenance, avait rendu en noir et blanc les cartes des tomes 13 à 20. Toutes les cartes sont effectivement en couleur dans la version anglaise ! Nos versions françaises, pourtant, ne sont qu'en noir et blanc du premier au dernier tome. Parmi les dessinateurs des couvertures américaines, on trouve Richard Corben, un célèbre bédéiste ayant œuvré pour DC Comics et Marvel, et Neal McPheeters, photographe et designer ayant notamment réalisé diverses couvertures relativement artistiques. Les USA n'ont en revanche jamais connu les huit derniers tomes du *New Order*. Pauvres d'eux ! Mais au moins auront-ils eu une série de trois cycles complète, me direz-vous... Encore que... La situation de l'éditeur était telle que des passages entiers de certains livres ont été charcutés ! Vingt tomes, d'accord, mais dans quel état ? Dans le fond, la francophonie, ainsi que l'Italie, sont les seuls à avoir bénéficié d'une traduction optimale des 28 tomes. Mais, comme je

l'ai expliqué plus haut, dans la mesure où cette dernière partie de la série devait initialement compter 12 livres au lieu de 8, qui peut se vanter d'avoir la collection complète ? Personne, dans l'absolu...

De tous les autres pays où furent publiés les *gamebooks*, la France semble avoir été la plus touchée par l'invasion, Gallimard ayant effectué pendant un moment des traductions à la chaîne, occasionnant un marché de plus en plus grand. Après elle, il semble que ce soit l'Italie qui s'est révélée grande consommatrice de littérature interactive. Lorsqu'on compare avec les autres séries, les pays comme l'Espagne ou la République Tchèque reviennent également, mais avec des lacunes dans les publications. Mais contrairement à ce qu'on pourrait croire, cela est surtout observable en ce qui concerne la seconde génération de livres-jeux, à savoir ceux que Gallimard a traduits, la génération Steve Jackson. Une antique série comme *Choose Your Own Adventure*, a été adaptée dans beaucoup plus de pays encore (si l'on en croit les sources exploitables sur le net) comme la Turquie, et les éditions espagnoles ont traduit pas moins d'une septantaine de ces livres, comparées aux éditions françaises Pélican, qui en avait moins d'une dizaine à son actif. Aussi, un pays comme l'Allemagne, à qui l'on doit le célèbre jeu de rôles *L'Œil Noir* édité sous format de poche,

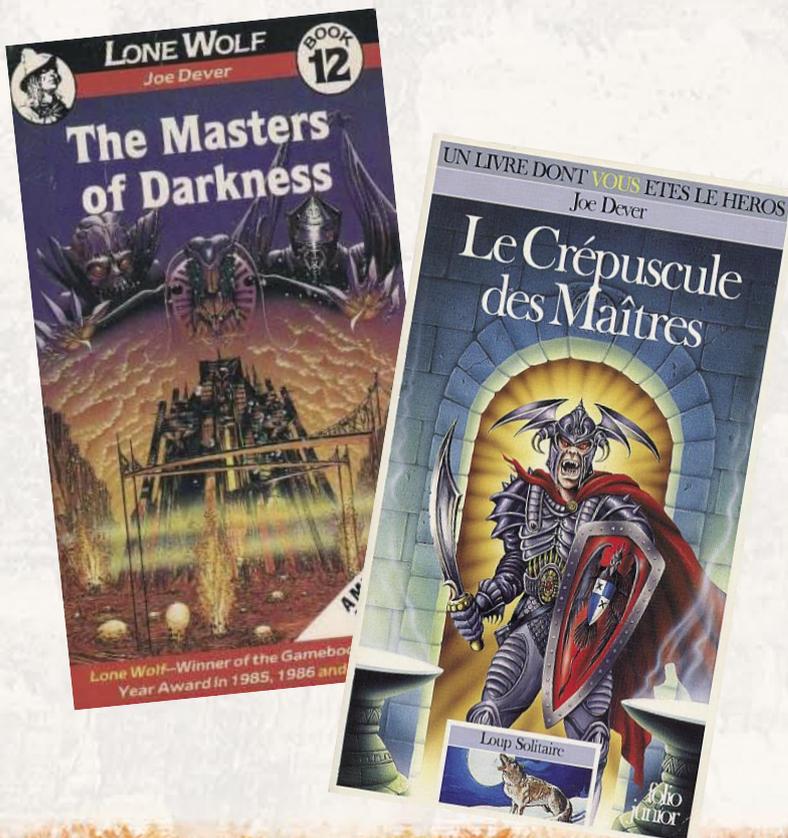


et traduit d'ailleurs par Gallimard dans la même sous-collection *Un Livre dont VOUS Êtes le Héros*TM, n'était finalement pas une dévoreuse de littérature interactive, à en croire les séries incomplètes dont elle disposait.

Un dernier pays que nous allons traiter céans n'est autre que le Japon ! En effet, ce dernier s'est souvent distingué en terme de collection et fétichisme en tout genre. Les livres-jeux n'ont pas fait exception à la règle, et surtout pas LS ! Nous ignorons si la série complète est parue là-bas ; nous disposons toutefois des couvertures de certains tomes. L'esprit de collection et l'engouement naturel des Japonais modernes pour tout ce qui est du domaine de l'imaginaire européen laisse présager que toute la série ait pu avoir été publiée au pays des samouraïs dans son entièreté, du moins pour les 3 cycles principaux. Sachez également que le succès des livres-jeux au Japon a sans doute dû briller d'un certain éclat. Pour affirmer cela, je me base sur quelques faits dont nous retiendrons d'une part, la publication dans la langue d'Osamu Tesuka de l'adaptation RPG du monde de Titan : *Dungeoneer* et autres tomes sous-jacents, ou encore, plus éloquent, la traduction du *Magnamund Companion* (le Portugal a connu une telle traduction) ; d'autre part, nous pouvons admettre que le marché japonais occasionna de nombreuses ventes, peut-être parmi les plus fructueuses de tous les pays touchés par

l'invasion des livres-jeux post-jacksonniens, quand on sait qu'un auteur tel que J. H. Brennan s'est vendu là-bas à plusieurs centaines de milliers d'exemplaires, avec des séries comme *Quêtes du Graal* ou *Loup*Ardent*. Cela laisse à penser que des séries cultes comme DF ou LS aient pu se vendre dans des proportions similaires. Toutefois, nous ne manquons pas de souligner qu'il s'agit là d'hypothèses.

En conclusion, nous retiendrons de cet article que ce sont essentiellement, au-delà des frontières du Royaume insulaire, la France, et donc la Belgique, le Canada et la Suisse (ainsi que probablement d'autres pays de langue française), et sans doute le Japon, qui auront été les mieux desservis en matière de livres-jeux de la seconde génération. Mais que *Loup Solitaire*, à l'instar des *Défis Fantastiques*, se soit retrouvé exporté aux quatre coins de l'Europe et à quelques endroits inattendus de la planète, cela témoigne d'un succès évident. Cependant, rares ont été les pays à avoir investi dans la totalité des séries. La France (et le Japon ?) semble avoir été en cela un modèle exemplaire.



SOURCES :
Demian Gamebooks Web Page :
<http://www.gamebooks.org>
Lobo Solitario Español :
<http://lobo-solitario.com>



THE MIRROR OF DEATH



L'aspect ludique des livres dont vous êtes le héros les lie à l'ensemble du monde du jeu, et pour beaucoup le lien avec les jeux vidéo est des plus évidents. La série Loup Solitaire s'est vue adapter pour ses deux premiers tomes, et en ce moment même le Magnamund fait l'objet d'une tentative d'adaptation au format MMORPG (**Lone Wolf Online**). Néanmoins, une aventure originale a vu le jour en 1991 : **The Mirror of Death**.

A la recherche de la Pierre de la Sagesse

L'histoire de **Mirror of Death** tient compte de plusieurs éléments issus des livres du premier cycle : Loup Solitaire dernier survivant de l'ordre Kaï vient de découvrir le livre du Magnakaï et se lance dans la quête des Pierres de la Sagesse de Nyxator. Sa quête le mène au pays de Dessi auprès des Anciens Mages qui apprennent à notre héros qu'une des Pierres se trouve dans la tour de Kazan-Gor où le sorcier Gorazh est enfermé. Ce dernier a fait de la tour une forteresse remplie de pièges, dont le fameux Dhazag-Oud : le Miroir de la Mort. Ce dernier permet de créer un double d'ombre de n'importe quel héros dont l'image y est reflétée. Néanmoins grâce à l'aide des Anciens Mages, Loup Solitaire a pu diviser le Miroir en sept parties qui chacune révèle un double plus faible que celui qui aurait surgie du Miroir en entier. Et c'est à partir de ce moment que commence votre mission : parcourir la Tour de Kazan-Gor et détruire vos sept doubles pour récupérer la Pierre de la Sagesse.

La Forteresse Maudite

Les connaisseurs de la série auront ici remarqué de grandes similitudes avec le second tome du second cycle : le Forteresse Maudite. Le nom de la tour (Kazan-Oud) et du méchant (Zahda) sont différents, mais néanmoins sa situation au pays de Dessi et le rôle des Anciens Mages sont similaires au livre. On notera que l'élément central de l'intrigue, le fameux Miroir de la Mort, reste une spécificité du jeu vidéo. Rappelons aussi que c'est Joe Dever qui a lui-même rédigé le background du jeu (et qui porte donc lui-même la responsabilité des dissemblances).

Puissent les dieux Ishir et Kaï vous protéger au cours de votre périple dans les ténèbres, Loup solitaire.

CARACTÉRISTIQUES

Plateformes :

Amiga 500/600, Atari ST, PC (DOS)
Commodore C64/128

Développement :

Audiogenic (racheté par Codemaster en 1997)

Production : Mr. Micro Ltd

Année : 1991

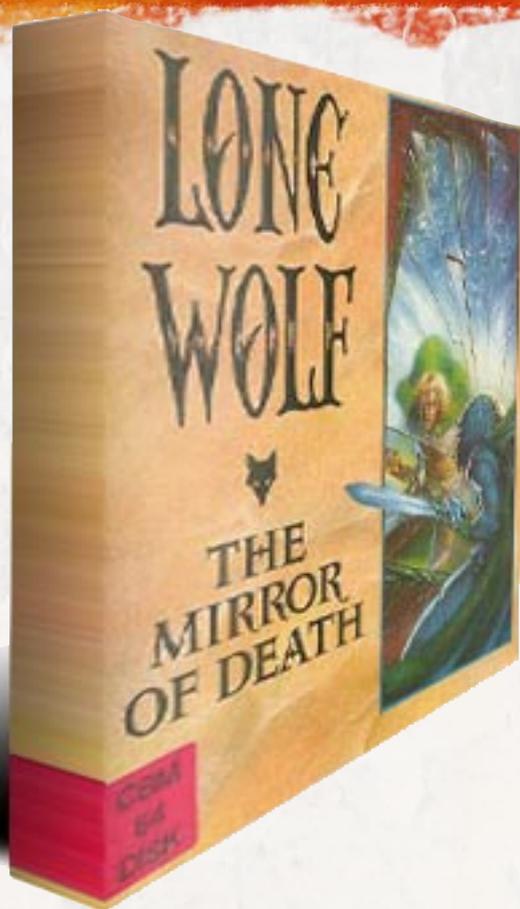
Ont participé au développement : Ian Upton, Gary Patchen, Rob Nicholson, David Whittaker (son)

L F : DEATH

Avant toute chose, il nous faut définir nos **disciplines Kaï** (comme dans les livres). Loup Solitaire en maîtrise ici quatre à choisir parmi huit, variant de la compétence de soin au sixième sens, en passant par l'attaque et le bouclier Psychique ou encore la maîtrise des armes. L'utilisation de ces compétences est limitée à un certain nombre, et bien entendu leur choix se révèle primordial pour l'aventure.

Le jeu consiste en l'exploration du donjon à la manière des jeux de plateformes 2D, en sautant, en escaladant des échelles et en évitant des pièges (comme des pierres qui nous tombent dessus ou des boules de feu lancées par des gargouilles). Les adversaires rencontrés sont de deux sortes : des oiseaux du nom de Krows qui entraveront l'évolution de Loup Solitaire dans la forteresse, et bien entendu ses sept reflets. Le système de combat consiste à enchaîner des attaques et des parades et d'éliminer votre adversaire avant que lui-même ne règle votre compte ! Autant dire tout de suite que cela n'est pas aisé, étant donné que le système d'attaque/défense est des moins évidents, la réaction de l'ennemi étant imprévisible. On se retrouve donc à taper au petit bonheur. Si cette technique, associée à l'utilisation intelligente des disciplines Kaï permet de s'en sortir face aux premiers adversaires, elle s'avéra plus qu'aléatoire face aux ennemis qui suivront.

D'un point de vue global, on retiendra que les combats sont donc très difficiles à gérer, alors que la phase plateforme est plus évidente et intéressante. Les graphismes sont de qualité correcte pour l'époque, mais certains seront peut être surpris de voir Loup Solitaire se balader en petite culotte. Pour conclure, il s'agit d'un jeu divertissant pour ceux qui apprécient le style old school, et pour les fans de la série, d'une des trop rares adaptations de livre dont vous êtes le héros dans le monde vidéoludique.



Dawn of the Darklords

Un article par Meneldur

Banedon, Théurgiste de la Guilde de l'Étoile de Cristal de Toran, est clairement le personnage secondaire le plus détaillé de la saga Loup Solitaire : ce dernier peut le rencontrer (ce n'est pas obligatoire, et il faut nécessairement la discipline du Sixième Sens) dès le premier tome de la série, et il revient ensuite à intervalles réguliers dans la série, même si bien souvent, son rôle ne consiste qu'à emmener Loup Solitaire à un endroit donné à bord de son navire volant, la Nef du Ciel. Certains lecteurs malicieux pensent d'ailleurs qu'il pourrait y avoir plus que de l'amitié entre lui et Loup Solitaire...

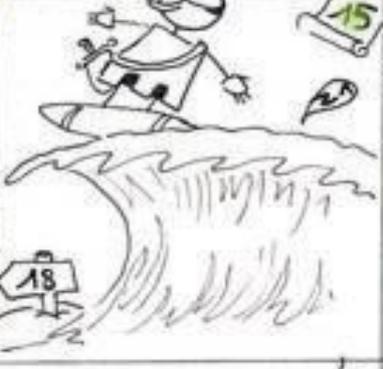
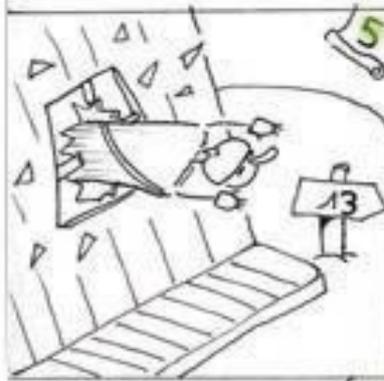
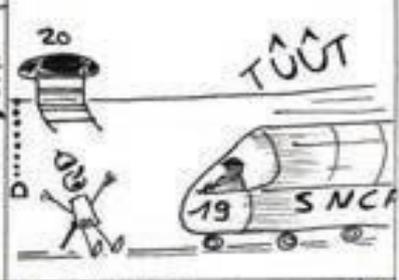
Le personnage avait un tel potentiel que Joe Dever a écrit, pour le *Magnamund Companion*, une mini-aventure dont Banedon est le héros. Elle s'intitule *Dawn of the Darklords* et ne comprend que 80 paragraphes. L'action prend place légèrement avant le début du premier tome des aventures de Loup Solitaire, et notre mission est celle d'un simple coursier : Banedon doit porter au monastère Kai une lettre d'une importance apparemment capitale.

Le système de jeu est le même que celui de la série Loup Solitaire : l'Habilité se calcule avec 1D10+10, l'Endurance avec 1D10+20, mais en lieu et place des disciplines Kai, Banedon a à sa disposition des sortilèges assez classiques : Charme des Esprits, Vigueur, Lévitacion, Silence, etc. Pour le reste, rien de très original : une bourse avec des Couronnes (qui ne serviront guère) et quelques objets assez inutiles à choisir.



L'aventure en elle-même contient quelques situations prenantes (les rencontres avec des Helghast ou le bref parcours que l'on effectue en compagnie de deux enfants), mais le souci de compression empêche de prendre vraiment du plaisir à la lire, et on se sent souvent assez frustré devant les descriptions trop brèves ou un Banedon au caractère bien peu marqué. Au final, elle ne vaut guère que pour son aspect de curiosité, mais l'on se prend à regretter que Joe Dever n'ait pas pu donner suite à cette idée.

IL ÉTAIT UNE FOIS...



DUNGEONEER : L'ESSENCE DU JEU DE ROLE EN 120 CARTES...

Amateur de jeux de plateau et de cartes, je ne pus m'empêcher d'acheter à sa sortie le premier **Dungeons & Dragons**, **Tomb of the Lich Lord**. En général, j'ai été souvent déçu par de nombreux jeux qui sont sortis, excepté ceux de **Bruno Faidutti**, mais il faut avouer que **Thomas Denmark** a su m'étonner via le concept simplissime mais pourtant travaillé avec brio pour ce jeu. Hé oui, il faut le dire, ce jeu est l'œuvre d'une seule et unique personne, aussi bien dans la conception du jeu que dans l'illustration et les commentaires des cartes.

L'Histoire

Commençons par la présentation : **Dungeons & Dragons** est un jeu de cartes à plateau amovible. Le but du jeu n'est pas forcément des plus subtils : il faut remplir trois quêtes ou de se défaire des héros des autres joueurs. Pour ce faire, chaque joueur commence par une phase de maître de Donjon (« **Dungeons & Dragons** », donc, pour les intimes) où il peut dépenser les points de périls accumulés par ses adversaires pour leur lancer pièges, malédictions et monstres. Ensuite vient son tour où son personnage se déplace, récoltant points de péril et de gloire au fur et à mesure des pièces qu'il traverse. Ses points de gloire lui permettent d'acheter des pièces d'équipement, des mercenaires, des sortilèges ou autres bénédictions, qui leur confèrent des avantages divers et variés (bonus en caractéristiques, soin, déplacement supplémentaire, etc.).

Chaque personnage possède trois caractéristiques : mêlée, magie, vitesse, ainsi qu'un pouvoir qui lui est propre (soigner, dominer les morts-vivants, avoir un bonus contre les dragons...). Souvent il lui est demandé de passer des « menaces » (par les cartes posées par ses adversaires lors de leur phase de « **Dungeons & Dragons** » ou par les

pièges dans les pièces), auquel cas il doit lancer un dé, rajouter la caractéristique correspondante et faire un nombre égal ou supérieur pour passer la menace. Les combats se déroulent de la même manière : le joueur « **Dungeons & Dragons** » ajoute la caractéristique de combat (magie ou mêlée) du monstre en question avec son dé et le compare au résultat du personnage qui attaque. Si le héros gagne, le monstre perd un point de vie (modifié éventuellement par un pouvoir ou un objet magique), si le monstre gagne, les effets sont marqués sur sa carte. A la fin d'un combat, le monstre, s'il est encore en vie, peut aller dans la meute (ensemble de trois cartes maximum propre à un joueur) ou dans la main s'il est indemne. Chaque héros commence avec 6 points de vie et un nombre limité de trésors et de compétences.

A noter bien sûr d'autres phases : entre le tour de jeu « **Dungeons & Dragons** » et la phase de joueur, on rajoute une carte de donjon au plan, rendant ainsi chaque partie différente puisque l'abri diffère. A la fin du tour, le joueur doit se défaire d'une carte (un monstre qu'il a joué, une carte de sa main, une carte d'équipement ou de compétence « prête »), puis remplit sa main jusqu'à avoir 5 cartes. Ceci permet donc d'éviter d'avoir des cartes puissantes toujours en main, ou avoir un jeu quasi-nul perpétuel.

Arrivé dans une pièce objectif (chaque joueur possède toujours deux quêtes personnelles, et une quête globale valable pour tous les joueurs est toujours en jeu), le joueur en question peut tenter de résoudre la quête (sacrifier des points ou des trésors, combattre un monstre, amener un objet d'un point A à un point B, réussir un test de chance...). S'il réussit, il remporte la quête et la récompense qui va avec (souvent un niveau

supplémentaire qui augmente agréablement ses caractéristiques, des points de gloire et un soin immédiat). Au bout de trois quêtes résolues, donc, le joueur gagne.

Jusque-là, sept jeux Dungeoneer sont sortis (les deux premiers en grande boîte, ensuite deux en petite boîte qui limitent objets, cartes de terrain et personnages, puis deux autres en grande boîte, pour finir avec une campagne épique). Les premiers étaient radicalement axés « découverte de Donjons », par la suite les thématiques changent : forêt, ville, désert, plaines glacières. Bien entendu, il est tout-à-fait possible de mélanger les boîtes pour en faire des donjons géants, mais ceci rend les quêtes encore plus longues, ardues, et le rangement à la fin complètement chaotique.

La Critique

Bien que d'aspect simplissime, le jeu est très passionnant. Justement, ce qui attire dans ce jeu, est l'épuration des règles pour les limiter à l'essence du jeu fantastique : donjons poussiéreux, objets magiques et sortilèges, personnages héroïques, monstres abominables, quêtes légendaires. Les illustrations sont très belles, les cartes très lisibles et utilisables (par exemple pour mettre des marqueurs).

Quelques points à commenter négativement cependant : un peu de manque d'originalité dans les objets et atouts ; la difficulté constante dans les deux premiers jeux ; des règles confuses qui font que les premiers jeux sont un peu difficiles à jouer (heureusement, des révisions sont faites au fur et à mesure pour rendre le jeu finalement jouable). Et bien sûr, une première difficulté pour appréhender les règles, tant elles diffèrent de jeux traditionnels, même si au final elles ne

sont guères compliquées.

Donc pour conclure, un jeu à l'américaine avec une petite pointe de stratégie, très bon enfant, à la fois sérieux et rigolo, qui ravira les rôlistes amateurs de jeux de cartes.

INFORMATIONS :

Édité : chez Atlas (en anglais) et Ubik (en français)

Âge conseillé : douze ans et plus

Nombre de joueurs : 2 à 4.

Durée proposée : environ 45 minutes à 1 heure par joueur...

Prix : 20 euros, prix normal pour un jeu en boîte

Tomb of The Lich Lord (120 cartes)
Vault of the Fiends (120 cartes)
Haunted Woods of Malthorin (60 cartes)
Den of The Wererats (60 cartes)
Dragons of the Forsake Desert (120 cartes)

Realm of the Ice Witch (120 cartes)
Epic : call of the lich lord (jeu épique pour joueur de niveau quatre, 120 cartes)

En français :
Le tombeau du Seigneur Liche
Le Repaire des Abominations

Site Internet :

Site officiel en anglais : www.atlas-games.com/dungeoneer/

Site officiel en français : www.editions-ubik.com/dungeoneer

Forum de jeu, anglais requis mais un forum en français est disponible : www.dungeoneer.net

L'année s'ouvre sur un petit choc : *Warlock* s'arrête ! Les fans sont déconcertés en réalisant que le numéro 13 d'un magazine très actif et très apprécié était le dernier. Néanmoins, ce n'est pas le moment de s'attarder sur ce mauvais présage, d'une part parce que presque tous sont en train de chercher une issue aux impasses de *La Créature venue du Chaos*, et ensuite parce qu'un nouveau venu, Peter Darvill-Evans, frappe un grand coup avec sa *Forteresse du Cauchemar* (DF n°25). Darvill-Evans pousse les aspects sombres et terrifiants de *La Créature* à un paroxysme gore, produisant ce qui est sans doute le livre dont vous êtes le héros le plus violent jamais écrit. Certaines illustrations de Dave Carson ont même été censurées par Penguin Books !

La tendance est décidément à faire passer au héros des heures inconfortables, ce que confirme le Livingstone du printemps *La Crypte du Sorcier* qui console les fans de la perte de *Warlock* en les emmenant en safari dans la familière

Allansia, et relance du même coup le commerce mondial des dés pipés. **La Voie du Tigre** passe elle aussi par des voies impénétrables dans *Les Démon du Manmarch*.

De leur côté, Loup Solitaire et sa foule de supporters ont également fort à faire pour s'extraire des horreurs de *Dans l'Enfer de la Jungle*, *La Métropole de la Peur* et *Dans les Entrailles de Torgar*. Dever est retourné à sa série culte avec une vigueur nouvelle, fort des recherches documentaires de l'année précédente et de l'expérience dans l'art de manier les personnages secondaires qu'il a acquise avec **Astre d'Or**. Ainsi, de longues sections permettent de s'immerger totalement dans l'atmosphère du Magnamund, et les figures tant du brave magicien Païdo que de l'entêté molosse Tagazin, parmi d'autres, donnent à la quête des Pierres de la Sagesse une dimension épique.

Globalement, malgré certains signes d'essoufflement comme la décision de l'amuseur populaire Herbie Brennan de rengainer une fois pour toutes Excalibur Junior après *La Légion des Morts*, ou l'avortement de la suite du **Maître**



du Destin, le mouvement se porte bien, comme en atteste la création de plusieurs séries intéressantes en 1987.

Tout d'abord, l'Angleterre étant le centre du mouvement, il manquait une série **Sherlock Holmes** ! et Gerald Lientz vient y remédier avec une peinture plus vraie que nature de la société victorienne dans les trois enquêtes *Meurtre au Club Diogène*, *L'Émeraude de la Rivière Noire* et *Le Maître Chanteur d'Appledore*. En sollicitant particulièrement le jugement et le sens de l'organisation du lecteur, Lientz montre que le livre dont vous êtes le héros est bien adapté au genre policier.

Ensuite, Simon Farrell et Jon Sutherland, en plus d'enrichir leur série **Histoire** de nouveaux épisodes comme *Pour l'indépendance !*, reprennent le concept apprécié de *Clash of the Princes* en y apportant leur intelligent principe de dosage des aptitudes (également utilisé dans les **Sherlock Holmes**) et en font la série **Double Jeu**. Leurs deux

doubles titres, l'onirique *Darian le Magicien / Issel le Guerrier* et l'urbain *Bardik le Voleur / Coréus le Prince* seront d'ailleurs traduits en français avant *Clash of the Princes*.

Les créations d'un certain James Campbell, *Le Carillon de la Mort* et *Le Masque de Sang* dans le cadre de la série d'anticipation **Les Messagers du Temps**, sont publiées en français et accueillies avec enthousiasme, dans un pays où le mouvement mûrit de façon spectaculaire.

Mais la grande nouvelle, pour tous ceux qui n'avaient pas eu le courage de se mettre au jeu de rôle, c'est le

retour tonitruant de Dave Morris. Après avoir passé l'année 1986 à une tâche

monumentale, élaborer **Les Terres de**



Légende avec une rigueur qui rappelle Tolkien (en fixant par exemple la mythologie de l'île de Kao, les modalités d'apprentissage du kaïkujurien ancien ou encore les taux d'intérêt des califats du Tahashim), Dave et son complice Oliver Johnson en tirent une série de véritables livres dont vous êtes le héros, **L'Épée de Légende**.

Dès *Les Treize Mages*, le background véritablement luxueux brille sur chaque page. La série bénéficie de plus d'innovations spectaculaires sur le plan du jeu puisqu'on peut y incarner différents types de personnage, gérer une équipe tout seul ou encore jouer l'équipe à plusieurs. Avec *Le Maître des Rêves*, Morris confirme que grâce à une écriture somptueuse, il arrive à faire passer toute la richesse du monde qu'il a mis deux ans à créer. *Le Port des Assassins*, véritable conte des Mille et Une Nuits, fait rêver les lecteurs anglais comme il fera rêver les français à sa traduction, pas moins de quatre ans plus tard, ou les bulgares, huit ans plus tard...

La force de Morris est d'avoir su s'inspirer très largement des légendes et folklores de multiples civilisations terrestres, au point que le lecteur ne sait jamais vraiment s'il explore un autre monde, ou le passé du sien... À la lisière du rêve, en somme.

Le rêve, particulièrement à la mode en cette fin 87 puisque après *Darian le Magicien* et *Le Maître des Rêves* c'est avec *Les Spectres de l'Angoisse* (DF n°28) de Waterfield qu'on quitte pour de bon le monde sensible. Si certains trouvent tout cela exagérément cérébral, tous les amateurs d'atmosphère pour qui abattre du goblin demeure par trop pedestre sont ravis.

Les soirées de l'hiver offrent la couverture idéale pour lire tant les opérations en sous-marin de **Loup Solitaire** (qui tournent au ballet sidéral dans *Les Prisonniers du Temps*) qu'une ronde de nuit très rythmée de Graeme Davis, dont ce DF n°29 *Les Rôdeurs de la Nuit* restera malheureusement l'unique contribution.



Haïssable cité aux remparts tout d'acier,

Elle se dresse au cœur d'un immonde brasier.

La maudite Helgedad, castel inexpugnable,

Garde en son ombreux sein les Seigneurs innombrables.

Enfer ! Le Kai s'avance et le soleil jaillit

Détruisant ce Gnaag et ses valets maudits.

Ah, horrible Helgedad, ton temps est révolu

Désormais à jamais les tambours se sont tus.

Une Aventure de Oiseau

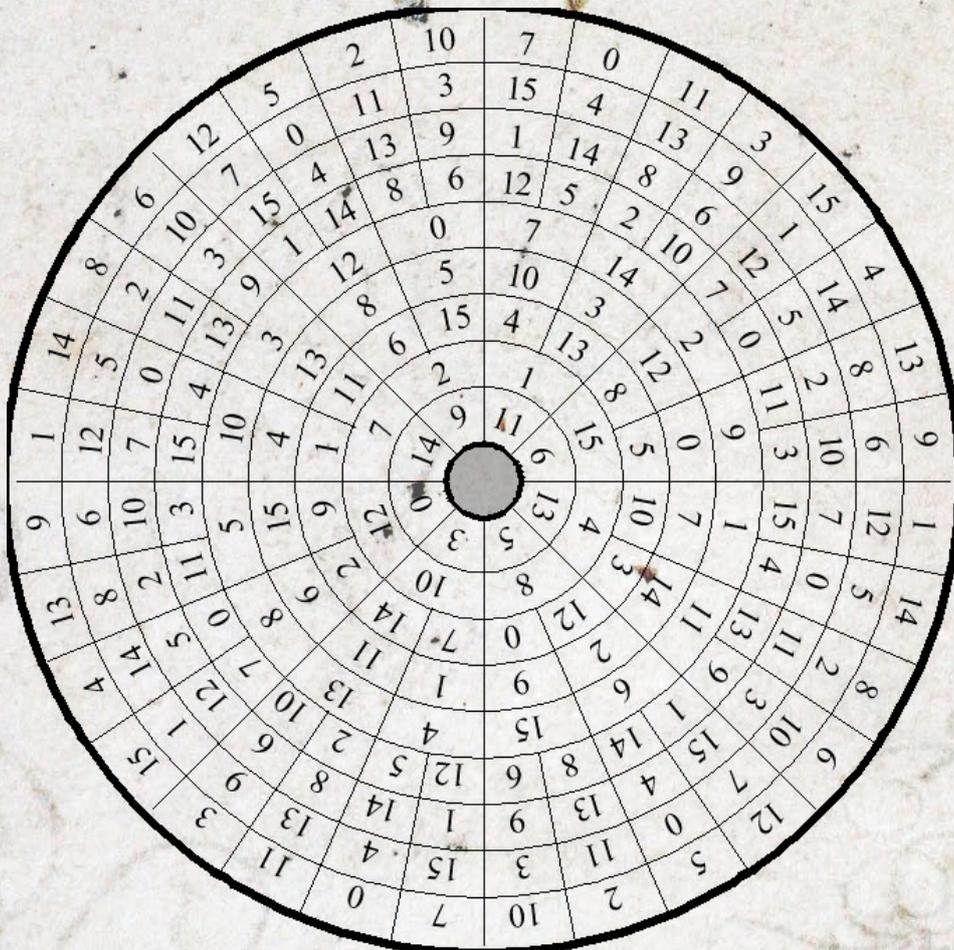


La Venue du Froid sans Fin 1 :
Le Chevalier sans Chair

Feuille d'Aventure

<i>Habileté Naturelle</i>	<i>Meilleure Arme</i>	<i>Habileté de Combat</i>	<i>Endurance Max :</i>
<i>Privilèges Zéro</i>			
<i>Dextérité</i>	<i>Dommages</i>	<i>Protection</i>	

<i>Liste d'Équipement</i>		
<i>Possessions</i>	<i>Propriétés</i>	<i>Transport</i>



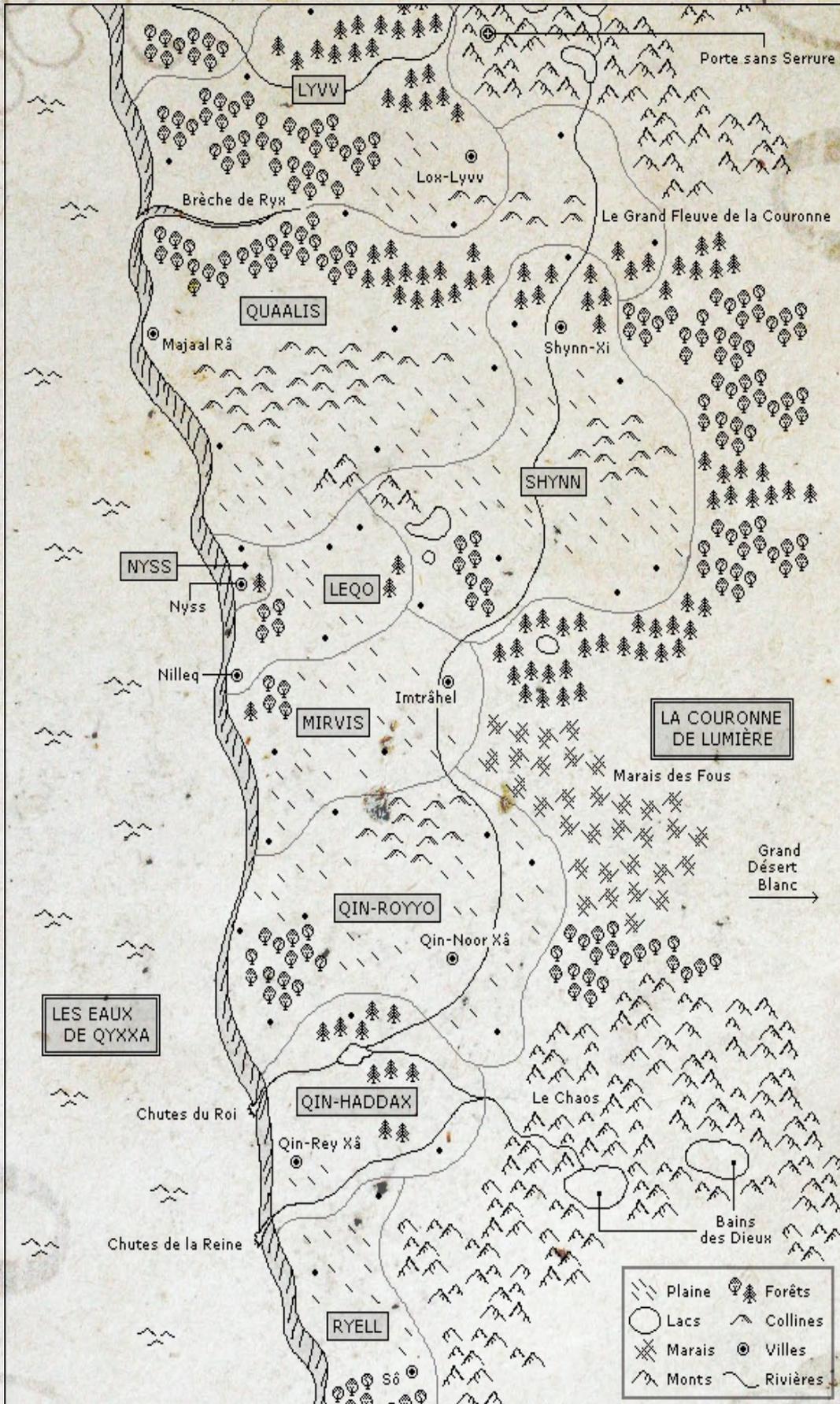
La Couronne de Lumière.

Xhoromag est un univers ancien et mystérieux. Formé de sept surfaces infinies dans un univers à quatre dimensions spatiales, il abrite d'innombrables peuples et civilisations, créatures et entités, empires et royaumes, périls et prodiges. On y mesure le temps en fractions d'éternité, comme si les simples millénaires ne suffisaient plus à exprimer l'immensité, mais de tous les êtres qui y vivent, rares sont ceux qui peuvent réellement envisager la démesure de leur univers. Il existe d'ailleurs un océan, au Cinquième Temps de Xhoromag, qui illustre la pleine invraisemblance de cette démesure : une mer infinie, qui s'étend sur deux univers distincts, entourée de partout par d'immenses falaises verticales et éclairée par quatre soleils noirs. C'est là, dans les Eaux de Qyxxa, que vit l'animal le plus monstrueux de toute la surface perpétuelle, le gigantesque Serpent de Qyxxa. C'est là aussi que de nombreuses civilisations ont vu le jour, tout comme si l'océan lui-même leur avait donné naissance. Pourtant, malgré les mystères infinis que recèlent les Eaux de Qyxxa, cette histoire ne concerne qu'un seul peuple, un peuple sur leur périphérie, un peuple parmi des centaines, des milliers, qui ont tous leur propre avenir, leur propre destin.

- **La Couronne de Lumière** est le nom collectif des Neuf Royaumes fondés jadis par le Seigneur Premier, un monarque qui aurait régné dix mille ans — deux aniazens — et qui aurait légué sa prodigieuse destinée à tous ses descendants. Ensemble, les Neuf Royaumes sont prospères et leurs habitants démontrent une grande promesse d'avenir. Comme tous les hommes qui vivent sur les Eaux de Qyxxa et leur circonférence, ils se sont adaptés à la longueur des jours de leur monde, qui durent, comme les nuits, quinze qarizens entiers — presque un mois terrestre. Dans la Couronne de Lumière, le sommeil n'est pas associé à la nuit ; les hommes dorment lorsqu'ils en ressentent le besoin. Les animaux et la végétation, pour leur part, sont adaptés depuis toujours à la lumière négative, celle émise par les soleils noirs de Qyxxa.

Bien que leur civilisation n'ait guère dépassé le stade médiéval, les habitants des Neuf Royaumes jouissent d'une admirable qualité de vie. Ils ont des armées, mais la guerre est presque inconnue. Ils ont des médecins, mais les épidémies sont rares. Pourtant, il plane sur eux la menace d'une destruction irrévocable ... et bientôt, le destin de la Couronne de Lumière sera entre les mains d'une seule jeune femme, princesse héritière de Nyss, le plus petit joyau de la couronne. Cette aventure est la sienne.

Son aventure sera la vôtre.



Règles du Jeu d'Aventure

Caractéristiques

Pour jouer cette aventure, vous aurez besoin de gérer trois statistiques importantes. Elles définissent vos capacités et vous permettront de surmonter les périls sur votre route.

Votre **Habilité** représente votre agilité et votre souplesse, mais aussi votre capacité à manier une arme. Quand vous serez dans l'obligation de combattre un ennemi, vous mesurerez votre Habilité à la sienne pour déterminer l'issue de l'affrontement. Vous disposez initialement de 18 points d'Habilité Naturelle. Sachez que toute arme améliore votre Habilité lorsque vous la maniez en combat. On parle alors, tout naturellement, de votre Habilité de Combat.

Votre **Dextérité** représente votre adresse manuelle, tout particulièrement au tir à l'arc, qui est l'un de vos talents les plus développés. Vous commencez l'aventure avec 12 points de Dextérité.

Votre **Endurance** représente votre constitution physique et votre résistance aux épreuves. Elle diminuera lorsque vous serez blessée, fatiguée, affamée ou empoisonnée. Si elle tombe à zéro, vous aurez trouvé la mort. Heureusement, vous aurez l'occasion de rétablir votre Endurance au cours de l'aventure. Votre total initial (et maximal) d'Endurance est de 50 points.

Vous pouvez maintenant distribuer cinq points parmi les trois caractéristiques décrites ci-dessus. Chacun vous donne droit à 1 point d'Habilité additionnel, à 1 point de Dextérité additionnel, ou à 10 points d'Endurance (initiale et maximale) additionnels.

Dommages et Protection

En plus d'améliorer votre Habilité de Combat, chaque arme inflige un certain nombre de *points de Dommage* additionnels. Un *point de Dommage* est un point d'Endurance perdu. La plupart des armes de vos ennemis infligeront aussi des points de Dommage supplémentaires.

En revanche, un *point de Protection* est conféré par une armure ou son équivalent. Un *point de Protection* annule un *point de Dommage* et réduit donc les pertes en Endurance. Si vos adversaires disposent de points de Protection, cela vous sera indiqué.

La Carte du Destin

Vous trouverez en annexe une copie de la Carte du Destin. Il s'agit de l'instrument aléatoire traditionnel de Xhoromag. Elle se présente sous la forme d'un disque divisé en 192 cases, où tous les chiffres de 0 à 15 apparaissent douze fois. Pour utiliser la Carte du Destin, vous devez vous munir d'un objet pointu (un crayon fera l'affaire) et désigner un chiffre aléatoire sur le disque. Vous n'avez pas le droit de vous donner le temps de viser. La Carte du Destin a plusieurs propriétés de symétrie qui rendent les seize résultats possibles équiprobables. Ce sera grâce à elle que vous connaîtrez l'influence du hasard sur le déroulement de votre aventure.

Privilèges Zéro

Vous avez droit à deux Privilèges Zéro par chapitre de la série. Vous pouvez les utiliser quand bon vous semble. À ce moment, au lieu de tirer un nombre de la Carte du Destin, agissez comme si vous aviez obtenu zéro (c'est le meilleur résultat en toutes circonstances). Vous devez obligatoirement invoquer un Privilège Zéro avant d'avoir pigé le nombre demandé. Si vous tirez le chiffre, vous devez subir les conséquences du Destin. Si vous n'utilisez pas tous vos Privilèges Zéro dans une même aventure, vous pouvez les accumuler dans les chapitres suivants.

Combats

Si vous devez combattre un ennemi, le combat se déroulera en une séquence d'assauts. À chaque assaut, l'un de vous sera touché et perdra des points d'Endurance. Le combat se basera sur une donnée appelée l'Avantage Offensif, qui représente la différence entre votre Habileté de Combat et celle de votre ennemi (celle-ci vous sera donnée).

Un Assaut :

1. Déterminez l'Avantage Offensif (A) en calculant la différence en question.
2. Tirez un nombre (N) de la Carte du Destin.
3. Consultez la Table des Points de Dommage. Au croisement de la colonne désignée par A et de la rangée désignée par N, vous trouverez les points d'Endurance perdus.
Si la case est blanche, vous avez blessé votre ennemi.
Si la case est grise, vous avez été blessée.
4. Additionnez les points de Dommage supplémentaires de l'arme employée.
5. Soustrayez les points de Protection du blessé, le cas échéant.
6. Réduisez l'Endurance du blessé du résultat final.

Le premier qui perd tous ses points d'Endurance perd le combat (et souvent la vie). Si cela vous arrive, votre aventure est terminée.

Tir à l'Arc

Les règles pour le tir à l'arc font intervenir votre Dextérité au lieu de votre Habilité. Pour toucher une cible en tirant une seule flèche, vous devez utiliser la Carte du Destin et obtenir un **chiffre inférieur ou égal à votre total de Dextérité**. Si vous tirez plusieurs fois de suite en succession rapide, vous devez réduire votre Dextérité de 1 point entre chaque tir. Ainsi, si votre Dextérité est de 12 points et si vous tirez trois fois, vous ferez mouche trois fois à condition d'obtenir 12 ou moins, ensuite 11 ou moins, ensuite 10 ou moins.

Blessures Graves

Lorsqu'un coup inflige **12 points de Dommage ou plus** à un combattant, celui-ci subit une Blessure Grave qui réduit son total d'Habilité de 1 point pour tout le reste de l'affrontement. Si vous survivez à un combat au cours duquel vous avez subi des Blessures Graves, votre Habilité se rétablira au rythme de 1 point par paragraphe subséquent, mais si un autre combat survient, il faudra que vous luttiez avec une Habilité temporairement affaiblie.

<i>Dommages</i>	12	24	36	48	60	72	84	96
<i>Habilité</i>	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	Tué

Facteurs d'Entraide

Si vous devez affronter plusieurs ennemis, des Facteurs d'Entraide peuvent apparaître parmi leurs totaux de combat. Si cela se produit, chaque adversaire ajoute à son total d'Habilité tous les Facteurs d'Entraide de ses compagnons, mais non les siens. Si l'un des membres du groupe est vaincu, son Facteur d'Entraide disparaît de l'Habilité de ses compagnons et réduit leurs chances de remporter la victoire.

Équipement Transporté

Sur votre Feuille d'Aventure figure une Liste d'Équipement qui doit servir à maintenir l'inventaire de vos armes et de vos possessions. Les colonnes Propriétés et Transport servent à indiquer les effets des objets trouvés, ainsi que la façon dont vous les transportez.

Vous pouvez glisser jusqu'à **dix objets de forme mince ou longitudinale à votre ceinture**. Tous les autres objets peuvent être rangés dans vos poches, portés au cou, aux doigts, attachés à vos vêtements, ou transportés d'une façon adaptée à la nature de l'article.

La capacité des poches de vos vêtements a été fixée à **100 Unités de Volume**. Quand se présentera un objet pouvant être rangé dans vos poches, il sera suivi d'un volume [entre crochets]. Inscrivez le Volume Total de vos possessions dans la case réservée à cet effet. Vous aurez l'occasion de vous procurer des sacs plus volumineux pour transporter davantage d'équipement.

Compétences Spéciales

Tous les enfants des familles royales de Nyss – votre royaume natal – ont droit à un enseignement portant sur une ou plusieurs des quatre disciplines traditionnelles du royaume. Vos vrais talents se sont toujours manifestés au tir à l'arc, mais vous avez profité de votre apprentissage pour acquérir deux des quatre compétences suivantes.

Combat à 2 Armes

Grâce à cette technique, vous pouvez vous battre en maniant une arme longue (conférant 5 points d'Habilité ou plus) et une arme courte (conférant 4 points d'Habilité ou moins) en même temps. Lorsque vous possédez les deux armes appropriées, vous pouvez combiner leurs paramètres au combat, moins 1 point d'Habilité et 1 point de Dommages. Par exemple, une épée (+5H +3D) et un poignard (+3H +2D) maniés ensemble vous donnent droit à $5 + 3 - 1 = 7$ points d'Habilité et $3 + 2 - 1 = 4$ points de Dommages supplémentaires.

Spécialisation : Vous pouvez choisir de vous spécialiser dans cette discipline. À ce moment, vous ne pouvez pas en choisir une autre. En revanche, vous bénéficiez, dans tout combat armé, de 2 points d'Habilité additionnels.

Règne Animal

La connaissance du Règne Animal vous permet de connaître les mœurs et les habitudes de la majorité des espèces animales de la Couronne de Lumière, ainsi que les points faibles des bêtes hostiles. Vous pouvez employer ce talent pour amadouer, effrayer, ou éviter la plupart des créatures, selon les circonstances.

Règne Végétal

La connaissance du Règne Végétal vous permet de connaître les propriétés curatives ou néfastes de la plupart des plantes, racines, baies ou feuilles des Neuf Royaumes. C'est aussi une discipline qui vous aidera fortement à survivre en forêt, si le besoin d'en fait sentir, en vous permettant de reconnaître les végétaux comestibles.

Pouvoirs Psychiques

Tous les enfants des familles royales de Nyss naissent avec des facultés psychiques latentes, un trait unique qui n'a aucune explication apparente.

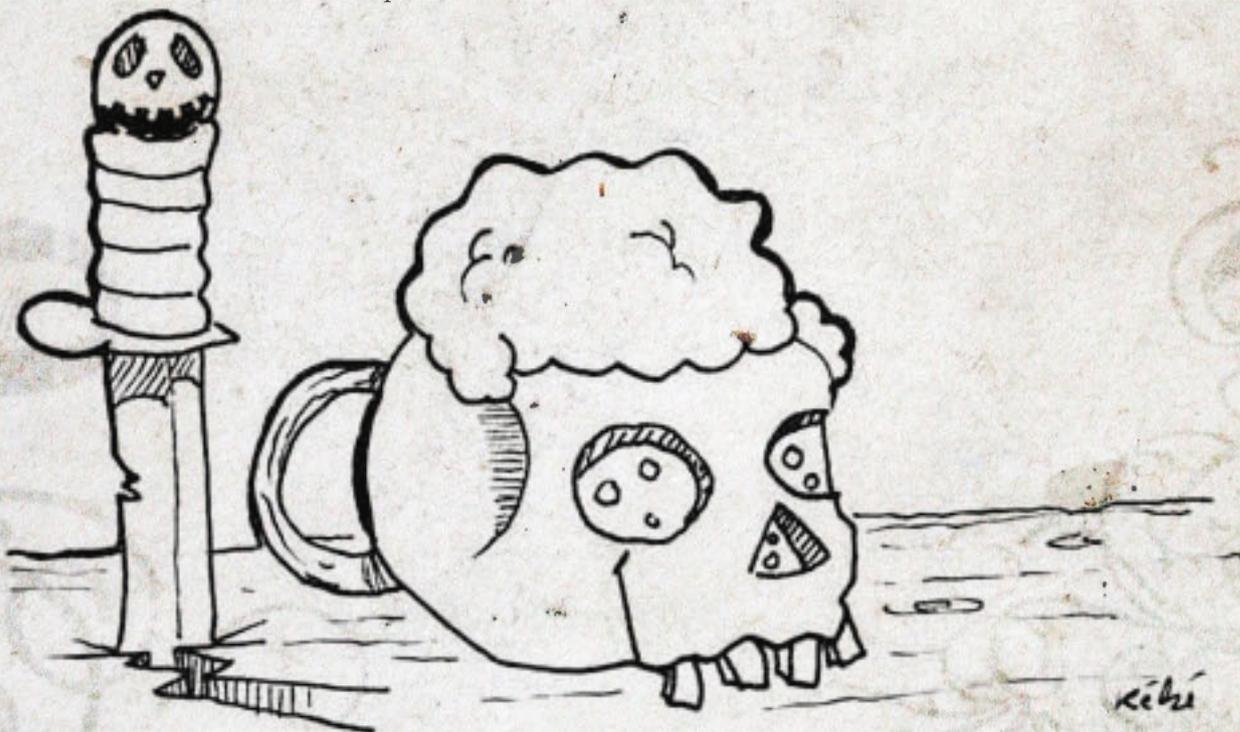
Si vous choisissez cet apprentissage, vous êtes en mesure d'employer consciemment les vôtres. Cela renforce votre volonté tout en vous mettant à l'abri des illusions, des subterfuges, et même des agressions télépathiques directes.

Spécialisation : Vous pouvez choisir de vous spécialiser dans cette discipline. À ce moment, vous ne pouvez pas en choisir une autre. En revanche, vos pouvoirs psychiques évoluent suffisamment pour vous permettre de les utiliser offensivement. Cela vous permet de réduire l'Endurance de tous vos ennemis de 2 points supplémentaires à chaque assaut.

Le Tableau des Terizens

Le temps dans l'univers de Xhoromag est mesuré en fractions d'éternité, une « éternité » étant le temps que met l'univers à effectuer une rotation complète sur ses axes spatio-temporels. Pour ceux qui ne seraient pas familiers avec le système, la table suivante vous aidera à convertir les périodes de temps xhoromiennes en unités terrestres.

<i>Xhoromag</i>	Terre
<i>Xenazen</i>	Fraction de seconde (trois dix-neuvièmes pour être précis)
<i>Seqazen</i>	Une seconde et demie
<i>Seizen</i>	Un peu moins de seize secondes
<i>Minazen</i>	Deux minutes et demie
<i>Venizen</i>	Vingt-six minutes
<i>Nérazen</i>	Approximativement quatre heures
<i>Qarizen</i>	Un peu moins de deux jours (quarante-quatre heures)
<i>Deqazen</i>	Approximativement dix-huit jours
<i>Myatzen</i>	Six mois
<i>Terizen</i>	Cinq ans
<i>Qiterizen</i>	Deux cent cinquante ans
<i>Aniazén</i>	Cinq mille ans



Introduction

L'Arme Légendaire du Seigneur Premier

Montée sur son destrier blanc, au sommet de la grande Colline Royale, Princesse Nyssalie du petit royaume allié de Nyss contemplant la majesté de Majaal Râ, la Cité Royale du plus grand royaume de la carte connue : Quaalîs, premier joyau de la Couronne de Lumière.

En comparaison, Nyss, le « neuvième joyau », faisait figure de vicomté. Néanmoins, Nyssalie était fière de ses origines. Son petit royaume était prospère, chose que Quaalîs avait parfois à lui envier, et bien qu'il ne comptât que quatre villes importantes, Nyss avait une histoire riche qui remontait à des dizaines de générations.

Cela n'empêchait pas Nyssalie d'admirer, ce jour-là, les tours d'argent et d'or de la splendide cité de Majaal Râ, dite la Majestique. Cette ville aurait pu loger à elle seule la moitié de la population de Nyss ; c'était la plus grande cité de la Couronne de Lumière, mais là n'était pas la seule raison pour laquelle on la surnommait la Majestique. Car Majaal Râ était bâtie au bord des immenses falaises qui séparaient les Neuf Royaumes de l'immensité bleue d'un océan sans limite. Ces mers translucides, pures et limpides, que personne n'avait jamais réussi à traverser, portaient le nom des Eaux de Qyxxa, et si elles n'étaient pas infinies, elles étaient suffisamment vastes pour dresser derrière Majaal Râ la plus infranchissable des frontières.

Le regard de la jeune princesse parcourut la cité resplendissante et s'arrêta sur une figure dressée sur la falaise, au-dessus de l'océan. Elle connaissait cette prodigieuse silhouette, aussi savait-elle qu'elle contemplant deux des cinq merveilles de la Couronne de Lumière. La première était la figure elle-même. Taillée dans la pierre, dans la masse de ce qui fut un unique piton rocheux, elle représentait un homme dressé face à l'océan. Haute de plus de cent mètres, cette statue gigantesque représentait l'œuvre d'une génération entière et datait d'innombrables terizens. Elle symbolisait le Seigneur Premier, fondateur des Neuf Royaumes de la Couronne de Lumière. La seconde merveille, que Nyssalie ne pouvait voir, figurait au front de la statue. C'était un diamant de couleur rosée, une gemme d'une perfection éblouissante dont l'origine était voilée de mystère, mais qui avait été enchâssée là-haut, au front du Seigneur Premier, lorsque la statue avait été achevée.

La pureté seule de la gemme ne faisait pas sa légende. Il y avait aussi sa taille. Car si Nyssalie était venue à Majaal Râ par voie de mer, elle aurait discerné les miroitements de ce joyau dès que son navire aurait franchi l'horizon. Personne ne savait comment la genèse d'une telle gemme s'était effectuée, ni quels artisans avaient réussi à la tailler pour en faire un joyau étincelant. Toujours était-il que « l'Œil du Seigneur » avait la taille d'une tête de buffle.

À regret, Princesse Nyssalie s'arracha à la contemplation de la cité et du colosse de pierre qui scrutait éternellement les eaux bleues. Deux qarizens auparavant, un messenger était arrivé au palais de Nyss, convoquant la princesse à la Cité Royale de Quaalis. Nyssalie ignorait ce que le Roi voulait d'elle, mais elle soupçonnait qu'il y avait un lien entre cette convocation et ... l'événement dont toute la Couronne de Lumière parlait depuis la dernière Aube. N'obéissant qu'à son devoir, la jeune princesse avait rangé sa rapière à sa ceinture, passé son arc en bois bleu et son carquois en bandoulière, et enfourché son destrier. Deux qarizens plus tard, elle était ici, à Majaal Râ, cité qu'elle avait contemplée pour la dernière fois à l'âge de dix-sept myatzens.

Le regard de Nyssalie monta vers le ciel.

Dans un firmament uniformément bleu brillaient les quatre soleils noirs des Eaux de Qyxxa. La lumière négative, avait appris Nyssalie, avait les mêmes propriétés que la lumière ordinaire, à cette différence qu'elle ne blessait pas les yeux. Il était donc permis de contempler longuement les astres diurnes, ce que Nyssalie avait pour habitude de faire lorsqu'elle était préoccupée. Levés depuis cinq qarizens seulement, les quatre soleils n'avaient pas encore atteint leur zénith.

L'autre, le cinquième, non plus.

Jamais cinq soleils ne s'étaient-ils levés sur les Eaux de Qyxxa. Jamais cet astre noir à la couronne rougeoyante n'était-il apparu.

Pourtant, depuis la venue de l'Aube, il brillait tranquillement, narguant les hommes, annonçant la venue d'un malheur que chacun ressentait, mais qui n'avait encore aucune définition.

Lorsque vous vous présentez au Palais Royal, vous êtes accueillie avec un soulagement évident. Les servants du palais s'empressent de s'occuper de votre monture et de votre équipement, de vous parer de la couronne honoraire des visiteurs de haut rang, de vous offrir maints rafraîchissements, et enfin, de vous guider vers la chambre où le Roi doit vous accorder une audience.

De plus en plus mystifiée, vous devez faire un effort pour vous souvenir qu'en dépit de votre jeune âge, vous êtes la princesse héritière de l'un des neuf joyaux de la Couronne de Lumière. Vous allez donc être informée dans les plus brefs délais de la situation qui a nécessité votre convocation.

Lorsque vous entrez dans la chambre d'audience, vous remarquez qu'il y a déjà foule, relativement parlant, autour de la table de bois-de-feu massif qui trône au centre de la pièce. Le Roi y figure, mais aussi un assortiment de nobles et de chevaliers de haut rang. En vertu de votre éducation, vous identifiez aisément les huit grandes maisons de la Famille Royale. Le fait qu'elles soient toutes représentées dans la même chambre prouve que la situation est grave.

— Prenez place, princesse Nyssalie, demande le Roi.

Vous vous asseyez sur un siège libre devant le monarque. Du coin de l'œil, vous observez les nobles rassemblés et remarquez qu'ils évitent votre regard. Quelque chose les met mal à l'aise.

— Je vous écoute, dites-vous.

Le Roi vous regarde dans les yeux et prend la parole.

— Connaissez-vous, Princesse, la légende du Seigneur Premier ?

— Ce que chacun en sait, répondez-vous.

Le Roi hoche la tête.

— C'est donc dire que vous ignorez toute la vérité. Voilà deux aniazens, le fondateur de la Couronne de Lumière, qui avait lui-même régné, prétend-on, pendant deux aniazens entiers, livra une lutte prodigieuse contre une force que la légende a baptisée le Froid sans Fin. Secondé par sa fille unique, celle que nous appelons aujourd'hui l'Enfant de Lumière et qui figure dans toutes nos religions, il empêcha, au terme d'un combat épique, la destruction et la mort de tous nos ancêtres. Ce combat, dit-on, lui coûta la vie de sa fille. En outre, pour triompher, le Seigneur Premier dut façonner une arme dont la puissance l'emplit de terreur.

Vous hochez la tête.

— Je savais presque tout cela.

— Ce n'est pourtant pas tout. Ce que les légendes oublient souvent, c'est que la fille unique du Seigneur Premier n'était pas son enfant unique, et qu'il avait aussi deux fils.

— Je ne l'ignorais pas, assurez-vous. Toute la Famille Royale de Quaalis descend en droite ligne du Seigneur Premier. Cela n'aurait pas été possible si son enfant unique avait disparu.

Vous remarquez une nouvelle fois les regards fuyants des nobles, les hésitations, le trouble apparent des chevaliers et des barons rassemblés. Mais sans vous donner le temps de réfléchir, le Roi reprend la parole.

— Le Seigneur Premier a laissé une prophétie. Il savait que le Froid sans Fin tenterait de revenir, et que son arme, son arme terrible, ne devait pas être détruite. Mais il savait aussi que s'il la laissait à la disposition de ses descendants, il viendrait un jour des hommes qui en feraient un instrument de conquête. La prophétie est simple et brève : Lorsque paraîtra le cinquième astre, celui dans lequel coulera mon sang se lèvera pour vous sauver. En ce jour seulement, la porte sans serrure s'ouvrira. Le sens de ces mots est clair pour nous : seul un descendant direct du Seigneur Premier peut retrouver l'arme derrière la porte sans serrure et l'employer pour nous sauver tous.

— Et ... vous êtes certains que ce « Froid sans Fin » est de retour ?

Le Roi hoche la tête.

— Depuis deux Jours et deux Nuits déjà, le royaume de Quaalis est troublé par des rumeurs préoccupantes.

Des forces maléfiques seraient à pied d'œuvre, préparant la venue d'un grand malheur. La venue du Cinquième Astre concrétise nos craintes. Ce cinquième soleil annonce le retour du Froid sans Fin.

Vous parcourez la table du regard. Tous les nobles ont les yeux baissés.

— Et alors ? demandez-vous. Je ne comprends pas en quoi cela me concerne. Vous avez ici tous les descendants du Seigneur Premier dont vous avez besoin. En quoi puis-je vous rendre service ?

Le Roi tousse dans son poing.

— Nous avons ici tous les imposteurs dont nous avons besoin. Voyez-vous, Princesse, voilà un aniazén, la famille royale de Quaalis, devenue décadente, connu le courroux du peuple. Renversés, assassinés, bannis, ils perdirent toute autorité, mais pour préserver l'intégrité de la Ligne, ils furent remplacés par de faux descendants du Seigneur Premier, inventés pour l'occasion. Tout cela afin que le peuple croyant – ou crédule – soit satisfait. Personne dans cette chambre n'est un véritable descendant de notre Fondateur. Nos experts en généalogie sont formels : dans tous les Neuf Royaumes actuels, une seule famille connue descend toujours en droite ligne du Seigneur Premier. Cette famille, c'est la vôtre – et celle qu'il nous faut, c'est vous.

Vous mettez un long moment à vous remettre de votre surprise. Pourtant, vous ne mettez pas la parole du Roi en doute, car les attitudes des nobles rassemblés prennent maintenant tout leur sens. S'ils avaient pu trouver la moindre solution ne nécessitant pas cette révélation, ils l'auraient choisie, avant d'avouer ce que le Roi vient d'avouer. Car s'il vous prenait maintenant l'envie de révéler à la population ce que vous venez d'apprendre, la grande Famille Royale de Quaalis tomberait avant le prochain Crépuscule.

— Que ... Qu'attendez-vous de moi ? demandez-vous d'une voix mal assurée.

Le Roi ne se perd pas en tergiversations.

— Nous ignorons combien de temps il nous reste. Vraisemblablement, la venue du Froid sans Fin ne sera pas immédiate, mais nous n'osons pas attendre. Dès l'Aube, nous avons tenu conseil, et décision fut prise de vous faire venir. Comme toutes les filles de la lignée royale de Nyss, vous avez reçu l'entraînement des princesses guerrières de jadis. Par ailleurs, vous êtes une archère hors pair qui a remporté de nombreux tournois. Vous êtes jeune, mais idéalement désignée pour accomplir cette mission. Votre mère, même si elle marie vos qualités à son expérience, n'est pas descendante du Seigneur Premier, et votre père, quoique connu pour sa diplomatie, est un être beaucoup trop mou, vous en conviendrez, pour endosser le poids d'une telle responsabilité.

— Et si je devais échouer ?

— Alors notre seul espoir reposerait sur les épaules de votre sœur cadette, la princesse Nyssaëlle, qui n'a que dix-huit myatzens d'âge, mais qui serait tenue de tenter l'impossible.

Vous sentez un nœud se former dans votre gorge. Votre petite sœur n'a aucun espoir de réussir une mission de cette envergure. Cela vous ancre immédiatement dans une détermination farouche, car s'il fallait que vous trépassiez, vous signeriez aussi la condamnation à mort de Nyssaëlle.

— Qu'attendez-vous de moi ? demandez-vous à nouveau.

— L'arme du Seigneur Premier est scellée derrière ymill'mayya, la « porte sans serrure », un terme qui se traduit aussi par la « serrure sans clef ». Ce portail existe tout au fond du royaume de Lyvv, notre septième joyau.

Vous tressaillez.

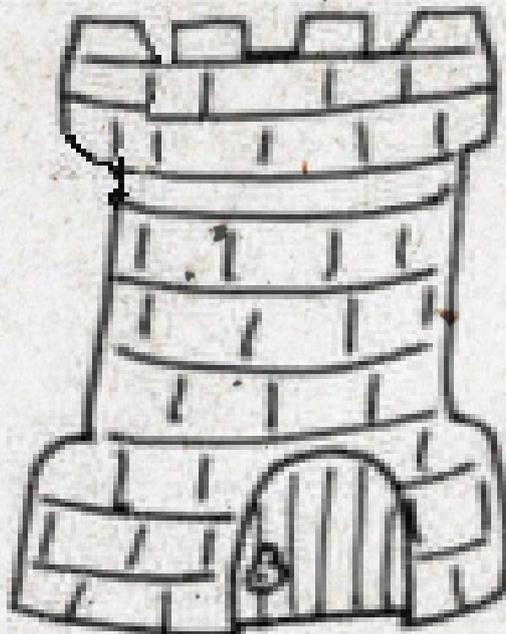
— Mais le voyage à lui seul durera un Jour !

— Nous en sommes conscients. Vous devrez pourtant brûler les étapes de telle sorte à arriver avant la prochaine Nuit, car nous risquons que le prochain Jour ne se lève jamais pour nous. Vous partirez dès que nos derniers préparatifs seront complets, sur l'étalon personnel du Roi. Auparavant, vous visiterez Majaal Râ à pied, en touriste, pour détourner les soupçons. Pendant ce temps, le Prince Lim partira vers Taxis, la ville qui marque la frontière entre les royaumes de Quaalis et Lyvv. Il sera accompagné de son escorte et d'un contingent armé. Nous espérons ainsi attirer l'attention de tout ennemi à l'affût, et détourner son regard de vous, Princesse, qui représentez notre seul et véritable espoir.

Vous demeurez silencieuse, éblouie par la portée des paroles du souverain.

Dans le ciel au-dehors, le Cinquième Astre émet sa lumière noire, ceinte d'un halo rouge, tel un présage de mort.

Rendez-vous au 1.



1

Vous avez récupéré votre équipement, que vous passez maintenant en revue, tout en déambulant dans les rues animées de Majaal Râ. Vous vous êtes vêtue en prévision de la mission qui vous attend, à la mode aventurière, mais vous avez gardé le Sceau de Nyss, emblème de votre noblesse. Ce disque de bronze, frappé du blason de la famille royale de Nyss, repose au fond de votre poche, où il occupe 10 unités de volume. À la ceinture, vous portez un fourreau dans lequel votre rapière est glissée. Maniée en combat, cette arme ajoute 6 points à votre Habileté et inflige 2 points de Dommage supplémentaires. En bandoulière, vous transportez votre arc en bois bleu, une arme splendide d'une précision inimitable qui vous a coûté une vraie rançon, mais dont vous savez vous servir à la perfection. Vous portez aussi un carquois pouvant contenir douze flèches (et contenant justement douze flèches). Enfin, une bourse est attachée à votre ceinture. Remplie à capacité, elle peut contenir soixante pierres, émeraudes, rubis ou saphirs, les rubis valant deux émeraudes et les saphirs deux rubis. Cette bourse contient actuellement dix émeraudes, dix rubis et dix saphirs, une valeur totale de soixante-dix émeraudes. Elle en contenait davantage, mais vous avez mangé, ensuite acheté un petit sac à dos, léger et peu encombrant, que vous avez rempli de vivres. Le sac vous permettra de transporter davantage d'équipement, possédant à cette fin un volume de 300 unités. Il contient présentement assez de nourriture pour huit repas, chaque repas occupant 20 unités de volume. Mangé lors d'une pause, chacun vous rendra 2 points d'Endurance, sauf s'il est ingéré pour éviter une pénalité similaire spécifiée dans le texte. Si vous vous estimez prête à sortir de Majaal Râ afin de trouver l'étalon qui doit vous attendre en un point convenu, *rendez-vous au 105*. Si vous voulez acheter plus d'équipement dans les commerces de Majaal Râ, malgré les prix souvent prohibitifs, *rendez-vous au 18*.

2

Chacun des archers, en voyant son voisin tomber à la renverse, une flèche plantée dans la poitrine, essaie désespérément d'encoher une flèche à son propre arc, mais pour les trois premiers, le geste vient trop tard. Le quatrième homme est le seul qui arrive à bander son arc, mais la panique le fait tirer trop vite. Son trait siffle dans votre direction, mais au lieu de vous transpercer le cœur, il se plante dans le gras de votre bras gauche. Vous perdez 6 points d'Endurance. Si c'est la deuxième fois que vous êtes blessée au bras par une flèche, vous êtes pénalisée de 1 point d'Habileté et de 1 point de Dextérité jusqu'à la fin de cette aventure. Quoi qu'il en soit, vous devez réagir avec promptitude, car l'homme sort déjà une autre flèche de son carquois, convaincu qu'il peut vous trouer le cœur et venger ses compagnons. Il fait cependant face à une jeune archère de grand talent. Vous pouvez enchaîner deux flèches sans lui laisser le temps de tirer. Pour chaque trait, tirez un nombre de la Carte du Destin selon les règles habituelles. Si l'un d'eux fait mouche, *rendez-vous au 60*. Mais si vous êtes malhabile deux fois, *rendez-vous au 130*.

3

Votre mission prend fin dans un éclair de souffrance, lorsque le carreau d'arbalète brise votre nuque et s'enfonce profondément dans votre cervelle. Votre bouche s'empli de sang et vous mourez presque instantanément. Tandis que votre cheval poursuit sa course désespérée le long du sentier, votre corps tombe dans la poussière, déjà inerte et

insensible. Ainsi prend fin votre aventure.

4

Vous tendez la main vers le dard, étonnée. L'arrachant d'un coup sec, vous l'examinez de plus près. C'est une flèche de sarbacane, à l'extrémité de laquelle suinte une toute petite goutte de liquide clair, vaguement verdâtre. Une fléchette empoisonnée ! Fort heureusement, votre gilet de protection a empêché ce sinistre dard de se planter dans votre peau. Gagnée par une fureur soudaine, due à la certitude instinctive que ce poison devait vous être mortel, vous dégainez votre arme et foncez vers l'endroit d'où la fléchette a dû venir. Pourtant, vous avez beau fouiller le sous-bois, vous ne découvrez personne. Craignant soudain d'être la cible d'une nouvelle flèche, qui pourrait vous atteindre au cou, celle-là, vous décidez sagement de faire volte-face et de retrouver Vent d'Hiver. Il vaut mieux que vous quittiez cet endroit au plus vite ... sans oublier, toutefois, que la sécurité de votre mission semble compromise. *Rendez-vous au 67.*

5

Comme le veut le sort, vous êtes traquée, non par vos poursuivants humains, que vous avez proprement semés, mais par une créature douée d'une patience impitoyable. La bête est un magnifique loxul solitaire, un loup puissant au pelage blanc dont les crocs reluisants représentent autant de promesses de mort. Vous savez que vous n'avez aucune chance de distancer cette bête à la course, aussi décidez-vous de l'attendre de pied ferme. Vous pouvez tirer une ou deux flèches selon les règles habituelles. Chaque tir au but vous donne le droit de réduire l'Endurance du loxul de la somme de deux chiffres de la Carte du Destin (0=20). Si vous ne tuez pas la bête, vous allez devoir la combattre.

LOXUL SOLITAIRE

Habilité 26 • Endurance 48 • Dommages +3

Si vous triomphez, vous ne devez pas vous attarder dans les environs, car l'odeur du sang attirera infailliblement d'autres loxuls affamés. *Rendez-vous au 64.*

6

Vous n'avez aucune chance de remporter un combat armé contre huit adversaires. Or, vous êtes convaincue que ces hommes ne se contenteront pas de votre bourse. La présence du cavalier gris a chassé tout doute dans votre esprit : vous êtes visée en raison de la mission qui vous a été confiée, et ces hommes, directement ou indirectement, sont à la solde du Froid sans Fin. Vous n'avez qu'une chance de vous tirer de leurs griffes : utiliser votre arc, pendant que vos ennemis sont encore à une distance trop grande pour vous menacer au corps à corps. Vous décidez de viser en premier lieu les hommes qui possèdent eux aussi des arcs, de telle sorte à minimiser les risques de riposte. Coup sur coup, quatre de vos flèches chantent dans l'air. Tirez quatre nombres de la Carte du Destin selon les règles habituelles. Si vous faites mouche :

4 fois	<i>Rendez-vous au 136.</i>
3 fois	<i>Rendez-vous au 61.</i>
2 fois	<i>Rendez-vous au 69.</i>
1 fois (ou aucune)	<i>Rendez-vous au 30.</i>

7

En la circonstance, votre agilité naturelle vous sert admirablement. Sans les entraves des robes de cérémonie que vous portez habituellement au palais de Nyss, vous n'avez aucune peine à vous jeter d'un seul élan sur le dos de Vent d'Hiver, dont vous fouettez les flancs de vos pieds bottés. L'étalon fonce immédiatement devant lui. L'un des brigands tente bien de s'interposer, de saisir les rênes au passage, mais vous lui décochez une ruade et l'obligez à vous céder le passage. Une douleur brûlante vous fait alors grimacer : l'un des forbans a réussi à entailler votre cuisse gauche d'un coup de lame bien placé. Vous perdez 4 points d'Endurance. Immédiatement après, un sifflement suraigu se fait entendre derrière vous. Vous ne comprenez pas tout de suite pourquoi l'un des malfrats a ainsi exercé l'art de fendre le cristal à cent pas, mais vous ne tardez pas à l'apprendre lorsqu'une flèche issue de la végétation chante à vos oreilles. Elle est promptement suivie par plusieurs de ses semblables. Tirez un nombre de la Carte du Destin (0=16). Si vous portez une Cotte de Mailles ou un Gilet de Cuir, ajoutez 1 point. Si vous possédez un Bouclier ou une Rondache, ajoutez encore 1 point. Si le résultat est compris entre :

<i>1 et 3</i>	<i>Rendez-vous au 38.</i>
<i>4 et 6</i>	<i>Rendez-vous au 108.</i>
<i>7 et 9</i>	<i>Rendez-vous au 44.</i>
<i>10 et 15</i>	<i>Rendez-vous au 124.</i>
<i>16 et 18</i>	<i>Rendez-vous au 76.</i>

8

Cette fois, vous ne laissez aucune chance à l'ennemi. Au moment où il va tirer, votre flèche lui transperce la gorge. Il lâche sa propre flèche au hasard et s'effondre en gargouillant, pris des derniers soubresauts d'agonie qui précèdent la mort. Vous sortez immédiatement une nouvelle flèche de votre carquois et mettez les autres brigands en joue. Pendant que vous tiriez, ils ont couvert les deux tiers de la distance qui les séparait de vous. La présence de leur maître, sur la crête, semble leur interdire de perdre la face. Vous les menacez encore, mais à leurs yeux, il suffit que l'un d'eux vous atteigne et vous arrache cet arc des mains pour que votre sort soit scellé. S'il vous a fallu une seule flèche pour abattre le quatrième homme, vous pouvez encore tirer quatre fois avant d'être rejointe. Si vous avez dû tirer deux fois pour faire mouche, vous ne pouvez plus tirer que trois fois, toujours selon les règles habituelles. Si vous faites mouche :

<i>4 fois</i>	<i>Rendez-vous au 21.</i>
<i>3 fois</i>	<i>Rendez-vous au 34.</i>
<i>2 fois</i>	<i>Rendez-vous au 87.</i>
<i>1 fois</i>	<i>Rendez-vous au 52.</i>
<i>0 fois</i>	<i>Rendez-vous au 74.</i>

9

Avec prudence, vous quittez le couvert des arbres et avancez vers le corps étendu du brigand. Il semble avoir été tué d'un grand coup de sabre, porté à l'horizontale en travers de sa poitrine. Pourtant, si c'était le cas, son assassin n'aurait jamais pu disparaître aussi vite. Et cela n'explique pas le bruit mystérieux que vous avez entendu ... Pendant un moment, inquiète, vous songez à regagner l'abri de la végétation, mais vous décidez de fouiller l'homme d'abord. Cela vous met en possession des articles suivants :

- Épée (+5H +3D)
- Dague (+2H +1D)
- 5 Émeraudes
- 2 Pilules Rouges

Les pilules sont des revitalisants très connus, Chacune vous rendra 4 points d'Endurance quand vous l'avalerez. Inscrivez ce que vous désirez garder sur votre Liste d'Équipement. Ensuite, avant d'être prise à découvert par vos ennemis, vous feriez mieux de revenir à la piste forestière afin de poursuivre votre route. Si vous désirez vous attarder pour fouiller les autres bandits morts, *rendez-vous au 101*. Si vous croyez plus judicieux de partir immédiatement, *rendez-vous au 121*.

10

Visités par une mort fulgurante, les deux êtres s'effondrent l'un après l'autre, le premier touché au cœur, l'autre à la gorge. En les voyant mourir, vous êtes brusquement envahie par une sourde angoisse. Et s'ils étaient réellement, contre toute attente, des enfants innocents ? Ils ont peut-être cru à un jeu, et commis ainsi la dernière erreur de leurs jeunes vies. N'y tenant plus, vous vous approchez des corps, déterminée à retirer les masques rouges pour voir la vérité en face. Mais la scène qui vous attend vous fait reculer de plusieurs pas désordonnés. Les corps sont en train de se dissoudre en fumée nauséabonde. Ils se ratatinent à vue d'œil, avec de nombreux craquements et chuintements écœurants. Bientôt, il ne reste qu'une paire de masques rouges et une puanteur épouvantable. Incapable d'en tolérer davantage, vous vous précipitez dans le sous-bois et courez droit devant vous. *Rendez-vous au 48*.



11

Vous vous enfoncez dans le sous-bois, mais vous n'allez pas loin avant de provoquer une réaction. Les archers embusqués dans la végétation se déplacent pour s'interposer entre vous et la liberté. Lorsque le premier vous aperçoit, il vous vise de son arc, mais vous plongez dans les fourrés et la flèche se plante dans le tronc d'un arbre. Pendant un moment, vous songez à tirer sur lui en retour, mais tout à coup, le deuxième homme — car ils étaient deux de chaque côté de la route — jaillit de nulle part, poignard au poing, et tente de vous étripier. Vous devez livrer deux assauts contre lui. Ensuite, son compagnon s'en mêlera. À ce moment, vous devrez alterner les assauts en accordant à chacun 3 points d'Habilité additionnels tant qu'ils seront deux à se battre contre vous.

PREMIER ARCHER

Habilité 22 • Endurance 50 • Dommages +2

SECOND ARCHER

Habilité 20 • Endurance 60 • Dommages +2

Si vous remportez la victoire, vous ne pouvez absolument pas traîner dans les parages, car vous entendez déjà les autres accourir. *Rendez-vous au 91.*

12

Avant d'être complètement terrassée par le poison, vous débouchez la fiole et avalez son contenu d'une seule lampée. Alors que le poison et l'antidote luttent dans vos veines, vous vous tordez de douleur et vomissez copieusement dans l'herbe. Le contrepoison agit pour vous sauver, mais vous avez reçu une double dose d'un poison mortel, auquel tous les humains succombent normalement en quelques instants. Alors que la lucidité vous revient petit à petit, vous voyez les enfants se dresser au-dessus de vous, armés de poignards argentés. Vous essayez de réagir, mais vos mains engourdis n'arrivent plus à saisir votre rapière. Les enfants se penchent sur vous, et tandis qu'une lame s'enfonce dans votre cœur, l'autre vous tranche la gorge. Votre aventure trouve ici une fin sanglante.

13

Pendant plusieurs minazens, vous dirigez votre destrier entre les troncs parfois épars, parfois denses. Vous redoutez, hormis la présence de loxuls, l'éventualité d'une morsure de qix aux pattes de votre étalon, car vous savez que le poison de ces petits serpents, fort communs dans les bois de Quaalis, est foudroyant pour les chevaux. Heureusement, le destin se montre clément et vous finissez par émerger de la forêt sans faire de mauvaises rencontres, qu'il s'agisse de loxuls, de qix ou d'envoyés du Froid sans Fin. Toutefois, vous devez maintenant redoubler de prudence. Devant vous s'étend une grande plaine, décorée par le tracé sinueux d'un chemin de campagne, délimitée sur la droite par les crêtes où se dressait le Chevalier sans Chair. Avec une angoisse non dissimulée, vous scrutez les sommets lointains, mais sans discerner la silhouette d'un cavalier. Apparemment, il a abandonné l'idée de vous traquer, pour autant qu'il l'ait entretenue. Sans attendre qu'il réapparaisse, vous poussez Vent d'Hiver au galop à travers la plaine, le cœur serré par une inquiétude résiduelle qui ne fait rien pour vous rassurer. *Rendez-vous au 122.*

14

Voyant ses complices éprouver de la difficulté, le chef perd patience et les écarte d'une main bourrue. « Mauviettes ! Laissez-moi vous montrer comment on s'y prend ! Je lui ouvre la gorge en deux coups de sabre ! » Vous allez devoir affronter cet homme hargneux. Au moins savez-vous désormais qu'il n'a pas l'intention de vous laisser vivre, ce qui vous permet de combattre en état de légitime défense.

CHEF DES BRIGANDS

Habilitété 24 • Endurance 60 • Dommages +3 • Protection -2

Vous devez vous battre jusqu'à la mort de l'un de vous d'eux. Si vous êtes celle qui restez en vie, *rendez-vous au 85*.

15

Lorsque vous jetez votre bourse aux pieds de l'homme qui a parlé, il se met à ricaner. « Oh, mais ma pauvre dame, nous ne pouvons nous contenter de si peu. » Une fois de plus, le comportement de ces bandits vous mêt la puce à l'oreille. Tout d'abord, cet homme s'exprime avec trop d'érudition. Ensuite, il n'a pas jeté un seul coup d'œil à la bourse, exactement comme si celle-ci ne l'intéressait pas du tout. Vous avez subitement l'impression d'être tombée dans un piège beaucoup plus important qu'une simple embuscade de détrousseurs. Si vous voulez dégainer votre rapière et affronter vos adversaires, *rendez-vous au 98*. Si vous voulez faire usage de votre arc, *rendez-vous au 68*. Si vous voulez sauter sur le dos de Vent d'Hiver et tenter de foncer entre leurs rangs, *rendez-vous au 7*.

16

Les soldats vous arrêtent et vous délestent de vos armes. Ensuite, ils vous fouillent des pieds à la tête et confisquent tous les articles en votre possession. Lorsque l'un des soldats met la main sur le Sceau de Nyss, il le montre aussitôt à son supérieur. Au lieu d'être surpris, le sergent en charge du détachement hoche tranquillement la tête. Les deux hommes échangent ensuite un regard entendu. Vous avez brusquement la certitude d'être tombée dans un piège terrible, mais il est désormais trop tard pour y échapper. Avant que vous n'ayez pu esquisser la moindre dérobade, deux soldats dégainent leurs sabres et les enfoncent dans vos flancs. Tandis que les lames froides glissent entre vos côtes, transperçant vos poumons et votre cœur, vous entendez les dernières consignes du sergent à ses hommes. « Enterrez-la dans le bois. Brûlez tout ce qui lui appartient. Ne laissez aucune trace de son passage. Personne ne doit savoir qu'elle est morte ici. » Vous rendez l'âme en sachant que vous avez été trahie, mais vous n'en saurez jamais davantage. C'est ainsi que votre mission prend fin

17

Vous rompez l'engagement et prenez la fuite dans le sous-bois. Ce faisant, vous vous exposez à un dernier assaut de la part du monstre. Incapable de vous poursuivre de sa démarche horrible, celui-ci n'accepte pas pour autant de vous laisser partir. Une douleur intense éclate dans votre cerveau, si violente que vous manquez de perdre connaissance. Vous perdez 12 points d'Endurance. Si vous avez la maîtrise des Pouvoirs Psychiques,

cette pénalité est réduite à 4 points ; si vous avez choisi de vous spécialiser dans cette discipline, vous émergez indemne de l'assaut. En supposant que vous ayez survécu, vous vous enfoncez profondément dans la forêt, loin de l'odieuse créature et de ses pouvoirs mortels. Vous poussez ensuite un soupir de soulagement. Pour le moment, vous êtes en sécurité, mais tous vos sens sont désormais aux aguets. Après les événements que vous venez de vivre, vous êtes prête à employer votre rapière ou votre arc en bois bleu à la première alerte. Par chance, les prédateurs des forêts, normalement actifs en cette saison, semblent vouloir vous laisser tranquille. Ce sont les serviteurs du Froid sans Fin qui vous inquiètent, car vous ignorez combien ils sont à vous traquer dans les forêts. C'est pourquoi vous êtes surprise lorsque vous pénétrez dans une clairière où vous attendent, non des prédateurs, non des monstres psychiques, mais deux enfants porteurs de masques rouges, âgés d'environ deux terizens. Que font-ils ici, ces deux-là ? songez-vous avec étonnement. Si vous possédez un Fragment de Terre Cuite, *rendez-vous au 81*. Si ce n'est pas le cas, *rendez-vous au 111*.

18

Vous passez rapidement vos options en revue. Vos chances de trouver un meilleur arc que le vôtre pour soixante-dix émeraudes ou moins sont nulles. De toute façon, vous êtes intimement familière avec le maniement de votre arc en bois bleu, que vous n'échangeriez contre nul autre. Vous n'avez pas davantage besoin de flèches, ni d'une arme de poing. Vous pourriez néanmoins vous procurer une arme de secours, telle une épée courte ou un poignard, ainsi qu'un bouclier ou un pourpoint en cuir. Vous pourriez aussi acheter différents philtres et onguents guérisseurs, toujours pratiques lorsque l'on part à l'aventure. Enfin, vous savez qu'à Mājaal Râ, comme dans la plupart des villes importantes, on trouve des armes à rayons d'énergie, dont l'exemple type est l'Anneau du Feu Solaire, une bague sertie d'une pierre bleue, d'apparence innocente, qui possède le pouvoir d'émettre des décharges d'énergie.

Si vous voulez acheter de l'équipement général, *rendez-vous au 99*.

Si vous voulez acheter armes et armures, *rendez-vous au 90*.

Si vous voulez acheter des potions, *rendez-vous au 51*.

Si vous voulez acheter des anneaux solaires, *rendez-vous au 25*.

Si vous voulez aller trouver l'étalon promis, *rendez-vous au 105*.

19

Comme s'il avait senti votre brusque changement d'attitude, le loxul poursuivant cesse de vous traquer furtivement et se présente franchement à vous. Lorsque vous l'apercevez, vous sursautez d'horreur. C'est bel et bien un loxul blanc, un loup des forêts de Quaalis, mais celui-ci a subi d'affreuses mutations. En particulier, sa gueule est remplie d'un fouillis de tentacules qui vous font songer à des langues difformes. La même chose que l'homme de tout à l'heure ! réalisez-vous avec effroi. Heureusement, l'animal ne semble pas doué de pouvoirs psychiques. Moins heureusement, vous allez devoir vous mesurer à lui dans un combat à mort.

LOXUL MUTANT

Habilité 24 • Endurance 46 • Dommages +3

Si vous remportez la victoire, vous prenez immédiatement vos jambes à votre cou,

craignant d'avoir affaire à d'autres représentants de cette odieuse espèce. *Rendez-vous au 48.*

20

À présent que vous avez survécu à l'attaque des détrousseurs — ou plutôt, des assassins se donnant l'allure de détrousseurs — les conséquences de la perte de votre monture vous apparaissent avec beaucoup plus de clarté. Alors que vous comptiez rallier Taxis, votre première étape, en moins d'un qarizen, la durée du voyage va maintenant doubler, voire tripler. Par ailleurs, vous serez vulnérable à vos ennemis, qui sont manifestement très bien renseignés en ce qui concerne votre itinéraire. Il vous vient à l'idée que les brigands possédaient peut-être des chevaux, mais comment les trouver ? Au moment où vous songez à cette possibilité, vous percevez un étrange sifflement, semblable à celui d'une flèche. En un éclair, vous comprenez quel terrible péril vous guette. Vous virevoltez pour faire face au Chevalier sans Chair, et du coin de l'œil, voyez arriver son redoutable disque d'argent. D'un élan surhumain, vous vous jetez de côté. Le disque aiguisé fond sur vous et vous frôle l'abdomen. Si vous portez une Cotte de Mailles, vous voyez jaillir une gerbe d'étincelles tandis qu'un crissement aigu blesse vos oreilles, mais vous ne subissez aucun dommage. Dans le cas contraire, vous perdez 4 points d'Endurance (ou 2 points si vous portez un Gilet de Cuir) en raison d'une vicieuse estafilade. Pendant que l'arme mortelle remonte vers le sommet de la crête, vous courez vers la lisière des arbres. Votre seul espoir, pour le moment, consiste à fuir dans la forêt. Plus tard, quand vous serez en sécurité, il sera temps de songer à l'acquisition d'une nouvelle monture. *Rendez-vous au 88.*

21

Avec une précision mortelle, vous plantez une flèche dans la poitrine de chacun de vos agresseurs. Avec l'énergie du désespoir, le huitième homme, qui arrive enfin à votre hauteur, tend son épée dans l'espoir de vous embrocher, mais votre dernière flèche part trop vite. Elle se fiche dans le front du bandit, dont les yeux se croisent et se révulsent. Il s'écroule après avoir fait un dernier pas malhabile, l'arme avec laquelle il voulait vous occire tombant dans la rocaille à vos pieds. Avec un sentiment d'horreur, vous laissez votre regard errer sur les huit corps étendus. Vous avez déjà dû défendre votre vie, mais c'est la première fois que vous tuez autant d'hommes d'un seul coup. Pour vous reconforter, vous essayez de vous convaincre que certains ont peut-être survécu ; vous n'avez pas logé chacune de vos flèches dans le cœur du forban visé. Vous savez cependant que vous êtes trop habile à l'arc pour l'avoir manqué de beaucoup. Si vous voulez fouiller ces hommes, *rendez-vous au 27*. Si la présence menaçante du cavalier gris vous incite à partir immédiatement, *rendez-vous au 135*.

22

Bientôt, terrassée par la fatigue due à la perte de sang, vous devez mettre pied à terre et vous allonger à l'ombre d'un arbre. Vous tentez de refermer la plaie de votre mieux, mais le sang s'en échappe toujours en longues rigoles. Au vu de la gravité de la blessure, vous avez besoin de soins urgents, mais vous ne possédez rien qui puisse vous aider à surmonter cette épreuve. Alors que la fièvre vous gagne, vous voyez apparaître entre les branches une demi-douzaine de magnifiques loups blancs, des loxuls attirés par l'odeur

du sang. Affaiblie, vous êtes devenue pour eux une proie alléchante. Réprimant un sanglot de terreur, vous dégainez votre rapière. Vous savez que c'est la fin du voyage pour la jeune princesse Nyssalie de Nyss. Il ne vous reste qu'à choisir votre sortie de scène – dépecée par les loxuls, ou dignement embrochée sur votre propre lame.

23

Contournant le destrier, vous vous élancez vers l'endroit où vous avez aperçu — cru apercevoir — une forme humaine. Tout d'abord, vous ne discernez rien, aussi vous enfoncez-vous sous le feuillage, à la recherche d'une trace. Votre ouïe croit détecter un mouvement furtif sur votre droite, mais votre regard n'y décèle rien. Déterminée à en avoir le cœur net, vous vous mettez à courir dans cette direction, certaine de tomber sur l'espion avant qu'il ne puisse disparaître. Pourtant, c'est exactement ce qu'il fait : vous surgissez telle une diablesse dans une vaste clairière herbue, où personne ne vous attend. Longtemps, vous demeurez debout là, perplexe, agacée. Comment l'inconnu, si inconnu il y avait, a-t-il pu s'évanouir dans la nature ? Tout à coup, comme venue de nulle part, une menue fléchette se plante dans le milieu de votre poitrine. Si vous portez un Gilet de Cuir ou une Cotte de Mailles, *rendez-vous au 4*. Si ce n'est pas le cas, *rendez-vous au 143*.

24

Vous mettez pied à terre et avancez parmi les corps étendus. Il est clair que les agresseurs n'ont pas laissé de survivants, ou alors, que ceux-ci se sont enfuis. Chose étrange, vous n'apercevez aucun cadavre autre que ceux des soldats. Les sbires du Froid sans Fin n'ont-ils subi aucune perte ? Ou ont-ils pris le temps d'emporter leurs morts avec eux ? Rongée par l'inquiétude, vous décidez de ne pas vous attarder trop longtemps dans les parages. Suite à une fouille rapide des dépouilles, vous rassemblez l'équipement suivant :

- 2 Rapières (+6H +2D)
- 8 Épées (+5H +3D)
- 9 Poignards (+3H +2D)
- Assez de Flèches pour remplir votre Carquois
- 4 Rondaches (+1P)
- 2 Boucliers (+2P)
- 2 Casques (+1P)
- Émeraudes : Cinq nombres de la Carte du Destin (0=16)
- Rubis : Deux nombres de la Carte du Destin (0=16)
- Saphirs : Un nombre de la Carte du Destin (0=16)
- Fiole de Contrepoison [10]
- Ampoule de Sève Blanche [5]
- Flacon de Potion de Guérison [25]

La Sève Blanche est une drogue qui aiguise drastiquement les sens et les réflexes. Elle améliorera votre Habileté Naturelle de 8 points pour toute la durée d'un combat, mais ses effets secondaires réduiront votre Endurance de 8 points après-coup. Quant au flacon de Potion de Guérison, il en contient assez pour vous rendre 25 points d'Endurance lorsque vous en boirez le contenu. Alors que vous rangez vos nouvelles trouvailles,

vous entendez le grognement de douleur d'un homme étendu. Réalisant qu'il reste un survivant, vous cherchez l'homme qui a gémi. Vous n'avez aucune peine à le localiser, mais vous ne pouvez rien pour lui : ses blessures sont trop graves et entraîneront certainement sa mort. Malgré cela, en vous voyant penchée sur lui, il essaie d'articuler d'ultimes paroles. Si vous désirez lui faire boire la Potion de Guérison que vous venez de trouver, *rendez-vous au 148*. Si vous préférez la garder pour vos propres besoins et écouter les dernières paroles du soldat, *rendez-vous au 31*.

25

Même dans une ville comme Majaal Râ, on ne trouve pas une boutique faisant le commerce d'armes pareilles à tous les coins de rue. Heureusement, vous finissez par remarquer la devanture d'un marchand d'armes spéciales, chez qui vous pénétrez. Comme vous l'espérez, des Anneaux du Feu Solaire sont disponibles, mais comme vous le craigniez, ils sont chers. Leur prix varie en fonction du nombre de charges qu'ils peuvent tirer avant de perdre leur pouvoir. Une bague se vend 10 émeraudes, avec 1 émeraude additionnelle par charge d'énergie. Le minimum est de 4 charges, le maximum est de 16, et chaque trait de feu inflige à une cible la somme fixe de 4 points de Dommage. Dans tout combat, à tout moment, vous pouvez employer le pouvoir d'un Anneau pour blesser ou même abattre un adversaire. Vous pouvez acheter plusieurs bagues si vos économies vous le permettent, mais vous pouvez aussi vous laisser tenter par un autre type d'arme insolite. Il s'agit là de petits globes de verre, remplis d'énergie tourbillonnante, que vous n'avez jamais vus. Le marchand vous explique qu'il s'agit de petites bombes dangereuses qu'on appelle « E•2 », et qu'on transporte habituellement dans de petites gousses, chacune munie d'un petit rabat, attachées à la ceinture. Si vous voulez acheter quelques-unes de ces billes explosives, gousses comprises, sachez qu'elles coûtent 10 émeraudes l'unité, mais qu'elles infligent 12 points de Dommage à quiconque en reçoit une. *Rendez-vous au 123* lorsque vous aurez terminé vos achats.

26

Vous levez votre arc et encochez une flèche, mais hésitez au moment de tirer. Que se passe-t-il si vous avez tort ? Si vous transpercez deux enfants innocents, vous serez torturée par les remords jusqu'au jour de votre mort. Pendant un moment, c'est le silence absolu dans la clairière. Puis chaque enfant lève une sorte de petite sarbacane à ses lèvres, ou plutôt, à la fissure horizontale du masque qui représente la bouche. Convaincue en un éclair que de vrais enfants n'agiraient pas ainsi sous la menace d'une archère, vous faites chanter votre premier trait. Vous pouvez tirer jusqu'à trois fois, s'il vous reste trois flèches ou plus. Si vous faites mouche deux fois, *rendez-vous au 10*. Si vous ne touchez qu'une fois la cible visée, *rendez-vous au 125*. Si vos flèches se perdent toutes, *rendez-vous au 40*.

27

Vous ne souhaitez pas tergiverser, mais il est sans doute important que vous fassiez une fouille attentive des corps de vos ennemis, à la recherche d'indices. Cette agression n'a pas été motivée par le contenu de votre bourse. Elle a donc été organisée par quelqu'un qui désire vous voir échouer dans votre mission. Dans l'espoir de découvrir l'identité du traître, vous fouillez dans toutes les poches de leurs vêtements, ce qui vous permet

de récolter tout ce qui suit.

- 4 Arcs
- 4 Carquois
- 27 Flèches
- 6 Épées (+5H +3D)
- 5 Poignards (+3H +2D)
- Émeraudes : Quatre nombres de la Carte du Destin (0=16)
- Rubis : Un nombre de la Carte du Destin (0=16)
- Saphirs : La moitié d'un nombre de la Carte du Destin (0=16)
- Des vivres pour 8 Repas [8 x 20]
- Pot d'Onguent de Guérison [20]
- Fiole de Contrepoison [10]
- Sifflet [10]
- Écusson [10]

L'onguent de guérison est suffisant pour vous rendre 20 points d'Endurance, à condition de les avoir perdus pour cause de blessures physiques. Si vous emportez deux carquois, vous pourrez transporter deux fois plus de flèches, mais l'encombrement réduira votre Habileté Naturelle de 2 points. Enfin, l'objet le plus intéressant de toute la récolte est l'écusson. En forme de petit bouclier, il est frappé des armoiries du baron Niras, dit le « Baron Bleu », membre de la Famille Royale. Lui et son frère, un chevalier du royaume, étaient présents lorsque le Roi vous a confié votre mission. Aurait-il hâtivement monté cette embuscade pour vous éliminer ? Ou quelqu'un cherche-t-il à l'impliquer ? D'une façon comme de l'autre, cela vous donnera sûrement matière à réflexion. Si Vent d'Hiver est mort, *rendez-vous au 20*. Si le cheval est encore en vie, *rendez-vous au 37*.

28

Vous êtes partie au galop le long d'une route campagnarde, dans la direction générale de Taxis, la ville-frontière. Très vite, vous avez compris que le Roi vous a fait don d'un animal prodigieux, capable d'atteindre des pointes de vitesse remarquables. Néanmoins, vous ménagez les forces de l'étalon, consciente que le voyage durera plusieurs qarizens et que vous dépendez de Vent d'Hiver pour arriver à temps. Peu après votre départ, vous vous êtes hissée sur une colline, d'où vous avez assisté au départ du prince Lim et de son escorte le long de la grand-route. Vous ignorez quelles sont les forces malfaisantes dont le Roi et ses conseillers ont peur, mais logiquement, elles devraient être suffisamment préoccupées par le départ en grande pompe du prince Lim pour vous laisser tranquille. La seule chose qui vous cause du souci, en ce moment, est la fatigue que vous ressentez. Vous n'avez pas eu le temps de vous reposer à Majaal Râ, ni avant d'y arriver, et vous commencez à avoir besoin de sommeil. Avec un sourire furtif, vous vous remémorez un jeune homme qui était jadis venu à Nyss, « de très loin », avait-il dit, et qui n'avait jamais pu prendre l'habitude de dormir à la lumière des soleils. Là d'où il venait, prétendait-il, un Jour ne durait que le quart d'un qarizen ; dans ce royaume inconnu, les gens ne dormaient que des Crépuscules aux Aubes. S'il fallait qu'il en soit ainsi dans la Couronne de Lumière, cela vous serait favorable aujourd'hui, car vous pourriez voyager jusqu'à votre but d'une seule traite, sans dormir, et réduire un périple de dix qarizens à six ou moins. Malheureusement, les dieux n'ont pas fait les choses ainsi, et

avant de songer à foncer vers Taxis, vous allez devoir accorder à votre corps le sommeil qu'il réclame. Par chance, à peu de distance, vous apercevez les bâtiments d'une ferme. Si vous désirez demander le gîte, *rendez-vous au 80*. Si vous préférez dormir dans une clairière, hors de vue du chemin, *rendez-vous au 132*.

29

Vous faites une pause, déposez votre équipement, et décidez de vous allonger dans l'herbe fraîche, où vous trouverez un sommeil confortable. En l'absence de prédateurs naturels — les loxuls ne s'aventurent jamais à découvert — vous serez en parfaite sécurité. C'est sur cette conviction que vous vous endormez tranquillement, mais c'est une douleur intense qui vous arrache au sommeil, un temps indéterminé plus tard. Vous vous réveillez avec un cri de souffrance, le thorax envahi par un froid glacial. Votre regard se pose immédiatement sur la silhouette d'un enfant. Il est agenouillé près de vous, le visage recouvert d'un masque rouge inexpressif. Il semble avoir les mains posées sur votre poitrine, mais lorsqu'il les relève, vous voyez avec horreur qu'il tient un long couteau à la lame dégoulinante de sang. Vos yeux se voilent sur cette ultime vision, et vous retournez au sommeil, poignardée dans le cœur par l'un des sinistres envoyés du Froid sans Fin. C'est ici, dans cette plaine herbeuse, que votre vie et votre mission trouvent leur terme tragique.

30

Peut-être, devant la menace des quatre archers, avez-vous succombé à la panique ; peut-être avez-vous simplement été désignée, en ce jour, par les dieux impitoyables. Votre tir se révèle tragiquement inefficace, tandis que celui des assassins trouve sa cible sans difficulté. Vous hoquetez de souffrance et laissez tomber votre arc. Trois flèches sont enfoncées dans votre poitrine, deux d'entre elles logées avec précision dans votre cœur. Le goût du sang emplit votre bouche et l'obscurité voile votre regard. Vous êtes déjà tombée sur le dos, sans le réaliser, et à présent, la vie vous quitte avec votre dernier souffle. Au moment de rendre l'âme, vous songez une dernière fois à Nyssaëlle, qu'un périlleux destin guette à brève échéance.

31

Vous essayez de recueillir les derniers balbutiements du mourant, mais la mort est déjà trop proche. Elle voile son regard et étouffe ses paroles, dans lesquelles vous ne saisissez que quelques mots disjoints, notamment « traître » et « embuscade ». Puis un grand frisson parcourt le corps du soldat, dont les yeux se vitrifient définitivement. Il ne pourra plus jamais parler. Vous vous redressez, songeant à ce que vous avez pu comprendre de ses dernières paroles, quand des bruits de sabots vous font lever la tête. Un petit groupe de cavaliers s'approche du lieu du carnage, le long de la grand-route, en provenance de Taxis. Ils portent d'ailleurs l'uniforme des soldats du royaume de Lyvv. Si vous voulez les accueillir, *rendez-vous au 114*. Si vous préférez remonter en selle et disparaître le long des sentiers forestiers, *rendez-vous au 126*.

32

Pendant plusieurs venizens, la piste serpente à travers champs ; il y a longtemps que vous n'apercevez plus la moindre habitation. Puis un mur de végétation se dresse sur votre gauche, un boisé qui mérite certainement le qualificatif de forêt. Sur votre droite apparaissent les premiers contreforts d'une série de crêtes qui donnent au paysage

l'apparence d'une terre labourée par les griffes de quelque monstre gigantesque. Fort heureusement, malgré le relief du terrain, le sentier demeure praticable et Vent d'Hiver peut y galoper sans retenue. Vous êtes décidément fort contente d'avoir trouvé cette piste, car en évitant la forêt sur votre gauche, vous gagnerez beaucoup plus qu'un venizen. Pendant que votre monture galope à vive allure, vous observez le paysage, tout particulièrement la crête qui s'élève sur votre droite. Tout à coup, vous apercevez là-haut un cavalier solitaire. En dépit de la distance qui vous sépare de lui, vous êtes certaine que son regard est braqué sur vous. Entièrement vêtu de gris, le visage recouvert par un masque blanchâtre évoquant les os d'un crâne, il demeure immobile, sa cape noire flottant dans la brise derrière lui. Une impression de malfaisance se dégage de toute sa personne ; même son cheval couleur de vieille cendre paraît maléfique. Devant cette apparition, vous êtes brusquement visitée par un vieux souvenir. Dans votre jeunesse, vous avez entendu parler du combat qui fut livré entre le Seigneur Premier, fondateur des Neuf Royaumes, et les forces noires du Froid sans Fin. Or, l'un des personnages centraux de la légende était justement un cavalier sinistre – un boucher dépourvu de pitié – ayant reçu la terrible désignation du Chevalier sans Chair. Pendant un moment, une main glacée se referme sur votre cœur. Car même si la chose est impossible, illogique, vous êtes convaincue d'être face au démon du passé qui fit couler sur son passage de véritables rivières de sang. Lorsque subitement, le cavalier inconnu émet une longue plainte lugubre, une frayeur déraisonnée s'empare de vous. Vous ressentez le besoin urgent de vous enfuir, mais comment le faire sans rebrousser chemin ? Vous jetez un coup d'œil à la forêt dense sur votre gauche, songeant déjà à vous y enfoncer, lorsque soudain, un groupe d'hommes en jaillit à la course. Ils sont huit, dont quatre sont armés d'arcs, et vous seriez prête à jurer qu'ils ont été appelés par la sinistre plainte du cavalier. De toute évidence, ces hommes sont des brigands, mais s'agit-il uniquement de détresseurs ? Leur présence dans la forêt, sur la route que vous auriez dû suivre, couplée à celle du cavalier gris, représente une forte coïncidence. Si vous voulez vous enfuir au triple galop le long du sentier, *rendez-vous au 92*. Si vous choisissez de mettre pied à terre et d'affronter le danger, *rendez-vous au 6*.

33

Envahie par une peur déraisonnée devant les enfants masqués, vous prenez la fuite dans le sous-bois. Vous courez longtemps, mais finalement, vous ralentissez l'allure, honteuse et troublée. Si ces deux enfants étaient des êtres du Froid sans Fin, vous avez bien fait de vous enfuir. Mais s'il s'agissait d'êtres humains, ne risquent-ils pas de mourir si les envoyés du Chevalier sans Chair les trouvent ? Pendant un moment, vous songez à revenir sur vos pas, mais un nouvel événement vous fait changer d'avis. Une figure pâle est apparue entre les branches — celle d'un loxul — et vous n'avez pas besoin de consulter l'Oracle pour savoir quelle proie il chasse. Cette fois, il est tout à fait inutile de fuir, car le prédateur vous rattrapera inmanquablement. Vous décidez donc, malgré le danger, de l'affronter directement. C'est la seule solution qui vous permettra ensuite de poursuivre votre route dans la tranquillité. Si vous désirez employer votre arc, à condition qu'il vous reste au moins une flèche, *rendez-vous au 149*. Si vous préférez combattre à l'arme blanche, *rendez-vous au 19*.

34

Avec une précision mortelle, vous plantez une flèche dans la poitrine de chacun de vos agresseurs. Avec l'énergie du désespoir, le huitième homme arrive à votre hauteur sans être abattu. Voyant qu'il va détruire votre arc d'un moulinet sauvage de son épée, vous jetez l'arc dans l'herbe au bord du sentier et dégainez votre rapière. Votre agresseur est déterminé à venger ses compagnons et se bat avec férocité. Vous devez le combattre.

DÉTROUSSEUR

Habileté 23 • Endurance 54 • Dommages +3

Si vous êtes victorieuse, l'homme s'écroule dans la rocaille et demeure immobile. Avec un sentiment d'horreur, vous laissez votre regard errer sur les huit corps étendus. Il vous est déjà arrivé de défendre votre vie, mais c'est la première fois que vous tuez autant d'hommes en si peu de temps. Pour vous reconforter, vous essayez de vous convaincre que certains ont peut-être survécu ; vous n'avez pas logé chacune de vos flèches dans le cœur du forban visé. Vous savez cependant que vous êtes trop habile à l'arc pour l'avoir manqué de beaucoup. Si vous voulez fouiller ces hommes, *rendez-vous au 27*. Si la présence menaçante du cavalier gris vous incite à partir immédiatement, *rendez-vous au 135*.

35

D'un geste prompt, vous saisissez l'arc que vous portez en bandoulière. De l'autre main, vous choisissez une flèche dans votre carquois. Unissant les deux gestes, vous bandez l'arc et encochez la flèche, le tout dans une série de gestes souples et parfaits. À bout portant, vous visez un bandit et tirez une flèche dans le haut de sa poitrine. L'homme bascule à la renverse en gargouillant. Les deux autres reculent aussitôt avec frayeur, un geste naturel qui est pourtant une erreur tactique, car leur seul espoir consistait à vous agresser sur-le-champ, sans vous laisser le temps d'encochez une autre flèche. Ils auront pourtant la vie sauve, en vertu du fait qu'ils ont encore un atout dans leur jeu. Plusieurs flèches tombent brusquement en grêle, issues du sous-bois. Éberluée, vous avez néanmoins le réflexe de vous accroupir, formant une cible plus petite, tout en scrutant les environs avec angoisse. Des archers embusqués ! Décidément, ce guet-apens prend de l'ampleur. Si vous souhaitez tenter de fuir sur le dos de Vent d'Hiver, *rendez-vous au 62*. Si vous voulez vous réfugier derrière une souche en bordure du chemin forestier, *rendez-vous au 73*. Mais si vous estimez préférable de prendre la fuite dans la forêt, *rendez-vous au 11*.

36

Au moment où la mort le foudroie, l'être hideux émet une sorte de sifflement aigu ; ses langues s'agitent dans tous les sens et son corps est pris de spasmes grotesques. Puis il s'écroule et ne bouge plus. Pendant un long moment, vous demeurez immobile, anxieuse, convaincue qu'il va simplement se relever. Pourtant, quelle que soit la nature de ce monstre, la mort a bel et bien la même signification pour lui que pour vous. Sans vous attarder auprès de lui, vous repartez au galop le long du chemin forestier. *Rendez-vous au 47*.

37

À présent que vous avez survécu à l'attaque des détrousseurs — ou plutôt, des assassins se donnant l'allure de détrousseurs — la présence du cavalier gris, là-haut sur la crête, vous inquiète plus que jamais. Après avoir appelé ses séides vers vous avec son cri lugubre, il n'a pas levé le petit doigt pour vous empêcher de les éliminer jusqu'au dernier. Pourtant, il est encore là, comme s'il se complaisait à assister à la mort de ses hommes. Il y a autre chose qui vous inquiète : depuis que vous l'observez, vous entendez un bruit insolite qui semble se faire plus proche. Un sifflement similaire à celui d'une flèche, mais qui n'est justement pas émis par une flèche. Anxieusement, vous fouillez le paysage du regard. Tout à coup, vous apercevez l'origine de la menace : un éclair argenté strie l'air le long d'une vaste courbe dont vous occupez le point terminal. Vous avez le temps d'identifier — avec incrédulité — un disque de métal à la circonférence acérée, et de comprendre que c'est le Chevalier sans Chair qui vous l'a lancé — puis vos réflexes prennent le dessus. Si vous possédez un Bouclier, *rendez-vous au 117*. Dans le cas contraire, tirez un nombre de la Carte du Destin (0=16) et additionnez-le à votre Habileté Naturelle. Si vous obtenez 25 ou plus, *rendez-vous au 75*. Si vous obtenez 24 ou moins, *rendez-vous au 43*.

38

Vous ressentez une douleur atroce qui se répand dans tout votre corps. Vous comprenez aussitôt que vous avez été touchée par les flèches et que la blessure est sûrement grave. Pendant un moment, vous souhaitez que la douleur soit disproportionnée, que les traits ne vous aient pas mortellement blessée. Mais lorsque vos membres sont envahis par un froid glacial, lorsque le paysage se brouille devant vos yeux, lorsque vous sentez un liquide chaud couler sur votre menton, vous savez que votre destin est scellé. Votre corps insensible choit sur la route pendant que l'étalon prend la fuite au galop. Au moment de rendre l'âme, vous songez une dernière fois à votre petite sœur Nyssaëlle, et à la destinée périlleuse qui l'attend.

39

D'un geste prompt, vous saisissez l'arc que vous portez en bandoulière. De l'autre main, vous choisissez une flèche dans votre carquois. Unissant les deux gestes, vous bandez l'arc et encochez la flèche, le tout dans une série de gestes souples et parfaits. Trois bandits réagissent avec surprise et frayeur, mais celui qui a déjà parlé rit tranquillement. « Oui, nous connaissons votre expertise au maniement de l'arc. Mais soyons francs, croyez-vous pouvoir nous tuer tous ? » Vous fronchez les sourcils, profondément troublée. Comment ces forbans peuvent-ils savoir que vous êtes championne au tir à l'arc ? Pour cela, il faudrait qu'ils connaissent votre identité ! Par ailleurs, le comportement des bandits ne cesse de vous étonner. Cet homme parle avec trop d'érudition, et devant la menace de votre flèche, réagit avec un trop grand calme. Vous avez subitement l'impression d'être tombée dans un piège beaucoup plus sinistre qu'une simple embuscade de détrousseurs. Si vous voulez tirer votre flèche et abattre le chef du groupe, *rendez-vous au 116*. Si vous préférez reculer vers votre monture en tenant les gredins en joue, *rendez-vous au 107*.

40

Vous tirez, mais manquez vos cibles. Les enfants ne manquent pas la leur. Presque en même temps, deux dards viennent se planter dans votre gorge, faisant perler deux gouttes de sang. Malheureusement, vous n'allez pas vous en tirer à si bon compte.

Déjà, le poison dont les fléchettes étaient enduites circule dans votre organisme. Prise de vertiges et de nausées, vous êtes bientôt incapable d'y voir clairement à deux pas. Si vous possédez une fiole de Contrepoison, *rendez-vous au 12*. Si ce n'est pas le cas, *rendez-vous au 70*.

41

Avec toute la prudence du monde, vous avancez vers la grande silhouette élancée de l'étalon sauvage. Tout d'abord, l'animal vous regarde sereinement approcher, mais plus vous réduisez la distance qui vous en sépare, plus la nervosité du silvix se fait sentir dans son allure. Le cheval secoue la tête, piaffe et hennit, puis s'éloigne au trot. Vous tentez une nouvelle fois votre chance, mais c'est sans espoir, à moins d'avoir un atout dans votre jeu. Si vous avez la connaissance du Règne Animal, *rendez-vous au 128*. Dans le cas contraire, vous ne réussirez jamais à vous approcher suffisamment du silvix pour réussir à l'amadouer. Si vous voulez chercher une monture du côté de l'océan, *rendez-vous au 71*. Si vous avez déjà fait cette tentative, sans succès, il ne vous reste plus qu'à traverser la plaine à pied *en vous rendant au 146*.

42

Cette fois, vous ne laissez aucune chance à vos ennemis. Le troisième homme s'écroule, et au moment où le quatrième va tirer, votre flèche lui transperce la gorge. Il lâche sa propre flèche au hasard et s'effondre en gargouillant, pris des derniers soubresauts d'agonie qui précèdent la mort. Vous sortez immédiatement une nouvelle flèche de votre carquois et mettez les autres brigands en joue. Pendant que vous tiriez, ils ont couvert les trois quarts de la distance qui les séparait de vous. La présence de leur maître, sur la crête, semble leur interdire de perdre la face. Vous les menacez encore, mais à leurs yeux, il suffit que l'un d'eux vous atteigne et vous arrache cet arc des mains pour que votre sort soit scellé. S'il vous a fallu deux flèches pour abattre les deux derniers archers, vous pouvez encore tirer trois fois avant d'être rejointe. Si vous avez dû tirer trois fois pour les éliminer, vous ne pouvez plus tirer que deux fois, toujours selon les règles habituelles. Si vous faites mouche :

3 fois *Rendez-vous au 34.*

2 fois *Rendez-vous au 87.*

1 fois *Rendez-vous au 52.*

0 fois *Rendez-vous au 74.*



43

D'un élan surhumain, vous vous jetez de côté, mais vos réflexes ne sont pas suffisants. Le disque aiguisé fond sur vous et creuse une plaie profonde dans votre flanc, à la hauteur de l'abdomen. Tandis que jaillit une gerbe de sang et que fuse de votre gorge un cri de souffrance, l'arme mortelle remonte vers le sommet de la crête, où le Chevalier sans Chair attend de la récupérer. Vous perdez 12 points d'Endurance. La main serrée sur votre flanc ensanglanté, vous vous hissez difficilement sur le dos de Vent d'Hiver et enfoncez vos talons dans ses flancs. L'étalon, comme piqué par une guêpe, pique des deux en direction de la forêt. À travers un voile de douleur, vous comprenez que votre seul espoir est de disparaître avec votre monture sous le couvert des arbres. Toutefois, même sous le feuillage, vous ne serez pas tirée d'affaire. Il est vrai que vous êtes désormais à l'abri du disque mortel du cavalier gris, mais la plaie dans votre flanc saigne abondamment et se révèle plus grave que prévu. Si vous possédez une Potion ou un Onguent de Guérison, *rendez-vous au 89*. Si ce n'est pas le cas, *rendez-vous au 22*.

44

Malgré la rapidité de la course de votre monture, vous ne pouvez échapper à la grêle de flèches. L'une d'elles vous frôle le visage. Une autre se plante avec un choc sourd dans la fesse de votre monture, qui réagit à la douleur soudaine en se cabrant violemment. Prise au dépourvu, déjà effarouchée par la flèche qui a failli vous tuer, vous n'arrivez plus à assurer votre emprise sur les rênes. Vous êtes ainsi proprement désarçonnée, et le contact douloureux avec la terre sèche du chemin forestier vous coûte 2 points d'Endurance. Pendant ce temps, Vent d'Hiver s'enfuit au galop, le trait toujours enfoncé dans l'arrière-train. Vous venez de perdre votre monture, peut-être définitivement, mais vous n'avez pas le temps de vous inquiéter à ce sujet — vos problèmes actuels sont beaucoup plus graves. Non seulement êtes-vous menacée par les brigands à découvert, vous demeurez sous le feu des archers cachés. Craignant une nouvelle salve de flèches, celle-là mortelle, vous vous précipitez à l'abri d'une souche au bord de la piste. L'instant demeure suspendu. Que va-t-il se passer ? Si vous voulez prendre la fuite dans la forêt, *rendez-vous au 11*. Si vous préférez demeurer à l'abri et voir venir les événements, *rendez-vous au 73*.

45

À cette distance, vous ne pouvez manquer votre cible. La flèche s'enfonce dans la poitrine du cavalier, mais celui-ci ne réagit pas. Sans même arracher le trait — qui lui transperce pourtant le cœur — le Chevalier sans Chair met pied à terre et dégaine un glaive à deux tranchants dont la lame bourdonne d'énergie noire. Vous ne savez pas ce qui se dissimule sous les habits sombres et le masque à tête de mort — un homme ou une créature de l'abysse — mais vous devinez instinctivement que cet ennemi est la personnification de votre propre mort. Vous ravalez votre salive et dégagez votre rapière. Peut-être allez-vous livrer votre dernier combat, mais il ne sera pas dit que la princesse Nyssalie de Nyss est morte avec couardise.

LE CHEVALIER SANS CHAIR

Habilité 40 • Endurance (?) • Dommages +6

Quelle que soit la violence des coups que vous portiez, votre adversaire se comporte comme s'il ne ressentait aucune douleur. Tout à fait comme s'il était immortel. Si vous arrivez à survivre à cinq assauts de cet affrontement surnaturel, *rendez-vous au 150*.

46

Votre esquive était prompte, mais elle n'a pas suffi à déjouer les dards des sarbacanes. L'une des fléchettes vous a effectivement manquée, mais l'autre s'est plantée dans votre cou, faisant perler une goutte unique de sang. Vous perdez 1 point d'Endurance. Malheureusement, vous n'allez pas vous en tirer à si bon compte. Déjà, le poison dont la fléchette était enduite circule dans votre organisme. Prise de vertiges et de nausées, vous êtes bientôt incapable d'y voir clairement à dix pas. Si vous possédez une fiole de Contrepoison, *rendez-vous au 96*. Si ce n'est pas le cas, *rendez-vous au 70*.

47

La rencontre que vous venez de faire vous a fortement ébranlée. Jusqu'à présent, vous pouviez encore vous faire à l'idée que le retour du « Froid sans Fin » était l'œuvre d'hommes malfaisants se dissimulant derrière les légendes du passé. Mais cette chose n'avait rien d'un homme, sinon la forme générale du corps. Vous devez donc accepter la vérité : les forces maléfiques commandées par le Chevalier sans Chair n'appartiennent plus uniquement aux mythes. Elles sont ici, dans la Couronne de Lumière ... et c'est vous qu'elles cherchent à éliminer. Je dois me rendre à la Porte sans Serrure, songez-vous désespérément. Peu importe comment, je dois m'y rendre et retrouver l'arme du Seigneur Premier. C'est ma vie qui en dépend ! Au moment où cette terrible réalisation s'impose à vous, vous discernez plusieurs présences humaines sur le sentier. Un étai de frayeur se referme sur votre poitrine, car vous reconnaissez en eux des êtres de la même nature que celui que vous venez d'affronter. Ils sont nombreux, au moins une demi-douzaine, et d'autres se dissimulent peut-être dans les parages. Qui sait combien de monstres sont au service du Froid sans Fin ! Tenaillée par l'angoisse, vous faites brusquement une décision. Tirant sur les rênes, vous dirigez votre monture sous le couvert des arbres, puis vous foncez dans le sous-bois, faisant fi des branches qui vous fouettent. Vos ennemis peuvent guetter les sentiers, mais ils ne peuvent patrouiller la forêt entière. Pour le moment, c'est tout ce qui compte ; vous songerez plus tard à rallier Taxis, ou une autre ville du royaume de Lyvv. Tirez un nombre de l'Anneau du Destin. S'il est compris entre 0 et 5, *rendez-vous au 58*. Si vous tirez 6 ou plus, *rendez-vous au 127*.

48

Lorsque vous cessez enfin de courir dans la forêt, vous vous appuyez à un arbre pour reprendre votre souffle. Vous ne savez plus où vous êtes, et d'ailleurs, cela ne vous préoccupe guère. Tout ce qui compte, c'est d'avoir échappé aux créatures du Froid sans Fin, et sur ce point, vous croyez bien avoir réussi. En revanche, vous êtes intriguée par un bruit sourd qui vous parvient continuellement depuis plusieurs minazens, tel le grognement lointain de quelque démon colossal. Étant donné les périls qui s'acharnent sur vous, cela ne fait rien pour vous rassurer — jusqu'à ce que subitement, vous compreniez la nature du son creux. Envahie par le soulagement, vous éclatez d'un rire nerveux. Comment avez-vous pu vous laisser angoisser ainsi par les échos de la Brèche de Ryx ? Il ne peut demeurer aucun doute : le grondement que vous entendez est produit par les eaux torrentielles qui se déversent dans l'immense ravin naturel séparant

les royaumes de Quaalis et Lyvv. Vous n'êtes menacée par aucun monstre, et mieux encore, vous ne courez plus le moindre risque de vous perdre. Dorénavant, il suffira que vous marchiez droit vers la Brèche, guidée par le fracas des rapides, et vous atteindrez la frontière sans faillir. Évidemment, il faudra ensuite que vous la franchissiez, mais pour cela, la solution est toute trouvée. Prenant naissance dans les Eaux de Qyxsa, le torrent disparaît finalement sous la terre ; on dit d'ailleurs qu'il coule directement en dessous de la ville-frontière de Taxis, ce qui a valu à cette petite cité le surnom de la « ville qui vibre ». Vous n'aurez pas à traverser la Brèche de Ryx. Il suffira que vous la longiez jusqu'à ce qu'elle s'engouffre dans les profondeurs insondables du plan perpétuel, et vous n'aurez plus qu'à pénétrer dans le royaume de Lyvv — ni vue ni connue. *Rendez-vous au 119.*

49

Sans laisser prévoir vos intentions, vous bousculez brusquement les soldats qui se tiennent sur vos flancs et vous bondissez en direction de votre monture. D'un saut agile, vous vous hissez en selle et fouettez les flancs du cheval. L'un des soldats tente de vous sauter dessus, mais votre pied le cueille en pleine mâchoire et il s'effondre sur la terre sèche de la grand-route. Vous faites virevolter votre monture et fuyez le long du sentier qui vous a mené ici, mais rien ne garantit encore que vous réussirez à vous échapper. Alors que ses compagnons remontent en selle, déterminés à vous poursuivre, l'un des soldats lève une arbalète et vous vise attentivement. Lorsque vous entendez le claquement de l'arme, vous ne pouvez que baisser la tête et émettre une courte prière au Seigneur Premier. Tirez un nombre de la Carte du Destin. Si vous obtenez 13 ou moins, *rendez-vous au 77*. Si vous tirez 14 ou 15, *rendez-vous au 3*.

50

Vous vous mettez sur la piste des fuyards, mais comme s'ils avaient deviné vos intentions, les brigands se sont dispersés. Ou peut-être s'agit-il d'une simple coïncidence, car après tout, vous ignorez les buts et les intentions de ces hommes. Toujours est-il que votre traque dans le sous-bois prend rapidement des allures de jeu de cache-cache — un jeu que vous adoriez dans votre enfance, mais qui peut aujourd'hui se transformer en drame à tout moment. Vous restez sur les talons d'un forban en particulier, qui semble avoir de la difficulté à vous semer. En même temps, vous remarquez que la végétation se fait moins dense dans les parages. Devant vous, silhouette fugitive, votre homme émerge du bois. Vous l'entendez alors crier quelque chose où figurent les mots « maître » et « baron ». Votre ouïe perçoit ensuite un drôle de sifflement. On dirait celui qu'émet une flèche en vol, mais vous ne connaissez aucune flèche qui chante aussi longtemps. Tout à coup, un grand cri d'agonie s'élève dans l'air. Le sifflement, qui aurait logiquement dû s'arrêter si une flèche venait de trouer le cœur du bandit, se fait toujours entendre, mais s'éloigne rapidement, jusqu'à devenir inaudible. Lorsque vous atteignez à votre tour la lisière du bois, vous apercevez le cadavre de l'homme que vous poursuiviez, la poitrine trempée de sang. Un peu plus loin, vous remarquez un sentier secondaire, que les forbans ont dû emprunter pour ne pas laisser de traces suspectes sur la route où ils vous ont agressée. Pourtant, on n'aperçoit personne. En particulier, le meurtrier du détrousseur paraît s'être volatilisé. Si vous voulez vous aventurer à découvert, *rendez-vous au 9*. Si vous préférez revenir sur vos pas, vous pouvez ensuite fouiller les bandits morts *en vous rendant au 101*. Si vous croyez plus judicieux de partir immédiatement,

rendez-vous au 121.

51

Les herboristes sont communs dans les grandes villes et vous en dénicher un sans difficulté. Après avoir fait le tour de la boutique, qui n'est d'ailleurs pas grande, vous arrêtez votre choix sur une sélection de produits médicaux pouvant se révéler utiles. Tout d'abord, pour 2 émeraudes pièce, vous pouvez acheter des revitalisants sous forme de pastilles rouges ou bleues, qui vous seront vendus dans un sachet ayant un volume égal au nombre de pastilles achetées. Chaque pilule rouge rend 4 points d'Endurance, tandis que chaque pilule bleue a l'effet d'améliorer l'Habilité Naturelle de 1 point, mais seulement pour la durée d'un combat. Les deux types de comprimés ont la propriété d'agir presque instantanément, aussi pouvez-vous en avaler un à tout moment, même si vous êtes déjà engagée dans un combat. L'effet des pilules bleues est cumulatif jusqu'à 5 points d'Habilité. Vous pouvez également acheter les produits suivants :

Article – Prix

Fiole [15] de Potion de Guérison (+12E) – 8 ém

Pot [20] d'Onguent de Guérison (+20E) – 12 ém

Fiole [15] de Potion Somnifère – 10 ém

Fiole [10] de Contrepoison – 8 ém

Ampoule [5] de Sève Blanche – 16 ém

Sachet [5] de Cristaux de Mixxi – 4 ém

La Sève Blanche est une drogue connue qui aiguise drastiquement les sens et les réflexes. Elle améliorera votre Habilité Naturelle de 8 points pour toute la durée d'un combat, mais ses effets secondaires réduiront votre Endurance de 8 points après-coup. Quant aux Cristaux de Mixxi, il suffit de mâcher le contenu d'un sachet, dit-on, pour être capable d'y voir parfaitement dans le noir. Une fois vos achats inscrits sur votre Feuille d'Aventure, *rendez-vous au 123.*

52

Votre tir laisse à désirer, car un seul homme s'écroule, une flèche plantée dans la poitrine. Trois brigands parviennent à votre hauteur, et devant le massacre auquel ils viennent d'assister, ils sont déterminés à vous égorger. Vous remettez promptement votre arc en bandoulière et dégainez votre rapière. Vous allez devoir affronter vos ennemis en alternant les assauts. Chacun partage un Facteur d'Entraide de 3 points avec chacun de ses compagnons. Ils bénéficient donc tous, initialement, de 6 points d'Habilité additionnels. Vous feriez mieux d'employer toutes les armes en votre possession !

PREMIER DÉTROUSSEUR

Habilité 23 • Endurance 54 • Dommages +3

DEUXIÈME DÉTROUSSEUR

Habilité 22 • Endurance 56 • Dommages +3

TROISIÈME DÉTROUSSEUR

Habilité 21 • Endurance 58 • Dommages +3

Si vous arrivez à survivre, les gredins s'écroulent dans la rocaïlle et demeurent inertes. Avec un sentiment d'horreur, mêlé toutefois de soulagement, vous laissez votre regard errer sur les huit corps étendus. Il vous est déjà arrivé de défendre votre vie, mais c'est la première fois que vous tuez autant d'hommes en si peu de temps. Seule la certitude que vous seriez morte à leur place, si vous aviez démontré la moindre faiblesse, vous reconforte. Si vous désirez fouiller ces hommes, *rendez-vous au 27*. Si la présence menaçante du cavalier gris vous incite à partir immédiatement, *rendez-vous au 135*.

53

Le sentier désiré ne tarde pas à se présenter. Vous chevauchez donc sans plus tarder en direction de l'endroit où brûle l'incendie. En même temps, vos soupçons se concrétisent. Dans votre esprit, il ne reste plus le moindre doute : cette piste rejoint la grand-route, et même si vous espérez encore, naïvement, que les flammes du brasier n'aient aucun rapport avec le prince Lim et son escorte, vous avez le pressentiment que votre mission vient de se compliquer dramatiquement. Tout en vous assurant que votre rapière glisse aisément hors de son fourreau, vous ralentissez l'allure de votre monture. Vous ne voulez pas que le bruit de ses sabots n'avertisse un ennemi éventuel de votre approche. Ensuite, ces précautions prises, vous suivez le sentier jusqu'à ce qu'il émerge de la forêt et révèle à vos yeux l'origine de la colonne de fumée. Vous avez bel et bien atteint la grand-route, et vos craintes étaient tout à fait fondées. Un véritable massacre a été perpétré en ces lieux. Des corps de soldats de Quaalis gisent dans toutes les positions, entourant un chariot qui achève de se consumer. Un palanquin renversé est également couché sur le bas-côté de la route. Pendant un moment, vous demeurez immobile, contemplant la scène dans toute son horreur. Puis vous comprenez que vous devez faire une décision. Si vous désirez fouiller les lieux à la recherche d'indices, les agresseurs ayant apparemment disparu, *rendez-vous au 24*. Si vous voulez commencer par regarder à l'intérieur du palanquin, *rendez-vous au 138*. Si vous préférez vous éloigner immédiatement d'ici, vous pouvez retourner dans la forêt et suivre les sentiers, ou encore, emprunter la grand-route elle-même pour rallier Taxis rapidement. Si vous désirez retourner sur les chemins forestiers, *rendez-vous au 112*. Si vous décidez de suivre la grand-route, *rendez-vous au 84*.

54

La mort de votre monture a tout pour vous inquiéter. Sans Vent d'Hiver, le voyage vers Taxis, qui aurait dû durer moins d'un qarizen, vous en coûtera le double, voire le triple. Par ailleurs, vous serez vulnérable à vos ennemis, qui sont manifestement très bien informés quant à votre itinéraire. Il vous vient à l'idée que les brigands possédaient peut-être des chevaux, mais comment les trouver ? Sans savoir où chercher, c'est un espoir stérile. Vous décidez donc de vous mettre en marche le long de la route. Bientôt, la forêt derrière vous avale tout souvenir de l'embuscade, et la monotonie s'installe, troublée uniquement par votre angoisse concernant le temps précieux que vous gaspillez. Il vous faut deux venizens pour sortir de la forêt ; ensuite, le chemin s'élargit pour serpenter à travers une zone de plaine. Sur votre droite s'élève une crête naturelle, au sommet de laquelle poussent des ssimmix, de grands arbres longilignes qui ressemblent à des fouets plantés en terre. C'est là, au pied de ces troncs minces, que vous apercevez le cavalier solitaire. En dépit de la distance qui vous sépare, vous êtes certaine que son regard est braqué sur vous. Entièrement vêtu de gris, le visage invisible à cette distance, il demeure

immobile sur la crête, sa cape noire flottant dans la brise derrière lui. Une impression de malaisance se dégage de toute sa personne ; même son cheval couleur de vieille cendre paraît maléfique. Devant cette apparition, vous êtes brusquement visitée par un vieux souvenir. Dans votre jeunesse, vous avez entendu parler du combat qui fut livré entre le Seigneur Premier, fondateur des Neuf Royaumes, et les forces noires du Froid sans Fin. Or, l'un des personnages centraux de la légende était justement un cavalier sinistre – un boucher dépourvu de pitié – ayant reçu la terrible désignation du Chevalier sans Chair. Pendant un moment, une main glacée se referme sur votre cœur. Car même si la chose est impossible, illogique, vous êtes convaincue d'être face au démon du passé qui fit couler sur son passage de véritables rivières de sang. Une frayeur déraisonnée s'empare de vous, et sans regarder derrière vous, vous courez à travers la plaine. À tout moment, vous vous attendez à être foudroyée par un terrible maléfice, mais lorsque vous avez enfin le courage de regarder derrière vous, le cavalier gris a disparu. Il ne reste plus personne sur la crête, au pied des ssimmix. *Rendez-vous au 100.*

55

Vous décidez d'ignorer les brigands pour concentrer votre tir uniquement sur les archers. Votre expérience des tournois va vous servir de façon indéniable, car votre seul espoir consiste à abattre ces quatre assassins avant d'être vous-même transformée en cible de paille bien hérissée. Vous pouvez enchaîner quatre flèches avant d'essayer une riposte, pour autant qu'une riposte soit encore possible. Pour chacune, tirez un nombre de la Carte du Destin selon les règles habituelles. Si vous faites mouche :

4 fois *Rendez-vous au 110.*

3 fois *Rendez-vous au 2.*

2 fois *Rendez-vous au 147.*

1 fois (ou aucune) *Rendez-vous au 30.*

56

En échange de vos émeraudes, vous avez droit à une petite chambre contenant un lit douillet, dans l'un des deux bâtiments de la ferme. Finalement, vous ne regrettez pas d'avoir dû payer, car vous pourrez bénéficier d'un repos revigorant. Vous nourrissez bien quelques soucis, dont celui de dormir trop longtemps, mais finalement, votre fatigue prend le dessus et vous fermez les yeux. Lorsque la conscience vous revient, vous vous sentez pleine d'énergie. Votre premier instinct est de pencher la tête par la fenêtre pour observer la progression des soleils dans le ciel — les quatre que vous avez toujours connus, et l'autre, l'intrus, le Cinquième Astre — ce qui vous permet de conclure que vous avez dormi un peu plus d'un nérazen. Mais à présent, vous avez faim, et à moins de consommer l'un de vos Repas, vous perdrez 2 points d'Endurance. Une fois ce nouveau besoin satisfait, vous allez retrouver le fermier afin de le remercier. Son fils s'est occupé de votre étalon, qui a été bien traité. Au moment où vous montez en selle, le petit garçon s'adresse à vous : « Fais attention aux enfants aux masques rouges. » Avec étonnement, vous jetez un coup d'œil en direction du fermier, qui secoue la tête avec une expression exaspérée. « Ne t'en fais pas, dit-il. Mon fils dit qu'il a vu des enfants dans la forêt, avec des masques, qui ont essayé de tirer sur lui à la sarbacane. Ce qu'il ne faut pas entendre. » Le petit garçon tente de protester, mais son père l'envoie s'occuper du bétail. Pour votre part, vous décidez de garder sa curieuse mise en garde à l'esprit. Vous avez encore un long voyage devant vous, alors s'il advient que vous croisez des

enfants portant des masques rouges, vous saurez que vous devez vous méfier d'eux.
Rendez-vous au 67.

57

Vous subissez des coups d'épée de toutes parts, et même si aucun n'est porté avec la violence nécessaire pour vous tuer ou vous estropier, la douleur vous empêche de reprendre le dessus. Tout à coup, le jeune homme vous expédie un coup de pied dans le ventre, vous faisant crouler à genoux. Ricanant comme un aliéné, il agrippe votre épaule de sa main gauche, et de la droite, il vous porte trois coups de poignard en plein cœur. Vous mourez en vous étranglant sur votre cri d'agonie. C'est ainsi que prend fin votre aventure.

58

Pendant un temps indéterminé, vous avez chevauché en pleine forêt, mais l'inévitable s'est finalement produit. Votre monture, habituée à courir les plaines et les pistes, n'a pu s'adapter à la nature traîtresse du sous-bois. Le cheval s'est enfoncé dans une fondrière et s'est blessé à la patte postérieure gauche. Désormais incapable de porter votre poids, il est devenu pour vous un handicap plutôt qu'un atout. À regret, vous avez dû vous résigner à l'abandonner. C'est pourquoi vous marchez maintenant seule dans la forêt, tous les sens aux aguets, prête à employer votre rapière ou votre arc en bois bleu à la première alerte. Une alerte qui ne tardera pas à se manifester, car depuis quelques moments, vous êtes convaincue qu'un loxul est sur vos traces. Vous savez qu'il est inutile de fuir, que le prédateur vous rattrapera immanquablement. Vous décidez donc, malgré le danger, de l'affronter directement ; c'est la seule solution qui vous permettra ensuite de poursuivre votre route dans la tranquillité. Si vous désirez employer votre arc, à condition qu'il vous reste au moins une flèche, *rendez-vous au 149*. Si vous préférez combattre à l'arme blanche, *rendez-vous au 19*.

59

Lorsque vous voyez votre flèche siffler dans l'air et frôler le crâne du monstre, vous songez tout d'abord à tirer une deuxième fois. À ce moment, l'assaut psychique de l'humanoïde se fait sentir à nouveau. Dans un grand hennissement de douleur, votre cheval s'affaisse dans l'herbe au bord du sentier. Vous êtes jetée au sol, et du même coup, livrée en pâture à l'être hideux. À présent, vous ne voyez plus que deux moyens d'échapper à ce monstre. Le tuer en combat singulier ... ou prendre la fuite dans la forêt. Comme pour vous obliger à faire votre choix, le mutant se met en mouvement. Sa démarche est grotesque, comme si ses cuisses étaient collées ensemble des hanches aux genoux. D'ailleurs, ses bras semblent également fusionnés à son torse des épaules aux coudes. Il ne porte ni arme, ni armure, mais sa force psychique est terrifiante. Si vous affrontez cette créature, votre *Habilité* sera réduite de 4 points et vous perdrez 2 points d'*Endurance* supplémentaires à chaque assaut, sauf si vous avez la maîtrise des *Pouvoirs Psychiques*.

MUTANT PSIONIQUE *Habilité 12 • Endurance 46*

Si vous choisissez de prendre la fuite, *rendez-vous au 17*. Si vous livrez combat et émergez

victorieuse de l'affrontement, *rendez-vous au 36.*

60

Cette fois, vous ne laissez aucune chance à l'ennemi. Au moment où le dernier homme va tirer, votre flèche lui transperce la gorge. Il lâche sa propre flèche au hasard et s'effondre en gargouillant, pris des derniers soubresauts d'agonie qui précèdent la mort. Vous sortez immédiatement une nouvelle flèche de votre carquois et mettez les autres brigands en joue. S'ils font mine de vous attaquer, vous allez les abattre jusqu'au dernier. C'est ce qu'ils comprennent également, car aucun d'eux ne tente le moindre geste. Ils ne disposent pas d'arcs, uniquement d'armes de poing, ce qui fait d'eux des morts en sursis s'ils essaient de vous agresser. Craignant soudain qu'il vous prenne l'envie de les exécuter sur place, ils se mettent à l'abri des arbres et prennent la fuite dans la forêt. Si vous voulez poursuivre ces hommes, *rendez-vous au 50.* Si vous préférez les laisser déguerpir et prendre le temps de fouiller leurs comparses, *rendez-vous au 101.* Si vous estimez préférable de partir immédiatement, *rendez-vous au 121.*

61

Chacun des archers, en voyant son voisin tomber à la renverse, une flèche plantée dans la poitrine, essaie désespérément d'encoher une flèche à son propre arc, mais pour les trois premiers, le geste vient trop tard. Le quatrième homme est le seul qui arrive à bander son arc, mais la panique le fait tirer trop vite. Son trait siffle dans votre direction, mais au lieu de vous transpercer le cœur, il se plante dans le gras de votre bras gauche. Vous perdez 6 points d'Endurance. L'archer sort aussitôt une autre flèche de son carquois, convaincu qu'il peut vous trouer le cœur et venger ses compagnons. Il fait cependant face à une jeune archère de grand talent. Vous pouvez enchaîner deux nouvelles flèches sans lui laisser le temps de tirer. Pour chaque trait, tirez un nombre de la Carte du Destin selon les règles habituelles. Si l'un d'eux fait mouche, *rendez-vous au 8.* Mais si vous êtes malhabile deux fois, *rendez-vous au 130.*

62

Vous faites deux pas en direction du cheval, provoquant une réaction immédiate de la part de vos ennemis. Trois flèches s'enfoncent profondément dans les flancs du destrier, qui se dresse brusquement sur ses pattes antérieures, hennissant désespérément vers le ciel. Touché à mort, Vent d'Hiver s'effondre d'un seul bloc sur le flanc, une écume rougeâtre coulant de sa gueule ouverte. L'horreur vous envahit, mais vous n'avez pas le temps de vous apitoyer sur son sort – vos problèmes actuels sont beaucoup plus graves. Si vous ne réagissez pas promptement, vous serez tuée avec la même facilité. Or, vous n'avez plus qu'un refuge à votre portée : le cadavre de votre cheval ! Dissimulée derrière, vous deviendrez une cible difficile, ce qui vous donnera une chance de rester en vie dans l'immédiat. Vos ennemis le comprennent aussi, car vous les voyez émerger du sous-bois, au nombre de quatre. Pour le moment, sûrs de leur supériorité, ils n'ont pas encoché de nouvelles flèches à leurs arcs. Si vous voulez utiliser le vôtre et réduire les effectifs ennemis, améliorant du même coup vos propres chances, *rendez-vous au 55.* Si vous préférez vous enfuir dans la forêt, vos adversaires étant décidément trop nombreux à votre goût, *rendez-vous au 91.*

63

Lorsque vous mettez pied à terre, l'inconnu ne réagit pas. Lorsque vous dégainez votre arme, il ne réagit pas davantage. Lorsque vous avancez à sa rencontre, il consent finalement à relever la tête. Vous êtes alors envahie par l'horreur et la terreur. Le visage de l'être — car ce n'est pas un homme — est boursoufflé et verruqueux ; dans sa bouche fourmillent des dizaines de langues tentaculaires qui émergent de ses lèvres desséchées. Face à cette épouvantable apparition, vous perdez momentanément tous vos moyens, jusqu'à ce qu'une terrible douleur se fasse sentir à l'intérieur de votre crâne. Cette infâme créature a des pouvoirs psychiques ! Pendant que vous reculez en chancelant, l'être se met en mouvement. Sa démarche est grotesque, comme si ses cuisses étaient collées ensemble des hanches aux genoux. D'ailleurs, ses bras semblent également fusionnés à son torse des épaules aux coudes. Il ne porte ni arme, ni armure, mais sa force psychique est terrifiante. Si vous affrontez cette créature, votre *Habilitété* sera réduite de 4 points et vous perdrez 2 points d'*Endurance* supplémentaires à chaque assaut, sauf si vous maîtrisez les *Pouvoirs Psychiques*.

MUTANT PSIONIQUE
Habilitété 12 • Endurance 46

Si vous choisissez de prendre la fuite, *rendez-vous au 17*. Si vous livrez combat et émergez victorieuse de l'affrontement, *rendez-vous au 36*.

64

La forêt a avalé tout souvenir de l'embuscade et des événements subséquents. La monotonie s'est installée, troublée uniquement par votre angoisse concernant le temps précieux que vous gaspillez. Pourtant, vous progressez à une allure tout à fait respectable, car deux venizens plus tard, vous émergez à l'air libre, ayant franchi la zone boisée. Devant vous s'étend maintenant une plaine, décorée uniquement par le tracé sinueux du chemin que vous avez dû quitter naguère. Sur votre droite s'élève une crête naturelle, au sommet de laquelle poussent des *ssimmix*, de grands arbres longilignes qui ressemblent à des fouets plantés en terre. C'est là, au pied de ces troncs minces, que vous apercevez le cavalier solitaire. En dépit de la distance qui vous sépare, vous êtes certaine que son regard est braqué sur vous. Entièrement vêtu de gris, le visage invisible à cette distance, il demeure immobile sur la crête, sa cape noire flottant dans la brise derrière lui. Une impression de malfaisance se dégage de toute sa personne ; même son cheval couleur de vieille cendre paraît maléfique. Devant cette apparition, vous êtes brusquement visitée par un vieux souvenir. Dans votre jeunesse, vous avez entendu parler du combat qui fut livré entre le Seigneur Premier, fondateur des Neuf Royaumes, et les forces noires du Froïd sans Fin. Or, l'un des personnages centraux de la légende était justement un cavalier sinistre — un boucher dépourvu de pitié — ayant reçu la terrible désignation du Chevalier sans Chair. Pendant un moment, une main glacée se referme sur votre cœur. Car même si la chose est impossible, illogique, vous êtes convaincue d'être face au démon du passé qui fit couler sur son passage de véritables rivières de sang. Une frayeur déraisonnée s'empare de vous, et sans regarder derrière vous, vous courez à travers la plaine. À tout moment, vous vous attendez à être foudroyée par un terrible maléfice, mais lorsque vous avez enfin le courage de regarder

derrière vous, le cavalier gris a disparu. Il ne reste plus personne sur la crête, au pied des ssimmix. *Rendez-vous au 100.*

65

Le fermier et sa femme vous écoutent en silence, puis échangent un regard étonné. Lorsque l'homme se retourne vers vous, vous lisez l'embarras sur ses traits, ainsi qu'une certaine confusion. « Jeune fille – ou Princesse – je ne mets pas votre parole en doute, mais même si tu es – si vous êtes réellement celle que vous prétendez être, nous ne pouvons pas céder notre unique cheval sans compensation. Nous ne sommes pas riches. J'accepte de croire que ce Sceau est authentique, aussi vais-je réduire le prix que je demande à 50 émeraudes. C'est le prix que nous avons nous-même dû payer pour acquérir cette bête. » De toute évidence, l'homme n'est pas prêt à marchander davantage. Vous comprenez d'ailleurs sa réticence. Le Sceau est authentique, mais vous pourriez l'avoir volé ; vous ne seriez pas la première à vouloir détrousser les honnêtes gens en vous faisant passer pour l'une ou l'autre fille de famille noble. Si vous désirez payer 50 émeraudes pour acheter le cheval, à condition d'avoir cette somme, *rendez-vous au 141*. Si vous ne pouvez pas payer, vous allez devoir prendre congé de vos hôtes *en vous rendant au 93*.

66

Mue par une frayeur proche de la panique, vous foncez droit devant vous, sans vous soucier de piétiner la créature sous les sabots de votre cheval. Mais au moment où vous passez en trombe à moins d'une enjambée d'elle, vous êtes agressée par une nouvelle attaque psychique. Dans le même instant, votre cheval vacille et hennit de souffrance. Si vous avez la maîtrise des Pouvoirs Psychiques, *rendez-vous au 97*. Si ce n'est pas le cas, *rendez-vous au 137*.

67

Moins d'un minazen plus tard, vous vous remettez en route le long du chemin de campagne. Vent d'Hiver galope maintenant à vive allure, poussé par votre hâte d'atteindre Taxis, la première escale importante de votre voyage. Vous ne devez vous faire aucune illusion : si le Roi a cru nécessaire de recourir à un stratagème pour détourner l'attention de vos ennemis, c'est qu'il estime que ceux-ci ont des ressources importantes à leur disposition. Vous ne devez pas vous croire en sécurité uniquement parce que vous chevauchez sur des routes de paysans. Si vous avez emporté la Carte que les hommes du Roi vous ont offerte, *rendez-vous au 86*. Si vous n'avez pas cru bon de le faire, *rendez-vous au 95*.

68

D'un geste prompt, vous saisissez l'arc que vous portez en bandoulière. De l'autre main, vous choisissez une flèche dans votre carquois. Unissant les deux gestes, vous bandez l'arc et encochez la flèche, le tout dans une série de gestes souples et parfaits. Trois bandits réagissent avec surprise et frayeur, mais celui qui a déjà parlé rit tranquillement. « Oui, nous connaissons votre expertise au maniement de l'arc. Mais soyons francs, croyez-vous pouvoir nous tuer tous ? » Vous serrez les dents. Il y a du vrai dans ses paroles. Comment allez-vous échapper aux trois autres si vous tirez votre flèche ? Vous n'aurez pas le temps de fuir. Si vous voulez quand même abattre le chef du groupe,

rendez-vous au 116. Si vous préférez reculer vers votre monture en tenant les gredins en joue, rendez-vous au 107.

69

Vous parvenez à abattre deux hommes, mais deux de vos flèches se perdent. Les deux archers survivants, qui ont vu tomber leurs compagnons, sont déterminés à les venger en vous plantant deux flèches dans le cœur. Vous esquivez le tir avec l'énergie du désespoir, mais vous ne pouvez en réchapper indemne. L'une des flèches frôle votre épaule gauche de justesse, mais l'autre s'y plante et vous arrache un cri de douleur. Vous perdez 8 points d'Endurance. En outre, vous êtes pénalisée de 1 point d'Habilité et de 1 point de Dextérité jusqu'à la fin de cette aventure. À présent, vous devez réagir avec promptitude, car les deux hommes sortent déjà d'autres flèches de leurs carquois. Vous pouvez encore enchaîner trois flèches sans leur laisser le temps de tirer. Si deux d'entre elles portent au but, *rendez-vous au 42*. Mais si vous laissez un adversaire en vie, *rendez-vous au 130*.

70

Votre tête tourne à un tel point que vous n'arrivez plus à garder votre équilibre. Vous vous affaissez dans l'herbe de la clairière. Tout à coup, vous êtes saisie de crampes. Vous comprenez alors que vous n'êtes plus capable de respirer. La panique vous envahit, et avec l'énergie du désespoir, vous vous convulsez dans l'herbe, une main serrée sur la gorge, l'autre sur la poitrine. Tandis que vos yeux se révulsent, vous cessez de vous débattre. Vous ne respirerez plus jamais. Vous avez sous-estimé le danger auquel vous vous exposez, tout comme les ressources dont disposaient vos ennemis inconnus. Cela vous coûte maintenant la vie. On retrouvera votre corps quand les hennissements de votre monture, dans la forêt, attireront l'attention des prochains voyageurs, mais il sera beaucoup trop tard pour vous sauver.

71

Vous infléchissez votre trajectoire et marchez en direction des Grandes Falaises, priant pour y découvrir des habitations et le précieux cheval dont vous avez besoin. Pendant toute la marche, l'inquiétude vous ronge. Qu'allez-vous faire s'il n'y a pas de fermes dans cette région ? Si seulement Vent d'Hiver n'était pas mort, vous ne seriez pas dans de si beaux draps ! Tout à coup, votre cœur fait un bond d'allégresse. Vous venez d'apercevoir, loin devant vous, les formes rectangulaires et trapues d'une demi-douzaine d'habitations. Poussée par la hâte, vous accélérez l'allure. Bientôt, vous triomphez intérieurement : l'un des bâtiments est clairement une petite écurie. D'ailleurs, vous venez d'entendre l'écho d'un hennissement, porté par la brise venue des Eaux de Qyxxa. D'ici, les Grandes Falaises ne sont pas encore visibles, mais vous n'en avez cure ; vous n'êtes pas venue admirer le paysage. Si vous voulez vous introduire dans l'écurie et tenter de dérober un cheval, *rendez-vous au 83*. Si vous préférez vous présenter aux habitants de l'endroit et négocier honnêtement pour l'acquisition d'une monture, *rendez-vous au 115*.

72

Mue par un sinistre pressentiment, vous décidez de ne pas traîner dans les parages de ce personnage inquiétant. Vous foncez droit devant vous, tout en vous assurant de ne pas vous exposer à un coup traître. Mais au moment où vous passez à côté de l'inconnu,

celui-ci lève enfin la tête, et vous ne pouvez vous empêcher de jeter un coup d'œil en biais à son visage. Aussitôt, l'horreur et la terreur vous envahissent. Le visage de l'être — car ce n'est pas un homme — est boursoufflé et verruqueux ; dans sa bouche fourmillent des dizaines de langues tentaculaires qui émergent de ses lèvres desséchées. Au moment où vous distinguez cette face d'épouvante, une terrible douleur se fait sentir à l'intérieur de votre crâne. Dans le même instant, votre cheval vacille et hennit de souffrance. En un éclair, vous comprenez que cette infâme créature a des facultés psychiques ! Si vous avez la maîtrise des Pouvoirs Psychiques, *rendez-vous au 97*. Si ce n'est pas le cas, *rendez-vous au 137*.

73

Cachée derrière la souche, vous ne laissez dépasser que votre tête, scrutant les environs et cherchant un moyen d'échapper à ce traquenard. Les forbans qui devaient réussir à vous éliminer, avant que l'intervention des archers ne devienne nécessaire, se tiennent à une certaine distance de votre position, sachant que vous êtes armée d'un arc. Voyant que la situation risque de s'éterniser, les archers invisibles, au nombre de quatre, quittent la végétation et se révèlent à vos yeux. Partiellement protégée par la souche, vous étiez devenue une cible difficile qu'ils ne pouvaient plus atteindre en restant sous le couvert des arbres. Pour le moment, sûrs de leur supériorité, ils n'ont pas encoché de nouvelles flèches à leurs arcs. Si vous voulez utiliser le vôtre et réduire les effectifs ennemis, améliorant du même coup vos propres chances de survie, *rendez-vous au 55*. Si vous préférez vous réfugier immédiatement dans la forêt, vos adversaires étant décidément trop nombreux à votre goût, *rendez-vous au 91*.

74

Vos tirs demeurent tragiquement inefficaces. Tandis que vos flèches se perdent, vous êtes contrainte à affronter quatre hommes déterminés au corps à corps. L'un d'eux réussit à vous séparer de votre arc, qu'il jette dans l'herbe au bord du sentier. Vous dégainez votre rapière et entamez une lutte farouche, mais vos soupçons étaient fondés : ces hommes n'en veulent pas à votre bourse, mais bien à votre vie. Pendant que vous tentez d'en garder trois à l'œil, le quatrième enfonce son épée dans votre flanc et embroche vos poumons sur sa lame. Occupée à vous noyer dans votre propre sang, vous ne pouvez opposer aucune résistance aux armes qui vous éventrent et vous égorgent. Vous mourez dans une mare de sang, loin de votre patrie, songeant à Nyssaëlle, votre petite sœur, et au destin périlleux qui la guette.

75

D'un élan surhumain, vous vous jetez de côté. Le disque aiguisé fond sur vous et vous frôle l'abdomen. Si vous portez une Cotte de Mailles, vous voyez jaillir une gerbe d'étincelles tandis qu'un crissement aigu blesse vos oreilles, mais vous ne subissez aucun dommage. Dans le cas contraire, vous perdez 4 points d'Endurance (ou 2 points si vous portez un Gilet de Cuir) en raison d'une vicieuse estafilade. Pendant que l'arme mortelle remonte vers le sommet de la crête, où le Chevalier sans Chair attend de la récupérer, vous sautez sur le dos de Vent d'Hiver et enfoncez vos talons dans ses flancs. L'étalon, comme piqué par une guêpe, pique des deux en direction de la forêt. Votre seul espoir, pour le moment, est de disparaître avec votre monture sous le couvert des arbres. Lorsque vous serez en sécurité, il sera temps de ressortir avant d'attirer un loxul affamé. *Rendez-vous au 13*.

76

La grêle de flèches se poursuit, mais votre monture fait honneur à sa réputation en galopant à la vitesse du vent. Lorsqu'ils réalisent qu'ils doivent abattre votre destrier pour vous arrêter, les archers tirent leurs dernières flèches vers les flancs du cheval, mais la chance sourit à Vent d'Hiver : le seul trait qui aurait pu atteindre sa cible se plante dans votre cuisse. Vous poussez un cri de douleur, mais restez solidement ancrée en selle. Vous perdez néanmoins 8 points d'Endurance. Serrant les dents pour réprimer la douleur, vous poussez votre monture au bout de ses capacités, laissant le traquenard loin derrière. En dépit de votre blessure, vous avez eu de la chance, et vous le savez parfaitement. Il faut toutefois que vous interrompiez votre course folle, le temps de retirer cette flèche de votre cuisse. Lorsque vous estimez être en sécurité, vous faites la pause nécessaire, puis jetez la flèche ensanglantée sur le bas-côté de la route. L'extraction vous coûte encore 2 points d'Endurance, mais si vous possédez une Potion ou un Onguent de Guérison, vous êtes libre d'en faire usage. *Rendez-vous ensuite au 82.*

77

Le carreau d'arbalète siffle près de votre tête et se perd dans le feuillage. Vous poussez votre monture à la limite de ses capacités, échappant ainsi à la possibilité d'un second tir. En même temps, vous tentez de semer vos poursuivants, mais sur un sentier bien tracé, leurs montures sont tout à fait capables de rivaliser la célérité de la vôtre. Tenaillée par l'angoisse, vous faites brusquement une décision. Tirant sur les rênes, vous dirigez votre cheval sous le couvert des arbres, puis vous foncez dans le sous-bois, faisant fi des branches qui vous fouettent. Vos ennemis peuvent guetter les sentiers, mais ils ne peuvent quadriller la forêt entière à votre recherche. Pour le moment, c'est tout ce qui compte. Vous songerez plus tard à rallier Taxis, ou une autre ville du royaume de Lyvv, lorsque les soldats — légitimes ou non — seront perdus à des lieues derrière vous. Tirez maintenant un nombre de l'Anneau du Destin. S'il est compris entre 0 et 5, *rendez-vous au 58*. Si vous tirez 6 ou plus, *rendez-vous au 127*.

78

Les brigands ne réagissent pas lorsque vous plongez la main dans votre poche. Lorsque vous exhibez le disque de bronze qui représente la royauté de Nyss, l'homme qui a déjà parlé se met à rire doucement. « Nous savons qui vous êtes, Princesse. Inutile de chercher à faire valoir votre autorité. Cela ne vous sera d'aucun secours. » Vous fronchez les sourcils, profondément troublée. Comment ces bandits peuvent-ils connaître votre identité ? Certes, vous êtes une très jolie jeune femme, mais votre visage n'est tout de même pas connu jusque dans les campagnes reculées de Quaalis. Par ailleurs, le comportement des bandits ne cesse de vous étonner. Cet homme parle avec trop d'érudition ; il connaît même la façon de s'adresser correctement à une princesse héritière. Mis ensemble, tous ces éléments vous donnent l'impression d'être tombée dans un piège beaucoup plus sinistre qu'une simple embuscade de détresseurs. Si vous voulez dégainer votre rapière et affronter vos adversaires, *rendez-vous au 98*. Si vous voulez faire usage de votre arc, *rendez-vous au 68*. Si vous voulez sauter sur le dos de Vent d'Hiver et tenter de foncer entre les rangs ennemis, *rendez-vous au 7*.

79

Envahie par l'épouvante, vous prenez vos jambes à votre cou. Mais vous ne pouvez fuir que dans une direction, vers les forêts de Lyvv, et le Chevalier sans Chair le sait. Vous

entendez subitement le sifflement strident de son disque métallique, et tout à coup, à l'intensité du son, vous comprenez que c'en est fait de vous. Vous tentez de faire volte-face pour esquiver le disque, de lever votre arme pour le dévier de sa trajectoire, mais les deux gestes sont vains. Le cruel projectile scie littéralement votre rapière en deux avant de s'enfoncer dans votre gorge. Dans un jaillissement de sang, votre vie et votre aventure prennent fin.

80

En mission, la prudence est de mise, mais il y a une différence entre méfiance et paranoïa. Vous seriez bien étonnée si les paysans de Quaalis étaient au courant de l'importance de votre quête, et plus surprise encore s'ils essayaient de vous vendre à vos ennemis. Vous guidez donc Vent d'Hiver au trot en direction de la ferme isolée, où vous êtes accueillie par une petite famille composée d'un fermier, de sa femme et d'un petit garçon. Lorsque vous leur demandez s'ils acceptent de vous héberger pour une période de repos, le fermier se renfrogne légèrement. « C'pas une auberge de grand chemin ici, ma p'tite demoiselle. » Mais la femme intervient presque aussitôt avec un grand sourire. « Mais si, c'est une auberge ! Et comme dans toutes les auberges, le lit n'est pas gratuit ! » Le fermier, qui n'avait pas imaginé les choses ainsi, sourit alors de toutes ses dents. Si vous avez eu la prévoyance de garder deux émeraudes et si vous désirez payer pour l'hébergement, *rendez-vous au 56*. Si vous préférez y renoncer et vous reposer dans une clairière, *rendez-vous au 132*.

81

Tout à coup, en voyant les masques des enfants — des masques inexpressifs, aux yeux représentés par de simples trous ronds — la nature du morceau de glaise séchée vous apparaît avec la soudaineté d'un coup de poing au plexus. Un morceau de masque. Ceux dont le prince Lim vous enjoignait de vous méfier, ce sont précisément ces enfants. Ou plutôt, ces êtres qui ont l'allure d'enfants. Si vous voulez employer votre arc, *rendez-vous au 26*. Si vous préférez dégainer votre rapière, *rendez-vous au 145*. Si vous estimez plus sage de fuir immédiatement devant la menace inconnue, *rendez-vous au 33*.

82

Vous remontez en selle, et sans vous attarder davantage, vous poussez l'étalon à toute vitesse le long de la piste. Bientôt, tout souvenir de l'embuscade a été avalé par la forêt derrière vous. Un venizen plus tard, vous émergez du bois. Devant vous, le chemin s'élargit pour serpenter à travers une zone de plaine. Sur votre droite s'élève une crête naturelle, au sommet de laquelle poussent des ssimmix, de grands arbres longilignes qui ressemblent à des fouets plantés en terre. C'est là, au pied de ces troncs minces, que vous apercevez subitement un cavalier solitaire. En dépit de la distance qui vous sépare de lui, vous êtes certaine que son regard est braqué sur vous. Entièrement vêtu de gris, le visage invisible à cette distance, il demeure immobile sur la crête, sa cape noire flottant dans la brise derrière lui. Une impression de malfaisance se dégage de toute sa personne ; même son cheval couleur de vieille cendre paraît maléfique. Devant cette apparition, vous êtes brusquement visitée par un vieux souvenir. Dans votre jeunesse, vous avez entendu parler du combat qui fut livré entre le Seigneur Premier, fondateur des Neuf Royaumes, et les forces noires du Froid sans Fin. Or, l'un des personnages centraux de la légende était justement un cavalier sinistre — un boucher dépourvu de pitié — ayant reçu la terrible désignation du Chevalier sans Chair. Pendant un moment, une

main glacée se referme sur votre cœur. Car même si la chose est impossible, illogique, vous êtes convaincue d'être face au démon du passé qui fit couler sur son passage de véritables rivières de sang. Une frayeur déraisonnée s'empare de vous, et sans regarder derrière vous, vous foncez à travers la plaine. À tout moment, vous vous attendez à être foudroyée par un terrible maléfice, mais lorsque vous avez enfin le courage de regarder derrière vous, le cavalier gris a disparu. Il ne reste plus personne sur la crête, au pied des ssimmix. *Rendez-vous au 122.*

83

Vous vous faufillez vers l'étable en espérant que personne, à l'intérieur des maisons, ne regarde dans votre direction. Lorsque vous arrivez derrière le bâtiment, vous localisez une fenêtre, puis mettez votre agilité à profit pour vous introduire dans l'écurie. Il n'y a que deux chevaux à l'intérieur : une vieille bête de ferme, usée à la corde, et un jeune étalon d'une robustesse évidente, sur lequel vous arrêtez évidemment votre choix. Habitué aux hommes, il ne proteste pas lorsque vous vous approchez de lui, mais tandis que vous vous affaitez à poser une selle sur son dos, une silhouette bouge derrière vous. Un cri de souffrance vous échappe, aussitôt étranglé par le sang qui bouillonne dans votre gorge. Avec frayeur et horreur, vous baissez les yeux, contemplant les pointes sanglantes d'une fourche rouillée qui jaillissent cruellement du milieu de votre poitrine. Vos poumons, crevés de part en part, ne vous accordent qu'un gargouillis pitoyable en guise de dernier souffle. C'est ainsi que vous rendez l'âme, telle une vulgaire voleuse prise sur le fait.

84

Vous n'êtes pas particulièrement enchantée par l'idée de demeurer sur les lieux d'une telle boucherie. Il est d'ailleurs clair qu'il ne reste plus de survivants, ou alors, ceux-ci se sont enfuis depuis belle lurette. Chose étrange, vous n'apercevez aucun cadavre autre que ceux des soldats de Quaalis. Les sbires du Froid sans Fin n'ont-ils subi aucune perte ? Ou ont-ils pris le temps d'emporter leurs morts avec eux ? Tenillée par l'inquiétude, vous décidez de galoper immédiatement en direction de Taxis, mais au moment où vous allez remonter en selle, vous voyez un petit groupe de cavaliers s'approcher du lieu du carnage, le long de la grand-route. Manifestement, ils viennent justement de Taxis. Ils portent d'ailleurs l'uniforme des soldats du royaume de Lyvv. Si vous voulez les accueillir, *rendez-vous au 114*. Si vous préférez prendre la poudre d'escampette le long des sentiers forestiers, *rendez-vous au 126*.

85

La mort de leur chef a semé la consternation dans les rangs des bandits survivants. Ils ouvrent des yeux ronds, essaient d'articuler leur surprise et leur colère, mais ne parviennent qu'à se donner des airs de crétins. Vous savez cependant qu'ils vont vite s'en remettre. Si vous voulez en profiter pour employer votre arc, *rendez-vous au 35*. Si vous préférez sauter sur le dos de Vent d'Hiver et prendre la fuite en bousculant les gredins, *rendez-vous au 7*.

86

Remarquant tout à coup un sentier secondaire, vous dépliez la carte et l'étudiez. Les hommes du Roi n'ont pas indiqué ce chemin en bleu, comme ils l'ont fait pour toutes les routes qu'ils vous recommandent de suivre, mais si vous regardez attentivement le

tracé de la piste, celle-ci rejoint le chemin que vous suivez actuellement au-delà d'une petite forêt. Si vous empruntez ce sentier, vous retrancherez approximativement un venizen à la durée totale du trajet. Si vous voulez suivre la piste que vous venez de découvrir, *rendez-vous au 32*. Si vous préférez vous en tenir au chemin marqué en bleu, celui que vous avez suivi jusqu'à présent, *rendez-vous au 95*.

87

Avec une précision mortelle, vous plantez une flèche dans la poitrine de deux ennemis. Malheureusement, il en reste deux, et devant le massacre auquel ils viennent d'assister – et de survivre – ils sont déterminés à vous étripier. Vous remettez promptement votre arc en bandoulière et dégainez votre rapière. Vos ennemis se battent avec férocité et vous devez les affronter en alternant les assauts. Tant qu'ils seront deux, chacun bénéficiera d'un Facteur d'Entraide de 3 points.

PREMIER DÉTROUSSEUR

Habilité 23 • Endurance 54 • Dommages +3

SECOND DÉTROUSSEUR

Habilité 22 • Endurance 56 • Dommages +3

Si vous êtes victorieuse, les gredins s'écroulent dans la rocaille et demeurent immobiles. Avec un sentiment d'horreur, vous laissez votre regard errer sur les huit corps étendus. Il vous est déjà arrivé de défendre votre vie, mais c'est la première fois que vous tuez autant d'hommes en si peu de temps. Pour vous reconforter, vous essayez de vous convaincre que certains ont peut-être survécu ; vous n'avez pas logé chacune de vos flèches dans le cœur du forban visé. Vous savez cependant que vous êtes trop habile à l'arc pour l'avoir manqué de beaucoup. Si vous voulez fouiller ces hommes, *rendez-vous au 27*. Si la présence menaçante du cavalier gris vous incite à partir immédiatement, *rendez-vous au 135*.

88

Dès que le feuillage vous avale, vous courez droit devant vous, craignant un retour du disque argenté. Toutefois, le sifflement aigu ne parvient plus à votre ouïe. De toute évidence, vous êtes maintenant en sécurité ... concernant ce péril précis. Car vous n'ignorez rien des dangers qui vous guettent dans les forêts de Quaalis en cette saison. En guise d'échantillon, vous aurez peut-être la chance d'attirer des loxuls, ou de mettre le pied dans un nid de serpents qix, de vicieuses petites bêtes au venin redoutable qui pullulent dans les forêts du royaume. Pourtant, si vous essayez de revenir en arrière, vous serez assurément tuée. Votre vie étant plus précieuse que votre confort, vous décidez de poursuivre votre périple à pied. Tirez un nombre de la Carte du Destin. Si vous avez subi 20 points de Dommage ou plus dans l'embuscade, ajoutez 2 points. Si vous avez la connaissance du Règne Animal, soustrayez 2 points. Si vous avez celle du Règne Végétal, soustrayez également 2 points. Si vous possédez une Boussole, soustrayez encore 2 points. Si le résultat est de :

11 ou moins Rendez-vous au 109.

12 ou plus Rendez-vous au 140.

89

Affaibli par la perte de sang, vous devez bientôt mettre pied à terre et vous asseoir à l'ombre d'un arbre. Vous grimacez de douleur, puis de dégoût en voyant tout le sang qui a imbibé vos vêtements. De toute évidence, la gravité de la blessure est plus importante que prévu. Heureusement, vous avez eu la prévoyance de vous munir de produits curatifs puissants, ce qui vous sauvera vraisemblablement la vie. Pour vous remettre de cette blessure et pouvoir continuer votre route, vous devez boire l'entièreté de votre Potion de Guérison, ou appliquer la moitié de votre Onguent de Guérison, mais sans regagner de points d'Endurance. Vous devez aussi refaire vos forces en mangeant un Repas. Ensuite, les règles habituelles se rétablissent, ce qui vous permet d'avoir recours à un autre produit curatif ou revitalisant pour rehausser votre total d'Endurance. Une fois remise sur pied, vous vous hissez sur le dos de Vent d'Hiver et dirigez votre monture à travers bois. Vous aimeriez avancer lentement, afin de laisser à votre blessure la chance de guérir, mais vous savez que l'odeur du sang va attirer des loxuls à plus ou moins brève échéance. Vous poussez donc Vent d'Hiver au trot dans le sous-bois, peu enthousiasmée par l'idée de vous battre contre une demi-douzaine de loups affamés. *Rendez-vous au 13.*

90

Vous avisez une armurerie et décidez d'y pénétrer. Une fois à l'intérieur, vous examinez rapidement la sélection d'armes et de protections en tous genres, jetant même un regard naturellement curieux au rayon des arcs et des flèches. Vous savez qu'il y a des armes beaucoup plus dangereuses que votre rapière dans la boutique, mais vous n'avez pas une forte constitution, aussi n'êtes-vous pas habituée à manier des armes lourdes. Vous préférez de loin la danse agile et l'esquive adroite. Par conséquent, autant oublier glaives et massues et faire votre choix parmi les armes suivantes :

Article – Prix

Dague (+2H +1D) – 6 ém

Poignard (+3H +2D) – 10 ém

Sabre (+4H +3D) – 15 ém

Épée (+5H +3D) – 20 ém

Rapière (+6H +2D) – 24 ém

Rondache (+1P) – 6 ém

Bouclier (+2P) – 12 ém

Gilet de Cuir (+2P) – 15 ém

Cotte de Mailles (+3P) – 25 ém

Carquois – 4 ém

Flèche – 1 ém

Vous êtes limitée à trois armes à la ceinture, dont deux longues. De même, vous ne pouvez porter qu'un gilet de protection, la cotte de mailles étant vendue avec son propre gilet matelassé. Si vous achetez un deuxième carquois, vous pourrez transporter deux fois plus de flèches, mais l'encombrement réduira votre Habileté Naturelle de 2 points. Si vous engagez un combat en maniant deux armes (une longue et une courte), vous ne pourrez pas employer en même temps un bouclier. Par ailleurs, la valeur combinée des armes sera réduite de 1 point d'Habileté et de 1 point de Dommage. Ainsi, un Rapière maniée avec un Poignard vaudra 8 points d'Habileté et 3 points de Dommage.

Les armes courtes sont celles qui confèrent 4 points d'Habilité ou moins ; les autres sont les armes longues. *Rendez-vous ensuite au 123.*

91

Lorsque vous vous enfoncez dans le sous-bois, vous entendez monter des cris de dépit et de colère. « Imbéciles ! crie une voix. Ne la laissez pas s'enfuir ! » Un bruit de poursuite effrénée parvient à votre ouïe, mais vous êtes beaucoup plus vélocité que les bandits, même si vous ne connaissez pas les environs. Il suffit, après tout, que vous couriez droit devant vous, et votre avance initiale suffira à vous mettre hors de danger. Graduellement, il devient clair que les choses se passeront exactement ainsi, mais cela ne vous rassure pas pour autant. Pour échapper à vos ennemis, vous avez dû sacrifier votre monture, ce qui vous place dans une situation fort délicate. Sans Vent d'Hiver, le voyage vers Taxis, qui aurait dû durer moins d'un qarizen, vous en coûtera le double, voire le triple. Par ailleurs, vous serez vulnérable à tous les forbans de la même espèce que ceux que vous venez de semer. En outre, comme si cela ne suffisait pas, vous aurez peut-être la chance, en pleine forêt, d'attirer des loxuls, ou de mettre le pied dans un nid de serpents qix, de vicieuses petites bêtes au venin redoutable qui pullulent dans les forêts de Quaalis. Pourtant, si vous essayez de revenir en arrière, vous aurez toutes les chances d'être tuée. Votre vie étant plus précieuse que votre confort, vous décidez de poursuivre votre périple à pied, même à travers bois. Lorsque vous serez en sécurité, il sera temps de songer à vous procurer une nouvelle monture. Tirez un nombre de la Carte du Destin. Si vous avez subi 20 points de Dommage ou plus dans l'embuscade, ajoutez 2 points. Si vous avez la connaissance du Règne Animal, soustrayez 2 points. Si vous avez celle du Règne Végétal, soustrayez également 2 points. Si vous possédez une Boussole, soustrayez encore 2 points. Si le résultat est de :

11 ou moins Rendez-vous au 64.

12 ou plus Rendez-vous au 5.

92

Grâce à votre étalon, vous n'aurez aucune peine à distancer les bandits, même si ceux qui possèdent des arcs tentent de vous tirer dessus. Vous donnez donc un grand coup dans le flanc du destrier, l'exhortant à foncer à toute allure. Vous entendez alors un bruit insolite : un sifflement similaire à celui d'une flèche, mais qui n'est justement pas émis par une flèche. Vous fouillez anxieusement le paysage du regard. Tout à coup, vous apercevez l'origine de la menace, mais trop tard pour réagir. Un éclair argenté strie l'air le long d'une vaste courbe et atteint votre cheval à l'encolure. Une gerbe de sang jaillit aussitôt du cou de l'étalon, dont le hennissement ultime est brutalement interrompu par la mort. Le cheval s'écroule en vous désarçonnant, vous permettant de faire durement connaissance avec la rocaille du sentier. Vous perdez 2 points d'Endurance. Tout en vous redressant tant bien que mal, vous voyez l'objet argenté – un disque de métal à la circonférence acérée – retourner à son expéditeur, le cavalier sur la crête. L'effarement vous envahit aussitôt. Comment a-t-il lancé ce projectile mortel de là-haut avec une telle précision ? Malheureusement, vous n'aurez pas le temps de tirer ce mystère au clair, car des exclamations se font entendre derrière vous, vous rappelant que vous avez des problèmes plus pressants. *Rendez-vous au 6.*

93

De retour à l'extérieur, vous songez aux possibilités qui s'offrent encore à vous. À pas

lents, vous vous éloignez des habitations, mais votre regard se tourne toujours vers l'écurie. L'importance de votre mission est-elle suffisante pour justifier le vol de la monture convoitée ? Il vous reste évidemment une autre solution, si vous ne l'avez pas encore tentée : arriver à amadouer le silvix qui erre encore dans la plaine, là où vous l'avez aperçu tout à l'heure. Si vous voulez tenter votre chance avec l'étalon sauvage, *rendez-vous au 41*. Si vous désirez vous introduire dans l'écurie et dérober le cheval qui s'y trouve, *rendez-vous au 83*. S'il ne vous reste plus qu'à traverser la plaine à pied, ou si tel est finalement votre choix, *rendez-vous au 146*.

94

Vous encochez prestement une flèche à votre arc et bandez la corde. Les pouvoirs psychiques trouvent leur origine dans le cerveau, aussi visez-vous la tête de l'humanoïde hideux. Normalement, vous n'auriez aucune peine à faire mouche à cette distance, mais vous avez été fortement troublée par l'assaut psychique inattendu. D'ailleurs, au moment où vous allez tirer, la créature récidive, refermant un étau de douleur sur votre esprit. Tirez un nombre de la Carte du Destin pour savoir si votre flèche trouve sa cible, mais réduisez votre Dextérité de 6 points. Si vous avez la maîtrise des Pouvoirs Psychiques, vous n'êtes pénalisée que de 2 points ; si vous avez choisi une spécialisation dans cette discipline, vous n'êtes pas pénalisée du tout. Si vous faites mouche, votre flèche transperce le crâne de l'être inconnu ; *rendez-vous au 36*. Sinon, votre flèche manque sa cible ; *rendez-vous au 59*.

95

Pendant plusieurs venizens, le chemin serpente à travers champs et prés ; il y a longtemps que vous n'apercevez plus la moindre habitation. Puis la route s'enfonce dans un mur de végétation, un boisé qui mérite certainement le qualificatif de forêt. Fort heureusement, la piste demeure bien tracée et Vent d'Hiver peut y galoper sans retenue, quoique vous dussiez parfois baisser la tête pour ne pas être fouettée au visage par une branche basse. Depuis votre réveil, vous n'avez croisé personne sur la route, mais cela change lorsque vous apercevez, à quelque distance devant vous, la forme étendue d'un jeune homme manifestement blessé. Vous fronchez les sourcils. Cette tactique est l'une des plus répandues chez les détresseurs et les bandits, qui misent sur la conscience des voyageurs pour les agresser par surprise. La probabilité est forte que ce jeune homme joue le rôle d'appât. Néanmoins, il est possible qu'il soit réellement en difficulté. Si vous désirez arrêter auprès de lui, *rendez-vous au 106*. Si vous préférez faire passer votre mission d'abord et continuer tout droit, *rendez-vous au 144*.

96

Avant d'être complètement terrassée par le poison, vous débouchez la fiole et avalez son contenu d'une seule lampée. Alors que le poison et l'antidote luttent dans vos veines, vous vous tordez de douleur et vomissez copieusement dans l'herbe. Vous perdez 4 points d'Endurance. Pourtant, le contrepoison vous a sauvée, car normalement, vous devriez déjà être morte. Alors que la lucidité vous revient graduellement, vous voyez un enfant se dresser au-dessus de vous, armé d'un poignard argenté. Vous réagissez sans réfléchir. La lame de votre rapière siffle dans l'air et ouvre la gorge de l'être masqué, libérant une gerbe de sang pourpre et vicié. Avec un sentiment d'horreur, vous voyez le cadavre se réduire en fumée nauséabonde avec moult craquements et chuintements écœurants. Bientôt, il ne reste qu'un masque rouge et une puanteur épouvantable.

Incapable d'en tolérer davantage, vous vous précipitez dans le sous-bois et courez droit devant vous. *Rendez-vous au 48.*

97

Vous rassemblez toutes vos forces mentales pour vous protéger, tout en exhortant votre cheval à foncer aveuglément devant lui. Vous ne pouvez rien faire pour protéger l'esprit de votre monture, mais en réagissant promptement, vous avez profité de son élan initial pour mettre une distance respectable entre vous-même et la créature psionique. Celle-ci tente bien d'attaquer à nouveau, mais sa puissance n'est efficace qu'à courte portée. Néanmoins, vous sentez votre monture frémir et chanceler dans sa course. Heureusement, aiguillonnée par la peur, elle ne fait qu'accélérer l'allure. La créature tente de vous poursuivre, mais sa démarche grotesque et malhabile rend ses efforts risibles. Bientôt, à votre immense soulagement, vous l'avez laissée loin derrière. *Rendez-vous au 47.*

98

Comme s'ils n'attendaient que cela depuis le début, les quatre hommes dégainent leurs armes et se mettent en position d'attaque. Dos au flanc de votre cheval, vous ne pouvez être attaquée en traître, mais vous aurez fort à faire pour remporter la victoire contre quatre hommes. Heureusement, dans un premier temps, deux d'entre eux se contentent d'assister au spectacle.

JEUNE HOMME ET COMPLICE

Habilitété 25 • Endurance 90 • Dommages +4

Si vous réduisez leur Endurance collective de moitié, *rendez-vous au 14.* Mais si vous subissez trois blessures consécutives, *rendez-vous au 57.*

99

Vous apercevez un magasin général et décidez d'y entrer. Vous n'avez pas besoin d'outils de jardin ou de cuisine, ni d'ailleurs de quincaillerie variée, mais vous parvenez néanmoins à dénicher plusieurs articles qui pourraient vous être utiles, surtout au vu de la longueur du voyage qui vous attend. Les objets qui doivent prendre place dans votre Sac à Dos ont un volume dénoté par [S/—]

Articles – Prix

- Boussole [12] – 2 ém
- Briquet à Amadou [12] – 2 ém
- Corde [S/80] – 4 ém
- Fiole vide [10] – 1 ém
- Lanterne [S/80] – 6 ém
- Longue-vue [S/40 ou Ceinture] – 5 ém
- Rations alimentaires – 2 ém pour 1 Repas
- Torches [S/40] – 2 ém chacune

Lorsque vous aurez fait les achats désirés, inscrivez vos acquisitions sur votre Liste d'Équipement et *rendez-vous au 123.*

100

Pendant plusieurs venizens, vous marchez dans l'étendue herbeuse, vers la lisière lointaine de la forêt qui vous sépare encore de votre destination, Taxis. Même si vous progressez le plus rapidement possible, la bande de verdure ne semble jamais se rapprocher. Vous savez que l'urgence de votre mission vous obligera à trouver une nouvelle monture dans les plus brefs délais, aussi fouillez-vous vos méninges à la recherche d'une solution. Il y en a peut-être une, mais elle vous contraindra à faire un détour, ce qui n'a rien de tentant dans les circonstances actuelles. Loin sur votre gauche, les Grandes Falaises plongent dans les Eaux de Qyxxa. Les terres au sommet des immenses murailles sont reconnues pour leur fertilité, aussi y trouve-t-on généralement un grand nombre de fermes. Avec un peu de chance, vous devriez pouvoir y acquérir un nouveau cheval ... à condition que ses propriétaires puissent être convaincus de l'importance de votre mission. Au moment où vous allez vous résigner à faire le détour nécessaire, une seconde solution se présente providentiellement à vous, littéralement envoyée par les dieux. Sur votre droite, la fière silhouette d'un silvix se dresse sur la plaine. Cet étalon sauvage et solitaire a la réputation d'être l'un des animaux terrestres les plus rapides de la Couronne de Lumière ; seul le puissant félin shynal peut le chasser. En revanche, le silvix ne se laisse pas facilement amadouer par l'homme. Si vous désirez néanmoins tenter votre chance, *rendez-vous au 41*. Si vous préférez vous diriger en direction de l'océan, *rendez-vous au 71*.

101

Vous ne souhaitez pas perdre trop de temps, mais il est sans doute important que vous fassiez une fouille attentive des corps de vos ennemis, à la recherche d'indices. Cette agression n'a pas été motivée par le contenu de votre bourse, de cela vous êtes presque certaine. Vos fouilles vous permettent de réunir l'équipement suivant :

- 4 Arcs
- 4 Carquois
- 27 Flèches
- 3 Épées (+5H +3D)
- 5 Poignards (+3H +2D)
- Émeraudes : Deux nombres de la Carte du Destin (0=16)
- Rubis : Un nombre de la Carte du Destin (0=16)
- Saphirs : La moitié d'un nombre de la Carte du Destin (0=16)
- Des vivres pour 5 Repas [5 x 20]
- Pot d'Onguent de Guérison [20]
- Sifflet [10]
- Écusson [10]

L'onguent de guérison est suffisant pour vous rendre 20 points d'Endurance lors de l'application, mais vous devez avoir subi des blessures physiques. Si vous emportez deux carquois, vous pourrez transporter deux fois plus de flèches, mais l'encombrement réduira votre Habileté Naturelle de 2 points. Enfin, l'objet le plus intéressant de toute

la récolte est l'écusson. En forme de petit bouclier, il est frappé des armoiries du baron Niras, dit le « Baron Bleu », membre de la Famille Royale. Lui et son frère, un chevalier du royaume, étaient présents lorsque le Roi vous a confié votre mission. Aurait-il hâtivement organisé cette agression pour vous éliminer ? Cela pourrait expliquer, dans un sens, le manque d'organisation. Une embuscade de cette envergure, mieux préparée, ne vous aurait laissé aucune chance. Cela implique toutefois la présence d'un traître à la cour royale : le Baron Bleu lui-même, son frère, ou quelqu'un qui souhaite les impliquer. Une chose est sûre : votre quête sera certainement plus ardue que prévue. *Rendez-vous au 121.*

102

Lorsque vous reportez votre position actuelle sur la carte, votre front se plisse d'une ride verticale. Sauf erreur grossière de votre part, cette fumée monte de la grand-route reliant Majaal Râ à Taxis, ou d'un point à proximité. Les soucis du Roi vous reviennent en mémoire. Le Froid sans Fin aurait-il eu l'audace d'attaquer ouvertement le prince Lim et son escorte ? Ou s'agit-il d'un événement sans rapport direct avec votre mission ? Si vous désirez emprunter, à la prochaine bifurcation, un sentier qui rejoint la grand-route, *rendez-vous au 53*. Si vous préférez rester sur les chemins de campagne et chevaucher sans relâche vers Taxis, *rendez-vous au 134*.

103

Vous levez votre arc et encochez une flèche, mais hésitez ensuite. Vous n'allez tout de même pas tirer ? Si vous transpercez deux enfants innocents, vous serez torturée par les remords jusqu'au jour de votre mort. Pendant un moment, c'est le silence absolu dans la clairière. Puis vous levez la voix. « Qui êtes-vous ? » Au lieu de répondre, chaque enfant lève une sorte de petite sarbacane à ses lèvres, ou plutôt, à la fissure horizontale de son masque. Convaincue en un éclair que de vrais enfants n'agiraient pas ainsi sous la menace d'une archère, vous faites chanter votre premier trait. Vous pouvez tirer deux fois de suite, à condition qu'il vous reste deux flèches. Si vous faites mouche deux fois, *rendez-vous au 10*. Si vous ne touchez qu'une cible, *rendez-vous au 125*. Si vos deux flèches se perdent, *rendez-vous au 40*.

104

Lorsqu'il entend votre voix, l'inconnu consent finalement à relever la tête. Vous êtes alors envahie par l'horreur et la terreur. Le visage de l'être — car ce n'est pas un homme — est boursoufflé et verruqueux ; dans sa bouche fourmillent des dizaines de langues tentaculaires qui émergent de ses lèvres desséchées. Face à cette épouvantable apparition, vous perdez momentanément tous vos moyens, jusqu'à ce qu'une terrible douleur se fasse sentir à l'intérieur de votre crâne. Cette infâme créature a des pouvoirs psychiques ! Si vous voulez l'abattre d'une flèche, *rendez-vous au 94*. Si vous préférez prendre immédiatement la fuite au galop, *rendez-vous au 66*.

105

Vous traversez à pied les banlieues de la ville, songeant à la mission qui vous attend. Il suffirait normalement d'un qarizen, sans doute moins, pour rallier Taxis, mais il sera difficile de franchir l'étape dans le même délai en empruntant les chemins de campagne. Les loxuls, ces magnifiques et redoutables loups blancs, ont faim en cette saison, et vous savez qu'en outre, les routes secondaires sont souvent guettées par des détrousseurs

professionnels. Non que vous soyez véritablement angoissée, mais cela ne vous empêche pas de souhaiter que l'étalon du Roi soit doué d'un galop infatigable. Autour de vous, les habitations se font plus rares ; bientôt, vous n'apercevez plus que champs et forêts. Après vous être rapidement orientée, vous repérez un rocher rond caractéristique à la lisière des bois. Là-dedans, deux hommes, accompagnés de trois chevaux, semblent profiter d'un pique-nique innocent. Lorsque vous arrivez à leur hauteur, ils se font tout à coup parfaitement sérieux. « Princesse Nyssalie, voici Vent d'Hiver. Il est à vous désormais. Puisse-t-il vous mener à bon port. Prenez aussi cette carte ; vous y trouverez un itinéraire principal et plusieurs détours d'urgence. Tout est étudié pour que vous arriviez à destination le plus rapidement possible. Soyez prudente, car nous savons que les forces du Froid sans Fin sont déjà à l'œuvre. N'attirez pas indûment l'attention. Souvenez-vous que le sort de la Couronne de Lumière dépend peut-être de vous, et de vous seule, à partir de maintenant. » Vous hochez gravement la tête. Si vous désirez conserver la Carte, pliez-la soigneusement en seize et rangez-la dans votre poche. Elle occupera 10 unités de volume. *Rendez-vous ensuite au 28.*

106

Vous tirez sur les rênes de Vent d'Hiver et mettez pied à terre. De près, votre méfiance ne cesse de croître, car le jeune homme se tient la cheville, mais vous n'apercevez aucune ronce, aucune roche sur laquelle il aurait pu trébucher, aucun trou dans lequel il aurait pu malencontreusement mettre le pied. Vous êtes subitement convaincue qu'il joue la comédie, mais il est trop tard pour sauter en selle et repartir. Arborant un grand sourire torve, le jeune homme se redresse d'un seul bond et dégaine une paire de dagues. En même temps, trois complices surgissent du bois en poussant des cris de guerre destinés à vous intimider, « Holà, la demoiselle ! clame l'un d'eux. La bourse ou la vie, comme le veut le cliché ! Tout le reste aussi, évidemment ! » Vous avez furtivement l'impression que ces hommes ne correspondent pas au profil type des brigands de bas étage, qu'ils ont trop d'assurance, trop d'intelligence. Mais vous n'avez pas le temps de les questionner, car le jeune homme qui servait d'appât au piège avance déjà dans votre direction, jouant des couteaux. Vous ne pouvez pas vous permettre de donner tout votre équipement à ces vauriens uniquement pour vous sortir de ce mauvais pas. Si vous voulez quand même leur donner votre bourse, à condition qu'elle contienne encore une valeur de 10 émeraudes ou plus, et souhaiter qu'ils s'en contenteront, rendez-vous au 15. Si vous désirez leur montrer le Sceau de Nyss dans l'espoir de les faire réfléchir, rendez-vous au 78. Si vous souhaitez saisir votre arc et les mettre en joue, rendez-vous au 39. Si vous préférez vous ranger contre le flanc de votre monture, de telle sorte à ne pas être agressée par derrière, et affronter les filous, rendez-vous au 98. Enfin, si vous voulez sauter sur le dos du destrier et tenter de foncer, rendez-vous au 7.

107

À présent, la situation a changé. Au lieu d'être la victime impuissante d'un guet-apens, vous êtes celle qui menacez la vie de vos agresseurs. Tous ensemble, ils pourraient vous maîtriser, mais le premier à faire un geste sacrifierait sa vie, et de toute évidence, aucun des quatre hommes n'est prêt à mourir le premier. Pourtant, vous n'avez pas encore gagné, car ces forbans ont encore un atout dans leur jeu. Leur chef émet un sifflement strident – et dans l'instant qui suit, plusieurs flèches tombent en grêle autour de vous, issues de la végétation. Éberluée, vous avez néanmoins le réflexe de vous accroupir.

formant une cible plus petite, tout en scrutant les environs avec angoisse. Des archers embusqués ! Décidément, ce guet-apens prend une ampleur inquiétante. Si vous souhaitez tenter de fuir sur le dos de Vent d'Hiver, rendez-vous au 62. Si vous voulez vous réfugier derrière une souche providentielle en bordure du chemin forestier, *rendez-vous au 73*. Mais si vous estimez préférable de prendre la fuite sous le couvert des arbres, *rendez-vous au 11*.

108

Malgré la rapidité de la course de votre monture, vous ne pouvez échapper à la grêle de flèches, pas plus d'ailleurs que le brave étalon. Deux traits s'enfoncent avec des chocs sourds dans les flancs du cheval, qui se dresse brusquement sur ses pattes antérieures, hennissant désespérément vers le ciel. Touchée au bras par une autre flèche, tenaillée par la douleur, vous n'arrivez plus à vous raccrocher aux rênes. Ce serait d'ailleurs un geste futile, puisque le destrier, touché à mort, s'effondre d'un seul bloc sur le flanc, une écume rougeâtre coulant de sa gueule ouverte. Vous venez de perdre votre monture, mais vous n'avez pas le temps de vous apitoyer sur son sort — vos problèmes actuels sont beaucoup plus graves. Non seulement avez-vous été blessée par une flèche — vous perdez d'ailleurs 6 points d'Endurance — mais vous êtes aussi à la merci des archers qui viennent de vous lapider. Vous les voyez d'ailleurs émerger du sous-bois, au nombre de quatre, et prendre pied sur la route. Partiellement protégée par le corps de votre cheval, vous étiez devenue une cible difficile qu'ils ne pouvaient plus atteindre en restant sous le couvert des arbres. Pour le moment, sûrs de leur supériorité, ils n'ont pas encoché de nouvelles flèches à leurs arcs. Si vous voulez utiliser le vôtre et réduire les effectifs ennemis, améliorant du même coup vos propres chances, *rendez-vous au 55*. Si vous préférez vous réfugier immédiatement dans la forêt, *rendez-vous au 91*.

109

Maintenant que vous n'êtes plus directement menacée, la monotonie s'installe, troublée uniquement par votre angoisse concernant le temps précieux que vous gaspillez. Pourtant, vous progressez à une allure tout à fait respectable, car deux venizens plus tard, vous émergez à l'air libre, ayant franchi la zone boisée. Par chance, vous n'avez plus fait de mauvaises rencontres, qu'il s'agisse de loxuls, de serpents qix ou d'envoyés du Froid sans Fin. Cependant, vous devez maintenant redoubler de prudence. Devant vous s'étend une grande plaine, décorée par le tracé sinueux d'un chemin de campagne, délimitée sur la droite par les crêtes où se dressait le Chevalier sans Chair. Avec une angoisse non dissimulée, vous scrutez les sommets lointains, mais sans discerner la silhouette d'un cavalier. Apparemment, il a abandonné l'idée d'attendre que vous ressortiez de la forêt, pour autant qu'il l'ait entretenue. Sans parvenir à chasser une lourde inquiétude, vous rejoignez la route, celle-là même que vous suiviez à l'origine, et vous vous éloignez à travers la plaine. *Rendez-vous au 100*.

110

Chacun des archers, en voyant son voisin tomber à la renverse, une flèche plantée dans la poitrine, essaie désespérément d'encoher une flèche à son propre arc, mais pour chacun d'entre eux, le geste vient trop tard. Au moment où le quatrième homme allait tirer — la corde de son arc était déjà bandée — votre quatrième trait lui transperce la gorge. Il lâche sa flèche au hasard et s'effondre en gargouillant, pris des derniers soubresauts d'agonie qui précèdent la mort. Vous sortez immédiatement une cinquième

flèche de votre carquois et mettez les autres forbans en joue. S'ils font mine de vous attaquer, vous allez les abattre jusqu'au dernier. C'est ce qu'ils comprennent également, car aucun d'eux ne tente le moindre geste. Ils ne disposent pas d'arcs, uniquement d'armes de poing, alors ils seront tous morts bien avant de vous atteindre. Craignant soudain qu'il vous vienne l'envie de les exécuter sur place, ils se jettent à l'abri des arbres et prennent la fuite dans la forêt. Si vous voulez poursuivre ces hommes, rendez-vous au 50. Si vous préférez les laisser déguerpir et prendre le temps de fouiller leurs comparses, rendez-vous au 101. Si vous estimez préférable de partir immédiatement, *rendez-vous au 121*.

111

Votre premier instinct est d'avancer vers les enfants, de leur dire qu'ils sont en danger, de les aider à sortir de la forêt où ils sont manifestement perdus. Mais vous hésitez, car leur allure vous met mal à l'aise. Pourquoi ces masques inexpressifs, percés de trous ronds pour les yeux et d'une simple fente pour la bouche ? Pendant un moment, personne ne bouge ni ne parle. Puis les enfants, d'un commun accord, se mettent à marcher dans votre direction. Si vous voulez leur adresser la parole, *rendez-vous au 129*. Si vous préférez les tenir en joue à l'arc, *rendez-vous au 103*. Si vous aimez mieux vous enfuir immédiatement dans la forêt, *rendez-vous au 33*.

112

Il vous paraît sage de rester loin de toute situation pouvant représenter un danger, et celle-ci ne peut que remporter la palme dans cette catégorie. Sans tergiverser plus longtemps, vous faites virevolter votre monture et vous retournez à l'abri du feuillage, le long des sentiers qui sillonnent les campagnes et les forêts de Quaalis. Là, au moins, vos adversaires auront de la peine à vous localiser ! Par la suite, au fil des venizens, vous arrivez devant plusieurs bifurcations. La première fois, vous choisissez la direction qui vous rapproche le plus de Taxis, mais à la seconde intersection, vous empruntez un sentier orienté dans une autre direction, histoire de déjouer toute présence ennemie éventuelle. Au troisième croisement des chemins, vous revenez en direction de la ville frontalière, déterminée, cette fois, à chevaucher d'une traite vers votre destination. C'est alors que vous remarquez une silhouette humaine sur le sentier. L'homme se tient debout au milieu de la piste, tête baissée, immobile et silencieux, plongé dans l'ombre d'une paire d'arbres géants au feuillage dense. Peu rassurée par cette présence suspecte, vous songez aux options qui s'offrent à vous. Si vous voulez interpeller l'inconnu, *rendez-vous au 104*. Si vous voulez mettre pied à terre, dégainer votre arme, et vous approcher de lui, rendez-vous au 63. Si vous préférez l'ignorer et passer à côté de lui au galop, *rendez-vous au 72*.

113

Avant d'être complètement terrassée par le poison, vous débouchez la fiole que vous avez achetée à Majaal Râ et engloutissez son contenu d'une seule lampée. Poison et contrepoison luttent dans votre organisme, vous donnant des nausées et des vertiges intolérables. Vous vous affaissez dans l'herbe et rendez le contenu de votre estomac. Vous perdez 4 points d'Endurance. Pourtant, l'antidote vous a sauvée, car vous vous sentez graduellement mieux. Gagnée par une fureur soudaine, due à la certitude que ce poison devait vous être mortel, vous dégainez votre arme et foncez vers l'endroit d'où la fléchette est venue. Pourtant, vous avez beau fouiller le sous-bois, vous ne découvrez

personne. Craignant soudain d'être la cible d'un nouveau dard, vous décidez sagement de faire volte-face et de retrouver Vent d'Hiver. Il vaut mieux que vous quittiez cet endroit au plus vite. N'oubliez pas de rayer le Contrepoison de votre Feuille d'Aventure avant de *vous rendre au 67*.

114

Les soldats, au nombre d'une demi-douzaine, ne tardent pas à arriver sur les lieux du massacre. Ils mettent pied à terre et vous entourent immédiatement, peu enclins à parlementer. Bien que vous ne représentiez guère une menace pour eux, ils vous traitent avec méfiance et rudesse, voire avec hostilité, tout comme s'ils vous soupçonnaient d'avoir pris part à l'assaut qui a décimé leurs confrères de l'armée de Quaalis. Le chef du détachement prend même la parole en ces termes : « Désolé, jeune fille, mais je dois te mettre en état d'arrestation. Ton rôle est louche dans cette affaire. Tu dois nous suivre jusqu'à Taxis afin que nous mettions les choses au clair. » Si vous désirez montrer le Sceau de Nyss aux soldats, *rendez-vous au 120*. Si vous acceptez de les suivre jusqu'à Taxis, *rendez-vous au 16*. Si vous préférez échapper à ces hommes pendant que c'est encore envisageable, *rendez-vous au 49*.

115

Lorsque vous cognez à la porte de l'habitation la plus importante, vous êtes accueillie par un homme et une femme assez sympathiques, bien qu'étonnés de recevoir une jeune visiteuse telle que vous. Ils vous demandent d'abord d'où vous venez et quel vent vous amène, questions auxquelles vous répondez poliment avant de passer aux choses sérieuses. Sont-ils prêts à vous céder un cheval ? L'homme écoute cette requête sans montrer de surprise apparente. Manifestement, depuis le début de l'entretien, il s'attend à quelque chose de semblable. « Vois-tu, jeune fille, nous n'avons que deux chevaux, dont un seul est assez jeune et robuste pour nous servir de monture. Or, nous avons besoin de lui. Nous ne pouvons pas le céder à la première voyageuse venue. Évidemment, si tu es en mesure de nous offrir un prix convenable — disons 75 émeraudes — nous pouvons te le vendre. Cette somme nous permettra de le remplacer avantageusement au marché de Majaal Râ. » Si vous possédez cette somme et désirez payer le prix demandé, *rendez-vous au 141*. Si vous voulez leur montrer le Sceau de Nyss et révéler la nature et l'importance de votre mission, *rendez-vous au 65*. Si vous préférez renoncer au cheval et prendre congé d'eux, *rendez-vous au 93*.

116

Votre flèche quitte votre arc en chantant, mais se tait immédiatement en pénétrant profondément dans la poitrine du chef des brigands. L'homme écarquille les yeux, ouvre la bouche, mais nul cri d'en sort. Au moment où son regard s'éteint à jamais, il parvient tout juste à murmurer : « Tu es f... » Réagissant avec une fureur immédiate, ses complices dégainent leurs armes et fondent sur vous. Vous tendez une main vers votre carquois, mais au moment où vos doigts se referment sur l'empennage d'une flèche, deux lames froides se glissent entre vos côtes et transpercent vos poumons. Vous tombez à votre tour, la bouche pleine de sang, sachant que votre vie va prendre fin sous des dizaines de coups vengeurs. Votre aventure est terminée.

117

Vous levez désespérément votre bouclier sur la trajectoire mortelle du disque. Le

projectile meurtrier frappe le métal de biais, soulevant une gerbe de flammèches et produisant un crissement aussi intolérable que le bruit d'ongles raclant le gravier. Le choc vous jette de côté et vous tombez à genoux, le cœur battant follement. Dévié de sa trajectoire, le disque aiguisé n'en remonte pas moins vers la crête, où le cavalier gris attend de le récupérer. Avec incrédulité, vous voyez la partie inférieure de votre bouclier tomber par terre. Le disque l'a littéralement scié en deux. Seule la chance a permis aux cinq doigts de votre main de demeurer attachés aux bons endroits. Lorsque vous réalisez que rien n'empêche le Chevalier sans Chair de lancer son arme à nouveau, vous sautez sur le dos de Vent d'Hiver et enfoncez vos talons dans ses flancs. L'étalon, comme piqué par une guêpe, pique des deux en direction de la forêt. Votre seul espoir, pour le moment, est de disparaître avec votre monture sous le couvert des arbres. Lorsque vous serez en sécurité, il sera temps de ressortir avant d'attirer un loxul affamé. Rayez votre Bouclier de votre Feuille d'Aventure et *rendez-vous au 13*.

118

La présence du brasier inexplicable vous inquiète profondément. Cet événement, combiné à l'apparition récente du Chevalier sans Chair, vous ancre dans la certitude que les forces malfaisantes craintes par le Roi de Quaalis sont vraiment à pied d'œuvre dans la Couronne de la Lumière. Pourtant, rien ne le prouve. Après tout, il pourrait s'agir d'un vulgaire incendie, sans rapport avec votre mission. Si vous désirez emprunter, à la prochaine bifurcation, un sentier orienté vers les lieux du brasier, *rendez-vous au 53*. Si vous estimez préférable de n'y accorder aucune attention et de chevaucher sans relâche vers Taxis, *rendez-vous au 134*.

119

Vous auriez cru atteint la Brèche en quelques minazens, mais finalement, vous avez dû marcher deux venizens entiers dans le sous-bois. Pendant tout ce temps, le grondement du torrent n'a fait que s'amplifier, et lorsque vous avez enfin quitté le couvert des arbres, vous avez pu contempler la Brèche de Ryx dans toute son effroyable majesté. La Couronne de Lumière est vaste, mais les falaises qui séparent les Neuf Royaumes des Eaux de Qyxxa sont partout les mêmes : gigantesques et immuables, comme dressées par les dieux pour défier le temps. Sauf en un seul point, où une monstrueuse faille brise leur uniformité. Tel le résultat d'un prodigieux coup de sabre, la Brèche de Ryx sépare les falaises et ouvre un ravin d'une terrible profondeur dans la chair des Neuf Royaumes ; un gouffre où les eaux de l'océan se déversent avec une force démentielle, creusant et élargissant la faille toujours davantage, avant de disparaître entièrement dans les entrailles du monde. Les parois du précipice, quoique presque verticales, sont recouvertes d'une verdure, exubérante où une armée entière pourrait trouver refuge. On dit que certaines espèces végétales ne poussent qu'ici, au-dessus du torrent furieux, mais que nulle espèce animale ne peut tolérer le fracas incessant du ressac. Debout au bord du gouffre, vous comprenez sans peine pourquoi. Cependant, malgré l'agression que subissent vos tympanes, vous aimeriez rester ici longtemps, à contempler l'abysse tumultueux, si vous ne craigniez pas d'être surprise à découvert par les sbires du Froid sans Fin. Sans perdre davantage de temps, vous suivez la Brèche de Ryx du regard, cherchant le point où le gouffre disparaît sous la terre. Par chance, vous n'en êtes guère éloignée, mais tout de même, il faudra que vous consommiez un Repas au cours de la marche, sans quoi vous perdrez 2 points d'Endurance. Un venizen plus

tard, le ravin, sur votre gauche, paraît brusquement comblé par une colline incongrue. Ensuite, il cesse d'exister, cédant sa place aux forêts du royaume de Lyvv. J'ai franchi la première étape, songez-vous. Pourtant, vous n'êtes pas particulièrement rassurée. La distance qui vous sépare de la Porte sans Serrure est encore considérable ; or, vous avez perdu votre excellente monture. Par ailleurs, depuis quelques instants, vous êtes tenaillée par un pressentiment désagréable. Quelqu'un ou quelque chose vous guette. D'un pas rapide, nerveux, vous franchissez la colline sous laquelle le torrent disparaît. En son point le plus haut, vous pouvez momentanément contempler la Brèche de Ryx le long de son axe, et malgré l'inquiétude qui vous ronge les sangs, vous faites une pause pour admirer le magnifique panorama. Dans la distance, on aperçoit même les Eaux de Qyxsa, l'océan sans fin qui alimentera vraisemblablement ce torrent jusqu'à la fin des temps. À regret, vous détachez votre regard émerveillé de la scène ... et par-dessus le tumulte incessant des eaux en furie, vous percevez un sifflement qui vous fait songer à celui d'une flèche. En un éclair, vous vous jetez au sol, une réaction instinctive qui vous sauve la vie. Un disque argenté, à la circonférence acérée, passe au-dessus de votre corps étendu avec un cri strident. Vous roulez sur vous-même et bondissez sur vos jambes, juste à temps pour voir le sinistre cavalier noir — le Chevalier sans Chair — rattraper son mortel projectile au vol. La panique fond sur vous. Il est à moins de trente pas de vous. Comment est-il apparu là ? Comment allez-vous lui échapper ? Si vous voulez prendre la fuite, *rendez-vous au 79*. S'il vous reste une flèche et si vous voulez tirer sur lui, *rendez-vous au 45*. Si vous voulez dégainer votre rapière et l'affronter, *rendez-vous au 142*.

120

Vous tendez l'emblème de la famille royale de Nyss au sergent qui commande au détachement. Initialement sceptique, celui-ci examine le disque de bronze en compagnie de l'un de ses subalternes. Ensuite, les deux hommes hochent la tête et échangent un regard entendu. Vous avez brusquement l'impression d'être tombée tête baissée dans un piège, mais il est désormais trop tard pour y échapper. Avant que vous n'ayez pu faire un geste pour reprendre le Sceau de Nyss, deux soldats dégainent leurs sabres et les enfoncent dans vos flancs. Tandis que les lames froides glissent entre vos côtes, transperçant vos poumons et votre cœur, vous entendez les dernières consignes du sergent à ses hommes. « Enterrez-la dans le bois. Brûlez tout ce qui lui appartient. Ne laissez aucune trace de son passage. Personne ne doit savoir qu'elle est morte ici. » Vous rendez l'âme en sachant que vous avez été trahie, mais vous n'en saurez jamais davantage. Ainsi prend fin votre aventure.

121

Avec une certaine frayeur rétrospective, vous vous éloignez du lieu de l'agression. Vous avez déjà dû défendre votre vie — lors des tournois, les perdants ne sont pas toujours prêts à céder le prix — mais c'est la première fois que vous tuez autant d'hommes en si peu de temps. Pourtant, vous n'aviez pas le choix. Si vous aviez hésité, vous seriez couchée à leur place dans la poussière, percée de flèches. Au lieu de vous laisser ronger par le remords, vous rangez armes et équipement et songez au périple qui vous attend encore. La suite du voyage dépendra du sort qu'a connu Vent d'Hiver. S'il a été abattu, *rendez-vous au 54*. S'il a pris la fuite, *rendez-vous au 131*. S'il est toujours là, *rendez-vous au 82*.

122

À dos de cheval, la grande plaine ne représente pas un obstacle conséquent. Bien au contraire, c'est l'occasion pour vous de rattraper le temps perdu, voire de prendre de l'avance avant de traverser les forêts qui vous séparent de Taxis. Vous traverserez évidemment ces forêts en suivant les routes tracées, mais après vos péripéties récentes, vous serez à tout moment sur vos gardes. Par chance, il y a plusieurs voies permettant de rallier Taxis, ce qui diminue la probabilité que vos ennemis les surveillent toutes. Au cours de la chevauchée, vous devez manger un Repas, sans quoi vous perdez 2 points d'Endurance. Par ailleurs, malgré les pauses que vous vous octroyez, il devient impératif que vous profitiez d'une nouvelle période de sommeil. Si vous désirez vous reposer dès maintenant, au milieu de la plaine, *rendez-vous au 29*. Si vous préférez atteindre d'abord le couvert des arbres, *rendez-vous au 139*.

123

S'il vous reste des émeraudes, des rubis ou des saphirs, et si vous voulez faire d'autres achats, *retournez au 18* pour choisir un autre commerce. Si vous êtes suffisamment bien nantie pour commencer votre mission, s'il ne vous reste plus d'émeraudes, ou si vous n'êtes plus en mesure de transporter autre chose, *rendez-vous au 105*.

124

Malgré la célérité de votre monture, il est impossible d'échapper à une telle grêle de flèches. L'une d'elles vous frôle le visage et vous oblige à pencher rapidement la tête. Effarouchée, vous perdez votre emprise solide sur les rênes de votre monture, au moment où une seconde flèche, destinée à abattre Vent d'Hiver, se plante plutôt dans votre cuisse droite. Avec un cri de douleur, vous videz les étriers, faisant connaissance avec la terre sèche du chemin forestier. Vous perdez 8 points d'Endurance. Prise de panique, vous relevez la tête. L'étalon s'est éloigné d'une dizaine de pas, trop pour que vous ayez le temps de remonter en selle avant d'être percée de flèches. Pourtant, vous ne pouvez rester à découvert, sous peine de subir exactement le même sort. À ce moment, la chance vous offre l'espoir de vous extirper de ce guêpier. Pendant que d'un côté, Vent d'Hiver revient docilement vers vous, de l'autre, vous avisez une grosse souche en bordure du chemin. Si vous voulez vous réfugier derrière la souche, *rendez-vous au 73*. Si vous préférez tenter de remonter en selle, *rendez-vous au 62*. Mais si vous estimez préférable de prendre la fuite dans la forêt, *rendez-vous au 11*.

125

L'un des enfants s'effondre dans l'herbe, la gorge transpercée par un trait mortel, mais le deuxième achève son geste. Un dard siffle et vient se planter dans votre propre gorge, faisant perler une goutte unique de sang. Vous perdez 1 point d'Endurance. Malheureusement, vous ne vous en tirerez pas à si bon compte. Déjà, le poison dont la fléchette était enduite circule dans votre organisme. Prise de vertiges et de nausées, vous êtes bientôt incapable d'y voir clairement à dix pas. Si vous possédez une fiole de Contrepoison, *rendez-vous au 96*. Si ce n'est pas le cas, *rendez-vous au 70*.

126

Sans tergiverser plus longtemps, vous sautez en selle et retournez à l'abri du feuillage, le long des sentiers qui sillonnent les campagnes et les forêts de Quaalis. Peut-être les soldats de Lyvv ne vous voulaient-ils aucun mal, mais après les événements que

vous avez vécu depuis votre départ de Majaal Râ, vous ne souhaitez courir aucun risque. Bientôt, vous êtes loin de la grand-route, à l'abri de toute poursuite possible. Au cours des venizens qui suivent, vous découvrez plusieurs bifurcations. La première fois, vous choisissez la direction qui vous rapproche le plus de Taxis, mais à la seconde intersection, vous empruntez un sentier orienté dans une autre direction, histoire de déjouer toute présence ennemie éventuelle. Au troisième croisement des chemins, vous revenez en direction de la ville frontalière, déterminée, cette fois, à chevaucher d'une traite vers votre destination. C'est alors que vous remarquez une silhouette humaine sur le sentier. L'homme se tient debout au milieu de la piste, tête baissée, immobile et silencieux, plongé dans l'ombre d'une paire d'arbres géants au feuillage dense. Peu rassurée par cette présence suspecte, vous songez aux options qui s'offrent à vous. Si vous voulez interpeller l'inconnu, *rendez-vous au 104*. Si vous voulez mettre pied à terre, dégainer votre arme, et vous approcher de lui, *rendez-vous au 63*. Si vous préférez l'ignorer et passer à côté de lui au galop, *rendez-vous au 72*.

127

Pendant un temps indéterminé, vous avez chevauché en pleine forêt, mais l'inévitable s'est finalement produit. Votre monture, habituée à courir les pistes et les plaines, n'a pu s'adapter à la nature traîtresse du sous-bois. Le cheval a mis le sabot dans l'espace entre deux racines et s'est blessé à la patte antérieure droite. Désormais incapable de porter votre poids, il est devenu pour vous un handicap plutôt qu'un atout. À regret, vous avez dû vous résigner à l'abandonner. C'est pourquoi vous marchez maintenant seule dans la forêt, tous les sens aux aguets, prête à employer votre rapière ou votre arc en bois bleu à la première alerte. Par chance, les prédateurs des forêts, normalement actifs en cette saison, vous laissent tranquille jusqu'à présent. Ceux qui vous inquiètent réellement, ce sont les serviteurs du Froid sans Fin, dont vous ignorez la nature véritable, mais qui doivent chercher à vous traquer dans le sous-bois. C'est pourquoi vous êtes si surprise lorsque vous pénétrez dans une clairière où vous attendent, non des prédateurs, non des monstres psychiques, mais deux enfants porteurs de masques rouges, âgés d'environ deux terizens. Que font-ils ici, ces deux-là ? songez-vous avec étonnement. Si vous possédez un Fragment de Terre Cuite, *rendez-vous au 81*. Si ce n'est pas le cas, *rendez-vous au 111*.

128

Dans votre jeunesse, vous avez appris les techniques secrètes d'amadouement des bêtes sauvages, mais c'est la première fois que vous allez tenter la chose alors que le destin de la Couronne de Lumière en dépend. Avec infinie patience, vous avancez à pas lents vers le magnifique silvix, murmurant des paroles réconfortantes sur un rythme proche de celui d'une berceuse. Cette douce mélopée semble avoir l'effet désiré. Alors que sa nature sauvage devrait lui commander de fuir, l'étalon se laisse sagement approcher par cette jeune femme qui communique avec lui à un niveau proche de la télépathie. Bientôt, vous êtes à ses côtés, et jamais le silvix n'a-t-il fait mine de s'enfuir. Sans cesser de réciter les syllabes douces que votre mère vous a apprises, vous caressez le museau, puis la crinière du cheval. Finalement, vous vous hissez sur son dos, le tout sans éliciter la moindre réaction hostile ou agressive de la part de l'animal. Vous avez réussi à la perfection, et le silvix est maintenant vôtre. *Rendez-vous au 122*.

129

Vous essayez de parler aux enfants, mais ils ne semblent guère s'en émouvoir. Alors que d'une voix plus sévère, vous leur demandez qui ils sont, chacun lève une sarbacane à ses lèvres — ou plutôt, à la fissure horizontale dans son masque — et souffle un dard qui vous atteint à la gorge. Avec étonnement, vous levez une main à votre cou et arrachez les deux fléchettes, faisant perler deux gouttes de sang. Malheureusement, vous n'allez pas vous en tirer à si bon compte. Déjà, le poison dont les fléchettes sont enduites circule dans votre organisme. Prise de vertiges et de nausées, vous êtes bientôt incapable d'y voir clairement à deux pas. Si vous possédez une fiole de Contrepoison, *rendez-vous au 12*. Si ce n'est pas le cas, *rendez-vous au 70*.

130

Vous tendez la main vers votre carquois pour y prendre une autre flèche, mais vous n'avez plus le temps matériellement nécessaire pour compléter votre geste. L'archer ennemi a déjà bandé son arc et la cible que vous représentez est trop parfaite. Vif comme l'éclair, un trait fend l'air et vous transperce la gorge. Vous vous écroulez avec un gargouillis, sans pouvoir endiguer le sang qui emplît votre bouche. La mort vient vite, accompagnée de soubresauts d'agonie. Votre aventure est terminée.

131

La disparition de votre monture vous inquiète, car sans Vent d'Hiver, le voyage vers Taxis, qui aurait dû durer moins d'un qarizen, vous en coûtera le double, voire le triple. Par ailleurs, vous serez vulnérable à vos ennemis, qui sont manifestement très bien informés quant à votre itinéraire. Il vous vient à l'idée que les brigands possédaient peut-être des chevaux, mais comment les trouver ? Sans savoir où chercher, c'est un espoir stérile. Vous décidez donc de vous mettre en marche le long de la route, surtout pour quitter au plus vite ces lieux où vous auriez pu perdre la vie. Pendant un minazen ou deux, vous marchez à vive allure à travers la forêt, quand subitement, votre cœur fait un bond dans votre poitrine. Vous n'hallucinez pas — c'est bien Vent d'Hiver ! En effet, l'étalon s'est arrêté sur le bas-côté de la route, où il broute maintenant une saine herbe verte. La flèche est encore plantée dans sa fesse, mais la panique de l'animal est tombée. Sans croire à votre bonne fortune, vous vous approchez de votre monture, et après l'avoir rassurée de votre mieux, vous retirez d'un coup sec la flèche plantée dans sa chair. Si vous possédez un Onguent de Guérison, vous devez en appliquer sur la plaie. Cela vous coûtera la moitié du pot, c'est-à-dire l'équivalent de 10 points d'Endurance. Faites ces modifications sur votre Feuille d'Aventure et *rendez-vous au 82*.

132

Vous vous enfoncez dans le sous-bois, à dos de cheval, jusqu'à ce que vous trouviez un petit coin tranquille au bord d'un ruisseau. Après avoir soigneusement attaché Vent d'Hiver à un tronc d'arbre, vous vous installez dans l'herbe. En raison de vos préoccupations, vous ne fermez pas l'œil immédiatement. Ironiquement, ce qui vous inquiète le plus, c'est simplement la possibilité de dormir trop longtemps ! Pourtant, finalement, votre fatigue prend le dessus et vous fermez les yeux. Lorsque la conscience vous revient, vous vous sentez revigorée. Votre premier instinct est d'observer la progression des soleils dans le ciel — les quatre que vous avez toujours connus, et l'autre, l'intrus, le Cinquième Astre — ce qui vous permet de conclure que vous avez dormi un peu plus d'un nérazen. Mais à présent, vous avez faim, et à moins de consommer l'un

de vos Repas, vous perdez 2 points d'Endurance. Une fois ce nouveau besoin satisfait, vous allez détacher Vent d'Hiver, qui s'est reposé lui aussi. Mais au moment où vous allez monter en selle, vous apercevez furtivement une silhouette dans les branchages. Quelqu'un vous épiait-il ? Vous n'avez presque rien vu, mais on aurait dit un enfant. Si vous voulez poursuivre la silhouette, *rendez-vous au 23*. Si vous préférez remonter sur Vent d'Hiver et reprendre votre voyage, *rendez-vous au 67*.

133

Vous avez réussi à éviter les fléchettes, mais vous êtes désormais convaincue qu'un seul dard, s'il trouve sa cible, suffira à vous tuer. Or, vous ne pouvez rien faire, avec votre seule rapière, pour empêcher les enfants de tirer à nouveau. Si vous voulez vous enfuir dans le sous-bois et courir droit devant vous, *rendez-vous au 48*. Si vous voulez employer votre arc, vous pouvez tirer jusqu'à trois flèches, s'il vous en reste assez, avant que les enfants ne réussissent à recharger leurs sarbacanes. Si vous faites mouche deux fois, *rendez-vous au 10*. Si vous ne touchez qu'une fois la cible visée, *rendez-vous au 125*. Si vos flèches se perdent toutes, *rendez-vous au 40*.

134

Il vous paraît sage de rester loin de toute situation pouvant représenter un danger, et cet incendie vous inspire de mauvais pressentiments. Vous poursuivez donc votre chevauchée en forêt, le long des pistes où vos adversaires auront moins de chances de vous localiser. À deux reprises, vous arrivez à une bifurcation. La première fois, vous choisissez la direction qui vous rapproche le plus de Taxis, mais à la seconde intersection, vous empruntez un sentier orienté dans une autre direction, histoire de déjouer toute présence ennemie éventuelle. Au troisième croisement des chemins, vous revenez en direction de la ville frontalière, déterminée, cette fois, à chevaucher d'une traite vers votre destination. C'est alors que vous remarquez une silhouette humaine sur le sentier. L'homme se tient debout au milieu de la piste, tête baissée, immobile et silencieux, plongé dans l'ombre d'une paire d'arbres géants au feuillage dense. Peu rassurée par cette présence suspecte, vous tentez de faire une décision. Si vous voulez interpeller l'inconnu, *rendez-vous au 104*. Si vous voulez mettre pied à terre, dégainer votre arme, et vous approcher de lui, *rendez-vous au 63*. Si vous préférez l'ignorer et passer à côté de lui en coup de vent, *rendez-vous au 72*.

135

Si vous avez raison, contre toute attente et toute logique — si cet homme au masque blanc comme un crâne, sur la crête, est le monstrueux Chevalier sans Chair des légendes — vous ne pouvez pas rester ici. Mais à présent qu'un tel ennemi est sur vos traces, votre quête prend une toute nouvelle dimension périlleuse. Si Vent d'Hiver est mort, *rendez-vous au 20*. Si le cheval est encore en vie, *rendez-vous au 37*.

136

Chacun des archers, en voyant son voisin tomber à la renverse, une flèche plantée dans la poitrine, essaie d'encoher une flèche à son propre arc, mais pour chacun d'entre eux, le geste vient trop tard. Au moment où le quatrième homme allait tirer — la corde de son arc était déjà bandée — votre quatrième trait lui transperce la gorge. Il lâche sa flèche au hasard et s'effondre en gargouillant, pris des derniers soubresauts d'agonie qui précèdent la mort. Un flottement parcourt les rangs des brigands, mais pendant que

vous tiriez, ils ont couvert plus de la moitié de la distance qui les séparait de vous. La présence de leur maître, sur la crête, achève de dissiper leurs craintes. Il suffit que l'un d'eux vous atteigne et vous arrache cet arc des mains, et la partie sera gagnée ! Toutefois, c'est compter sans votre expérience de nombreux tournois. Avant d'être atteinte, vous pouvez encore enchaîner quatre tirs consécutifs et une cinquième flèche au besoin, toujours selon les règles habituelles. Si vous faites mouche :

4 fois *Rendez-vous au 21.*

3 fois *Rendez-vous au 34.*

2 fois *Rendez-vous au 87.*

1 fois *Rendez-vous au 52.*

0 fois *Rendez-vous au 74.*

137

Désorientée par l'assaut, vous mettez trop de temps à réagir. Attaquée en même temps que vous, votre monture a brisé son élan initial et secoue maintenant la tête dans tous les sens. À ce moment, l'assaut psychique de l'humanoïde se fait sentir à nouveau. Dans un grand hennissement de douleur, votre cheval s'affaisse dans l'herbe au bord du sentier. Vous êtes jetée au sol, tenaillée par une douleur atroce qui vous arrache 6 points d'Endurance. À présent, vous ne voyez plus que deux moyens d'échapper à ce monstre. Le tuer en combat singulier ... ou prendre la fuite dans la forêt. Comme pour vous obliger à faire votre choix, l'être psionique se met en mouvement. Sa démarche est grotesque, comme si ses cuisses étaient collées ensemble des hanches aux genoux. D'ailleurs, ses bras semblent également fusionnés à son torse des épaules aux coudes. Il ne porte ni arme, ni armure, mais sa force psychique est terrifiante. Si vous affrontez cette créature, votre Habileté sera réduite de 4 points et vous perdrez 2 points d'Endurance supplémentaires à chaque assaut.

MUTANT PSIONIQUE *Habileté 12 • Endurance 46*

Si vous choisissez de prendre la fuite, *rendez-vous au 17*. Si vous livrez combat et émergez victorieuse de l'affrontement, *rendez-vous au 36*.

138

S'il s'agit bien du détachement du prince Lim — et vous n'en doutez plus — le prince lui-même doit logiquement se trouver à l'intérieur du palanquin. Vous en ouvrez la porte et jetez un coup d'œil rapide à l'intérieur. Comme vous l'aviez prévu, un seul homme gît à l'intérieur, vêtu des habits princiers qui démontrent son identité. Mais contre toute attente, il est encore en vie. Vous comprenez aussitôt que vous devez l'aider, car s'il rend l'âme, vous perdrez l'occasion d'apprendre quelles sinistres intrigues se trament depuis que vous avez entrepris cette mission périlleuse. Tout en prenant garde à ne pas aggraver ses blessures, vous aidez le jeune prince à s'asseoir plus confortablement au fond du palanquin renversé. Lorsqu'il essuie le sang qui a coulé dans ses yeux, il reconnaît subitement votre visage. « Princesse Nyssalie, souffle-t-il. Que faites-vous ici ? » Vous lui expliquez les événements qui vous ont menée jusqu'à lui, et Lim hoche la tête. « Nous avons été trahis. Je ne sais pas combien d'hommes font partie de la conspiration, mais le commandant Najax de la garnison de Taxis est parmi

eux. Ses soldats nous ont tendu une embuscade, secondés par ... par les êtres du Froid sans Fin. » Le prince parle avec une difficulté apparente, mais il a encore la force de vous donner un avertissement : « Ce sont les dieux qui vous ont guidée ici, Princesse. Vous ne devez pas aller à Taxis. Vous y êtes attendue par Najax et ses hommes. Ils vous feront disparaître. » Un voile recouvre les yeux du prince Lim, qui respire avec une difficulté croissante. Lorsqu'il parle à nouveau, il ne semble plus s'adresser à vous, mais à une figure floue vue en rêve. « Je vais mourir, Princesse ... Les traîtres ont trop bien travaillé ... Vous devez vous méfier ... Surtout ... Surtout d'eux ... Ne les laissez jamais venir à vous ... Tuez-les ... Sans hésiter ... Tuez-les ... » D'une main tremblante, le jeune prince dépose un objet dans votre paume. Vous sentez un frisson parcourir son corps, puis ses yeux se révulsent et le prince Lim est agité de ses derniers spasmes d'agonie. Il meurt sous vos yeux, courageux jusqu'au dernier moment. Le cœur lourd, vous prononcez une formule rituelle et fermez ses yeux éteints. Vous observez ensuite, avec perplexité, ce qu'il a déposé dans votre main. Il s'agit d'un fragment de glaise rouge séchée, percé d'un trou rond. Vous êtes mystifiée, mais vous avez l'impression que vous devriez connaître l'origine de cet objet. En attendant que le déclic se fasse, vous pouvez conserver le Fragment de Terre Cuite [20]. Vous allez vous mettre à fouiller le palanquin, à la recherche d'un autre indice, quand vous entendez des bruits de sabots à l'extérieur. Un petit groupe de cavaliers s'approche du lieu du carnage, en provenance de Taxis. Ils portent d'ailleurs l'uniforme des soldats du royaume de Lyvv. Si vous souhaitez les accueillir, en dépit de ce que vous venez d'apprendre, *rendez-vous au 114*. Si vous préférez remonter en selle et disparaître le long des sentiers forestiers, *rendez-vous au 126*.

139

Résistant à la tentation de vous allonger dans l'herbe fraîche de la plaine, où vous serez trop vulnérable, vous gagnez la lisière de la forêt et dormez dans une clairière ceinte de fourrés denses, hors de vue de la route. Cela vous permet de récupérer 4 points d'Endurance. Une fois revigorée, vous enfourchez votre monture à nouveau, déterminée à rallier Taxis d'une seule traite. Lorsque vous atteignez, quelques venizens plus tard, un point au sommet d'une colline ronde, vous apercevez, loin sur votre droite, une colonne de fumée noire. Vos sourcils se froncent. Que se passe-t-il là-bas ? Il ne s'agit assurément pas d'un feu de camp, ou alors, ceux qui l'ont allumé sont de fieffés irresponsables. Si vous possédez la Carte de Quaalis et désirez la compulser, *rendez-vous au 102*. Dans le cas contraire, *rendez-vous au 118*.

140

De toute évidence, le destin vous est défavorable. Moins de trois minazens après être entrée dans la forêt, vous vous retrouvez traquée par une créature possédant une patience de prédateur accompli. La bête est un magnifique loxul solitaire, un loup puissant au pelage blanc dont les crocs reluisants représentent autant de promesses de mort. Vous savez que vous n'avez aucune chance de distancer cette bête à la course, aussi décidez-vous de l'attendre de pied ferme. Vous pouvez tirer une ou deux flèches selon les règles habituelles. Chaque tir au but vous donne le droit de réduire l'Endurance du loxul de la somme de deux chiffres de la Carte du Destin (0=20). Si vous ne tuez pas la bête, vous allez devoir la combattre.

LOXUL SOLITAIRE

Habilité 26 • Endurance 48 • Dommages +3

Si vous triomphez, vous ne devez pas vous attarder dans les environs, car l'odeur du sang attirera infailliblement d'autres loxuls affamés. *Rendez-vous au 109.*

141

Vous concluez le marché et offrez les émeraudes exigées au fermier. Soustrayez-les de votre Feuille d'Aventure. Ensuite, l'homme et la femme vous accompagnent à l'extérieur et vous mènent à l'écurie. Lorsque vous posez les yeux sur l'étaalon, vous poussez intérieurement un soupir de soulagement. L'animal est musclé et racé, et même s'il n'a pas les qualités presque miraculeuses de Vent d'Hiver, il vous mènera sans aucun doute à bon port. Pendant ce temps, le fermier explique au garçon d'étable qu'il vient de vous vendre la bête. Celui-ci va la détacher afin de vous la présenter. Il n'a de « garçon » que la désignation ; vous avez l'impression d'observer une montagne de graisse en mouvement. Ses yeux et son visage, vides de toute lucidité, trahissent une grave retardation mentale. Il vous tend les rênes du cheval avec un « Guh ! » inexpressif, puis retourne vaquer à ses occupations. Vous vous tournez alors vers le fermier. « Je vous remercie, dites-vous. Si ma mission est menée à bien, vous aurez droit à ma reconnaissance. » C'est une promesse que vous avez honnêtement l'intention de tenir, mais pour le moment, vous devez vous rendre à Taxis dans les plus brefs délais. Montée sur votre nouvel étaalon, vous filez telle une flèche à travers les champs. *Rendez-vous au 122.*

142

Comme s'il acceptait votre défi, le Chevalier sans Chair — ou l'homme qui se dissimule sous ses habits sombres et son masque à tête de mort — met pied à terre et dégaine un glaive à deux tranchants dont la lame bourdonne d'énergie noire. Vous devinez instinctivement que cet ennemi est la personnification de votre propre mort, mais il ne sera pas dit que la princesse Nyssalie de Nyss est morte avec couardise.

LE CHEVALIER SANS CHAIR

Habilité 40 • Endurance (?) • Dommages +6

Quelle que soit la violence des coups que vous portiez, votre adversaire se comporte comme s'il ne ressentait aucune douleur. Tout à fait comme s'il était immortel. Si vous arrivez à survivre à cinq assauts de cet affrontement surnaturel, *rendez-vous au 150.*

143

Avec une légère grimace de douleur, vous retirez le dard de votre peau. Étonnée, vous l'examinez de plus près. C'est une flèche de sarbacane. À son extrémité perle une petite goutte de sang. Vous perdez 1 point d'Endurance. Confuse par cette attaque insignifiante, vous scrutez les fourrés d'où la flèche a dû venir, mais soudain, vous vous sentez prises de vertiges. Vous comprenez alors, avec horreur, que la pointe du dard était enduite de poison ! Si vous possédez une fiole de Contrepoison, *rendez-vous au 113.* Si ce n'est pas le cas, *rendez-vous au 70.*

144

Méfiant, et sans doute avec raison, vous fouettez les flancs de votre étalon de vos pieds bottés. Vent d'Hiver fonce immédiatement droit devant lui, galopant à côté du jeune homme étendu sans lui laisser le temps de réagir. Vous jetez immédiatement un coup d'œil par-dessus votre épaule, prête à être couverte d'injures. Au lieu de cela, vous voyez le jeune homme se redresser avec frustration, manifestement indemne. Trois hommes le rejoignent en jaillissant du bois, leurs expressions de dépit clairement discernables, même à distance. L'un d'eux pousse alors un sifflement suraigu qui aurait fendu un verre de cristal si vous en aviez eu un en votre possession. Presque au même moment, une flèche issue de la végétation chante à vos oreilles. Elle est immédiatement suivie par plusieurs de ses semblables. Il s'agissait donc bien d'un guet-apens – et les chances sont encore fortes que vous allez y rester ! Tirez un nombre de la Carte du Destin (0=16). Si vous portez une Cotte de Mailles ou un Gilet de Cuir, ajoutez 1 point. Si vous possédez un Bouclier ou une Rondache, ajoutez encore 1 point. Si le résultat est compris entre :

1 et 3 *Rendez-vous au 38.*

4 et 6 *Rendez-vous au 108.*

7 et 9 *Rendez-vous au 44.*

10 et 15 *Rendez-vous au 124.*

16 et 18 *Rendez-vous au 76.*

145

Vous dégainez votre rapière, mais hésitez à l'utiliser. Que se passe-t-il si vous avez tort ? Si vous tuez deux enfants innocents, vous serez torturée par les remords jusqu'au jour de votre mort. Pendant un moment, c'est le silence absolu dans la clairière. Puis chaque enfant lève une sorte de petite sarbacane à ses lèvres, ou plutôt, à la fissure horizontale du masque qui représente la bouche. Convaincue en un éclair que de vrais enfants n'agiraient pas ainsi sous la menace d'une étrangère, vous comprenez que le Froid sans Fin vous a retrouvée. Au moment où les enfants soufflent leurs fléchettes, vous esquiviez désespérément en plongeant de côté. Faites la somme de deux nombres de la Carte du Destin. Si le résultat est inférieur ou égal à votre Habilité Naturelle, *rendez-vous au 133*. S'il est supérieur à ce total, *rendez-vous au 46*.

146

À court d'options, vous devez vous résigner à rallier Taxis à pied. Là, il faudra bien que vous trouviez le moyen d'acquérir un cheval robuste — et ensuite, vous serez dans l'obligation de brûler les étapes pour rattraper le temps perdu. Malheureusement, rien de tout cela ne rendra la traversée de la plaine moins ennuyeuse ou abrutissante. Pendant plusieurs venizens, vous marchez droit devant vous, à travers champs, renonçant au tracé sinueux des pistes dans l'espoir de gagner quelques minazens. Vous vous octroyez des pauses à intervalles réguliers, mais inévitablement, la fatigue vous gagne. Il est inutile de vous réduire à l'épuisement total ; cela ne vous permettra pas d'arriver plus vite à Taxis. Il sera donc impératif que vous dormiez bientôt pour refaire vos forces. Par chance, la lisière de la forêt, dans le lointain, s'est nettement rapprochée. Vous ne progressez pas vite, mais vous gagnez indubitablement du terrain. *Rendez-vous au 29*.

147

Vous parvenez à abattre deux hommes, mais deux de vos flèches se perdent. Les deux

archers ennemis, qui ont vu tomber leurs compagnons, sont déterminés à les venger en vous plantant deux flèches dans le cœur. Vous esquiviez le tir avec l'énergie du désespoir, mais vous ne pouvez en réchapper indemne. L'une des flèches frôle votre épaule gauche, mais l'autre s'y plante et vous arrache un cri de douleur. Vous perdez 8 points d'Endurance. En outre, vous êtes pénalisée de 1 point d'Habilité et de 1 point de Dextérité jusqu'à la fin de cette aventure. À présent, vous devez réagir avec promptitude, car les deux hommes sortent déjà d'autres flèches de leurs carquois. Si

148

Lorsque vous versez la potion entre les lèvres du soldat mourant, il avale difficilement le liquide bienfaisant. Ses blessures sont trop graves pour qu'il puisse être sauvé, mais pendant un moment, la vie lui revient et sa voix se fait plus ferme. « M-Merci, soufflet-il. Je suis fini ... P-Promets-moi ... Najax le traître ... Tue-le ... Fais-le pour m-mes enfants ... » Voyant que l'homme va bientôt mourir, vous essayez d'apprendre de lui tout ce qu'il peut encore vous communiquer. « Qui est Najax ? » Le mourant ouvre la bouche, ravale sa salive, et parle pour la dernière fois : « Chef de la garnison ... T-Taxis ... Vendu au Froid sans Fin ... N-Nous attendait ... Embuscade ... N'y va pas ... » Un souffle rauque quitte la poitrine ensanglantée du soldat, puis ses yeux se vitrifient et il demeure éternellement silencieux. Vous vous redressez, songeant à ses dernières paroles, quand des bruits de sabots vous font lever la tête. Un petit groupe de cavaliers s'approche du lieu du carnage, le long de la grand-route, en provenance de Taxis. Ils portent d'ailleurs l'uniforme des soldats du royaume de Lyvv. Si vous voulez les accueillir, en dépit de l'avertissement du soldat mourant, *rendez-vous au 114*. Si vous préférez remonter en selle et disparaître le long des sentiers forestiers, *rendez-vous au 126*.

149

Comme s'il avait senti votre brusque changement d'attitude, le loxul poursuivant cesse de vous traquer furtivement et se présente franchement à vous. Lorsque vous l'apercevez, vous sursautez d'horreur. C'est bel et bien un loxul blanc, un loup des forêts de Quaalis, mais celui-ci a subi d'affreuses mutations. En particulier, sa gueule est remplie d'un fouillis de tentacules qui vous font songer à des langues difformes. La même chose que l'homme de tout à l'heure ! réalisez-vous avec effroi. Sans hésiter un seul instant, vous faites chanter la corde de votre arc. Vous pouvez tirer autant de flèches que vous désirez, selon les règles habituelles. Chaque coup au but vous permet de réduire l'Endurance du loxul de la somme de deux nombres de la Carte du Destin (0=20). Si la bête survit à vos flèches, vous allez devoir la combattre.

LOXUL MUTANT

Habilité 24 • Endurance 46 • Dommages +3

Si vous remportez la victoire, vous prenez immédiatement vos jambes à votre cou, craignant d'avoir affaire à d'autres représentants de cette espèce hideuse. *Rendez-vous au 48*.

150

En dépit de tout votre courage, chaque coup vous fait reculer et chanceler. Vous voyez venir le moment où le glaive noir de votre ennemi vous donnera une mort sanglante, mais c'est un sort différent que le Chevalier vous réserve. Sa main gantée de noir file sans avertissement et vous empoigne à la gorge. Avec une facilité déconcertante, il vous soulève dans les airs, bloquant votre respiration. Vous comprenez alors que le monstre veut vous tuer de ses propres mains, se réjouir — voire se nourrir — de votre agonie. Tandis que la poigne d'acier se resserre, menaçant de rompre votre nuque, vous portez un dernier coup avec l'énergie du désespoir. La lame de votre rapière fend brusquement le masque à l'effigie d'un crâne. Au même moment, un mugissement se fait entendre et vous tombez en chute libre. Et tombez. Et tombez ... Un cri de terreur émerge de votre gorge lorsque vous comprenez ce qui se passe. Le ravin ! Mais dans l'instant qui suit cette terrible réalisation, votre corps est englouti par une vague glaciale et vous êtes sauvagement ballottée dans les remous démoniaques du torrent. Emportée dans les profondeurs insondables, vous plongez dans une noirceur de plus en plus dense, renversée et bousculée par les courants furibonds dont vous êtes devenue la proie. Dans le tumulte, vous arrivez à esquisser un dernier sourire. Je préfère mourir comme cela, songez-vous. Ce monstre n'aura pas la satisfaction de m'avoir tuée. Pour vous, évidemment, le résultat sera le même. Mais en disparaissant dans la noirceur, vous savez que vous êtes capable de mourir avec le courage d'une princesse de Nyss. C'est en fait votre dernière pensée consciente, avant de sombrer dans les ténèbres ... mais vous ignorez encore que dans les mondes obscurs sous la Couronne de Lumière, la mort n'est pas votre destinée.

À Suivre dans le Chapitre 2 de la Série
LA VENUE DU FROID SANS FIN

LE LABYRINTHE SANS LUMIÈRE

Table des Points

← *Ennemi Avantage* ←

	–	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
0	1	2	2	3	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	8	1	1	2	2	3	4	5	6	7	7	8	9	10
2	9	7	1	1	2	2	3	4	5	6	6	7	7	8
3	10	8	6	5	1	1	2	2	4	4	5	5	6	6
4	11	9	7	6	5	4	1	1	3	3	4	4	5	5
5	12	10	8	7	6	5	4	3	2	2	3	3	4	4
6	13	11	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	3	3
7	14	12	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	2
8	15	13	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	1
9	16	14	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2
10	17	15	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	3
11	18	16	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	4
12	19	17	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	5
13	21	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
14	23	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
15	25	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10

Trouvez votre Avantage Offensif sur la rangée supérieure.

Trouvez le nombre désigné par la Carte du Destin à gauche ou à droite du tableau.

A l'intersection de cette rangée et de cette colonne figurent les points de Dommage infligés.

Les cases blanches indiquent une blessure pour l'ennemi.

Les cases grisées indiquent une blessure pour Nyssalie

de Dommage

→ Myssalie Avantagee →

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	+	
13	14	15	16	17	18	20	22	24	26	28	30	40	0
11	12	13	14	15	16	18	20	22	24	26	28	38	1
9	10	11	12	14	15	17	18	20	22	24	26	36	2
7	8	10	11	13	14	16	17	19	20	22	24	34	3
6	7	9	10	12	13	15	16	18	19	21	22	32	4
5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	21	30	5
4	5	7	8	10	11	13	14	16	17	19	20	28	6
3	4	6	7	9	10	12	13	15	16	18	19	26	7
2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	24	8
1	1	4	5	7	8	10	11	13	14	16	17	22	9
2	2	1	1	6	7	9	10	12	13	15	16	20	10
3	3	2	2	1	1	8	9	11	12	14	15	18	11
4	4	3	3	2	2	1	1	10	11	13	14	17	12
5	5	4	4	3	2	2	2	1	1	12	13	16	13
7	6	5	5	4	3	3	2	2	2	1	1	15	14
9	8	7	6	5	4	4	3	3	2	2	1	1	15