

Entre ici et Ailleurs

Comme Vésyl est l'amante d'Yskad, quiconque aime la vie doit apprendre à aimer la mort.

- Le livre d'Yskad, Chapitre 2, verset 34

L'odeur de putréfaction se mêle dans l'air aux grognements des charognards. Sous le soleil de l'après-midi, vous avancez seule au milieu du charnier. Tant de cadavres... Les dieux savent que vous en avez déjà vu en vos jeunes années, mais jamais autant au même endroit... Peut être jamais autant au total ?

Cornalys n'avait pas connu de batailles aussi sanglantes depuis bien longtemps. Du haut de vos vingt-cinq ans, vous n'aviez vécu qu'en temps de paix jusqu'ici. Une longue période de prospérité pour toutes les cités... Mais avec la prospérité vient la convoitise, la haine. Avant que qui que ce soit n'ait pu réaliser quel engrenage infernal s'était mis en marche, les armées de Dir et d'Agdor se rencontraient sur le champ de bataille pour ensanglanter la terre. D'autres cités s'engagèrent bien vite dans la guerre, y compris Mär, à votre grande tristesse. Peut-être espériez-vous que le berceau de votre enfance ne serait pas souillé par ce conflit inutile ? Bien vite, toutes les cités avaient pris parti, et vous avez sous les yeux le résultat de ces sinistres discordes. La jeunesse de sept cités, fauchée comme du blé mûr. Soldats, commandants, mages... Tous tombés comme des feuilles d'automne.

Après les combattants sont venus les charognards. Les humains d'abord : voleurs, gredins, mendiants ; ceux qui suivent toujours les armées dans l'espoir de récupérer quelques miettes. En observant certains corps, vous avez déjà remarqué des entailles trop petites pour avoir été causées par des épées ou des lances. Les mêmes blessures qu'il vous arrivait de voir sur des corps surinés dans les allées sombres de Mär. Au moins ces premiers charognards ont peut-être pu épargner à certains soldats une longue agonie... Après eux étaient venus les corbeaux et les chiens, dont la nature n'est finalement pas si différente de celle des premiers. Tous ne font que chercher de quoi subsister un jour de plus.

Après les humains, après la majorité des animaux, vous êtes arrivée à votre tour. Vêtue de votre robe noire, celle que vous aviez reçue du Temple il y a toutes ces années, vous ressemblez à un énième corbeau, venu se repaître de ce que ses congénères ont bien voulu lui laisser. Mais contrairement à eux, vous ne servez ni votre faim, ni votre avarice. Vous êtes là par devoir. Contrairement aux charognards, vous êtes là non pour dévorer les corps, mais pour assister les âmes.

Vous êtes là pour accomplir la volonté d'Yskad. Pour servir le dieu qui vous a donné votre nom. Même si vos anciens maîtres vous considèrent comme une renégate, quel autre chemin emprunter ? Votre errance n'a fait que confirmer qu'Yskad avait encore un plan pour vous. Peu sont capables d'être un pont entre l'Ici et l'Ailleurs, entre les vivants et les morts, et moins encore sont bien intentionnés. Contre tous ceux qui cherche à défier les lois naturelles ou à exploiter les âmes perdues, il vous appartient de préserver la frontière entre les deux espaces. Vous êtes bien placée pour savoir que les vivants et les morts doivent rester séparés... Toujours. Et pourtant, les défunts acceptent si difficilement leur sort... Beaucoup refusent de passer, caressent l'espoir d'un retour. Pour cette raison, votre rôle est nécessaire.

Peu importe s'il s'agit de votre vocation ou non. Peu importe si vous avez été rejetée. Vous avez accepté votre devoir. Vous avez accepté la route et la fatigue. Vous avez accepté la pluie et le vent. Vous avez accepté d'être entre les vivants et les morts. Accepté de n'être jamais seule... Et pourtant de l'être toujours.

Dans l'Ici, vous avancez seule sur le champ de bataille, votre bâton de marche à la main, alors que les ombres s'étendent. Dans l'Ailleurs, votre esprit aux aguets perçoit les premières plaintes des âmes en détresse. L'heure n'est plus à la réflexion ! Vous avez beaucoup à faire.

Dans cette aventure, vous rencontrerez des codes à certains moments de votre progression. Notez-les, et reportez-vous au paragraphe indiqué quand cela vous sera demandé.

Notez également que vous disposez d'un score « Vésyl » et d'un score « Yskad », qui seront amenés à évoluer au cours de l'aventure. Le premier commence à 1 et le second à 2.

A présent, rendez-vous au [1](#) !

1

Le silence qui tombe bientôt sur le champ de bataille n'est pas partagé avec l'Ailleurs. Vous n'avez pas besoin de vous concentrer pour percevoir gémissements et douleur, tout autour de vous. Ils refusent de partir, ils ne parviennent pas à accepter qu'il le faut... Vous vous immobilisez, vous fermez les yeux, pour mieux envisager les esprits qui vous entourent.

Ce n'est que lorsque vous vous coupez de l'Ici que vous pouvez au mieux percevoir l'Ailleurs : limiter un sens en rend un autre plus puissant. A la vision du charnier se substitue un paysage mental désolé. De vastes étendues bleutées s'étendent aussi loin que votre esprit peut le voir dans toutes les directions. Le « sol » se tord et se détend pour former des reliefs improbables et des angles impossibles. Tout autour de votre esprit, vous sentez des courants d'émotions sauvages, des idées à la dérive issus de dizaines d'esprits, et le regard des êtres autochtones, qui restent à bonne distance de vous ou de vos congénères. Et au milieu de ce paysage étranges évoluent des âmes égarées, perdues. A la différence des esprits des vivants, elles errent sans ancrage, elles s'agitent de façon incohérente, luttant contre leur attirance pour les profondeurs. Elles souffrent, elles souffrent tellement...

Respirant longuement, vous étendez votre esprit jusqu'à ce qu'il touche l'âme la plus proche. Comme un éclair, ses émotions les plus affleurantes vous traversent. Colère. Egarement. Deuil. Regret. Des sentiments fréquents dans le cas des morts brutales. Vous en avez l'habitude. Comme vous l'avez appris, vous insufflez doucement votre calme à l'âme errante, pour lui permettre de partir. Toucher l'esprit du mort forme comme un pont avec lui, permettant le passage de bribes de pensées entre vous deux.

L'odeur de l'acier et du cuir. Un grand homme armé crie en pointant l'horizon. Une course. Des hurlements. La peur au ventre. Des cris, partout. Un fracas, métal contre métal. Du sang sur la terre. Un sabre levé...

Non, non c'est fini, c'est fini... Peur ? Pourquoi ? C'est terminé, il n'y a que la paix derrière le miroir. La paix. Un champ baigné par le Soleil. Une jeune fille est là. Ses cheveux sont bruns. L'air s'emplit des odeurs du printemps. Il faut avancer, juste un peu plus...

Progressivement, l'esprit s'apaise. Bientôt, il cesse de se débattre et se laisse lentement glisser dans l'Ailleurs, ne cherchant plus à résister à l'attraction des profondeurs. Vous le sentez

s'enfoncer lentement, jusqu'à ce qu'il soit soustrait à votre perception. Yskad l'a rappelé à lui. « Puisse Yskad t'offrir la paix », murmurez-vous, plus pour vous-même que pour le défunt.

Vous continuez pendant quelques instants à étendre votre esprit vers les âmes autour de vous, mais il vous faut vite vous rendre à l'évidence : elles sont trop nombreuses pour que vous puissiez toutes les aider comme vous le feriez normalement. Il vous faut trouver une autre solution... Pourquoi ne pas laisser les défunts venir à vous ? Vous connaissez un rituel qui vous permettrait de faire de votre esprit une véritable balise dans l'Ailleurs, une oasis capable d'attirer les âmes tourmentées. Mais pour qu'il puisse fonctionner vous avez besoin d'un lieu propice à la méditation... Pour éviter d'avoir à passer la nuit sur le champ de bataille, autant vous mettre en route immédiatement.

Alors que vous progressez, restant attentive à là où vous mettez les pieds dans l'Ici, et aux mânes les plus affolés dans l'Ailleurs, un long râle à proximité fait rater un battement à votre cœur. Se pourrait-il que... Oui, un autre gémissement vient le confirmer, il doit y avoir un blessé à proximité ! Vous n'avez pas à chercher bien longtemps : à quelques pas de vous, adossé contre une grosse pierre, vous apercevez un jeune homme, revêtu d'une cote de maille éprouvée par le combat. Sans attendre, vous vous précipitez vers lui.

« Ne bougez pas, cela ne ferait qu'aggraver vos blessures, dites vous rapidement en vous agenouillant à côté de lui. Respirez doucement, je vais essayer de vous aider.

- S'il vous plaît, gémit-il entre ses dents. Je... Je ne veux pas mourir.
- Ne parlez pas pour le moment. »

Un regard à ses blessures vous apprend tout ce que vous devez savoir. Il saigne de multiples entailles, la plupart superficielles, quelques-unes un peu plus grave. Cependant, un large coup de hache l'a touché à l'abdomen, sectionnant partiellement ses intestins. Vous n'avez pas les compétences pour le sauver. Alors que vous en arrivez à cette conclusion, vous l'entendez vous supplier encore une fois. Lorsque vous levez la tête, vous croisez son regard terrifié et interrogateur. Quoi que vous fassiez, il n'a plus beaucoup de temps à vivre... Il vous incombe de l'aider à traverser le miroir.

Allez-vous abrégé ses souffrances ? Rendez-vous au [13](#)

Ou bien préférez-vous l'accompagner dans ses derniers instants ? Rendez-vous au [7](#)

2

Vous laissez le souvenir vous envahir. Vous retrouvez votre corps et vos yeux d'enfant. Votre esprit dessine la façade de votre ancienne maison, de brique rose et jaune. La scène change, pour faire place à une rue autrefois familière de Mär.

L'odeur des embruns vous chatouille les narines alors que vous descendez vers le port. A côté de vous, votre mère vous tient la main. Votre père et votre frère ont dû s'absenter pour la journée, donc elle a décidé de vous emmener avec elle pour la journée. De temps en temps, elle se tourne vers vous, un grand sourire aux lèvres. Elle est si belle, dans sa robe rouge ! Vous souriez aussi, vous êtes heureuse d'être avec elle. Votre père et votre frère ne sont pas toujours gentils avec vous, parfois ils vous regardent bizarrement. Mais pas votre mère ! Elle vous aime vraiment, vous le savez.

Vous arrivez jusque sur la place du marché. Il y a tellement de monde, des adultes tout autour de vous. Aux étals, les marchands crient et montrent de la main leurs marchandises. Des poissons, des herbes, des tissus... Vous êtes à la fois émerveillée et effrayée par tous ces visages nouveaux et ces objets étranges. Vous serrez un peu plus fort la main de votre mère. « Allons, n'aie pas peur Ys, dit-elle d'une voix tendre. Le marché n'est pas dangereux. On aura bientôt fini, ne t'en fais pas. » Un peu rassurée, vous continuez d'emboîter le pas à votre mère. Vous vous rendez compte qu'au passage, elle salue plusieurs marchands qui lui font des gestes amicaux. Prenant courage, vous faites signe aux marchands également, mais tous ne vous rendent pas votre salut.

Votre mère s'arrête devant plusieurs étals, pour acheter du poisson, des épices, et des herbes. A chaque fois, les marchands semblent d'abord enjoués, mais leur visage devient plus sombre quand vous vous présentez. Ils évitent de vous regarder, quand ils ne vous ignorent pas tout simplement. Pourquoi est-ce qu'ils font ça ? Ils se comportent comme votre père... Vous qui étiez si contente tout à l'heure, vous commencez à vous sentir triste.

En arrivant chez vous, vous tirez sur la manche de votre mère pour attirer son attention. « Qu'y a-t-il Ys ? demande-t-elle devant votre mine sombre.

- Maman, pourquoi est-ce que tout le monde me déteste ? demandez-vous d'une petite voix.*
- Ils ne te détestent pas...*
- Pourquoi est-ce qu'ils ne veulent pas me parler ? demandez-vous plus fort. Pourquoi est-ce qu'ils ont l'air d'avoir peur quand je suis à côté ? »*

Votre mère reste silencieuse quelques instants, son visage affichant une expression dont le sens vous échappe. Puis, elle se met à genoux devant vous pour être à votre niveau, et commence à vous parler très sérieusement. « Ecoute-moi bien, Ys, je vais te dire quelque chose de très important. Tu es née le jour de la fête de la mort, un jour très spécial. Beaucoup de personnes ont peur d'enfants comme toi, parce que tu leur rappelles qu'ils vont mourir. Quand... Quand tu seras prêtresse, ce sera peut-être pire. Tu ne pourras pas l'éviter, c'est impossible. Mais ne les laisse pas ça gâcher ta vie, jamais. Leur peur ne disparaîtra pas facilement, à toi de leur montrer par tes actions qu'elle n'a pas de raisons d'être. Si les gens ont peur de toi, sois bonne avec eux. S'ils refusent de te parler, apprend les gestes qui les toucheront. Rappelle-leur que tu n'es pas juste une élue d'Yskad, tu es Ys de Mär ! Montre-leur qu'ils ont tort de ne pas essayer de te connaître. »

Après ces mots, votre mère vous serre dans ses bras. Submergée par l'émotion, vous commencez à pleurer. Vous n'êtes pas sûre d'avoir compris tout ce que votre mère voulait vous dire, mais vous savez que ces mots sont les plus importants qu'on vous ait dit dans votre vie. Elle vous comprend, vous le savez. Vous êtes si heureuse...

Vous pouvez presque sentir encore le parfum de votre mère, toucher sa peau. En vous concentrant sur ces sensations, vous entrez bientôt dans une transe profonde, emplie de fragments d'une époque très lointaine. Un temps distant, que vous ne pouvez pourtant pas oublier. Une époque avant Yskad. Bientôt, cependant, le souvenir se dissipe, vous laissant prête à aider ces esprits égarés.

Ajoutez un point au score Vésyl.

Rendez-vous au [20](#)

3

Vous tentez désespérément de creuser pour regagner la surface. Avec cette terre qui vous entoure, bouger est particulièrement difficile, mais vous parvenez à dégager un faible espace pour vos bras. Avec l'énergie du désespoir, vous creusez la terre aussi bien que possible, tentant vainement de vous libérer. Vous creusez jusqu'à ce que vos doigts saignent, jusqu'à ce que vos ongles soient arrachés, jusqu'à ce que vous ne sentiez dans vos muscles plus que fatigue et douleur. Mais vous ne parvenez pas à échapper aux entrailles de la terre.

A quoi bon continuer ? Vous êtes à bout de force, et il n'y a plus rien que vous puissiez faire. Il ne vous reste qu'à accepter votre destin. Vous laissez lourdement retomber vos bras endoloris, vos paupières se closent sans même que vous ayez à y penser. La terre pèse lourdement sur votre poitrine. Progressivement, votre respiration devient plus difficile. Pourtant, alors que vous vous sentez lentement dériver vers l'inconscience, vous êtes en paix. Yskad a décidé qu'aujourd'hui était le jour de votre mort, pourquoi vous opposer à sa volonté ?

4

Vous prenez une posture défensive, vous préparant à repousser le chien si jamais il tente de vous attaquer. Toutefois, ce dernier se contente de vous fixer sans un bruit. Il semble tendu, mais reste immobile, la tête légèrement penchée sur le côté alors qu'il vous observe. Quoi qu'il désire, il semble s'intéresser à vous ! Peut-être est-ce simplement parce qu'il a faim ? Peut-être essaie-t-il de vous jauger ? Tout semble pourtant le désigner comme un chien ordinaire. Quelle qu'en soit la raison, son attitude vous déconcerte... Vous pourriez tenter de lire ses pensées, mais la communication avec l'esprit des bêtes fonctionne de manière très différente que celle entre esprits humains, et vous manquez singulièrement d'expérience dans ce domaine. Toujours hésitante, vous maintenez votre bâton levé devant vous pour parer à tous les risques. De longs instants s'écoulent sans que ni vous, ni l'animal ne fassiez un geste. Après avoir attendu un certain temps, vous prenez une décision.

Allez-vous baisser votre garde et le laisser vous rejoindre ? rendez-vous au [22](#)

Ou bien préférez-vous le chasser violemment pour éviter de prendre le moindre risque ? rendez-vous au [14](#)

5

Vous n'aimez pas contraindre les morts. Conformément aux enseignements d'Yskad, les prêtres doivent normalement simplement les guider, les orienter pour permettre leur passage. Contrôler les morts ne relève pas de la responsabilité du clergé. En temps normal, tout du moins... Mais dans le cas d'un spectre activement dangereux dans l'Ailleurs, cette pratique peut être autorisée pour éviter une catastrophe. A ce titre, vous avez bénéficié des enseignements nécessaires pour y parvenir.

Rassemblant vos forces et votre concentration, vous effectuez les mouvements mentaux nécessaires, tandis que vos lèvres murmurent une brève incantation. Vous vous efforcez de tirer le spectre vers vous de toute la force de votre esprit. Ce dernier résiste, tente de vous échapper. Vous le voyez effectuer des mouvements mentaux, comme pour se défendre, mais sans ancrage, il commet une erreur et perd sa concentration. Ne pouvant plus résister, il répond à votre appel.

Une bourrasque glacée vous fouette le visage tandis que le spectre arrive non loin de votre esprit. C'est préoccupant... Si cet esprit est suffisamment puissant pour avoir une influence sur l'Ici, il risque d'être un adversaire de poids. Maintenant qu'il est proche de vous, vous réalisez à quel point il est cohérent. Si ce n'est l'absence d'ancrage, il pourrait passer pour l'esprit d'un vivant ! Et son aisance dans l'Ailleurs ne correspond pas au comportement d'un esprit normal. Il devait probablement être un puissant mage...

A peine arrivé, l'esprit s'étend pour toucher le vôtre. Vous frissonnez de peur alors qu'il observe vos pensées affleurantes, et dressez rapidement vos défenses pour protéger les parties plus profondes de votre esprit. *Laissez-moi en paix, prêtresse*, articule sa voix sous votre crâne. *Je n'ai rien contre vous, mais je n'hésiterai pas à vous éliminer si vous entravez mes projets.*

A peine avez-vous le temps d'articuler une réponse mentale qu'il semble avoir perçu votre refus. *Désolé, mais je n'ai pas de temps à perdre avec vous*, entendez-vous tandis que vous percevez son agacement et son impatience.

L'attaque sur votre esprit est soudaine et inattendue. Avec la précision d'un escrimeur et la force d'un marteau de guerre, l'esprit frappe violemment le vôtre. Vos défenses parviennent à encaisser le choc, mais déjà il frappe de nouveau. Vous laissez échapper un cri de douleur. Concentrant toute votre énergie sur votre défense, vous percevez tout juste votre adversaire puiser l'énergie des esprits les plus proches de lui pour renforcer son attaque...

Si votre score d'Yskad est de 4, rendez-vous au [18](#)

Sinon, rendez-vous au [34](#)

6

Une fois vos préparatifs terminés, vous vous mettez en route pour aller à la rencontre d'Entrekan. Malgré votre précédent affrontement, le spectre ne fait pas d'effort particulier pour se dissimuler dans l'Ailleurs... à moins qu'il soit tout simplement devenu trop puissant pour le faire efficacement. Vous adressez silencieusement une prière à Yskad. Puisse-t-il vous accorder sa bénédiction dans le combat à venir !

Vous marchez pendant de longues minutes en direction du Soleil couchant. Sous peu, il aura disparu derrière l'horizon. Déjà, les premières étoiles sont visibles dans le ciel. Et vous qui, il y a quelques heures à peine, espérez pouvoir en finir sur ce champ de bataille avant la nuit...

Soudain, vous vous immobilisez. Il se passe quelque chose d'anormal dans l'Ailleurs. Autour de votre esprit, un grand nombre de points chargés de magie sont brusquement apparus, avant de disparaître l'instant suivant. Un piège d'Entrekan ? Il aurait eu le temps de le préparer, mais vous n'avez remarqué aucune menace dans l'Ailleurs. Mais alors peut-être que... Non !

Vous réalisez tout juste ce que le mage avait prévu quand tout autour de vous, des cadavres commencent à se relever lentement, et avancent vers vous en titubant. Vous êtes parcourue d'un frisson de dégoût, bientôt suivi d'une immense colère. Des morts-vivants ! Cette ordure ose utiliser contre vous de telles abominations ! La colère se mêle à un violent sentiment de dégoût. Votre devoir vous commande d'exterminer ces injures à l'ordre naturel ! Cependant... Les créatures sont nombreuses : au moins une vingtaine vous encerclent. L'option la plus sage serait de prendre la fuite immédiatement pour confronter le mage. Sa défaite devrait

probablement entraîner la disparition de ces créatures. Mais pouvez-vous réellement vous permettre de les laisser polluer le monde par leur présence un instant de plus ? Quelle que soit votre décision, vous n'avez pas de temps à perdre.

Allez-vous essayer de passer en force ? Rendez-vous au [15](#)

Ou bien préférez-vous tenter d'éliminer toutes ces créatures ? Rendez-vous au [27](#)

7

Vous posez votre bâton de marche pour prendre la main du jeune soldat. Serrant légèrement, vous tentez de lui transmettre tout le réconfort possible. Dans l'Ailleurs, votre esprit touche délicatement le sien pour lui transmettre des émotions positives. Vous donnez un peu de votre calme, et prenez un peu de sa détresse. L'effet est immédiat : rapidement, sa respiration devient plus lente, tandis que vous sentez le trouble de son esprit s'effacer peu à peu. Bientôt, ce dernier reprend en partie sa cohérence, et forme de nouveau des pensées structurées. Appliquant votre main libre sur sa blessure, vous laissez agir votre magie curative. Si vous n'êtes pas capable de guérir la blessure, au moins pouvez-vous faire quelque chose contre la douleur. Cela devrait permettre de faciliter son départ...

Vous sentez la main du blessé se resserrer sur la vôtre. Quittant des yeux sa blessure, vous levez la tête pour croiser son regard. La grimace qui tordait son visage à l'instant s'est effacée, laissant derrière elle une expression d'une grande douceur. Vous n'aviez pas réalisé à quel point il était jeune... C'est tout juste un enfant, pas encore sorti de l'adolescence.

« Merci, parvient-il à articuler dans un souffle. Merci beaucoup.

- Je vous ai dit d'éviter de parler. Ce n'est pas bon dans votre état.
- Vous m'avez sauvé la vie. Je... Je croyais que j'allais mourir, j'ai eu peur... Je... Je... »

Interrompu par des sanglots, il ne parvient pas à terminer sa phrase. Des larmes commencent à couler sur ses joues, sans qu'il semble s'en rendre compte. Déjà, l'éclat dans ses yeux commence à se ternir. Il est en train de passer...

Sans lâcher sa main, votre main libre vient se porter sur sa joue. « Tout va bien, dites-vous très doucement. Tout va bien... N'essayez pas de bouger, je suis là avec vous, tout va bien. »

Bientôt, les pleurs cessent, et un léger sourire apparaît sur les lèvres du soldat. « Oui, dit-il. Je suis épuisé, il faut que je me repose. Sinon je ne pourrais pas rentrer... Attends-moi, maman, je... Je vais rentrer bientôt... ». Sa tête s'affaisse sur la pierre, les paupières closes, le même sourire sur le visage. Sa main dans la vôtre devient inerte. Comme s'il venait de s'endormir, son esprit s'enfonce sans peur dans les profondeurs de l'Ailleurs.

« Puisse Yskad t'offrir la paix », murmurez-vous doucement en posant sa main sur le sol. Reprenant votre bâton, vous vous redressez lentement, encore sous le coup du décès auquel vous venez d'assister. Yskad peut rappeler quiconque à lui, à tous âges de la vie, mais ce garçon était si jeune... Vous n'aviez jamais été là pour quelqu'un comme lui au Temple, quelqu'un d'aussi vivant avant son passage. D'ordinaire, vous aidiez des vieillards ou des malades, déjà résignés. Avez-vous déjà réellement fait l'effort de comprendre cet attachement... irraisonné au don de Vésyl ?

Ajoutez un point à votre score Vésyl,

Rendez-vous au [17](#)

8

Alors que les créatures s'approchent de vous, vous ressentez une énergie considérable s'accumuler entre vos mains. L'énergie que vous avez acquise grâce à votre rituel se mêle à vos propres capacités, vous donnant accès à une puissance à laquelle vous auriez été incapable d'accéder avec vos propres ressources. Quelle exaltation !

Les morts-vivants continuent pourtant d'avancer, aveugle à votre magie. Déjà, certains étendent le bras, parviennent presque à vous toucher... Puis, dans un murmure, vous concluez le rituel et laissez agir votre sort. Un tonnerre silencieux roule sur le champ de bataille, avec vous comme épice. Pendant quelques instants, les créatures restent immobiles, comme figées dans le temps. Soudain, l'une d'entre elle s'affaisse, puis une autre, puis une autre. Bientôt, toutes sont retournées à l'état de cadavres ordinaires. « Puisse Yskad vous offrir la paix », murmurez-vous.

Satisfaite, vous vous relevez pour reprendre votre route, avant de retomber aussitôt. Après un instant de surprise, vous prenez vite conscience de l'état dans lequel ce rituel vous a laissé. Vos jambes tremblantes peinent à supporter votre poids, votre respiration est haletante... Et vous vous sentez si vide ! La puissance que vous aviez accumulée a été consumée. Totalem. Que ne donneriez-vous pas pour ressentir de nouveau la sensation grisante du pouvoir ! *C'est probablement ce que ressent Entrekan*, vous surprenez vous à penser. Vous chassez cependant bien vite ces idées de votre esprit : l'heure est à la concentration pour le combat à venir. Vous aidant de votre bâton, vous vous relevez difficilement avant de reprendre la marche. Il est temps de vous mesurer à ce damné mage ! Malheureusement, vous aurez moins de ressources à votre disposition que ce que vous espériez...

Rayez le code pouvoir,

Rendez-vous au [11](#)

9

Vous marchez pendant plusieurs minutes parmi les cadavres. Aucun endroit ne semble suffisamment calme pour mener le rituel à bien dans de bonnes conditions : où que vous soyez, vous entendez toujours à la lisière de votre conscience les gémissements des nombreuses âmes en peines toujours prisonnières de ce champ de bataille. Le plus triste, cependant, est que vous parvenez relativement facilement à en faire abstraction. Le nombre d'esprits massés ici est bien plus important que partout ailleurs où vous avez pu aller, mais leur détresse est si commune pour vous... Peur. Solitude. Désespoir. Des sentiments habituels pour quiconque est coincé entre deux mondes.

Votre recherche vous mène finalement devant un arbre, se dressant au sommet d'une petite butte. Le tronc tordu, les branches pratiquement nues, il semble se trouver aux abords du champ de bataille. Plusieurs dépouilles jonchent le sol au pied de la butte, mais aucun cadavre ne se trouve sur celle-ci, entre les racines de l'arbre. Excellent ! Vous devriez trouver ici le calme dont vous avez besoin. En vous appuyant sur votre bâton, vous gravissez la butte sans difficulté. Vous prenez le temps de vous asseoir dans une position confortable, entre les racines de l'arbre, le dos appuyé contre son tronc. Quand vous êtes satisfaite, vous fermez les yeux.

Dans l'Ailleurs, vous sentez comme une présence diffuse autour de vous, une aura profonde et calme. Comme vous l'espérez, l'arbre n'a pas trop souffert des combats. Sa présence est suffisamment diffuse pour ne pas vous gêner, et suffisamment forte pour que les esprits environnants gardent leurs distances. Aucune plainte ne vient troubler votre concentration.

Pour compléter le rituel, il vous faut d'abord atteindre un état de transe suffisante pour vous détacher de l'Ici. Vous l'avez déjà pratiqué plusieurs fois, et vous savez parfaitement comment y parvenir. L'expérience vous a appris que reconstituer un paysage mental grâce à un souvenir fort facilitait l'accès à cet état. Respirant profondément, vous videz votre esprit pour mieux accueillir un souvenir adéquat. Deux en particulier vous ont toujours été particulièrement utiles pour trouver parvenir à la transe recherchée.

Optez-vous pour le meilleur souvenir que vous ayez de votre mère ? Rendez-vous au [2](#)

Ou bien est-ce le souvenir du premier cadavre que vous ayez vu que vous choisissiez ? Rendez-vous au [12](#)

10

Massant votre nuque et vos épaules endolories, vous essayez de remettre un peu d'ordre dans vos pensées. Vous avez eu de la chance, beaucoup de chance de vous sortir aussi bien de la rencontre avec cet esprit. Normalement, quand vous entrez en contact avec des esprits, vous avez simplement à faire attention à ne pas être dominée par leur peur ou leur colère ; pas à lutter de toutes vos forces pour éviter l'anéantissement de votre être ! Le duel mental n'est pas un art que vous maîtrisez, contrairement à votre adversaire, de toute évidence... Votre brève passe d'arme a été suffisante pour vous faire réaliser qu'il est bien plus expérimenté que vous dans les arts de l'Ailleurs. S'il n'avait pas été encore affaibli par sa mort, il vous aurait vaincu sans difficultés. Et, au vu de la situation, il ne fera que gagner en puissance avec le temps...

Vous fermez les yeux, pour mieux vous remémorer ce que vous avez vu quand vous avez pénétré son esprit. Il y avait d'abord une détermination, sans faille, concentrée sur son objectif : retrouver la vie. Une motivation peu surprenante, compte tenu du comportement de son esprit... Il y avait une raison plus profonde, mais vous n'êtes pas parvenue à la sentir. En revanche, vous avez pu percevoir quelques souvenirs, épars et fragmentaires. Des expériences sur des esprits, des duels avec d'autres mages, plusieurs visages flous, un champ de bataille embrasé... Il n'y a là que peu d'informations dont vous pouvez tirer parti, malheureusement. Vous avez simplement pu identifier que votre adversaire est un ancien mage de Dir, quelques indices tendant à laisser penser qu'il était célèbre dans sa ville d'origine. Mais surtout, vous avez identifié assez précisément un nom, ou un fragment de nom : Entrekan. Serait-ce celui de votre adversaire ? Probablement. Vous ne pouvez malheureusement pas l'exploiter de façon satisfaisante dans l'état, avec le peu d'information dont vous disposez. Mais, peut-être par superstition, le simple fait de nommer la menace vous la rend moins effrayante. Un peu...

Vos mains se crispent sur votre bâton. Vous avez peur, bien plus que vous ne voulez l'admettre. Vous n'arrivez pas à chasser de vos pensées cette horrible sensation, lorsque le spectre s'est violemment mêlé à votre esprit. L'espace d'un instant vous ne contrôliez plus rien, vous n'étiez plus la maîtresse de votre propre esprit. Vous ne vous étiez pas sentie aussi impuissante depuis... Depuis votre erreur, au Temple. Les souvenirs que votre duel vient de brasser en vous remontent de nouveau, tout aussi violemment :

Un corps git sur une table de marbre. Un homme, âgé. Devant la table, une femme effondrée est secouée de pleurs. Sa femme. Autour de vous deux, l'esprit du mort erre encore, égaré, refusant de passer de l'autre côté. Vous devriez le faire partir, vous savez le faire maintenant... Mais sa femme voudrait lui parler. « Rien qu'une fois », répète-t-elle. Peut-être que cela l'aiderait à faire son deuil ? Il suffirait qu'elle... Non, ce serait contre la volonté d'Yskad... Mais si cela aidait aussi le défunt à accepter sa mort ? Vous vous décidez finalement à faire l'expérience. Vous poussez l'esprit du défunt vers celui de sa femme. Vous les faites entrer en contact l'un avec l'autre, une rencontre forcée. Mais que... ? Les esprits se mêlent... Plus qu'un... La femme crie de douleur, ses membres se tordent dans des sens non naturels. Elle hurle... Pourquoi l'esprit fait ça ? Vous tirez vers vous, pour séparer les deux esprits. La femme tombe sur le sol de marbre. L'esprit du mari est pris de folie, il s'en prend frénétiquement à vous. Pourquoi ? Surprise, vous perdez votre concentration. L'esprit est agressif, il tente de vous envelopper. Vous sentez votre corps être pris de tremblement... Le marbre fissuré sous vos genoux... Plus de contrôle, plus rien... Puis la voix du grand-prêtre, sa volonté, une libération. De la colère, de la déception sur son visage...

Secouant la tête, vous vous ressaisissez péniblement. Inutile de rester focalisée sur le passé, vous avez appris votre leçon. Les morts et les vivants doivent rester séparés. Toujours. Il est temps pour vous de le rappeler à ce mage ! Cependant, dans votre état actuel, vous avez peu d'espoir de le battre une seconde fois... Il a plus d'expérience que vous, et plus le temps passe, plus sa puissance augmentera. Si vous voulez avoir une chance, il vous faut trouver un moyen d'augmenter votre pouvoir. Vous pourriez peut-être solliciter les esprits des défunts. Si vous les calmez et leur communiquez la situation, nul doute que beaucoup d'entre eux seront prêt à vous aider ! Mais est-ce que l'aide de quelques esprits inhabitués à l'Ailleurs sera vraiment suffisante ? Sans compter que cela reviendrait à prolonger plus que nécessaire leur contact avec l'Ici...

Une autre idée vous vient subitement à l'esprit : de nombreux mages ont participé à la bataille, pas seulement Entrekan ! Pour une bataille de cette ampleur, ils ont sûrement apporté plusieurs artefacts. Bien utilisés, ceux-ci pourraient vous donner un avantage décisif ! Mais cela implique que vous trouviez ces artefacts et soyez capables de les maîtriser... Votre manque d'expérience dans le domaine pourrait vous jouer des tours.

Si vous estimez qu'il est plus sûr de solliciter les esprits encore présents, rendez-vous au [47](#)

Si vous préférez tenter votre chance en cherchant des artefacts, rendez-vous au [25](#)

11

Après votre affrontement avec les morts-vivants, vous continuez en direction d'Entrekan. La lune est maintenant haute dans le ciel, baignant le monde d'une lumière argentée. Un fin brouillard s'est levé, masquant les cadavres ainsi que le relief. Dans ce paysage au contour brouillés, vous vous croiriez presque transportée physiquement dans l'Ailleurs... A quoi pourraient bien ressembler les esprits si vous les voyiez avec vos yeux ?

Ne vous laissant pas distraire par ses vaines rêveries, vous continuez d'avancer vers Entrekan, votre esprit aux aguets pour ne pas vous faire surprendre par un autre piège. Avec le temps que vous avez perdu, le spectre semble avoir accumulé une énergie considérable. Dans l'Ailleurs, son esprit brille comme l'Etoile Polaire dans le ciel nocturne. Il semble presque aussi puissant qu'un mage vivant... Serez-vous capable de le vaincre ? Il le faudra bien ! Vous

efforçant de faire taire vos doutes, vous poursuivez votre marche. Puisse Yskad vous venir en aide !

Dans l'Ici, la position de l'esprit correspond à une petite pile de cadavres calcinés, située au fond d'un petit cratère. Le résultat d'une magie moins subtiles que la vôtre, sans aucun doute. Alors que vous vous approchez, vous remarquez immédiatement que quelque chose ne va pas. Exactement à la position correspondante de l'esprit d'Entrekan dans l'Ici se dresse une silhouette translucide, se découpant contre la lumière de la lune. Serait-ce... ? Oui, pas de doute possible, c'est lui. Un frisson court le long de votre échine. S'il est capable de se manifester de la sorte dans l'Ici, cela signifie qu'il est proche, très proche d'achever ses objectifs. Vous n'aurez pas d'autres moments pour l'arrêter.

Vous avez tout juste le temps d'ériger vos défenses mentales avant que le mage ne tourne son attention vers vous. Prête ou non, il vous faut maintenant faire face !

Si votre score Yskad est supérieur ou égal à 4 et que vous n'avez pas l'amulette, rendez-vous au [38](#)

Sinon, rendez-vous au [46](#)

12

Vous laissez le souvenir vous envahir. Vous êtes transportée dans un passé lointain, vous retrouvez vos pensées et vos yeux d'enfant. Meticuleusement, votre esprit dessine jusque dans ses moindres la maison du pêcheur sur le grand-port. Progressivement, ses contours s'effacent pour faire place à une petite chambre, vide si ce n'est pour un lit occupant l'essentiel de l'espace.

Un corps git dans son lit, la peau très pâle. Immobile, il a les yeux fermés, comme s'il dormait, mais de là où vous êtes, vous pouvez voir qu'il ne respire plus. Vous êtes intimidée. Vous essayez de le cacher, mais la scène vous fait un peu peur. C'est aussi à cause d'une odeur nouvelle, mêlée aux odeurs familières de la mer, des poissons. Une odeur âcre et suave, discrète et insidieuse, qui emplit l'air plus que toute autre. Malgré vos efforts pour dissimuler vos impressions, elles ne passent pas inaperçues auprès du haut-prêtre. Il se tient à côté de vous, vous dominant de toute sa taille, vêtu de ses robes noires comme un grand corbeau. Sa capuche est abaissée, révélant son visage mince et anguleux. Une ombre de sourire passe sur son visage alors qu'il pose ses yeux sur vous. Il pose un genou à terre et met une main sur votre épaule, vous faisant pivoter pour lui faire face. « Tu n'as pas à avoir peur, Ys. Ce que tu vois ici est notre destin à tous. Yskad nous appelle tous à lui un jour, ce pêcheur est simplement parti le rejoindre.

- *Mais le pêcheur a laissé ses enfants derrière, protestez-vous timidement. Ils sont tristes... Pourquoi Yskad l'a rappelé si cela rend les gens tristes ?*
- *Ce n'est pas Yskad qui les a rendus triste, répond gentiment le prêtre. Ils sont tristes pour eux, parce qu'ils ne verront plus leur père. Ils n'ont pas de raisons d'être triste pour lui. Tu te souviens de ce que je te disais plus tôt au Temple ?*
- *Les dons de Vésyl sont un millier d'expériences qui nous plaisent ou nous blessent, commencez-vous à réciter. La vie qu'elle nous offre change et se transforme entre joies et peines. Le don d'Yskad est unique, ordonné, final. Il est la paix que Vésyl ne peut nous donner.*

- *Très bien. La mort ne doit pas être crainte, elle doit être acceptée. Ce pêcheur a été sage et brave, son esprit est parti tranquillement. Ce n'est pas le cas de tous. Nous sommes là pour aider les morts à partir, les accompagner dans leur dernier voyage. Nous sommes là pour rendre les derniers rites et offrir à leur corps la sépulture qu'il mérite. Prions quelques instants, si tu le veux bien. »*

Vous passez les quelques heures suivantes à prier pour l'esprit du défunt et à préparer son corps pour sa sépulture. Vous assistez le haut-prêtre pour laver le corps, puis l'oindre des onguents sacrés. La tâche est fatigante, mais vous en retirez un sentiment d'accomplissement que vous n'aviez jamais connu jusqu'alors. Ici, vous êtes acceptée. Ici, vous êtes requise.

Vous pouvez presque sentir encore la fatigue dans vos bras, l'odeur du cadavre ou celle des onguents. En vous concentrant sur ces sensations, vous entrez bientôt dans une transe profonde, emplie d'anciennes prières et pratiques. Bientôt, le souvenir se dissipe, vous laissant prête à accomplir votre devoir envers Yskad.

Ajoutez un point à votre score Yskad.

Rendez-vous au [20](#)

13

Vous jetez un regard au visage du soldat, tordu par la douleur. Il souffre tellement, pourquoi s'accroche-t-il donc à la vie de cette manière ? Le mieux que vous puissiez faire pour lui, dans son état, est de l'aider à partir.

Dans l'Ailleurs, vous étendez votre esprit vers le sien. Il n'a pas le don, évidemment, et ne vous voit pas venir. Vous entrez délicatement dans son esprit, grimaçant légèrement quand vous recevez une partie de sa douleur. C'est toujours difficile avec les mourants... *Ne pas se laisser envahir, ne pas se laisser dominer.* Sans perdre votre concentration, vous mêlez votre esprit toujours plus au sien, jusqu'à ce qu'ils soient entrelacés.

Vous ne vous étiez pas trompée, il s'accroche en effet désespérément à la vie. Il n'en a pas conscience, mais son esprit est tellement crispé à son ancrage qu'il en perd en partie sa cohérence. Il vous faut agir vite si vous voulez lui éviter le sort des âmes en peine ! Pour la plupart des mourants, tirer l'esprit jusqu'à le séparer de son ancrage serait suffisant, mais aux vues de sa crispation, cela risquerait tout juste d'aggraver les choses. Il va vous falloir procéder de manière plus subtile. Faisant de votre esprit une lame, vous commencez à entailler méticuleusement les liens entre l'âme du soldat et son ancrage. Le processus est un peu plus long, mais bientôt l'esprit se retrouve séparé de son corps. Vous ressentez sa surprise, son angoisse, alors qu'il se retrouve subitement seul dans l'Ailleurs, mais sa douleur a disparu, et vous parvenez rapidement à le calmer. Sans que vous ayez à en faire beaucoup, le défunt se laisse attirer par les profondeurs de l'Ailleurs jusqu'à échapper à votre perception.

Dans l'Ici, son corps est pris de convulsions soudaines pendant quelques instants, mais bientôt ses muscles se relâchent. Son corps s'affaisse sur le rocher, inerte. « Puisse Yskad t'offrir la paix », murmurez-vous en lui fermant les yeux. Cependant, vous n'avez qu'à voir son cadavre apaisé pour savoir que c'est le cas. Il a trouvé avec Yskad la paix que Vésyl ne peut jamais offrir.

Ajoutez un point à votre score Yskad,

Rendez-vous au [17](#)

14

A peine faites-vous quelques pas vers lui, l'air menaçante, que le chien détalle à toute vitesse, craignant votre bâton levé au-dessus de votre tête. Vous ne pouvez vous empêcher d'avoir pitié de lui, il avait bien plus peur de vous que l'inverse. Vous reprenez votre marche, laissant l'animal derrière vous.

Rendez-vous au [9](#)

15

Empoignant votre bâton de marche à deux mains, vous l'abattez de toutes vos forces sur le crâne de la créature. Dans un craquement sinistre, sa tête est violemment repoussée sur le côté. Le cadavre animé titube, et fait quelques pas en arrière. Voilà l'ouverture que vous attendiez ! Vous vous élancez le plus rapidement que vos jambes vous le permettent. Ces horreurs sont lentes et maladroitement, si vous mettez suffisamment de distances avec elles, elles n'auront aucune chance de vous rattraper. Vous parvenez sans peines à sortir du cercle de morts-vivants...

Soudain, une violente traction sur vos cheveux vous arrête net dans votre course, manquant de vous faire tomber. Une douleur intense inonde votre scalp alors qu'une force considérable tire votre tête en arrière. Vous tentez de vous dégager, mais rien n'y fait. Une odeur putride inonde vos narines. La créature ! La créature que vous aviez frappée enserre vos cheveux dans une poigne de fer. Vous vous débattez, vous la frappez de votre bâton, mais il semble impossible de lui faire lâcher prise. Autour de vous, les autres morts-vivants se rapprochent lentement, animés par la seule volonté de vous détruire. Il faut absolument vous dégager rapidement !

Si vous avez la bague, rendez-vous immédiatement au [41](#)

Sinon, mais que le chien est avec vous, rendez-vous au [29](#)

Dans tous les autres cas, rendez-vous au [49](#)

16

Si vous avez la possibilité de régler la situation pacifiquement, pourquoi ne pas essayer de le faire ? Peut-être parviendrez-vous à convaincre le mage de rejoindre Yskad... Sans pour autant baisser votre garde, vous entamez la conversation.

« Très bien mage, je vous écoute, dites-vous d'un ton neutre. Expliquez-vous !

- Je vous en remercie. Toute cette violence insensée ne me plaît pas plus qu'à vous... Je tâcherai donc d'être bref : tout ce que je désire, c'est de compléter mes recherches. J'étais à deux doigts de faire une découverte majeure en magie Froide, je le sens ! Une avancée révolutionnaire, à n'en point douter, capable de bouleverser le paradigme élinorien. A deux doigts, je vous l'assure ! Mais il a fallu que cette damnée guerre commence... En bon citoyen, j'ai dû accepter d'aller me faire tuer pour le compte de ma cité, par devoir plus que par envie. Et me voici, tombé pour rien au milieu de nulle part, privant le monde d'une découverte magique sans précédent ! Vous comprendrez bien que je ne puisse pas accepter de rester mort dans ces conditions.

- Et alors ? demandez-vous, toujours sur la défensive. Il ne vous appartient pas de choisir le moment de votre mort ! Seul Yskad...
- Je ne vous parle pas de destinée, prêtresse ! s'exclame le spectre. Je vous parle de devoir ! Quel mage, quel érudit, pourrait accepter de disparaître en laissant derrière lui une œuvre que personne ne pourra achever ? Ne pas tout tenter pour le faire serait un crime envers le savoir !
- Peut-être que vous avez raison, concédez-vous. Mais je ne peux pas vous laisser revenir pour autant ! Ce serait un crime envers le cycle naturel.
- Justement, prêtresse, c'est là la nature de ma proposition ! Je n'ai pas besoin à proprement parler de revenir à la vie pour accomplir mon objectif ! Du moment que je peux compléter mes recherches, cela me convient. Grâce à votre aide, je peux mener à bien un rituel permettant de partager un corps entre deux esprits. Je pourrai terminer mes recherches avec votre corps, et vous auriez un moyen de me contrôler de très près. Je peux même partir de mon propre chef une fois que tout sera terminé, et tranquillement rejoindre Yskad. De cette façon, nous gagnons tous les deux ! »

Aucune trace de mensonge dans ses paroles, aucune que vous puissiez percevoir tout du moins... La réponse que vous venez d'entendre vous abasourdit. Ce mage est-il réellement arrogant à ce point ?

« Vous êtes fou, mage ! Vous savez très bien que je ne peux accéder à votre requête. Les vivants et les morts doivent rester séparés !

- Mais oui, bien évidemment, rétorque le spectre d'un ton sarcastique. C'est sans doute pour cette raison que vous passez votre temps à parler aux morts. Voyons, Ys, ouvrez les yeux, je vous en conjure ! Ce dogme est contradictoire, je suis certain que vous vous en êtes rendu compte ! Après tout, n'est-ce pas la raison pour laquelle vous avez été bannie du Temple ?
- Si vous avez vu mon passé, comment pouvez-vous-même imaginer que je vous laisse envahir mon esprit de la sorte ? Vous pensez sincèrement que je vais vous écouter ?
- Oui, je sens encore votre peur, une peur d'être dominée, écrasée par un autre esprit. Une peur irrationnelle ! Ce qui vous est arrivé au Temple était le fruit de votre surprise et de votre inexpérience. Il ne vous arrivera rien de tel ici, le rituel m'en rendra incapable. Je vous en conjure, laissez-moi vous l'expliquer ! »

Si votre score Yskad est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [32](#)

Si aucun de vos scores n'est supérieur ou égal à 3, rendez-vous au [26](#)

Dans tous les autres cas, si vous souhaitez continuer de parler avec le mage, rendez-vous au [26](#).

Si vous refusez d'entendre cet impie une seconde de plus, rendez-vous au [38](#) si vous n'avez pas l'amulette, et au [32](#) si vous l'avez.

17

Alors que vous reprenez votre marche, vous avez soudainement la désagréable sensation d'être observée. Empoignant fermement votre bâton, vous vous retournez brusquement pour vous retrouver face à un grand chien noir. Etrange... Vous ne l'avez pas entendu approcher, que ce soit dans l'Ici ou dans l'Ailleurs. Restant à une bonne distance de vous, il semble vous observer curieusement, sans un bruit. Efflanqué, le poil terne, il ne vous semble pas agressif.

Cependant, vous êtes méfiante. Une cicatrice fraîche à votre mollet est là pour vous rappeler votre dernière rencontre avec un chien errant. D'un autre côté, si celui-ci cherchait réellement à vous attaquer, vous devriez être capable de vous en débarrasser... Le chien se contente de vous observer de ses grands yeux noirs sans faire un mouvement.

Allez-vous le chasser par sécurité ? Rendez-vous au [14](#)

Préférez-vous vous contenter de prendre une posture défensive par précaution ? Rendez-vous au [4](#)

Au contraire, pensez-vous que vous puissiez le laisser venir vers vous ? Rendez-vous au [22](#)

18

Vos volontés se choquent comme l'épée rencontre le bouclier. Vous maintenez vos défenses de toutes vos forces, mais la puissance de votre adversaire semble augmenter à chaque instant. Vous tenez bon aussi longtemps que vous le pouvez, puis subitement la pression sur votre esprit se relâche. Avant que vous n'ayez le temps de réagir, le spectre vous frappe de nouveau là où vos défenses sont plus faibles. Vous ne pouvez pas le contenir : son esprit s'enfonce dans le vôtre comme une dague chauffée à blanc. Vous laissez échapper un hurlement alors que le spectre fouaille violemment dans votre conscience, vos souvenirs...

Le Temple d'Yskad, à Mär. En marbre noir. Si grand, si vaste. Le grand prêtre, son visage sévère, éclairé d'un rare sourire. Il me donne mes robes, mon médaillon. Mon médaillon... Perdu, bannie. Plus là... Votre erreur, l'esprit en colère. Le marbre fracassé sous mes genoux... Tout autour de moi, des prêtres. Ils grondent, ils grondent... Mon médaillon... Arraché... Des robes en lambeaux, chassée... Non ! Sors de ma tête, sors de ma tête, sors de ma tête, SORS DE MA TÊTE !

Comment ose-t-il ? Comment ose-t-il ? En concentrant votre volonté sur l'intrus, vous le repoussez hors de votre esprit. Mais il continue de lutter, il menace de reprendre le dessus... Serrant les dents, vous récitez mentalement des invocations à Yskad. *Il est tout ce que vous abhorrez, mon Dieu !* Renforcée par votre foi, vous parvenez finalement à chasser l'esprit du vôtre. Vous sentez un instant de surprise chez lui, que vous mettez à profit pour contre-attaquer. Perçant ses défenses, vous parvenez à percevoir quelques bribes de ses pensées. Mais le contact est rapidement interrompu lorsqu'il vous chasse de toute la puissance de sa volonté. Cependant, vous semblez l'avoir affaibli. Une dernière offensive...

Avant que vous ne puissiez contre-attaquer, un violent coup de vent vient frapper votre flanc dans l'Ici. Déstabilisée, vous basculez sur le côté et dégringolez la pente le long de la butte. Votre tête heurte brutalement le sol, vous laissant étourdie. Pendant quelques instants, vous êtes incapable de bouger ou de penser correctement. Quand vous vous redressez finalement, encore un peu sonnée, vous vous rendez compte immédiatement que le spectre s'est échappé.

Rendez-vous au [10](#)

19

Vous avez perdu suffisamment de temps comme ça ! Plus vous attendez, plus Entrekan se renforce, alors autant prendre l'énergie dont vous avez besoin au plus vite. Vous vous

saisissez de l'esprit le plus proches et commencez à absorber son énergie. Vous sentez son angoisse, sa détresse, alors qu'il essaie de vous échapper. *Tout esprit a peur d'être englouti.* Mais vous ne comptez pas absorber toute son énergie, ce serait un crime envers Yskad. Vous le laissez partir avant qu'il ne soit trop faible, avec une pensée d'excuse.

Mais quelle sensation grisante ! Vous sentez le pouvoir vous envahir, une force nouvelle si exaltante. Il devient plus difficile de vous arrêter pour l'esprit suivant, puis le suivant... Enivrée, vous ne percevez plus avec précision les émotions des esprits environnant. La souffrance de l'esprit que vous drainez devient une simple abstraction. Vous entendez à peine ses plaintes s'affaiblir... Jusqu'à ce que sa conscience disparaisse subitement.

Le choc vous fait brutalement dégriser. Par Yskad, que venez-vous de faire ? Vous plaquez la main sur votre bouche avec horreur. Vous vous sentez nauséuse, souillée, malgré la sensation de puissance que vous ressentez toujours. Comment avez-vous pu ? Vous vous êtes comportée comme Entrekan ! Déjà, vous avez l'impression de sentir la colère d'Yskad, de voir de nouveau le regard accusateur du haut prêtre... N'avez-vous donc rien appris ?

Vous prenez quelques instants pour reprendre votre calme. Vous vous redressez péniblement sur vos jambes encore tremblantes. Si vous voulez expier votre crime, vous n'avez plus droit à l'erreur. Au moins, vous avez pu obtenir la puissance que vous recherchiez...

Réduisez les deux scores d'un point ; notez le code pouvoir

Rendez-vous au [6](#)

20

Les préparatifs terminés, vous commencez à vous atteler à la tâche. Dans cet état de transe, vous êtes capable d'agir sur votre propre esprit dans l'Ailleurs, ce qui est essentiel pour le rituel. Vous récitez en pensée les incantations nécessaires, effectuant avec précision les mouvements spirituels correspondants. Des pulsations de sérénité commencent à émaner de votre esprit, pour se diffuser tout autour de vous. Vous devenez un véritable phare, perceptible à une grande distance dans l'Ailleurs, un phare dont la lumière promet une oasis de paix aux mânes des soldats. Dans un même temps, vous sentez à chaque pulsation votre perception de l'Ailleurs s'affiner.

Vous n'avez pas à attendre longtemps avant que les esprits ne commencent à affluer autour de vous. Patiemment, vous prenez le temps d'étendre vos pensées vers chacun d'entre eux pour les apaiser comme il se doit. Beaucoup acceptent de passer peu de temps après être arrivé. Dans un même temps, vous vous efforcez de poursuivre vos contorsions mentales, pour continuer de vous signaler aux esprits qui ne vous auraient pas encore perçu. Partager votre attention équitablement entre ces deux tâches est à peu près aussi complexe que d'essayer de résoudre un problème technique particulièrement difficile tout en consolant un enfant en pleurs. Enfin, vous devriez bientôt être visible sur tout le champ de bataille...

Un détail attire soudain votre attention. A une certaine distance de vous, un esprit se comporte étrangement. Il est indubitablement mort, puisqu'il n'a plus d'ancrage, mais il affiche un grand calme... Et pourtant, il refuse de passer. Il vous a perçu, mais ne se dirige pas vers vous, au contraire il semble occupé à... Mais, qu'est-ce que... ?

Le choc vous déconcentre un bref instant, mais cela s'avère suffisant pour vous faire quitter votre transe. Vos sens se rappellent douloureusement à vous alors que vous réintégrez brusquement votre corps. Quelques secondes vous sont nécessaires pour vous réhabituer à l'ici, avant que vous puissiez penser de manière cohérente. Ce spectre... si vous ne vous êtes pas trompée, il s'en prenait à d'autres esprit, il absorbait leur énergie ! Il les dévorait ! Comment... Des souvenirs douloureux se mélangent dans votre mémoire. Cette confusion fait bientôt place à la colère. En tant que servante d'Yskad, vous ne pouvez tolérer ces agissements ! Apaiser les âmes égarées peut attendre un peu, pour le moment vous avez un spectre à chasser.

Comptez-vous aller à sa rencontre pour le confronter ? Rendez-vous au [44](#)

Ou bien préférez-vous le convoquer de force là où vous vous trouvez ? Rendez-vous au [5](#)

21

Vous prononcez de nouvelles incantations alors que les créatures continuent de s'approcher de vous. Vous ne vous découragez pas malgré leur nombre. Au nom d'Yskad, il vous faut vaincre ! Vous vous concentrez sur vos paroles, toute la force de votre volonté étant tendue vers l'élimination de ces créatures. Mais quelque soit votre détermination, si vous ne parvenez pas à mobiliser la puissance nécessaire, votre rituel est voué à l'échec. Vous portez instinctivement la main à l'amulette passée autour de votre cou, dans l'espoir de puiser dans son pouvoir.

Dans l'Ailleurs, vous sentez la volonté de l'artefact s'éveiller progressivement. Bien que vous vous soyez harmonisée avec l'amulette, elle ne s'est jusque là pas montrée particulièrement prête à vous aider. Elle semble vous évaluer un instant, mesurer la force de votre volonté. Probablement satisfaite par ce qu'elle vient de percevoir, vous sentez sa volonté se mêler à la vôtre pour n'en former plus qu'une, une lance inflexible focalisée sur un seul point. Un grondement de tonnerre silencieux roule sur le monde alors que vous terminez votre rite. Puis, une à une, les créatures s'effondrent, revenant à l'état de cadavres. « Puisse Yskad vous offrir la paix », murmurez-vous dans un souffle.

Le contrecoup du rituel vous frappe un instant à peine après avoir prononcé ces mots. Une profonde fatigue envahit votre corps et votre esprit, les laissant engourdis et affaiblis. Vous restez assise quelques instants, le temps de récupérer des forces. Sans l'amulette, vous n'auriez pas réussi à compléter ce sort, vous en avez la certitude. Ou alors... vous auriez perdu la vie en essayant. Pourtant, l'artefact ne vous a pas montré tout ce dont il était capable, vous le sentez. Cette amulette a bien plus de puissance encore enfouie, une puissance dont vous aurez besoin contre Entrekan. Dans l'Ailleurs, elle est redevenue inactive aussi tôt que vous avez terminé votre sort. Il reste à espérer qu'elle sera prête à vous aider lors du combat final...

Rendez-vous au [11](#)

22

Posant votre bâton à côté de vous, vous vous penchez légèrement, et reportez votre attention sur le chien. Ce dernier semble hésiter un instant, esquissant timidement un pas dans votre direction. « Approche, vous entendez-vous dire. N'aies pas peur ». Mais qu'est-ce qui vous prend de faire ça ? L'animal finit par prendre du courage, et vient vers vous silencieusement. Arrivé à votre niveau, il lève la tête et vous regarde sans un bruit. Que peut-il bien vouloir ? Hésitante, vous sortez de votre cape un petit morceau de pain. Aussitôt, le chien

tourne son museau vers votre main. « Tu dois avoir faim », dites-vous en partageant le morceau de pain. A peine tendez-vous sa part au molosse qu'il la dévore à toute vitesse. Malgré son empressement, il mange dans un silence étonnant, comme s'il s'efforçait de ne faire aucun bruit. Amusée par son comportement, vous caressez un instant sa tête sans qu'il ne se dérobe. Ce drôle de chien aura été une rencontre plaisante !

Quand vous reprenez votre marche, vous vous rendez compte que le chien vous emboîte le pas à une courte distance. Vous vous êtes fait un ami on dirait...

Notez que le chien vous accompagne

Rendez-vous au [9](#)

23

Vous tentez aussi bien que possible de vous dégager de cette masse de terre. Vos mouvements sont particulièrement restreints, mais vous parvenez à bouger légèrement vos bras. Avec l'énergie du désespoir, vous commencez à creuser la terre avec toutes la force que vous puissiez mobiliser. Vous creusez jusqu'à ce que vos doigts saignent, jusqu'à ce que vos ongles soient arrachés, jusqu'à ce que vous ne sentiez dans vos muscles plus que fatigue et douleur. Mais vous ne parvenez pas à échapper aux entrailles de la terre.

A quoi bon continuer ? Vous ne parviendrez jamais à dégager cette masse de terre à vous seule. Il serait plus simple d'abandonner et d'accepter votre destin...

Mais quelque chose en vous refuse cette réalité. Dans un sursaut, vous recommencez à creuser, plus frénétiquement encore qu'avant. Vous sentez vaguement la douleur dans vos muscles, vous percevez à peine le sang couler le long de votre bras. Votre respiration devient difficile, mais vous ne vous en inquiétez pas. Creuser, creuser, creuser ! Voilà tout ce qui importe. Après ce qui vous semble être une éternité, vous apercevez enfin les couleurs du crépuscule par une mince ouverture. Un dernier effort, et vous émergez de votre tombeau souterrain, aspirant l'air à grandes goulées. Tout danger étant écarté, vos mains douloureuses se rappellent à vous avec une force renouvelée.

Une fois à la surface, vous prenez quelques instants pour guérir vos mains blessées. Prononçant les incantations, vous sentez la magie curative envelopper vos bras, atténuant votre douleur et fermant vos plaies les plus superficielles. Pourquoi vous êtes-vous obstinée à ce point ? Pourquoi ne pas avoir accepté la mort dans cette situation désespérée ? S'accrocher à la vie de la sorte est une souffrance, vous le savez bien... Face à la mort, Yskad enseigne l'acceptation, et pourtant, vous vous êtes battue de toutes vos forces, vous êtes allée au-delà de vos limites physiques pour y échapper. Il doit y avoir une raison pour cela, Yskad a probablement d'autres projets pour vous... Non ?

Vous pourrez penser à tout cela plus tard. Pour le moment, vous avez un esprit en cavale à poursuivre.

Réduisez votre score Yskad d'un point

Rendez-vous au [10](#)

24

Vous chancelez sur vos jambes tandis que l'assaut d'Entrekan vous frappe comme un coup de massue. Parvenant tant bien que mal à le repousser, vous ne bénéficiez toutefois que d'un bref répit. Les frappes mentales pleuvent, votre adversaire multipliant les angles et les techniques. Vous n'êtes pas au niveau d'un tel duelliste. Pas seule, tout du moins. Tout en maintenant vos défenses, vous implorez silencieusement Yskad de vous venir en aide. *N'abandonnez pas maintenant votre servante, mon dieu !*

Vos prières reçoivent toutefois une réponse curieuse lorsque vous sentez une masse poilue frôler votre mollet. Alors que votre attention est focalisée sur l'Ailleurs, vos yeux aperçoivent le chien qui vous suit depuis plusieurs heures se poster devant vous. Sans un grognement, il se campe fermement sur ses pattes, les muscles tendus, comme s'il cherchait à vous protéger d'un danger. Se pourrait-il qu'il sente le spectre ? Non, impossible ! Et pourtant, il est là, entre vous et lui, fixant la silhouette argentée d'Entrekan.

Dans l'Ailleurs, vous percevez indistinctement son âme, brillant comme une étoile discrète à la lisière de votre perception. Vous avez beau connaître cet animal depuis moins d'une journée, il semble avoir veillé attentivement sur vous. Il n'a pas cessé d'essayer de vous protéger. Et maintenant, alors que votre esprit est aux limites de son endurance, il tente encore de vous soutenir ! Pour une raison que vous ne vous expliquez pas, percevoir simplement sa présence, physique et spirituelle, embrase une étincelle de courage en vous. Vous ne voulez pas mourir ici ! Vous n'allez pas vous avouer vaincue maintenant !

Mais votre détermination suffira-t-elle ? Si vous avez un score Vésyl de 5 ou plus, rendez-vous au [40](#)

Sinon, rendez-vous au [34](#)

25

Vous êtes perceptive dans l'Ailleurs, mais dans l'Ici votre sensibilité à la magie est malheureusement bien plus faible. A moins d'avoir un artefact sous le nez, il vous est difficile de déterminer s'il est puissant ou non... Si vous voulez trouver des cadavres de mages, il vous faudra donc faire preuve de logique. La plupart du temps, les généraux disposent leurs lanceurs de sort aux abords du champ de bataille, pour les protéger des attaques ennemies tout en leur permettant d'agir sur le déroulement du combat, le plus souvent depuis les hauteurs. Les hauteurs... Oui, ça vaut le coup d'aller voir.

Vous traversez le champ de bataille en vous éloignant du cœur du charnier. L'odeur de putréfaction devient plus diffuse au fur et à mesure que vous avancez, autour de vous les corps se font plus rares. Vous arrivez finalement devant une petite colline de terre noircie, ne laissant voir aucune végétation. Autour de la colline, quelques corps gisent ça et là. Certains sont calcinés, d'autres semblent avoir été écorchés, d'autres sont dans un état plus étrange encore... Vous avez l'habitude des cadavres, mais voir le sort étrange et terrible de ces soldats ne manque pas de vous soulever le cœur. De toute évidence, des mages se sont déchaînés sur ce lieu, seule une magie puissante est capable de tordre la chair de cette manière... Et si cette colline a été la cible d'un tel acharnement, c'est probablement que les mages de la faction adverse s'y trouvaient.

Vous appuyant sur votre bâton, vous gravissez aisément la colline. Au sommet de celle-ci, vous trouvez d'autres corps, une dizaine en tout. Tous sont vêtus de longues robes, qui

devaient probablement être pourpres initialement. Si les cadavres présentent les traces d'attaques magiques, les stigmates sont moindres que sur les soldats au pied de la colline : ils ont su se protéger. Des mages de Dir, de toute évidence. Depuis votre position, vous pouvez maintenant sentir de façon diffuse la présence d'objets magiques. Il est temps de fouiller !

Après une fouille méticuleuse, vous parvenez à trouver une demi-douzaine d'objets portant des traces de magie sur les cadavres. Cependant, la plupart vous semble avoir épuisé ses pouvoirs, ou bien être liés à une magie qui vous est bien trop étrangère pour que vous puissiez les manier. Seuls deux vous semblent réellement digne d'intérêt pour le combat à venir. Le premier est une bague en argent, gravée de nombreuses runes que vous peinez à déchiffrer, et sertie d'une grosse émeraude, trouvée sur un cadavre au visage calciné. En la voyant, vous avez eu la certitude qu'elle avait un lien avec l'Ailleurs particulièrement fort, dont vous pouvez espérer vous servir contre Entrekan. Le second est une amulette que vous avez trouvée au cou d'un mage dont le visage vous a semblé quelque peu familier, se composant d'un large rubis cerclé d'or, relié à une fine chaînette métallique. Vous avez immédiatement senti son pouvoir, sans parvenir initialement à comprendre ses capacités. Quand vous l'avez touchée, en revanche, vous avez immédiatement sentie une volonté dans l'artefact, une conscience ténue, mais perceptible dans l'Ailleurs. Vous avez la certitude que son pouvoir est bien plus important qu'il n'y paraît...

A n'en pas douter, chacun des deux objets pourrait vous être d'une grande aide, mais ils sont potentiellement très dangereux. Si l'artefact ne vous accepte pas, vous vous exposez à des risques non négligeables... C'est pourquoi avant de pouvoir utiliser un artefact, il vous faudra vous harmoniser avec lui, un processus long et complexe. Sachant qu'Entrekan gagne en puissance à chaque instant, vous pouvez vous permettre de vous harmoniser avec l'un, mais pas avec les deux. Mais lequel choisir ?

Vous pouvez choisir de prendre l'un ou l'autre des objets. Si c'est le cas, notez lequel vous avez choisi. Vous pouvez aussi choisir de ne pas en prendre si vous jugez cela trop risqué.

Dans tous les cas, rendez-vous ensuite au [6](#).

26

Vous avez du mal à vous l'admettre, mais une partie de vous est d'accord avec les paroles d'Entrekan. Même depuis votre bannissement, vous n'avez jamais cessé d'essayer de servir Yskad, au meilleur de vos capacités, vous n'avez jamais renié votre foi, pourtant... Que vous a réellement offert Yskad ? Dans votre jeunesse, vous avez appris à voir vos talents comme un don plutôt qu'une malédiction. Mais n'est-il pas injuste que vous ne puissiez être réellement à votre place ni parmi les vivants, ni parmi les morts ? N'est-il pas injuste que vous exposiez votre esprit au danger en interagissant avec l'Ailleurs ? Non, quelles sont ces pensées qui vous envahissent ? Entrekan essaie de vous manipuler ! A moins que ses paroles ne fassent que réveiller des doutes qui vous accompagnent depuis longtemps ? Les pensées s'agitent et se bousculent sous votre crâne...

« Je n'essaie pas de vous tromper, Ys, répond calmement l'esprit avant que vous n'articuliez votre question. J'aimerais sincèrement que vous acceptiez de m'aider, et je pense que je pourrais vous aider également.

- Et comment pourriez-vous m'aider ? rétorquez-vous plus violemment que vous ne l'escomptiez. En me faisant commettre un blasphème ?
- Si vous voulez toujours vous débarrasser de moi, croyez-moi, l'option que je vous propose est de loin la plus simple. Dans l'état actuel des choses, vous êtes incapable de me vaincre. Mais surtout, le rite que je vous propose pourrai alléger votre solitude. Je sais que vous souffrez, n'essayez pas de le cacher. Vous êtes aussi perdue que les esprits que vous vous acharnez à guider. Et dans mon expérience, une souffrance partagée est atténuée. Ouvrez-moi votre esprit, Ys, et vous ne serez plus seule. »

Vous serrez les dents, les yeux au bord des larmes. Vous avez beau essayer, impossible de cacher pour de bons vos pensées et vos émotions à ce spectre. Il sait exactement où frapper pour vous atteindre... Sa proposition vous séduit, inutile de le cacher. Avoir un esprit toujours en contact avec le vôtre, un confident avec qui vous pourriez toujours communiquer, quelqu'un qui serait là pour vous accompagner et vous aider semble fort plaisant. Mais s'il cherchait simplement à vous engloutir ? Il a drainé d'autres esprits ! Êtes-vous réellement séduite au point d'abandonner votre foi ?

L'esprit d'Entrekan vient toucher le vôtre, choisissant de vous parler en pensée plutôt que par son étrange voix. *Laissez-moi vous montrer que je suis sincère.* Des images commencent à défiler dans votre esprit. Vous voyez le rituel, les gestes, les mots, les préparatifs. Une amulette, surtout, retient l'attention du mage. Une grosse pierre rouge cerclée d'or, reliée à une chaînette de métal. *Une amulette lieuse d'âme.* Elle possède un grand pouvoir sur les esprits, ce qui en fait l'une des principales composantes du sort, mais aussi... Un danger ? D'autres images et sensations défilent rapidement. Deux esprits liés, qui pensent comme un seul. *Un sentiment d'accomplissement, de joie...* Pour une fois, vous êtes celle qui est consolée et non celle qui console. Peut-être n'auriez-vous pas tort de l'aider ? Oui, tout cela semble tentant, *si tentant...*

L'esprit du mage se détache lentement du vôtre, vous laissant de nouveau seule avec vos doutes et vos craintes. Est-ce vraiment comme ça que vous voulez continuer à vivre ? Seule avec votre foi ? Non, Entrekan vous a montré une autre possibilité. *Une voie meilleure !* Peut-être serait-il temps de vous *montrer égoïste* pour une fois ?

Notez le code sapience.

Si vous avez l'amulette sur vous, rendez-vous immédiatement au [30](#).

Si vous n'avez pas l'amulette, rendez-vous au [36](#).

27

Augmentez votre score Yskad de 1 point

Vous regardez avec mépris les créatures qui vous entourent. Des abominations, toutes ! Leur existence vous est intolérable, comme elle est intolérable à Yskad. Votre foi venant renforcer votre détermination, vous plantez violemment votre bâton dans le sol devant vous.

« Hors de ma vue, horreurs ! », vous criez-vous. La menace est sans effet sur les créatures, mais au moins elle vous donne du courage.

Joignant les mains, vous commencez à réciter les paroles d'un ancien rite de bannissement. Une douce lumière émane de vos mains, alors que dans l'Ailleurs, votre esprit se prépare à l'offensive. Le rituel que vous avez choisi est l'un des rares que vous connaissiez

pour lutter contre ce genre de créatures. Si vous parvenez à le mener à bien, il ne fait aucun doute que vous les éliminerez toute. En temps normal, cela ne vous poserait aucun problème, mais au vu du nombre d'abominations, aurez-vous vraiment suffisamment de puissance pour en venir à bout ? Déjà, l'une des créatures s'approche dangereusement de vous...

Si vous possédez une bague, rendez-vous au [41](#)

Si vous avez le code multitude, rendez-vous au [37](#)

Si vous avez le code pouvoir, rendez-vous au [8](#)

Si vous avez l'amulette et que votre score Yskad est 4 ou plus, rendez-vous au [21](#)

Dans tous les autres cas, [49](#)

28

Augmentez votre score Yskad d'un point.

Vous jetez un regard au chien. L'animal est maigre, probablement épuisé, affaibli. Le petit morceau de pain que vous lui avez donné lui a rendu quelques forces, mais il est peu probable qu'il survive longtemps de toutes façons... En réalité, le tuer maintenant est peut-être la meilleure chose que vous puissiez faire pour lui. Par son sacrifice, vous aurez le pouvoir qui vous manque !

« Approche ! lui dites-vous, un pâle sourire sur les lèvres. Vient ! » Vous lui faites signe, dissimulant vos véritables intentions. Le chien hésite un instant, puis s'approche de vous en trotinant. Alors qu'il arrive à votre niveau, vous vous agenouillez pour lui faire face, puis vous prenez sa tête entre vos mains. Vous avez entraîné vos mains à apaiser, pour permettre aux malades et aux blessés d'avoir un passage plus tranquille. Mais parfois, limiter la douleur est impossible, auquel cas il vous faut favoriser un passage rapide. Vous concentrez un bref instant votre pouvoir dans vos paumes, posées sur le crâne du chien, puis vous libérez votre magie. L'animal est pris de violentes convulsions alors que ses organes vitaux cessent brutalement de fonctionner. Puis, son corps devient flasque dans vos mains.

Au moment où son esprit se sépare de son corps, vous tendez immédiatement votre esprit vers son ancrage, avant qu'il ne disparaisse. En le touchant, vous vous en servez comme d'une paille pour aspirer autant d'énergie que possible depuis le corps de l'animal. Le résultat ne se fait pas attendre : entre vos mains, le corps semble vieillir à vue d'œil, tandis que vous sentez une force nouvelle grandir en vous. Le sentiment est étrangement exaltant. Bientôt, le cadavre du chien tombe en poussière entre vos doigts. « Puisse Yskad t'offrir la paix » murmurez-vous, vous sentant un peu coupable de prononcer ces mots alors que vous avez été le bourreau de l'animal.

Notez le code pouvoir ; le chien ne vous accompagne plus.

Rendez-vous au [6](#)

29

Vous avez beau vous débattre, vous ne parvenez pas à faire lâcher prise à la créature qui vous a agrippée. Malgré vos gesticulations, malgré vos coups de bâtons en tous sens, la poigne sur vos cheveux reste inflexible. Vous parvenez tout juste à empêcher la créature de vous

mordre, mais les autres cadavres chancelants s'approchent dangereusement de vous. Avez-vous vraiment la possibilité de vous échapper ?

Soudain, vous apercevez du coin de l'œil un éclair noir fondre sur votre agresseur. Vous entendez un craquement sec, et l'instant d'après la poigne de la créature se relâche subitement. Un bref regard en arrière vous permet d'apercevoir le chien qui vous suit depuis tout à l'heure, mordant avec une force dont vous ne l'auriez pas cru capable le bras du cadavre. Profitant de son aide, vous parvenez finalement à vous dégager. Les autres créatures sont proches, vous n'avez pas de temps à perdre ! Vous vous élancez droit devant vous, courant aussi vite que vos jambes peuvent vous porter. Vous jetez un bref regard par-dessus votre épaule pour vous assurer que le chien vous emboîte le pas. Oui, vous l'apercevez quelques pas derrière vous, un morceau de chair dans la gueule ! Rassurée, vous continuez votre course, ayant hâte de mettre suffisamment de distance entre vous et vos poursuivants.

Après plusieurs minutes, vous commencez à ralentir. Les créatures devraient être incapable de vous rattraper maintenant. Vous vous laissez tomber un instant sur le sol, pour laisser à votre corps le temps de récupérer de cette course effrénée. Il s'en est vraiment fallu de peu ! Silencieux comme une ombre, le chien arrive rapidement à votre niveau et vient s'asseoir à vos côtés. Reconnaissante, vous le caressez affectueusement pendant quelques instants. Jamais vous n'auriez pensé qu'un jour vous devriez la vie à un tel animal ! Vous commencez sincèrement à vous attacher à lui. Peut-être, quand vous en aurez fini avec Entrekan, pourra-t-il devenir un compagnon de voyage permanent ?

Ajoutez un point à votre score Véstyl,

Rendez-vous au [11](#)

30

Prenant l'amulette à pleine main, vous tournez votre regard vers la silhouette du mage. Cette décision est sans aucun doute la plus importante de toute votre vie, vous en avez pleinement conscience. Pourtant, les doutes qui vous harcellent depuis plusieurs années *se sont tus* dans votre esprit. Votre choix est fait, et Entrekan le sent. Pourtant, sa silhouette dans l'Ici vous demande malgré tout de sa voix de vent si vous êtes bien prête.

En guise de réponse, vous hochez la tête. Timidement d'abord, puis de manière plus assurée. Vous avez tenté de suivre le chemin qu'Yskad avait tracé pour vous dès votre naissance, au côté de tous les autres prêtres du Temple. Mais vous vous en êtes écartée, ce n'est plus la peine de vous mentir à vous-même. Vous avez tenté de retrouver cette voie, ordonnée, calme, rassurante. Vous avez vraiment tenté... Et malgré cela, vous avez échoué. A partir du moment où vous avez quitté le sentier, il était impossible d'y revenir, vous auriez dû vous en rendre compte plus tôt ! Quel mal y a-t-il, alors, à vous montrer égoïste ? *Vous ne voulez plus être seule*, c'est tout ce qui vous importe.

Dans l'Ailleurs, vous sentez l'approbation du mage, qui vous félicite chaleureusement. Son esprit entre délicatement en contact avec le vôtre, partageant quelques pensées élégamment articulées. *Vous êtes courageuse Ys, il le faut pour accepter de telles vérités. Ne vous sentez surtout pas coupable, il n'y a aucune raison pour cela. Sachez de toutes les façons que je vous remercie infiniment pour votre décision, et je vous promets que je ne vous donnerais pas de raison de la regretter.* Avec ces mots, le mage vous transmet sa joie et sa reconnaissance, une

cascade d'émotions positives qui ont pour effet de vous faire ressentir un profond bien-être. Si c'est ce que signifie partager un esprit, vous avez hâte que le rituel soit accompli !

Suivant les directives du mage défunt, vous effectuez minutieusement tous les préparatifs. Vous passez ce qui vous semble être plusieurs heures à tracer dans la terre des symboles occultes complexes, vous étant totalement inconnu. L'exercice est laborieux, et vous commettez plusieurs erreurs, mais Entrekan, à vos côtés dans l'Ailleurs, vous corrige à chaque fois avec une infinie patience. Le soleil pointe à l'horizon quand vous ajoutez les derniers détails.

Bien, très bien, murmure le spectre dans votre esprit. Maintenant, versez votre sang sur l'amulette et prononcez les incantations !

Prenant l'amulette entre vos doigts, vous laissez courir un fin courant de magie dans votre main pour vous entailler la paume. Votre sang coule sur le rubis, qui se met à briller d'une lueur rouge sombre. Vous sentez sa volonté s'éveiller dans l'Ailleurs, vous sentez sa voracité insatiable. Passant l'amulette à votre cou, vous prononcez les mots de pouvoirs que vous souffle le mage, des syllabes gutturales qui vous font vibrer jusqu'à l'âme.

A peine le dernier mot quitte-t-il votre bouche que vous vous sentez tirée en l'air, irrésistiblement, comme si une main immatérielle vous soulevait par les côtes. La pierre de l'amulette s'élève légèrement au-dessus de votre tête, sa lumière devenant aveuglante. L'espace autour de vous se durcit, jusqu'à compresser votre chair et vos os. Dans l'Ailleurs, votre esprit et celui d'Entrekan s'articulent dans un ballet complexe chorégraphié par la volonté de l'artefact. L'emprise sur votre corps dans l'Ici se relâche progressivement, alors que vous entrez dans un semblant de transe.

Soudain, votre esprit s'embrase. Vous vous empoignez la tête en hurlant. Vous avez l'impression que votre crâne va éclater, se fendre. Vous sentez votre esprit, votre mémoire, votre être se déchirer brutalement en deux pour accueillir quelque chose d'étranger. Vous vous sentez défaillir tant la douleur est insoutenable.

Et puis tout s'arrête.

Vous redressant péniblement, vous remarquez immédiatement que tout a changé. Là où votre conscience était seule, *une autre lui répond désormais*. Vous essayez de bouger vos membres, lui-aussi, et finalement vous tombez à terre. D'abord stupéfaite, vous êtes vite *secouée par un éclat de rire*. Dans le *nouvel état* dans lequel vous *vous trouvez*, vous aurez beaucoup à *réapprendre*. Mais cela ne vous fait pas peur *loin de là*. Vous n'êtes plus Ys la prêtresse, *vous n'êtes plus Entrekan le mage*. Vous êtes un nouvel être. Mais plus que tout, vous n'êtes plus seule.

Et vous ne le serez plus jamais.

Fin 3 : Cohabitation

31

Alors que vous tergiversez, votre regard se pose par hasard sur le chien noir qui vous suit depuis quelques heures. Une idée vous vient alors à l'esprit. Puiser l'énergie des morts pourrait être une offense envers Yskad si vous vous y prenez mal, en revanche, vous pouvez aussi trouver la force qui vous manque en sacrifiant un être vivant. Son âme revient à Yskad,

mais son énergie vitale est une réserve de puissance dans laquelle puiser ! Ce genre de sacrifice a été pratiqué de tout temps par les mages de tous les royaumes, vous devriez pouvoir le mener à bien sans difficulté. Cependant, êtes-vous bien prête à tuer cette bête ? Encore maintenant, l'animal vous fixe d'un regard curieux, à courte distance de vous. Il semble vous apprécier...

Si vous voulez sacrifier le chien, rendez-vous au [28](#).

Si vous ne vous en sentez pas capable, il vous faut revenir à votre plan initial. Revenez au [47](#) et finissez-en la lecture.

32

Une part de vous ne peut s'empêcher d'être séduite par les arguments d'Entrekan, mais vous vous refusez à le rejoindre. Aujourd'hui n'est pas le jour où vous allez trahir tout ce en quoi vous croyez ! Résolue, vous vous préparez au combat en érigeant aussitôt vos défenses mentales. Vous ne faites pas d'efforts pour déguiser vos intentions, chose futile aux vues de la maîtrise de votre adversaire. Pourtant, le mage ne semble pas s'en préoccuper, son esprit donnant seulement à voir une confiance totale.

Alors que vous vous préparez à attaquer, vous ressentez une pression sur votre gorge. Bientôt, elle devient insupportable, comme si des mains invisibles vous étranglaient. Instinctivement, vous portez les mains à votre cou. Cherchant désespérément à vous dégager, vos doigts rencontrent rapidement une fine chaîne métallique enserrant fermement votre gorge. La chaîne de l'amulette s'est resserrée !

Manipuler de petits objets à distance est un jeu d'enfant pour un mage, articule Entrekan dans votre esprit, savourant sa victoire. Mort, la tâche est plus ardue, mais dans le cas d'un objet avec lequel j'ai un fort lien émotionnel, j'en suis encore capable, visiblement. Vous auriez dû mieux maquiller vos intentions !

Vous écoutez à peine le mage, cherchant à tout prix à vous dégager. Vous ouvrez et fermez la bouche grossièrement, comme un poisson hors de l'eau. Votre esprit se trouble. Votre vision s'obscurcit. Incapable de penser à autre chose, vous vous griffez frénétiquement la gorge pour vous libérer...

Puis tout devient noir. Vous ne sentez jamais votre corps heurter le sol.

33

Vous tentez aussi bien que possible de vous libérer de cette masse de terre. Vos mouvements sont particulièrement restreints, mais vous parvenez à bouger légèrement vos bras. Mue par l'énergie du désespoir, vous commencez à creuser la terre avec toute la force que vous pouvez mobiliser.

Soudain, vous entendez des bruits au-dessus de vous, comme si quelque chose grattait frénétiquement la terre. Quelqu'un est là pour vous aider ! Vous saviez bien que vous ne pouviez pas mourir ici ! Vous continuez de creuser de plus belle, tandis qu'au-dessus de vous, votre allié vous imite. Bientôt, la couche de terre n'est plus qu'une mince pellicule. Deux pattes noires hirsutes la traversent soudainement avec force avant de vous percuter les épaules. Entraînée en arrière, vous retombez sur le dos tandis que l'animal, entraîné vers l'avant, manque de vous tomber dessus. Vous vous retrouvez nez à nez, ou plutôt nez à museau, avec un chien familier.

Après quelques minutes à vous escrimer, vous parvenez à vous sortir du tombeau que votre adversaire avait préparé pour vous. Une fois dehors, vous caressez affectueusement le chien. « Merci de m'avoir aidé à sortir, lui dites-vous à l'oreille. Sans toi, j'y serai resté ! ». Pour toute réponse, le chien pose sans un bruit sa tête sur votre épaule. Décidément, il est bien étrange ! Mais vous êtes contente de l'avoir avec vous.

Vous vous dégagez finalement doucement, vous redressez, et époussetez votre robe. A présent, il est temps de rendre la monnaie de sa pièce à ce spectre !

Rendez-vous au [10](#)

34

Luttant de toute la force de votre volonté, vous repoussez les assauts psychiques du spectre, et contre-attaquez de plus belle. Malheureusement, sa volonté arrête votre attaque aussi aisément qu'un pavois bloque les flèches. Bientôt, vous êtes de nouveau sur la défensive. Vous cherchez désespérément une ouverture, mais votre adversaire est un bien meilleur duelliste mental que vous. Pendant ce qui vous semble être une éternité, vos passes se poursuivent, sans jamais que vous puissiez reprendre le dessus sur lui.

Soudain, une vive douleur vous transperce l'âme et le corps alors que vos défenses volent en éclat. Sans subtilité ni pitié, la volonté du spectre pénètre votre esprit comme une lance chauffée à blanc, embrasant vos souvenirs, vos émotions, votre être. Vous sentez vaguement votre corps se convulser tandis que votre esprit est impitoyablement détruit.

Tout ce qui vous constitue s'efface devant la douleur. A terme, même elle finit par s'effacer, alors que vous êtes engloutie par le néant.

35

Les yeux clos, vous continuez de laisser les esprits se mêler au vôtre, partageant ou non un peu de leur énergie. Le processus est long, et les résultats individuels sont faibles, mais l'expérience est étrangement plaisante. Vous avez passé des années à interagir avec des esprits pour accomplir votre devoir de prêtresse, mais ce n'est que dans des cas très rares que vous avez pu réellement tenir ce qui s'apparente à une conversation avec l'un d'entre eux. Vous sentiez la peur, la souffrance, la colère de ces esprits, mais toutes ces émotions restaient simplement des réalités vagues, floues, tout au plus un ensemble d'obstacle au passage des défunts. En cet instant, pourtant, ces émotions prennent une autre réalité pour vous. En maintenant le contact plus longtemps, en ne vous contentant pas d'être un vecteur de calme, vous avez pour la première fois le sentiment de communiquer véritablement dans l'Ailleurs avec ces morts, comme s'ils étaient des vivants. Certains vous partagent leur profonde nostalgie de la vie, d'autres vous demandent de porter un dernier message à des êtres chers, ou bien de leur accorder une sépulture digne de ce nom. Ils ne sont plus juste des esprits parmi d'autres, ils sont des inconnus, des étrangers, des alliés.

Quand plus un seul esprit ne se présente à vous, vous ouvrez finalement les yeux. Vous n'avez pas réussi à obtenir autant d'énergie que vous l'espérez. Toutefois, vous vous sentez portée par la volonté et les espoirs de tous les esprits qui ont bien voulu vous prêter leur force. Certains d'entre eux ont même décidé de vous accompagner pour le combat qui s'annonce, désireux de faire tout leur possible pour vous aider. Vous devriez être anxieuse, votre adversaire

est probablement bien plus puissant que vous ne l'êtes en cet instants. Mais avec tous ces esprits autour de vous, vous sentez battre en vous un courage que vous ne vous connaissiez pas.

Augmentez votre score Vésyl d'un point. Notez le code multitude.

Rendez-vous au [6](#)

36

Après qu'Entrekan vous ait expliqué le rituel, vous partez à la recherche de l'amulette, la pièce la plus importante. Impossible de mener le processus à bien si vous ne l'avez pas entre les mains. Alors que vous parcourez le champ de bataille, vous ne pouvez vous empêcher de questionner votre décision. Êtes-vous vraiment prête à aider le mage ? Il a pu vous démontrer aujourd'hui sa puissance sur l'esprit, des capacités magiques considérables... Pourriez-vous être sous son influence ? Non, impossible... Vous le sauriez s'il avait tenté d'attaquer votre esprit ! Vous êtes perceptive dans l'Ailleurs, vous l'auriez sentie...

Le spectre a détourné son attention de vos pensées, pour mieux fouiller le champ de bataille. Vous percevez vaguement sa concentration tandis que les doutes se font toujours plus puissants dans votre esprit. Et si le mage essayait simplement de s'emparer de votre corps, détruisant votre esprit au passage ? Vous ne l'avez pas senti mentir, mais avec son expérience, il aurait très bien pu vous cacher ses intentions... Dans ce cas, il serait plus sage de tourner l'amulette contre lui... D'un autre côté, s'il était sincère, êtes-vous sûre que vous n'avez pas envie de mener le rituel à bien ? Entrekan n'a pas l'air de sentir vos hésitations, autrement il ne fait aucun doute que son attitude envers vous serait plus méfiante. Il n'aurait pas légèrement baissé sa garde... Après de longues minutes de recherche, vous sentez comme une petite décharge à la lisière de votre conscience, un signal du mage. Il a enfin trouvé l'amulette.

Vous vous dirigez lentement vers l'endroit que le mage vous a indiqué, une colline. Au cou d'un cadavre calciné vêtu de longues robes cramoisies, vous voyez briller l'amulette dont le mage vous a montré l'image. « Erion, mage de Dir, commente tristement la silhouette d'Entrekan. Un imbécile prétentieux, mais un grand mage élémentaire, et un ami fidèle. Dans la mort, il me rend un dernier service. Prenez l'artefact, Ys, que nous puissions commencer le rituel ! »

Vous vous penchez, et prenez délicatement l'amulette pour la passer autour de votre cou. A cet instant précis, vos doutes se dissipent pour de bon, laissant place à une détermination inflexible. Votre décision est prise.

Allez-vous procéder au rituel ? Rendez-vous au [30](#)

Ou bien allez-vous tourner l'amulette contre Entrekan ? Rendez-vous au [43](#)

37

Alors que les créatures s'approchent de vous, vous ressentez une énergie considérable s'accumuler entre vos mains. L'énergie que vous avez acquise grâce à votre rituel se mêle à vos propres capacités, vous donnant accès à une puissance à laquelle vous auriez été incapable d'accéder avec vos propres ressources. Quelle exaltation !

Les morts-vivants continuent pourtant d'avancer, aveugle à votre magie. Déjà, certains étendent le bras, parviennent presque à vous toucher... Puis, dans un murmure, vous concluez

le rituel et laissez agir votre sort. Un tonnerre silencieux roule sur le champ de bataille, avec vous comme épicentre. Pendant quelques instants, les créatures restent immobiles, comme figées dans le temps. Soudain, l'une d'entre elle s'affaisse, puis une autre, puis une autre. Bientôt, toutes sont retournées à l'état de cadavres ordinaires. « Puisse Yskad vous offrir la paix » murmurez-vous dans un souffle.

Le sentiment de puissance laisse cependant bientôt la place à un grand vide. La fatigue s'abat sur vous comme une chappe de plomb. Vous avez réussi à détruire ces créatures, certes, mais vous avez épuisé ce faisant les maigres réserves d'énergies que vous étiez parvenue à accumuler en demandant l'aide des esprits. Comment allez pouvoir défaire Entrekan maintenant ? Alors que vous êtes envahie par le doute, une présence amicale dans l'Ailleurs vient vous rassurer. Vous avez peut-être utilisé l'énergie que les esprits avaient accepté de vous prêter, mais vous êtes toujours accompagnée des mânes de plusieurs défunts prêts à vous aider autant que faire ce peut. Rassérénée, vous exprimez votre gratitude à leur égard. Vous êtes peut-être affaiblie, mais avec le soutien dont vous disposez, vous gardez espoir.

Rendez-vous au [11](#)

38

« Visiblement, vous n'avez pas abandonné l'idée de me vaincre, commente le mage d'un ton où pointe l'énervement. Puisqu'il est impossible de parlementer avec vous, disparaîsez ! »

A peine entendez-vous ces paroles que le spectre vous frappe de toute sa puissance. Comme vous le craigniez, son assaut est bien plus terrible que lors de votre première rencontre. En quelques instants, vos défenses mentales vacillent sous la violence de son attaque. Son esprit est une masse d'arme, un fléau, un bélier qui s'abat sur vos boucliers. Mais vous ne vous effondrez pas ! Vous élevez de nouveaux murs pour ceux qui tombent, votre volonté vient renforcer chacun de vos points faibles contre les poignards insidieux de votre adversaire. L'effort est difficilement soutenable pour votre esprit, vous savez que vous ne pourrez pas maintenir longtemps une telle concentration... Cependant, alors que le spectre se replie pour préparer un nouvel assaut, vous trouvez l'ouverture dont vous aviez besoin pour lui porter une contre-attaque !

Si vous utilisez la bague, rendez-vous au [48](#)

Si vous avez le code multitude, rendez-vous au [42](#)

Si vous avez le code pouvoir, rendez-vous au [45](#)

Si vous n'avez aucun code ni objet, mais que le chien vous accompagne, rendez-vous au [24](#)

Sinon, rendez-vous au [34](#)

39

Vous brandissez avec ferveur l'amulette, récitant des paroles qui emplissent votre esprit sans que vous ne sachiez d'où elles viennent. Le sentiment de puissance que vous ressentez vous exalte alors que vous psalmodiez. Vous sentez un afflux d'énergie vous envahir, vous embraser comme une flamme. Serait-ce Yskad lui-même qui parle à travers vous ? Oui, il n'y

a aucun doute, plus que jamais vous sentez Son œil sur vous, vous sentez Sa main vous guider.
Je savais qu'il ne m'avait pas abandonné !

Face à vous, Entrekan résiste de toutes ses forces à votre assaut. L'espace de quelques instants, sa puissance rivalise la vôtre. Dans un sursaut de pouvoir, il semble prendre l'avantage sur vous, alors que ses attaques pleuvent sur votre esprit depuis toutes les directions que permet l'Ailleurs. Mais bien vite, ses assauts faiblissent, se font plus prévisibles. Les ressources insoupçonnées dont il a fait preuve n'étaient que l'énergie du désespoir. Bientôt, il est contraint de rester sur la défensive, alors que vos attaques mentales, porteuses de toutes la colère d'Yskad s'abattent implacablement comme des vagues sur le récif. Il érige des boucliers, des barrières, des murs, mais ceux-ci ne sont rien face à votre volonté. Là où vous sentiez détermination et colère chez le mage, il n'y a plus qu'une immense détresse. Il ne peut plus échapper à son destin ! Dans une dernière offensive, votre esprit se fait lame, et scinde la volonté d'Entrekan.

L'amulette devient brûlante, puis explose entre vos doigts, vous projetant à terre. Devant vous, la forme argentée s'embrase d'un millier de flammèches blanches, alors que l'esprit d'Entrekan est propulsé profondément dans l'Ailleurs. Son hurlement emplis votre esprit, avant de se taire brusquement. « Puisse Yskad t'offrir la paix, impie ! »

Vous vous relevez péniblement en évitant de vous appuyer sur votre main blessée. Ce n'est qu'alors que vous remarquez que l'herbe vous environnant est devenue grisâtre et morte. Un peu plus loin du théâtre de votre combat, vous distinguez le cadavre d'un chien familier. *L'amulette*, comprenez-vous. Votre rituel avait besoin d'une source d'énergie très importante, il semble que, sans vous en rendre compte, vous ayez puisé dans la vie vous entourant. Aviez-vous le droit de sacrifier ainsi cette vie pour votre cause ?

La réponse vous vient instantanément : évidemment. Vous ressentez une pointe de tristesse pour ces vies, une pointe de colère contre vous-même pour ne pas avoir réalisé ce que vous faisiez, mais tout cela est secondaire. Par votre main, la volonté d'Yskad est accomplie.

Rendez-vous au [50](#)

40

Votre volonté et celle du mage s'entrechoquent une nouvelle fois, ébranlant les étendues de l'Ailleurs tout autour de vous. Malgré les revers que vous avez subis, vous vous sentez plus forte que jamais. A chaque fois que vous vous êtes retrouvée au bord de l'abîme du désespoir, une main tendue vous a permis de vous relever, et de combattre de nouveau. Votre esprit est clair maintenant, vous n'avez plus de doutes à avoir sur votre force. Qu'importe la fatigue, qu'importe vos ouvertures ! Entrekan peut bien tout tenter, vous repousserez ses attaques, et contre-attaquerez de nouveau jusqu'à ce qu'il cède ! Vous vaincrez pour les esprits qui vous ont soutenus. Vous vaincrez pour le chien qui vous a sauvé. Vous vaincrez, car vous êtes vous-même !

Pendant un temps indéterminé, votre duel se poursuit sans que le mage où vous ne prenne un avantage décisif. Vous rivalisez tous deux de techniques et de créativité, qui vous pousse jusque dans vos limites. Mais aucun ne vous ne cède. Puis, vous commencez à les voir, les premiers signes de fatigue chez Entrekan. Ses parades se font plus lentes, ses attaques plus maladroitement. Vous sentez monter en lui la confusion et la peur. Il a utilisé toutes ses connaissances contre vous, toutes ses ressources de pouvoir et d'expérience, et pourtant vous

résistez ! Bientôt la peur fait place chez lui à la panique. Ses défenses s'écroulent comme un château de cartes. Dans l'Ici, sa silhouette recule, affolée, comme si elle essayait de fuir. Pas question ! Votre esprit se fait marteau de guerre, et vient frapper le sien de toute votre puissance, le précipitant dans les profondeurs de l'Ailleurs.

L'effigie du mage s'embrase d'un millier de flammèches argentées, tandis que son esprit se soustrait à votre perception dans un hurlement de peur et de rage. « Puisse Yskad t'... » commencez-vous, avant de vous effondrer sur le sol. Vous êtes fatiguée, si fatiguée...

Vous vous réveillez avec un mal de tête infernal dans un endroit puant la charogne. Il vous faut quelques instants pour que les événements récents vous reviennent à la mémoire. Le champ de bataille, un chien, l'esprit d'un mage hostile, le combat... Combien de temps s'est écoulé ? Vous êtes toujours sur le champ de bataille, de toute évidence, mais l'aube commence à poindre à l'horizon. Vous êtes restée évanouie pendant plusieurs heures ! Pas étonnant que vous soyez désorientée... Vous essayez de vous relever, mais bouger le moindre membre demande un effort colossal. C'est tout juste si vous parvenez à vous asseoir...

Soudain, vous sentez une présence étrangère juste derrière vous. Votre inquiétude est toutefois de courte durée : du coin de l'œil, vous apercevez bientôt un museau familier. Vous esquissez un grand sourire alors que le chien vient s'asseoir juste devant vous.

« Toujours là, toi ? demandez-vous d'une voix faible. Décidément, tu n'as pas envie de me laisser tranquille ! » Pour toute réponse, le chien penche la tête sur le côté d'un air interrogateur. Au prix d'un grand effort, vous parvenez à poser la main sur sa tête, et à la caresser doucement. « Merci », dites-vous tout simplement. Une odeur pestilentielle flotte dans l'air. Vos muscles vous font souffrir et vous avez froid. Pourtant, pour une raison que vous ne sauriez expliquer, vous êtes envahie d'un sentiment de bonheur intense. Vous avez réussi ! Vous êtes en vie ! Vous avez un ami à vos côtés. Vous voudriez pouvoir rester assise là jusqu'à la fin de vos jours...

Mais vous ne pouvez pas. A la lisière de votre conscience, vous percevez encore la peur et les gémissements des malheureux refusant de partir. Dès que vous aurez récupéré des forces, vous comptez bien leur venir en aide. Pourquoi vous ressentez-vous un tel besoin de les assister ? Étonnamment, vous réalisez que ce n'est pas votre foi qui vous motive. Vous voulez simplement être là pour ces âmes perdues. Vous ne pouvez pas les laisser souffrir plus longtemps que nécessaire. Et cela ne se limite pas aux esprits errant sur ce champ de bataille ! Beaucoup d'autres sont seuls et ont peur.

Vous ne faites plus partie du culte d'Yskad, certes, mais pourquoi ne pas user de vos dons pour aider ceux qui en ont besoin ? Ce faisant, vous continuerez de servir le dieu, à votre manière. Vous comptez bien parcourir le monde pour être là, partout où l'on aura besoin de votre aide. Voilà ce que vous ferez de la vie que Vésyl vous a offerte !

Peut-être que vous choisissiez une vie d'errance, mais qu'importe ? Vous avez trouvé un compagnon sur qui vous pouvez compter ! Ce dernier vous fixe toujours, sans un bruit, la tête légèrement penchée. « Si on voyage ensemble, il va falloir que je te trouve un nom hein ? ». Pour toute réponse, le chien cligne des yeux. Plusieurs noms vous traversent l'esprit, mais aucun ne vous plaît suffisamment. Vous cherchez encore quelques instants, quand soudain un nom vous frappe comme une évidence. Mais oui, pourquoi n'y avez-vous pas pensé plus tôt !

« Que dirais-tu de Silence ? »

Fin 2 : Compagnon de route

41

Alors que la détresse vous envahit, vous sentez la bague à votre doigt devenir plus chaude. Une douce lumière émane de la pierre et des écritures gravées sur son écrin. Les créatures semblent ne pas y prêter attention, et continuent d'avancer lentement vers vous. Alors qu'une mâchoire pestilentielle s'apprête à se refermer sur votre gorge, l'éclat de la bague devient aveuglant. Il y a comme un éclair émeraude, puis la lumière disparaît aussitôt.

Pendant un instant, le temps semble s'être figé autour de vous. Puis vous entendez un choc sourd, puis un autre, puis de nombreux autres. Bientôt, toutes les abominations vous entourant retournent à l'état de cadavres. Vous lancez un regard admiratif à la bague qui vient de sauver votre vie. Vous ne vous attendiez pas à une telle puissance ! Il semble que vous ayez fait le bon choix en la prenant avec vous. Votre confiance ravivée, vous époussetez brièvement vos robes avant de reprendre votre chemin.

Rendez-vous au [11](#)

42

Vous résistez à l'attaque d'Entrekan, avant de contre attaquer avec toute la puissance que les âmes ont bien voulu vous prêter. Vous sentez leur peur, mais aussi leur détermination à empêcher le mage de s'en prendre à d'autres esprits. Vous avez interagi avec plus d'esprits que vous pouvez n'en compter durant votre vie, mais jamais de la sorte. Ceux-là sont si proches, si puissants... Si vivants. L'espace d'un instant, il n'y a plus d'Ys, il n'y a plus d'esprits multiples, juste une masse de volonté et de pouvoir unie dans un unique but. Un baroud d'honneur on ne peut plus splendide pour tous ces soldats !

L'euphorie est cependant de courte durée. Malgré vos efforts, Entrekan tient bon, et bientôt, ce moment d'unité la plus totale se dissipe, laissant derrière lui une fatigue intense. Les esprits vous accompagnent toujours, mais ils sont moins focalisés, leur présence se fait plus diffuse. Après avoir jeté leur dernière force dans la bataille, il est temps pour eux de vous quitter. Vous éprouvez une brève satisfaction devant le sentiment de paix qui les envahit, la paix offerte par Yskad.

Sous l'effet de la fatigue, vous posez un genou à terre. Implacable, inflexible, Entrekan poursuit son assaut. Vous percevez sa confiance en lui, dans la force de sa volonté. Son spectre laisse échapper ce qui ressemble à un rire triomphant. Même l'aide de nombreux esprits ne vous aura pas permis de prendre le dessus. Pouvez seulement espérer vaincre la volonté de ce damné spectre ?

Un nouvel assaut sur votre volonté menace de vous submerger. Autour de vous, le monde s'obscurcit, l'air que vous respirez vous brûle les poumons. Pourquoi ne pas vous abandonner à la mort ? Sans doute est-ce la manière d'Yskad de vous signifier que vos services ne sont plus requis en ce monde...

Non. Non ! Vous ne pouvez pas mourir ici ! Abandonner et trahir le dernier effort d'âmes courageuses ? Certainement pas ! Votre cœur s'accélère, une étrange vigueur ravive vos

muscles et votre esprit. Avec un cri rageur, physique et mental, vous vous redressez et jetez toutes les forces qu'il vous reste dans la bataille.

Augmentez votre score Vésyl de 2. Puis, si le chien vous accompagne, rendez-vous au [24](#)

Sinon, rendez-vous au [34](#)

43

Alors que vous vous préparez à attaquer le mage, l'amulette à votre cou s'illumine soudainement. Vous percevez vaguement sa volonté, éveillée par la vôtre, alors qu'elle focalise son attention sur Entrekan.

L'activation de l'amulette semble troubler profondément l'esprit. Dans l'Ici, sa silhouette se crispe et effectue un pas de recul. Serait-ce de la peur que vous percevez ? Enfin, la façade insondable du spectre se fissure ! Avec cette amulette vous avez peut-être un moyen de triompher de lui. Saisissant l'artefact à pleine main, vous le pointez vers Entrekan alors que votre esprit attaque le sien. Vous sentez une force nouvelle s'ajouter à votre attaque, tandis que l'amulette soutient votre volonté. Vous sentez sa voracité, vous sentez son pouvoir tout juste éveillé, dans lequel vous puisez aussi bien que possible. Le mage ne parvient pas à bloquer totalement votre attaque : vous sentez sa douleur alors que votre esprit perce le sien.

Cependant, le spectre est loin de s'avouer vaincu. Ne pouvant plus se donner le luxe de dissimuler ses pensées affleurantes, vous sentez sa rage de vaincre. Il parvient rapidement à se ressaisir et à vous repousser à l'aide du barrage de sa volonté. En bon duelliste, il maintient sa défense tandis que sa volonté se fait lame et fond sur votre esprit. Une nouvelle passe d'arme mentale s'engage. Si votre puissance, avec l'aide de l'amulette, surpasse la sienne, il a beaucoup plus d'expérience dans ce genre de duel. L'issue semble encore incertaine...

Ajoutez 2 à votre score Yskad si vous avez le code sapience. Puis, si votre score Yskad est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au 39

Sinon, rendez-vous au [34](#)

44

Trouver un esprit en particulier est généralement difficile, mais dans le cas d'un esprit aussi puissant, qui de plus ne semble pas faire de grands efforts pour dissimuler sa présence, vous parvenez sans grandes difficultés à le localiser. Après une brève marche au milieu du charnier, vous parvenez aisément jusqu'à lui.

Arrivée à proximité, vous saisissez pleinement toute la singularité de cet esprit. Dans l'Ailleurs, la plupart des esprits errants sont terrifiés, égarés, parfois même à moitié fous dans leur confusion. Celui-ci, en revanche, est particulièrement cohérent, structuré. Il n'erre pas au hasard, mais se déplace précisément, et semble se repérer dans les étendues changeantes. Cela ne devrait pas être possible... Une telle aisance dans l'Ailleurs ne pourrait s'expliquer que par une grande connaissance des arts mystiques de son vivant. Mais même dans ce cas, le choc de la scission du corps et de l'âme aurait dû l'affecter bien plus profondément !

Le plus troublant, cependant, est que malgré son absence de corps, sa présence semble suffisamment forte pour affecter l'Ici. A la position correspondante à celle de son esprit dans

l'Ailleurs, la terre s'enfonce comme sous l'effet d'un poids imaginaire. Comment une telle chose est-elle possible ?

Vous n'avez pas particulièrement cherché à dissimuler votre présence, et le spectre vous perçoit immédiatement. A peine êtes-vous arrivée qu'il tourne son attention vers vous, ce qui se traduit dans l'Ici par une bourrasque glacée venant fouetter votre visage. Un frisson court le long de votre échine alors que vous sentez le contact de son esprit contre le vôtre. Vous érigez rapidement des défenses, mais il ne semble intéressé que par vos pensées les plus affleurantes. Du moins pour l'instant. Une voix sifflante, étrangement articulée, se fait entendre comme un murmure dans votre esprit. *Une prêtresse d'Yskad, je vois. Êtes-vous venue pour me chasser ?* Avant même que vous ne puissiez articuler votre réponse en pensées, il semble l'avoir déjà sentie. *Désolé, mais je n'ai pas de temps à perdre avec vous,* entendez-vous silencieusement.

L'attaque sur votre esprit est soudaine et inattendue. Avec une précision digne d'un escrimeur, l'esprit de votre adversaire se fait lame et vient frapper les points faibles de votre défense. Sa volonté pénètre votre esprit comme une dague chauffée à blanc s'enfoncerait dans du beurre. Vous laissez échapper un hurlement alors que l'attaque fouaille violemment votre conscience, vos souvenirs...

Le Temple d'Yskad, à Mär. En marbre noir. Si grand, si vaste. Le grand prêtre, son visage sévère, éclairé d'un rare sourire. Il me donne mes robes, mon médaillon. Mon médaillon... Perdu, bannie. Plus là... Votre erreur, l'esprit en colère. Le marbre fracassé sous mes genoux... Tout autour de moi, des prêtres. Ils grondent, ils grondent... Mon médaillon... Arraché... Des robes en lambeaux, chassée... Non ! Sors de ma tête, sors de ma tête, sors de ma tête, SORS DE MA TÊTE !

En concentrant votre volonté, vous parvenez douloureusement à repousser l'assaut du spectre. Tant bien que mal, vous tentez de contre-attaquer. Par tactique ou par chance, votre volonté parvient à traverser ses défenses. Un torrent d'information déferle dans votre esprit, avant que vous ne soyez violemment repoussée. Vous percevez la colère du spectre. Avant que vous n'ayez le temps de réagir, vous sentez le sol céder brusquement sous vos pieds. Déstabilisée, vous basculez en arrière pour vous retrouver étendue sur le dos. Alors que vous tentez de vous relever, une masse de terre et de boue vient s'abattre sur vous de toutes parts.

Par un pouvoir qui vous échappe, ce spectre est parvenu à vous enterrer vivante !

Si le chien vous accompagne, rendez-vous au [33](#)

Sinon, mais que vous avez un score Vésyl de 2, rendez-vous au [23](#)

Dans tous les autres cas, rendez-vous au [3](#)

45

Alors que vous puisez dans l'énergie extraite des fantômes, un sentiment exaltant s'empare de vous. Une telle puissance ! Jamais vous n'auriez cru que le pouvoir pourrait être aussi grisant. Vous assaillez violemment Entrekan de toute la puissance de votre volonté. Votre attaque est précise et puissante, rapide et destructrice, et ce bien plus que toutes les passes d'armes mentales que vous avez pu effectuer par le passé. Le mage semble plier durant quelques instants, mais ses défenses tiennent bon. Il n'a peut-être pas une force mentale comparable à

celle que vous arborez actuellement, mais son expérience de duelliste suffit amplement à pallier la différence. Avec précision et technique, il dévie vos attaques et riposte de plus belle.

Qu'importe ! Vous vous sentez toujours invincible. Son esprit ricoche contre le vôtre comme une flèche contre la maille. Pendant un temps indéterminé, vos passes d'armes mentales se poursuivent sans que l'un d'entre vous ne parvienne à prendre l'avantage. L'affrontement devient bientôt une bataille d'endurance. Mais vous sentez votre adversaire faiblir sous vos attaques, il commence à commettre de légères erreurs. Oui, vous pouvez gagner !

Soudain, une immense fatigue s'abat sur vous. Votre corps tient à peine debout, maintenir votre concentration vous demande un effort considérable. Comment est-ce possible ? Pourquoi maintenant ? Vous étiez encore si puissante il y a une seconde... Non, non ! Ce pouvoir n'était qu'emprunté ! Serait-ce possible que vous ayez épuisé l'énergie puisée chez les fantômes de soldats ? Vous ne voyez pas d'autres explications. Il vous faudrait quelques instants, un peu de temps pour récupérer du contrecoup...

Mais évidemment, Entrekan ne vous en laisse pas l'occasion. Son attaque arrive comme un coup de marteau spirituel qui menace de briser votre volonté. Vous parvenez à le repousser de justesse, mais déjà la prochaine attaque se prépare. Au vu de votre état, il faudrait un véritable miracle pour que vous puissiez vous en sortir...

Si le chien vous accompagne, rendez-vous au [24](#).

Sinon, rendez-vous au [34](#).

46

Malgré la puissance qu'il affiche, Entrekan ne donne pas de signe d'agressivité. Sa silhouette argentée dans l'Ici se tient debout, les mains jointes, une expression amicale sur le visage. Dans l'Ailleurs, son esprit ne présente pas de pensées hostiles, ni ne donne l'impression de préparer de sorts. Vous ne baissez pas votre garde pour autant. Il n'est pas impossible qu'il puisse dissimuler ses intentions ! Après tout, vous avez pu constater sa maîtrise lors de votre précédente rencontre... Vous préparez le plus discrètement possible vos défenses mentales, mais cela n'échappe pas au mage.

« Le conflit est-il vraiment la seule issue, prêtresse ? demande-t-il d'une voix se confondant avec le vent. Je vous l'ai déjà dit, je n'ai aucune envie de me battre contre vous. Et, après ce que j'ai vu lors de notre dernier échange, je pense avoir une alternative à vous proposer. »

Vous ne parvenez pas à lire ses intentions, mais aucun signe ne trahit un quelconque mensonge. Vous prenez un instant pour réfléchir à votre réponse. Tout cela pourrait n'être qu'une ruse de la part du mage pour mieux vous prendre en traître. D'un autre côté, il est bien plus expérimenté que vous dans l'usage de l'Ailleurs, et vous n'êtes pas sûre de pouvoir le vaincre avec l'augmentation de sa puissance depuis votre première rencontre. Echanger calmement avec lui vous permettrait peut-être de trouver une solution raisonnable sans risquer de vous faire tuer. Mais est-ce réellement la bonne solution ?

Si vous décidez de ne pas le laisser parler plus longtemps et que vous n'avez pas l'amulette, rendez-vous au [38](#)

Si vous décidez de vous en prendre à lui et que vous avez l'amulette, rendez-vous au [43](#)

Si vous acceptez de parler avec lui, rendez-vous au [16](#)

47

Vous remontez lentement la butte au sommet de laquelle vous aviez mené à bien votre rituel plus tôt dans la soirée. Malgré votre interruption brutale, une grande quantité d'esprits gravitent encore autour de la position correspondant à celle de l'arbre dans l'Ailleurs. Pour communiquer avec eux, cela sera plus rapide. Au vu du nombre d'esprit, vous devriez pouvoir obtenir une quantité non négligeable d'énergie.

Avant de procéder, un doute vous envahit brutalement. Même si vous ne comptez pas prendre de l'énergie de force aux défunts, ce genre de pratique n'est-il pas contraire aux enseignements d'Yskad ? Après tout, les vivants et les morts doivent rester séparés... Est-ce qu'emprunter du pouvoir aux esprits ne revient pas à brouiller la frontière ? Vous devriez pourtant savoir à quel point il peut être dangereux d'interagir avec des esprits dans une façon qui n'est pas codifiée par les textes. Vous avez suffisamment payé pour le savoir, par tous les dieux ! Mais d'un autre côté, avez-vous vraiment une meilleure solution pour obtenir la puissance nécessaire ?

Si vous êtes accompagnée, rendez-vous immédiatement au [31](#). Sinon, continuez la lecture.

Aux grands maux, les grands remèdes ! Après tout, Yskad comprendra certainement cette incartade de votre part, puisque vous le faites pour arrêter un ennemi de sa volonté. Vous vous asseyez au pied de l'arbre, les jambes en tailleurs, laissant les morts venir à vous. A chaque fois, vous touchez leur esprit pour le calmer, et entamer une conversation mentale. Tout en gardant vos distances, vous essayez de les convaincre de vous aider. Vous évoquez le danger posé par Entrekan, vous leur montrez des images de ses exactions. Certains acceptent, et vous prêtent une fraction de leur énergie. Malheureusement, ce n'est pas le cas de tous... Après plusieurs dizaines de minutes, vos progrès sont encore faibles. Ce n'est pas assez rapide ! Vous êtes contrainte de continuer à solliciter des esprits, et pendant ce temps la puissance de votre adversaire grandit...

Si vous poursuivez, rendez-vous au [35](#)

Si vous forcez les esprits à vous aider, rendez-vous au [19](#)

48

Confiante dans le pouvoir de l'artefact qui vient de vous sauver la vie, vous levez la main portant la bague vers le spectre d'Entrekan, et faites appel à son pouvoir. Autour de votre doigt, le métal devient chaud alors que la pierre s'illumine en sentant votre volonté.

Vous sentez une brève hésitation dans l'esprit du mage. Depuis l'Ailleurs, son attention se porte sur l'objet, puis y revient encore une fois. Il cherche... à confirmer quelque chose ? Puis, à votre surprise, vous le sentez traversé de nombreuses pensées euphoriques, ce qui se traduit par un éclat de rire de la part de sa manifestation dans l'Ici. « Je supposais que vous risquiez d'utiliser un artefact magique contre moi, parvient-il à articuler, mais ma propre bague ! Peut-être vous ai-je surestimé, prêtresse. »

Avant que vous n'ayez le temps de comprendre l'ampleur de votre erreur, vous sentez un pouvoir terrible frapper votre corps et votre esprit, comme la magie de la bague est tournée

contre vous. Dans cette situation, Entrekan n'a aucun mal à envahir votre esprit déstabilisé par son artefact et à détruire votre conscience. « On dirait qu'elle vous aimait bien, prêtresse. Malheureusement pour vous, pas au point d'accepter d'être retournée contre son propriétaire légitime », entendez-vous avant de sombrer dans le néant.

49

Vous avez beau lutter de toutes vos forces, vous avez beau tout essayer, les créatures continuent d'avancer vers vous, lentement, inexorablement. Vos efforts ne semblent avoir d'autres effets que vous épuiser. Déjà, les doigts putréfiés de l'abomination la plus proches se referment comme des mâchoires d'acier sur votre gorge. Impossible d'échapper à votre sort.

Alors que vous suffoquez, vous adressez une prière silencieuse à Yskad. Mais à votre silence ne répond qu'un silence plus lourd encore. Immobile, épuisée, vous vous sentez sombrer vers le néant alors qu'une vingtaine de mâchoires se referment une à une sur votre chair.

50

L'aube pointe presque à l'horizon quand vous quittez finalement le champ de bataille désert. Après avoir triomphé d'Entrekan, il vous a fallu encore de longues heures pour accompagner tous les esprits refusant de passer, jusqu'à ce que l'Ailleurs devienne aussi silencieux que l'Ici. Vous êtes exténuée, physiquement et mentalement, mais profondément satisfaite. Au nom d'Yskad, vous avez accompli votre devoir, vous avez mené des centaines d'âmes errantes de l'autre côté du miroir. La volonté d'Yskad est faite !

Votre main droite, encore douloureuse malgré les premiers soins que vous lui avez appliqués, porte une marque en forme d'étoile, vestige de l'éclatement de l'amulette. Peut-être vous faudrait-il consulter un mage ou un alchimiste pour vous assurer qu'elle n'est pas marquée par une magie nocive. Vous n'avez toutefois aucune envie de vous débarrasser de la cicatrice. Elle marquera votre main jusqu'à ce qu'Yskad vous rappelle à lui, comme un souvenir des épreuves de cette nuit. A l'avenir, quand votre foi sera éprouvée, puisse cette marque vous redonner le courage nécessaire pour accomplir votre mission !

Pour la première fois depuis votre bannissement, votre esprit est libéré de ses inquiétudes et de ses doutes. Même maintenant, après de longues années d'errance, Yskad a toujours une mission pour vous. Il y aura toujours des âmes en peine perdues dans l'Ailleurs loin des temples et des prêtres ; il y aura toujours des revenants fous de rage échappant à la vigilance du clergé ; il y aura toujours des fous, vivants ou morts, prêts à se dresser de leur propre volonté contre Yskad à qui personne ne peut administrer leur châtement. Pour toutes ses raisons, vous arpentez les routes sans relâche, vos robes déchirées sur le dos et votre bâton de marche à la main. Qu'importe si le clergé ne vous reconnaît plus comme une prêtresse ! Votre mission doit être menée à bien, pour le maintien de l'ordre naturel. Quel que soit le lieu, quel que soit l'époque, les vivants et les morts doivent rester séparés ! S'il n'y a plus de place pour vous parmi les premiers, eh bien qu'il en soit ainsi. Vous aurez bien assez à faire pour aider les seconds à trouver le repos.

Vous aimeriez prendre un peu de repos avant le lever du jour. Les armées de Dir ou d'Agdor sont toujours en marche, et ne sont pas prêtes de s'arrêter. Il y aura bientôt d'autres batailles, d'autres morts, d'autres spectre. Vous aurez besoin de toutes vos forces pour le prochain charnier. A l'avenir, il vous faudra suivre les armées à la manière des corbeaux, à

travers plaines et forêts, à travers routes et broussailles. Les dieux seuls savent quand vous rencontrerez un autre être humain vivant. Mais vous n'êtes pas inquiète ! Si c'est là votre destinée, vous l'acceptez avec plaisir.

*Yskad m'a guidé depuis mon enfance, et continuera jusqu'à ce qu'il me rappelle à lui.
Pourquoi avoir peur ? Tant que son œil est sur moi, je ne suis jamais seule.*

Fin 1 : Missionnaire d'Yskad