

# Un poignard dans le dos

Vous revenez à l'existence.

La formulation est alambiquée, mais la langue mortelle n'a pas été conçue pour décrire des êtres tels que vous, souvenirs épars arrachés aux limbes et agglutinés jusqu'à former une entité indépendante.

Vous ne sauriez d'ailleurs dire s'il faut employer le singulier ou le pluriel vous concernant. Vous êtes physiquement un, mais votre esprit abrite des images provenant d'une multitude de personnes. Des scènes expurgées de tous ces détails inutiles que sont les noms, les humeurs, les contextes, les motivations et les conséquences. N'en subsistent que l'expérience et les compétences nécessaires à l'accomplissement optimal de votre fonction.

Et en premier lieu, l'extase du meurtre.

Vous esquisseriez un sourire si votre forme actuelle vous le permettait. Vous n'êtes toutefois plus qu'un fin brouillard, invisible pour les humains ordinaires, intangible pour tous. Au mieux êtes-vous capable, en rassemblant toute votre énergie, de temporairement concentrer votre substance en une écharde solide vous permettant d'interagir avec votre environnement.

Une manifestation qui a toujours la même apparence. Celle d'une dague finement aiguisée dépourvue de garde. Une pure lame n'existant que pour trancher.

Votre outil. Votre corps. Votre âme.

Vous n'avez pas besoin de plus, d'être plus. Vous n'existez que dans un seul but, et cette arme est tout ce dont vous avez besoin pour l'atteindre. Vous êtes le meilleur assassin qui soit.

Vous êtes une Ombre Chasseresse.

Et vous êtes en chasse.

## 1

Votre cible se trouve juste devant vous, à quelques mètres à peine. Vous ne pouvez de toute façon guère vous éloigner plus l'un de l'autre. Vous êtes attachée à elle via une invisible chaîne d'énergie tressée par votre invocateur, qui limite vos déplacements dans l'espace à son périmètre immédiat.

Vous ne serez délivré de cette dérangeante proximité qu'une fois votre tâche accomplie. Lorsque votre cible rendra son dernier souffle, votre énergie sera libérée et vous retournerez à l'éther dans une éclatante apothéose, ravalé par le néant en un instant.

Pour être tout à fait exact, si votre invocateur venait à révoquer le sort, ou à ne plus être en état de le maintenir d'une quelconque façon, une fois vos maigres réserves personnelles de pouvoir épuisées, vous vous délitériez également, lentement, péniblement, faiblissant peu à peu comme un homme mourant de faim.

Il existe également quelques puissants sortilèges capable de vous bannir immédiatement du plan physique, là aussi sans confort aucun.

Mais ce ne sont pas des hypothèses que vous aimez à contempler. À la souffrance simili physique s'ajoute la toute aussi mordante humiliation de l'échec. Cela ne vous, et ce vous englobe toutes les ombres, est arrivé qu'en quelques très rares occasions, et chacune reste gravée dans votre collective mémoire au fer rouge comme autant d'erreurs à ne jamais répéter.

Car, si vous n'existez techniquement plus entre vos missions, vous récupérez cependant à chaque renaissance non seulement des souvenirs issus de mortels décédés dans l'intervalle, mais aussi ceux de tous les contrats accomplis par les autres membres de votre espèce.

Là encore la notion d'individualité est à débattre. Vous pourriez tout à fait être une entité unique dotée du don d'ubiquité.

Non pas que cela ait une quelconque importance. En réalité, vous laissez simplement votre esprit vagabonder pour tuer le temps, ne pouvoir s'empêcher de penser étant un des nombreux fardeaux de l'existence consciente.

Votre cible a en effet pour le moment la chance d'être dans un lieu cloisonné par un filet à ombres, une protection magique spécialement conçue pour arrêter les êtres sans substance tels que vous.

Ce sont des choses qui arrivent. Pas souvent, mais vous avez eu déjà eu quelques cas par le passé, lorsque vous aviez été invoqué pour tuer l'un ou l'autre mage particulièrement soucieux de sa sécurité. Heureusement, les défenses de ce type sont aussi compliquées à tisser que vous êtes à invoquer, et même les sorciers les plus misanthropes ne peuvent pas passer toute leur existence dans l'une de ces bulles.

Le dernier à avoir essayé a craqué au bout d'une semaine de jeûne. Car si vous ne pouviez pas l'atteindre directement, vous étiez en mesure d'empêcher ses serviteurs de lui acheminer ses repas.

Aujourd'hui, vous n'aurez cependant pas besoin de recourir à d'aussi subtiles méthodes. Car votre cible est elle-même en train de détruire son seul rempart en toute innocence.

Vous admirez presque l'aisance avec laquelle cet humain se précipite vers sa propre mort. Non seulement vient-il de trucider celui que vous soupçonnez, à sa tenue excentrique, d'être l'auteur de cette superbe défense, mais en plus est-il en train d'arracher les amarres en argent qui en assurent l'intégrité, les entassant dans un sac où elles ne seront plus d'aucune utilité.

Certes, il ne peut probablement ni la voir ni la sentir, le filet étant aussi infranchissable pour vous qu'immatériel pour lui, mais n'empêche qu'il vous aide bien.

Et voilà. Plus de protection. Vous n'avez plus qu'à vous matérialiser pour frapper.

Plus facile à penser qu'à faire cependant. L'univers physique renâcle à laisser des choses surgir du néant. Vous n'êtes capable de prendre forme que dans des gaz, les solides et les liquides vous repoussant avec trop de force, et encore, uniquement après avoir expulsé toute particule de matière déjà présente dans un tourbillon visible, sifflant et crépitant.

Non seulement, cela n'est pas exactement discret, mais cela consomme énormément d'énergie. Une ressource précieuse, pour laquelle vous êtes intégralement dépendant du bon vouloir de votre

invocateur, n'ayant aucun moyen d'en produire ou d'en récupérer par vous-même. Tout au plus pouvez-vous la recevoir et l'accumuler.

*Notez que disposez actuellement de **7 points d'Énergie**. Ce score peut monter au-delà de ce total de départ, ou descendre en-dessous de zéro. Cependant, tant qu'il sera négatif ou nul, lorsqu'il vous sera proposé de vous matérialiser pour agir, vous serez obligé de refuser.*

Avec vos réserves actuelles, vous ne pourrez vous matérialiser qu'une poignée de fois durant une très courte période, ou une seule fois un peu plus longtemps, mais sans dépasser la minute. Aussi est-il crucial pour vous de choisir votre heure avec soin, d'attendre patiemment le moment où votre victime sera vulnérable, incapable de se défendre face à un assaut aussi éclair que létal.

Et quel meilleur moment pourrait-il y avoir que maintenant ? Regardez-le, ce bonhomme, tout épuisé, portant encore les traces sur son armure de son récent combat, trop occupé à satisfaire sa cupidité pour s'assurer de sa sécurité ? Il a même eu la gentillesse d'ôter son casque (et, malheureusement, les bouchons d'oreilles et le bandeau qu'il portait en-dessous) pour vous exposer sa carotide frémissante.

*Notez que votre cible possède un total de **Blessures**, présentement de 0.*

Si vous frappez dès maintenant, rendez-vous au [15](#).

Si vous préférez attendre encore un peu, rendez-vous au [23](#).

## 2

Vous attendez que l'embuscade commence. Cela ne tarde pas. Les peaux vertes lancent leur filet, ratent leur cible, mais se lancent à l'assaut tout de même.

Vous apparaissez alors dans votre habituel roulement de tonnerre.

L'homme a un court, mais dangereux instant d'hésitation.

*Diminuez votre Énergie de 1 point.*

Si vous avez le Code Ouverture ou le Code Escalier, rendez-vous au [19](#).

Sinon, rendez-vous au [41](#).

## 3

Vous vous matérialisez dans les hauteurs des arbres, juste au-dessus de la tête de l'homme mais en partie dissimulé par les branches épineuses.

Le phénomène ne passe cependant pas inaperçu, toujours aussi bruyant et faisant pleuvoir les aiguilles de pin. Vous vous mêlez à la déferlante épineuse, tombant avec elle sur votre cible, pointe en avant.

Votre piqué est arrêté d'un revers d'acier.

Malgré sa position malcommode, l'homme a repris son arme en main et détourné votre attaque avec brio. Son pantalon rabaissé a beau limiter les mouvements de ses jambes, il conserve assez de fluidité dans les bras pour vous maintenir en respect sans effort.

À son comportement, vous déduisez qu'il a l'habitude d'être attaqué dans de telles positions de faiblesse.

La surprise escomptée n'ayant pas été au rendez-vous, vous redevenez brume aussitôt.

Après cela, l'homme, ne voulant plus lâcher son arme, met quelques temps à finir son affaire, mais ses ennuis s'arrêtent là.

*Diminuez votre Énergie de 3, et notez le Code Bois.*

Si vous avez le Code Dépourvu, rendez-vous au [35](#).

Sinon, rendez-vous au [43](#).

## 4

Comment a-t-il pu être assez rapide pour réagir ? Même avec une ouïe acérée, des réflexes martiaux profondément ancrés, et un peu de chance, il n'aurait pas du avoir le temps de se protéger.

Si vous étiez fait de chair, vous pourriez accuser une faiblesse de votre part. Un réveil difficile, la fatigue, ce genre de choses. Toutefois, ce n'est pas le cas, aussi la clé du mystère doit-elle forcément se trouver du côté de votre cible.

Votre proie, méfiante, s'est entièrement réarmurée, jusqu'à la visière de son casque qu'il a rabattue devant son visage. Bien sûr, aucune protection n'est parfaite, et sa cuirasse présente des dizaines de failles exploitables, mais ce serait un bien inutile gaspillage d'énergie de revenir à la charge dès maintenant, alors qu'il est sur ses gardes et au mieux de ses défenses.

Après avoir attendu un certain temps lame au clair, il rengaine et reprend sa méthodique mise à sac des lieux.

Rendez-vous au [23](#).

## 5

Votre cible se lève d'un bond, arme au poing. Ses yeux injectés de sang fouillent frénétiquement les alentours à la recherche de quelque chose.

Vous ne sauriez dire quoi, car vous ne vous êtes pas matérialisé depuis plusieurs heures, et vos sens pourtant bien plus affûtes n'ont rien détecté de particulier.

Il faut croire que l'homme en est à un point où sa propre paranoïa, savamment entretenue par vos efforts, suffit à le réveiller la nuit, où les monstres de ses cauchemars se confondent avec ceux de la réalité.

Il erre autour de l'endroit où il s'est effondré, tout habillé, armure comprise, pour essayer de dormir, agitant son arme d'un air menaçant, et hurle sa rage à pleins poumons :

« Viens te battre ! Viens te battre spectre ! Viens te battre si t'es homme ! J't'attends ! »

Cette provocation incohérente offre un bel aperçu des capacités intellectuelles encore à sa disposition après autant de temps passé avec aussi peu de sommeil.

Vous le laissez s'égosiller en vain, dépensez le peu de forces dont il dispose encore.

Il finit par cesser son manège, par se laisser à nouveau tomber dans un substitut de repos.

C'est alors que vous vous matérialisez.

Il met du temps à réagir. Son corps est fatigué, son esprit aussi, il ignore si vous êtes réellement là ou si vous n'êtes qu'un produit de son imagination.

Ce court délai est tout ce dont vous avez besoin. En un instant vous traversez les cieux, vous glissez à travers une jonction de son armure en désordre, et lui sectionnez une artère.

Il s'agite, tente de se déshabiller, de stopper l'hémorragie avec les moyens du bord. Mais ses mouvements paniqués sont imprécis et chaotiques, et chaque goutte de sang perdue les rend plus lents et inefficients.

Bientôt, il n'y a plus la force de rien faire, et peu après, vous trouvez tous deux le repos.

## 6

L'homme se rapproche de la porte. Vous l'observez ralentir, déplacer la main vers la poignée de son épée. Ses sens ont dû détecter le danger devant lui d'une façon ou d'une autre.

C'est alors que vous vous matérialisez dans son dos.

Sa confusion est totale. Il se retourne d'un bloc, plongeant le regard dans le sonore tourbillon. Les peaux vertes, elles aussi alertées par le bruit, jettent leur filet, qui ne tombe qu'à moitié sur sa cible, mais elles s'élancent à sa suite avec entrain, pépiançant un cri de guerre.

*Diminuez votre Énergie de 1 et notez le Code Boucan.*

Si vous finissez de vous matérialiser pour intervenir physiquement, rendez-vous au [19](#).

Si vous préférez économiser votre énergie en interrompant le processus, rendez-vous au [31](#).

## 7

L'homme peut courir aussi vite qu'il le désire, il lui est totalement impossible, par votre nature-même, de vous échapper. Sitôt pleinement matérialisé, vous filez à travers les airs à sa poursuite, plus vif que la plus rapide des flèches.

Vous le rattrapez en quelques instants et le heurtez en plein à l'arrière du genou. Son armure le protège des dommages directs, mais il culbute, et la gravité fait son œuvre. Il tombe en avant, et termine sa descente en glissant tant bien que mal sur le ventre, ne s'arrêtant, fort endolori, qu'au palier suivant.

*Diminuez votre Énergie de 2 points supplémentaires. Augmentez le score de Blessures de votre victime de 4. Notez également le Code Escalier.*

Rendez-vous au [40](#).

## 8

Une fois qu'ils sont tous deux assis, votre cible ouvre la conversation d'une bien étrange façon.

« Mage Yoztramo, vous devez vous souvenir des conseils que vous m'avez donné en vue de mon affrontement avec Zogar ?

— Bien sûr, quelle question est-ce là ? L'attaquer de jour car la nuit est son alliée. Ne le regarder qu'à travers une fine bande de soie pour déjouer ses illusions visuelles, et se boucher les oreilles pour échapper à ses illusions sonores.

— Oui, c'est à cela que je pense. A posteriori, je me demande si vous ne vouliez pas simplement m'empêcher de communiquer avec lui.

— Et pourquoi donc aurais-je fait cela ? »

Il accompagne sa réponse en levant les yeux au ciel, dans un geste apparemment dédaigneux. Mais il braque en réalité son regard droit sur vous.

Vous sentez alors votre lien avec votre invocateur se raffermir, et une vague de puissance nouvelle vous envahir.

*Augmentez votre Énergie de 2 points.*

Si vous vous matérialisez maintenant, rendez-vous au [21](#).

Sinon, rendez-vous au [36](#).

## 9

À vouloir courir dans un escalier avec un poids pareil sur les épaules, l'homme finit par trébucher, et termine sa descente sur le ventre. Il s'étale de tout son long sur le palier quelques dizaines de marches plus bas.

*Augmentez le score de Blessures de votre victime de 3.*

Rendez-vous au [40](#).

## 10

À en juger par les dimensions et l'architecture de la salle dans laquelle votre cible s'engage, en comparaison de celle dont elle vient, vous déduisez que vous étiez dans une tourelle, et que vous venez de pénétrer dans le bâtiment principal.

Plusieurs cages d'escaliers similaires à celle dont il vient de s'extraire sont d'ailleurs visibles. Vous apercevez également un cadavre de dragon encore chaud.

Ce n'est pas la première fois que vous contemplez un dragon, ou même un dragon mort. Mais c'est la première fois que vous en découvrez un ayant succombé à de pareilles blessures.

Il est couvert d'une multitude d'entailles, la plupart de simples égratignures, quelques-unes assez profondes pour que le sang puisse s'en échapper librement, mais aucune véritablement dangereuse,

et encore moins mortelle, par elle-même. C'est leur accumulation, c'est l'hémorragie croissante provoquée par toutes ces lacérations, qui a eu raison de lui.

Autrement dit, cette formidable créature a été abattue par une personne qui l'a frappée avec une épée, ou arme équivalente, encore et encore jusqu'à qu'elle s'effondre. Une technique d'une prodigieuse inefficacité, mais démontrant une endurance et une détermination hors du commun de la part de son exécutant.

Qui, et vous n'avez guère de doutes à ce sujet devant son absence totale de réaction face à ce mastodonte foudroyé, n'est autre que votre cible.

Vous commencez à vous poser beaucoup de questions. L'explication la plus logique serait que le dragon ait été immobilisé, drogué, rendu d'une façon ou d'une autre incapable de se défendre.

Sinon, cela supposerait que cet être humain ait été capable d'esquiver sans faiblir crocs, griffes et flammes d'un dragon adulte pendant toute la durée d'un long combat d'attrition.

Hypothèse ridicule. Revenons aux choses sérieuses. Un dragon est un animal qui dispose de certains organes uniques en leur genre, capables de produire diverses substances qui, une fois mélangées, génèrent une flamme d'une puissance incomparable.

Un dragon mort ne peut évidemment plus mettre en œuvre une si merveilleuse alchimie par lui-même, mais si une lame acérée venait à sectionner quelques éléments bien choisis de son organisme, il se pourrait que les fluides nécessaires entrent en contact en libérant un véritable torrent de flammes.

Si vous voulez faire un peu de chirurgie, rendez-vous au [33](#).

Si vous ne souhaitez pas gaspiller vos forces dans une imprévisible approche indirecte, rendez-vous au [24](#).

## 11

« Mage Yoztramo, j'ai un problème. Je suis actuellement poursuivi par une Ombre Chasseresse. Un ultime cadeau de Zogar j'en ai bien peur. »

Le dénommé Yoztramo se fige un court instant, puis se caresse pensivement la barbe.

« Oui, c'est bien le genre de fourberie dont il serait capable. Il faut que je plonge dans mes ouvrages pour en savoir plus.

— Inutile. »

Votre cible sort un grimoire de son sac.

« J'ai trouvé ce livre dans les affaires de Zogar. Il explique comment exorciser ces bestioles. »

Yoztramo prend l'ouvrage et le feuillette jusqu'au marque-page. Il lit ensuite attentivement le passage incriminé.

« En effet. Mais ce rituel est dangereux. Il force simplement le spectre à adopter une forme physique sous laquelle il est possible de le détruire. Il te faudra ensuite le défaire en combat singulier.

— Vous vous inquiétez trop mage Yoztramo. Je viens de tuer un dragon, je pense que je peux gérer un fantôme. »

Il conclut d'un sourire suffisant. Une ombre de contrariété passe sur le visage du mage, mais il hoche la tête.

« Fort bien. Allons dans la cour. »

Les deux hommes ressortent à l'air libre. Le mage trace un cercle dans le sol meuble du bout du pied, puis entreprend de l'agrémenter de runes complexes à l'aide d'un bâton.

Si vous intervenez dès maintenant, rendez-vous au [46](#).

Si vous attendez que le rituel soit plus avancé, rendez-vous au [17](#).

## 12

Le bruit, le souffle, la combinaison des deux, réveillent aussitôt l'homme. Il se jette sur le côté, effectue un demi-tour sur lui-même, se réceptionne, saisit son arme.

Vous l'accompagnez dans son mouvement, mais ne parvenez qu'à lui titiller légèrement les côtes avant qu'il ne vous repousse d'un coup sec de sa lame.

Votre occasion manquée, vous redevenez brume. Votre cible reste en position de combat pendant un certain temps, inspectant la zone à la recherche d'indices sur son mystérieux agresseur. Ne trouvant rien, elle finit par se recoucher, serrant son arme d'encore plus près.

Ses yeux tardent à se refermer, mais la fatigue finit par vaincre la nervosité, et bientôt l'homme renoue avec le sommeil.

*Diminuez votre Énergie de 3, augmentez son total de Blessures de 1, et notez le Code Nuit.*

Si vous remettez le couvert, rendez-vous au [48](#).

Si vous le laissez à son repos, rendez-vous au [28](#).

## 13

« Je ne saurais dire ce que je veux mage Yoztramo. Depuis que j'ai lu cet ouvrage, j'ai réalisé que je ne me souviens de rien qui précède le moment où vous m'avez envoyé en mission. Rien de personnel je veux dire. J'ai de nombreux souvenirs techniques, des impressions confuses et parfois contradictoires sur ce que je dois faire pour tuer le plus efficacement possible un sorcier, mais aucun fil directeur, aucun sentiment. Si ce n'est la colère.

— Te rends-tu compte que tu es peut-être tout simplement sous l'influence d'un sort de Zogar ? Si ça se trouve, tu ne l'as même pas vaincu, il t'a juste ensorcelé pour te donner cette impression, et te retourner contre moi.

— Quelle importance mage Yoztramo ? Dans tous les cas, je ne suis plus qu'une coquille vide uniquement capable de tuer des sorciers. Et je compte bien continuer à faire ce que je fais de mieux. »

Il dégaine.

Vous entendez alors le sifflement caractéristique d'une arbalète. L'un de ces engins, dissimulé dans le chaos de la chambre, s'est mis en marche de lui-même, avec un petit coup de pouce magique.

Le projectile ricoche cependant sur l'armure de sa cible.

« Elle est splendide n'est-ce pas ? Je ne sais pas où vous l'avez obtenue, mais elle m'a sauvé la vie de nombreuses fois. Sans elle, j'aurais été tué par la première peau verte un peu chanceuse. »

Il se pavane.

« Rien de mieux en stock ? Je ne sais pas, changez-moi en crapaud, quelque chose du genre. À moins bien sûr que vous ne le puissiez pas, m'ayant trop bien rendu résistant à ce genre de maléfices pour que votre rival ne puisse justement s'en servir pour m'éliminer. »

De nombreux objets contenus dans la pièce se mettent alors à voler, autant de projectiles qu'il esquive, pare, encaisse, tandis que d'autres éléments du décor s'agglutinent en des formes vaguement humanoïdes, golems de fortune.

Avec un hurlement fou, le guerrier se jette sur ces nouveaux adversaires, sabre au clair.

Le mage s'adresse alors à vous directement :

« Fais ton travail ! »

Si vous vous matérialisez, rendez-vous au [26](#).

Sinon, rendez-vous au [37](#).

## 14

L'homme se met à courir de toutes ses forces, mais les flammes sont plus vives que lui. En un instant, il se retrouve encerclé par la blanche fournaise.

Il décide alors de se jeter immédiatement à travers les flammes plutôt de laisser celles-ci s'abattre sur lui, et parvient ainsi, au prix de terribles brûlures, à se frayer un chemin jusqu'à une cage d'escalier encore épargnée.

*Augmentez le total de Blessures reçues de 5.*

Rendez-vous au [24](#).

## 15

*Déduisez 3 points à votre score d'Énergie et notez le Code Ouverture.*

Vous vous glissez derrière votre cible alors qu'elle se trouve à genoux, la moitié supérieure du corps plongée dans un coffre. Et vous vous concentrez.

L'air se déchire et s'enfuit en hurlant son agonie alors que votre lame découpe la réalité pour s'y frayer un chemin. Une réaction habituelle pour vous, mais qui ne manquera pas de surprendre votre victime.

Lancez un dé.

De 1 à 3, rendez-vous au [47](#).

De 4 à 6, rendez-vous au [38](#).

## 16

*Notez le Code Bruit.*

Vous relâchez votre concentration et laissez l'air revenir à sa place conformément aux lois de la physique. Votre cible court comme un dératé dans les escaliers, mais, par votre nature-même, il ne lui est impossible de vous semer.

Lancez un dé :

Sur un résultat de 1 à 3, rendez-vous au [34](#).

Et sur un résultat de 4 à 6 au [9](#).

## 17

Après avoir inscrit un certain nombre de symboles, le mage s'écarte pour laisser passer votre cible, qui pose une main au centre du cercle.

Aussitôt, vous commencez à vous matérialiser sans l'avoir désiré. Vous ne pouvez pas interrompre le processus, d'une rare violence. Tout votre substance est contrainte à prendre forme solide, sans possibilité de conserver la moindre réserve. Vous devenez réellement, entièrement, le poignard qui vous représente, jusqu'à la dernière particule.

Vous ressemblez d'ailleurs maintenant plus à une épée qu'à un poignard, artificiellement étiré par cette horifiante magie.

Votre cible dégaine, et croise son fer avec votre matière. Vous ressentez un ersatz de douleur alors que des morceaux de vous-même se détachent sous le choc, sans possibilité de retour.

Et le combat s'engage. Un affrontement en un contre un, en plein jour, à la loyale.

Autant dire que malgré votre capacité à vous mouvoir à votre guise dans les trois dimensions de l'espace vous n'êtes pas à votre avantage. Vous ne parvenez pas à toucher votre adversaire, et chaque coup qu'il vous porte vous endommage un peu plus. Et quand ce n'est pas lui, c'est simplement le temps qui passe, l'univers physique qui vous ronge peu à peu, détruisant cette matière qui ne devrait exister.

Bientôt vous éclatez en morceaux, les morceaux tombent en poussière, la poussière s'évanouit en fumée, et vous retournez au néant.

## 18

Vous vous limitez à deux, maximum trois apparitions entre chaque lever de soleil, et encore, la plupart ne vont pas jusqu'à la matérialisation complète. À force d'apparitions éphémères mais stressantes, le voilà qui se tend au moindre souffle d'air, au moindre craquement de brindille.

*Diminuez votre Énergie de 3 points.*

Si vous disposez du Code Insomnie ou Dépourvu, rendez-vous au [32](#).

Si ce n'est pas le cas, mais que vous possédez au moins un des Codes suivants, rendez-vous au [25](#) :  
Chambre, Escalier, Portail, Bois, Nuit.

Dans tous les autres cas, rendez-vous au [32](#).

## 19

Malgré sa position malcommode, c'est à vous qu'il accorde toute son attention, s'autorisant à peine un coup d'œil en arrière pour dévier une attaque ou lacérer sans mal l'un de ses assaillants.

Vous vous projetez vers lui en zigzagant à travers les airs, profitant au maximum de votre mobilité en trois dimensions et de votre vitesse.

Il pare sans difficulté votre assaut du revers de sa lame, mais votre extravagante distraction offre l'opportunité à une peau verte de lui porter un coup. Rien de bien méchant toutefois, et il se débarrasse de son assaillant d'un simple coup de pied énergique.

Peu désireux de prolonger un face-à-face à votre désavantage, vous redevenez brume.

*Diminuez votre Énergie de 2 points supplémentaires, augmentez le total de Blessures de 1 point, et notez le Code Portail.*

Rendez-vous au [31](#).

## 20

Les dernières peaux vertes assez courageuses pour s'opposer à lui en déroute, l'homme ouvre la poterne. La lumière du jour l'éblouit mais ne l'arrête pas, et il pose aussitôt pied dans le monde extérieur.

Vous êtes au sommet d'une élévation dans une région de vallons forestiers. Vous profitez de ne pas être soumis à la gravité pour prendre un peu de hauteur et l'examiner plus en détails, mais vous ne trouvez rien à ajouter à votre description initiale. Vous êtes au milieu de nulle part, la seule construction visible étant le fortin dont vous venez de sortir.

Le chemin qui y mène est assez large pour laisser passer une charrette, et des traces laissent suggérer qu'il en voit effectivement passer. Il est donc bien trop dégagé à votre goût. Trop facile d'esquiver une attaque surprise, bien peu de chances de tomber dans le précipice attendant.

Aussi prenez-vous votre mal en patience tandis que l'homme progresse tranquillement sur la terre tassée.

Ce temps d'inaction forcée n'est pas totalement perdu, car il vous permet de récupérer un peu de vos forces, via le pouvoir que vous infuse en continu votre invocateur tant que le pacte n'est pas rompu.

*Remontez votre Énergie de 2 points.*

La nuit tombe et les hauteurs sont devenues un creux boisée quand votre cible s'arrête enfin. Elle dépose ce qu'il lui reste d'affaires sur le sol, plante son arme dans la terre meuble, à portée de main,

et entreprend de retirer son armure alors que l'aveuglante lumière du jour finit de mourir au profit de la pâle lueur de la lune.

Une fois la dernière couche de métal ôtée, l'homme ramasse son arme, s'enfonce un peu plus loin dans la forêt, replante son arme dans le sol, et entreprend de se soulager.

Peu surprenamment, il s'agit là pour vous d'une occasion idéale d'opérer.

Si vous frappez, rendez-vous au [3](#).

Si vous conservez vos forces, rendez-vous au [35](#) si vous avez le Code Dépourvu, et au [43](#) dans le cas contraire.

## 21

Votre matérialisation interrompt leur discussion. L'homme se retourne vers vous et pare votre attaque avec rage.

« Encore une de tes manigances sorcier ? Je vais lui faire mordre la poussière, comme j'ai fait mordre la poussière à tous ceux qui ont osé se dresser en travers de ma route. »

Mais son interlocuteur ne l'écoute pas. Profitant de la diversion que vous apportez, il prend la poudre d'escampette, grimpant quatre à quatre l'escalier de sa tour. Le guerrier s'en rend bien compte, mais ne peut pas prendre le risque de vous tourner le dos.

Aussi ferraille-t-il jusqu'à ce que vous soyez contraint d'abandonner votre forme physique pour conserver votre énergie. Ce qui ne tarde pas à se produire, un affrontement en face-à-face n'étant pas à votre avantage.

Dès que vous disparaîsez, il s'élance à la poursuite du mage. Sa course l'amène dans une pièce sans issue mais sur le sol de laquelle ont été gravés de nombreux sigils. Vos sens vous informent qu'un puissant sortilège a été lancé voilà peu en ces lieux, confirmant que le vieil homme s'est très certainement téléporté loin d'ici.

Le guerrier arrive à la même conclusion et laisse échapper un cri de rage.

Dans les jours qui suivent, il fouille la tour à la recherche de quelque chose qui puisse l'aider à accomplir sa vengeance. Quant à vous, vous vous épuisez peu à peu. Votre contrat a été révoqué par votre invocateur, et sans son apport en énergie, vous devez consommer vos réserves.

Vous essayez bien de profiter de la situation pour finir votre mission, mais l'homme dort dans la chambre du magicien, bien évidemment protégée par un filet à ombres, et est sur sa garde durant la journée.

Vous finissez par ne plus pouvoir plus vous matérialiser, puis vous vous délitez peu à peu jusqu'à enfin cesser d'exister, en une longue et pénible agonie.

## 22

L'homme raconte à son hôte tout ce qui lui est arrivé entre son départ et son retour en ces lieux. Ses combats contre les loups dans la forêt. Ses combats contre les peaux vertes. Son combat contre le dragon. Son combat contre le sorcier.

Rien de bien passionnant. Son histoire n'est qu'une succession d'affrontements, et quel que soit l'adversaire, sa stratégie semble simplement consister à le frapper de son épée jusqu'à ce qu'il cesse de bouger. Une approche monomaniaque apparemment efficace.

À un moment, son interlocuteur finit par aller chercher sa décoction et leur en verse une tasse chacun. Votre attention est alors ravivée.

Car, au milieu des herbes aromatiques et de l'excitant léger habituels d'ans un tel breuvage, les sens particuliers de votre espèce ont identifié une dose de cheval d'un fulgurant poison dont le goût et l'odeur sont parfaitement dissimulés par les autres ingrédients.

Votre cible elle ne remarque rien, et vide avidement son gobelet tandis que son empoisonneur effectue un petit tour de passe-passe pour donner l'illusion de le consommer sans en boire la moindre goutte en réalité.

L'effet ne se fait pas attendre. À peine quelques minutes plus tard, l'homme se met à transpirer abondamment. Il informe aussitôt le vieillard de son malaise. Ce dernier prend un air soucieux et le rassure, mais se garde bien de lui apporter une quelconque aide.

Sa victime tente alors de se relever, perd l'équilibre, s'effondre avec fracas sur les objets qui l'environnent, essaye de se relever mais n'en a déjà plus la force et agonise là, au milieu des ustensiles brisés par sa chute, déchet parmi les déchets.

Le vieil homme lève alors les yeux vers vous avec un air blasé.

« Il faut vraiment tout faire soi-même, c'est-y pas possible. »

Vous l'ignorez. Votre cible morte, même sans intervention de votre part, vous êtes libre. Les chaînes qui vous maintenaient au monde physique se brisent, et vous retournez au néant avec ravissement.

## 23

L'homme ne cesse son éclectique pillage, amassant aussi bien les matières précieuses, les livres et les parchemins que les colifichets à l'usage aussi incertain que leur valeur, qu'après avoir rempli son sac à en faire souffrir les coutures. Il a d'ailleurs le plus grand mal à le soulever, exprimant un soulagement certain lorsque sangles et muscles dorsaux prennent le relais de ses bras.

Il effectue ensuite un premier pas maladroit, répartit un peu mieux la charge sur ses épaules, réajuste son casque, remet un pied devant l'autre, plus confiant cette fois, et, enfin, ouvre la porte, dévoilant un escalier en colimaçon qu'il entreprend aussitôt de descendre.

Vraiment, ce type fait des efforts pour vous faciliter la tâche. Vous pouvez difficilement imaginer situation plus favorable, alors qu'il s'engage, chargé comme un âne, dans un endroit où il ne peut manœuvrer et où une mauvaise chute pourrait sacrément l'amocher sans même que vous ayez besoin d'entailler sa chair personnellement.

Si vous vous matérialisez, rendez-vous au [27](#).

Si vous attendez encore un peu, rendez-vous au [10](#).

## 24

Encore un escalier, qui mène cette fois-ci à ce qui doit être le rez-de-chaussé et la grande salle de cette demeure. Et encore une scène de violence dont la brutalité crasse vous étonne.

Il y a des cadavres de peaux vertes partout. En masse à l'entrée du passage d'où vous provenez, éparpillés le long du chemin qui y mène, sur le sol, en travers des bancs, sur la grande table, et même un dans la cheminée, à moitié carbonisé. Ce sont principalement des soldats en uniforme, mais vous apercevez également quelques civils avec des armes improvisées, là un hachoir, là un tisonnier. Tous trucidés à grands coups d'épée.

Et votre cible marche à travers ce charnier comme si tout cela était parfaitement naturel et ordinaire. Ce qui vous surprend quelque peu. Grâce aux souvenirs de personnes décédées tout récemment que vous avez en vous, vous connaissez les mœurs de ce temps, et savez donc que de tels spectacles ne sont pas monnaie courante.

De plus, tout comme pour le dragon, vous ne parvenez pas à éliminer totalement l'hypothèse que cet homme aurait fait ce carnage à lui tout seul, simplement à la force de des bras. Théorie qui soulève toujours autant de questions.

Cette pièce dégagée semblant peu propice à un assaut, vous vous portez légèrement en avant de votre cible à la recherche d'un tel endroit.

Et vous n'êtes pas déçu. Une bande de peaux vertes survivantes s'est placée en embuscade juste de l'autre côté de l'entrée ouvragée menant au vestibule.

Leur plan d'attaque est évident : Elles ont récupéré un filet et des lances, et comptent très certainement lancer le premier sur l'homme dès qu'il sera assez près, avant d'enfoncer les secondes dans le corps ainsi immobilisé.

Un stratagème qui pourrait sans doute fonctionner si elles étaient moins bruyantes, mais, dans l'état actuel des choses, elles seront sans doute repérées bien avant d'avoir la possibilité de le mettre en application.

Si vous voulez les laisser rater votre assaut pour ensuite frapper par surprise quand votre cible sera en confiance, rendez-vous au [2](#).

Si vous voulez apparaître légèrement en avance de phase, de façon à ce que votre boucan propre dévie l'attention de l'homme des autres dangers qui l'attendent, rendez-vous au [6](#).

Si vous conservez votre énergie, rendez-vous au [44](#).

## 25

Comme chaque soir, votre cible fait l'inventaire de ses possessions, et s'efforce de survoler quelques-uns des ouvrages qu'il a récupérés. Vous lisez par-dessus son épaule, mais ne voyez rien passer d'intéressant.

Et puis, soudain, au milieu de tout un tas de textes inconséquents, vous découvrez un article consacré aux Ombres Chasseresses. Et aux moyens de s'en protéger.

Votre cible manque de le passer distraitement, mais quelque phrase a dû attirer son attention car sa concentration s'affûte soudain et il se met à le lire et le relire avidement.

Vous conservez votre calme. Les différentes solutions proposées, à commencer par le filet à ombres, ne peuvent être mises en application que par des mages de haut niveau. Ce que n'est pas votre cible, ou alors il cache vraiment très bien son jeu.

Cependant, le simple fait qu'il en sache maintenant beaucoup plus sur votre modus operandi est gênant.

*Notez le Code Découvert.*

Rendez-vous au [32](#).

## 26

Vous ajoutez votre présence au chaos, tourbillon dans la tempête, météore dans la pluie de projectiles.

Votre premier assaut est déjoué. Le second également. L'homme est comme possédé, repoussant les attaques sans en avoir l'air, sans cesser de rire. Son visage change constamment d'expression, d'apparence, reflétant les multiples vies dont il est constitué. Les derniers artifices qui lui donnaient un semblant d'identité sont en train de sauter, ne laissant qu'un monstre avide de combat.

Vous avez un peu l'impression d'affronter une version dégénérée et organique de vous-même. Votre frère raté, en pleine crise d'adolescence.

Votre père commun vous soutient via un apport constant d'énergie et par les rafales de sortilèges qu'il déchaîne. Sa magie n'est que faiblement efficace, mais elle apporte une distraction bienvenue.

Sommez le total de Blessures de votre adversaire et votre propre total d'Énergie.

Si le résultat de cette opération est supérieur ou égal à 15, rendez-vous au [50](#).

Sinon, rendez-vous au [30](#).

## 27

*Diminuez votre Énergie de 1.*

Avec la carapace de trésors qu'il porte sur son dos, vous doutez qu'il ait senti le souffle de l'air. Impossible qu'il ne l'ait entendu cependant. Le sifflement de la réalité qui se déchire s'est répercuté en échos dans tout l'escalier, sombre menace venue de son sommet.

Sa réaction est immédiate, et c'est de se mettre à courir, dévalant les marches deux par deux.

Il vous vient à l'esprit qu'il serait bien capable de se tuer tout seul, chargé comme il est.

Si vous interrompez votre matérialisation et admirez le spectacle, rendez-vous au [16](#).

Si vous préférez vous assurer qu'il n'en réchappe pas en vous en mêlant physiquement, rendez-vous au [7](#).

## 28

Une nouvelle journée commence pour vous deux.

Au cours de la matinée, l'homme effectue un détour hors du chemin pour se procurer des fruits et l'élément principal d'un civet de lapin, mais cette activité ne le met nullement dans une situation que vous pourriez exploiter.

Vous profitez de ce repos forcé pour récupérer vos forces.

*Augmentez votre Énergie de 4 points.*

En début d'après-midi, il croise le chemin d'un loup, mais l'animal se contente de grogner un peu avant de repartir en quête d'une proie plus facile.

Si ce voyage continue aussi tranquillement, les opportunités réellement intéressantes risquent de manquer cruellement.

Plusieurs stratégies s'offrent donc à vous.

La première est de simplement attendre patiemment votre heure, en espérant que votre invocateur ne se fatigue pas avant.

La seconde est de harceler votre cible à chaque petit moment de vulnérabilité, l'affaiblissant peu à peu, mais au risque de ne plus disposer d'assez de réserves pour pouvoir porter le coup de grâce au moment opportun.

La dernière est un compromis entre les deux précédentes, et consiste à vous restreindre à quelques attaques ponctuelles et irrégulières, pour maintenir la tension sans vous épuiser.

Vous choisissez :

- La patience. Rendez-vous au [49](#).
- L'économie. Rendez-vous au [18](#).
- L'agressivité. Rendez-vous au [42](#).

## 29

Le coup de grâce. Déjà affaibli par vos efforts calculés, votre victime ne peut vous empêcher de vous tracer un chemin jusqu'à son cœur, que vous transpercez avec délectation.

Son agonie est brève, intense et délicieuse. Vous cessez d'exister dans un océan de béatitude alors qu'il rend son ultime souffle.

## 30

Même ainsi, à deux contre un, vous n'arrivez pas à porter un coup fatal à ce héros artificiel. Votre créateur s'épuise peu à peu, et n'est bientôt plus en mesure de vous alimenter en énergie. Vous perdez votre forme physique, et ne pouvez que contempler la mort de votre invocateur, décapité d'un coup aussi furieux que triomphant.

Privé de subsistance, déjà trop épuisé pour vous matérialiser ne serait-ce qu'une dernière fois, vous vous délitez peu à peu dans les jours qui suivent, baignant dans un amer sentiment d'échec et d'impuissance, jusqu'à ce qu'enfin le retour au néant vous libère du fardeau des émotions.

## 31

Même empêtré dans un filet et seul contre une demi-douzaine, la supériorité martiale de votre cible est bien trop incontestable pour qu'il soit jamais réellement en danger. Ils se débarrassent des ses assaillants comme s'ils étaient autant de grains de poussière sur ses vêtements, sans cesser de lancer de réguliers regards inquisiteurs dans la direction où vous lui êtes apparu.

Une fois de nouveau le seul être respirant des lieux, il reprend posément sa progression, encore plus sur ses gardes qu'auparavant.

Rendez-vous au [20](#).

## 32

Au cours du quatrième jour, la nouveauté pointe enfin le bout de son nez, sous la forme d'une tour.

Une tour tout ce qu'il y a plus de classique, circulaire, haute et étroite, conçue pour pouvoir voir au loin en se tenant à son sommet.

En plein milieu des bois. Dans le creux d'une région montagneuse. Encerclée par des arbres qui la dépassent presque.

L'incongruité d'une telle construction ne gêne apparemment pas votre cible, qui toque à sa porte assez énergiquement pour réveiller toute la forêt.

Peu de temps après, un vieillard vient lui ouvrir en grognant. Sitôt qu'il reconnaît son invité, son visage se recompose pour afficher un sourire :

« Mission accomplie je présume.

— En effet, mage Yoztramo. Le vil sorcier Zogar ne nuira plus à personne.

— Le ciel soit loué ! Entre donc et raconte-moi tout ça. »

Vous les suivez alors qu'ils s'aventurent dans un capharnaüm monumental. S'entassent par terre, sans logique aucune, mobilier, vaisselle, outils, déchets alimentaires, livres, vêtements, armes, bibelots, et un pigeon en cage. Le chaos ne se limite d'ailleurs pas à cette pièce, et déborde également dans la cuisine attenante. Le sol proprement dit n'est plus visible qu'au niveau d'une mince bande autour de la cheminée.

Cela ne gêne cependant absolument pas l'occupant du lieu, qui fait surgir de cet ensemble hétéroclite deux tabourets, deux gobelets, quelques herbes, un broc d'eau et une bouilloire. Il se glisse jusqu'au foyer, met sa mixture à chauffer puis revient discuter avec votre cible.

Si vous avez le Code Découvert, rendez-vous au [11](#).

Sinon, mais que vous disposez soit du Code Dépourvu soit du Code Insomnie, rendez-vous au [22](#).

Dans tous les autres cas, rendez-vous au [8](#).

## 33

*Diminuez votre Énergie de 3 points.*

Votre apparition n'est pas moins tapageuse qu'à l'ordinaire, mais est quelque peu dissimulée et étouffée par la masse du dragon interposé entre vous et votre cible.

L'homme la perçoit tout de même, et réagit. Mais son réflexe n'est pas celui qui convient à la situation : Il dégaine et se met en garde, comme s'il pensait que la bête n'était pas tout à fait morte, qu'elle allait se relever et reprendre le combat.

Cette erreur de jugement vous donner l'opportunité d'opérer en toute tranquillité. Vous plongez adroitement dans les entrailles du dragon, sectionnant quelques poches bien choisies dont les contenus se mélangent en une colossale explosion de flammes.

Vous abandonnez aussitôt votre forme physique et admirez le travail. Le dragon a donné naissance à son propre bûcher funéraire. Les flammes, au lieu de sortir uniquement de sa gueule, s'échappent par tous les orifices, blessures comprises, en de multiples cascades d'un feu si pur qu'il est d'un blanc étincelant.

La chaleur est telle que tout devient combustible, jusqu'au sang coagulé du dragon sur le sol. En quelques instants, la pièce se change en un océan de flammes au milieu duquel votre victime se retrouve plongée.

Si son score de Blessures est de 5 ou plus, rendez-vous au [45](#).

Sinon, lancez un dé.

Sur un résultat de 1 à 3, rendez-vous au [45](#).

Sur un résultat de 4 à 6, rendez-vous au [14](#).

## 34

Bien qu'elle trébuche à plusieurs reprises, votre cible parvient à atteindre le palier suivant sans chuter.

Elle se plaque aussitôt contre le mur attenant. Dégaine. Attend patiemment que la source du bruit se montre pour l'assaillir.

Rien ne se produit évidemment. Vous laissez votre victime tranquillement baigner dans son stress. Elle ne reste ainsi sur ses gardes, tendue à l'extrême, que pendant un temps objectivement très court mais qui a dû lui paraître beaucoup plus long.

Rendez-vous au [10](#).

## 35

L'homme passe l'essentiel de la soirée à se procurer du bois pour le feu et de la nourriture à faire cuire dessus. Ce n'est que tardivement qu'il se déshabille et se couche, sur un matelas d'herbe improvisé, le peu d'équipement encore en sa possession à portée de main.

Vous attendez tranquillement qu'il sombre dans le sommeil profond.

*Si son total de Blessures est de 3 ou plus, augmentez-le d'un point supplémentaire en l'absence de soins adaptés.*

Si vous profitez de sa vulnérabilité, rendez-vous au [12](#).

Si vous conservez votre énergie, rendez-vous au [28](#).

## 36

Votre cible ramène posément sa main près du pommeau de son épée.

« Et bien, j'ai une théorie là-dessus. Voyez-vous Yoztramo, j'ai eu le temps de feuilleter quelques ouvrages empruntés à la collection de Zogar sur le chemin du retour. Je n'ai rien compris à la plupart d'entre eux, mais il y en a un que j'ai trouvé fascinant. »

Il produit un fascicule ne payant pas de mine que vous l'avez effectivement vu consulter.

« C'est une sorte de recueil de réflexions sur les différents moyens que les mages utilisent pour se battre entre eux. Et même s'il ne s'étend pas sur le sujet, son contenu laisse fortement suggérer que cela fait longtemps, très longtemps que les mages s'affrontent, directement ou indirectement, s'alliant et se trahissant constamment à la recherche de toujours plus de pouvoir.

— Rien de neuf. Les mages noirs ont toujours été des requins qui se mangent entre eux.

— Je n'y connais rien en couleurs de magie Yoztramo. En revanche, une description m'a vraiment interpellé au milieu des autres. Je vous la lis. »

Il se lève, prend une grande inspiration, et se lance.

« Après un certain temps où les assassins spectraux étaient à la mode, on assiste à un retour en force du physique. La faute à la multiplication des filets à ombres, aux sortilèges d'exorcisme, à tout cet attirail dont dispose maintenant même les sorciers de plus bas niveau.

De nos jours, pour se débarrasser d'un rival enquinant, il faut de nouveau, comme dans l'ancien temps, envoyer quelqu'un ayant une existence solide la totalité du temps passer une lame entre les côtes du gêneur.

Toutefois, les mercenaires humains sont chers et souvent peu efficaces. Aussi, prenons-nous soin de les améliorer.

Mes propres expériences en ce domaine m'ont permis d'obtenir des guerriers d'une puissance proprement absurde. S'il faut vraiment la chiffrer, disons que là où un soldat standard dispose d'une habileté au combat de 8 et un troll de 10, eux tournent plutôt aux alentours de 11 ou 12.

Le prix à payer tient en leur incroyable instabilité. Sur le plan physique, le gonflement artificiel de leurs capacités musculaires et de leur vitesse de régénération impacte fortement leur survie à long terme. Sur le plan mental, l'injection de souvenirs d'anciens chasseurs de sorciers pour développer leurs compétences de combat et de survie a tendance à altérer leur mémoire et leur perception d'eux-mêmes.

J'ai ainsi dû éliminer l'intégralité de mes sujets d'expérience après qu'ils se soient tous, un par un, retournés contre moi. Avec quelques difficultés je dois dire, tant je les avais réussis. »

L'homme referme son ouvrage. L'ambiance dans la pièce est glaciale. Le mage prend la parole d'une voix peu amène.

« Sois. Et que veux-tu donc ? »

À nouveau, vous sentez la puissance affluer, accompagné d'un regard noir qui pourrait aussi bien être un ordre.

*Augmentez votre Énergie de 4 points supplémentaires.*

Si vous intervenez, rendez-vous au [21](#).

Si vous patientez encore, rendez-vous au [13](#).

## **37**

Vous êtes le meilleur assassin qui soit. Vous attendez toujours le moment idéal pour frapper.

Dans le cas présent, cela signifie laisser le combat se dérouler, laisser votre cible s'épuiser dans un affrontement spectaculaire contre un mage retors qui use de tous les artifices à sa disposition pour l'emporter contre une créature qu'il a créé dans le but de détruire les gens comme lui.

Il se défend bien, très bien même. À plusieurs reprises, il passe à un cheveu de finir le travail pour vous. Mais sa création le surprend à chaque fois, se révélant plus terrible qu'il ne l'aurait imaginé.

Son chef-d'œuvre finit par le transpercer de part en part, et il s'effondre au milieu des ruines de ce qui fut son logis. Son meurtrier triomphant, blessé, épuisé, la contemple bêtement. Sa rage passée, sans doute n'a-t-il pas la moindre idée de ce qu'il va faire maintenant.

Vous le délivrez de ce tourment. Même si votre invocateur est mort, il vous a laissé largement assez d'énergie pour vous matérialiser une ultime fois.

Vous apparaissez au milieu des flammes, de la fumée et des débris, et vous élanchez droit vers sa gorge. C'est à peine s'il a encore la force de réagir, son épée coincée dans le cadavre de son maître, son armure en pièces, sa raison d'être disparue.

Vous tranchez les derniers fils de sa vie, et la marionnette rejoint le marionnettiste.

## **38**

Au premier bruit, l'homme se retourne d'un bloc, pivotant sur un pied tandis que sa main se referme sur le manche de son épée.

Cette célérité a beau vous surprendre, vous plongez avant qu'il n'ait pu dégainer, visant son visage à découvert.

Il esquive, toujours avec les mêmes réflexes extraordinaires, si bien que vous ne lui infligez qu'une estafilade le long de la joue. L'instant suivant, il a sorti sa lame et s'est mis en garde.

N'ayant aucune envie d'entamer une coûteuse épreuve d'escrime avec lui, vous abandonnez aussitôt votre forme physique, disparaissant sous ses yeux.

*Augmentez le score de Blessures de votre cible de 1. Notez également le Code Chambre.*

Rendez-vous au [4](#).

## 39

Vous vous efforcez de vous dégager, mais la poigne de fer de l'homme se révèle aussi métaphorique que littérale. Il vous extraie totalement de sa chair, et conclut d'une torsion du poignet pensée pour faire lâcher son arme à un assaillant la tenant dans sa main.

Sur un être tel que vous, cela n'a d'autre effet que de vous faire effectuer un inconséquent tour complet sur vous-même.

Toutefois, il vous enserre toujours, et vous êtes contraint d'abandonner votre forme physique pour enfin vous libérer de son emprise.

*Diminuez votre score d'Énergie de 1 point supplémentaire.*

Rendez-vous au [4](#).

## 40

Malheureusement, il ne s'est pas fendu le crâne dans sa chute, son casque ayant fait son travail. Tout de même secoué, il se relève prudemment, examinant la cage d'escalier derrière lui, semblant s'attendre à en voir sortir un monstre à tout moment.

Mais, bien évidemment, rien ne se passe.

Rendez-vous au [10](#).

## 41

Il choisit de d'abord expédier les adversaires qui lui font face. Cela ne lui prend que quelques instants, mais il ne vous en faut pas plus pour compléter votre matérialisation et le frapper dans le dos, à une faille de l'armure.

*Incrémentez le total de Blessures de 5 points. S'il est maintenant de 12 ou plus, rendez-vous immédiatement au [29](#).*

Vous passez à un cheveu de vous enfoncez suffisamment pour atteindre le cœur, mais il réussit à vous attraper de sa main libre avant cela, vous arrachant à lui en une libératrice giclée de sang.

Il lui reste encore assez de forces pour vous maintenir prisonnier de sa poigne alors qu'il termine d'éliminer ses autres adversaires. Comprenant que votre moment est passé, vous redevenez brume et lui glissez entre les doigts.

*Diminuez votre Énergie de 2 points supplémentaires et notez le Code Portail.*

Rendez-vous au [20](#).

## 42

Vous frappez au cœur de la nuit alors que son corps n'aspire qu'au repos. Vous frappez au petit matin alors qu'il se désaltère, reflet trouble à la surface de l'eau. Vous frappez au zénith alors qu'il chasse et sa proie lui échappe.

Un enchaînement de petites choses qui contribuent à accroître sa fatigue, sa faiblesse et son irritation, mais qui vous coûtent énormément à vous aussi.

*Diminuez votre Énergie de 10 points. Si votre total d'Énergie est encore strictement positif malgré cela, rendez-vous immédiatement au [5](#). S'il est compris en -5 et 0 inclus, notez le Code Insomnie si ce n'est déjà fait.*

Si vous possédez maintenant soit le Code Dépourvu soit le Code Insomnie, rendez-vous au [32](#).

Sinon, rendez-vous au [25](#).

## 43

Un fois de retour, l'homme vide complètement son sac, dans une déferlante de richesses et de breloques, pour finalement retrouver, tout au fond, un petit sachet contenant son matériel à faire du feu, ainsi que quelques provisions. Il récupère également une couverture, ramasse un peu de bois et établit ainsi rapidement, au milieu du désordre, un campement rudimentaire.

*Si son total de Blessures est au moins de 1, il en profite également pour se soigner sommairement. Diminuez en conséquence ce score de 2, pour un minimum de zéro.*

Une fois installé, il entreprend, en mâchonnant sa viande séchée maintenant grillée aux charbons ardents, d'effectuer l'inventaire de ses nouvelles possessions.

Au bout d'un certain temps à examiner des babioles et à feuilleter des manuscrits, il enfourne de nouveau tout ce fatras dans son sac et s'allonge pour dormir, son arme en son fourreau à portée de main.

Vous l'observez sombrer peu à peu dans le sommeil profond à la chaleur du feu agonisant.

Si vous frappez, rendez-vous au [12](#).

Si vous conservez votre énergie, rendez-vous au [28](#).

## 44

Sans intervention de votre part, l'embuscade tourne à la boucherie. L'homme esquivé le filet, et décapité, égorgé et estropié sans la moindre hésitation les peaux vertes assez téméraires pour tout de même descendre se battre.

Rendez-vous au [20](#).

## 45

Votre cible reste figée durant un instant, puis laisse tomber au sol le lourd sac qui l'encombre avant de prendre la fuite à toutes jambes.

Ainsi allégé, il parvient à se jeter dans une autre cage d'escalier avant que toutes les issues ne soient recouvertes d'un rideau de flammes, n'écopant que de brûlures superficielles.

*Augmentez le total de Blessures de 2. Notez également le Code Dépourvu.*

Rendez-vous au [24](#).

## 46

Vous vous matérialisez. Votre apparition n'a rien de surprenant, et votre cible s'est déjà mise en garde.

Vous tentez néanmoins le tout pour le tout. Sans grand succès. En plein jour, en terrain découvert, face à un adversaire connaissant vos faiblesses, vous êtes beaucoup trop désavantagé. Vous épuisez votre énergie et devez abandonner votre forme solide sans lui avoir fait grand mal.

Yoztramo éclate de rire :

« Et bien, tu n'avais pas besoin de moi pour régler ton petit problème on dirait.

— Oh, il n'est pas vraiment dangereux. Je l'ai déjà mis en fuite plusieurs fois. Il est juste ennuyeux. »

Il essuie la sueur de son front comme de si de rien n'était.

« Tu m'en diras temps. Faisons une pause, le temps que tu me racontes tout ça. Il ne reviendra pas tout de suite de toute façon. Nous compléterons le rituel après. »

L'homme acquiesce, et retourne à l'intérieur avec son hôte.

Rendez-vous au [22](#).

## 47

Votre cible se révèle bien plus prompte que vous ne l'aviez supposé. Dès le premier bruit, elle se jette sur le côté à la force des bras, se décalant d'un bon demi-mètre de sa position d'origine.

Effort dérisoire. Vous infléchissez légèrement votre trajectoire, et votre tranchant acéré mord sa chair, fait gicler le sang, entaille la vie elle-même.

*Incrémentez le score de Blessures de votre cible de 3 unités.*

Et puis le contact froid de l'acier met un terme à tout cela. Des doigts engoncés de métal se sont refermés sur votre lame et l'ont écartée de sa nuque avant qu'elle ne puisse s'enfoncer assez pour infliger une blessure à coup sûr mortelle.

Si vous essayez de vous dégager, rendez-vous au [39](#).

Si vous préférez redevenir intangible immédiatement, rendez-vous au [4](#).

## 48

Vous n'avez pas fini de vous matérialiser qu'il est déjà debout, ferrailant nerveusement l'air de son arme. Vous stoppez le processus, sachant que vous n'aurez pas le dessus en face-à-face.

Votre disparition ne rassure nullement l'homme, qui fait à nouveau le tour de son campement, renfile son armure, puis s'adosse à un tronc, bien décidé à monter la garde toute la nuit.

Vous le laissez dépenser son énergie inutilement. Quand le jour se lève enfin, votre cible récupère ses affaires et reprend la route l'œil rougi de fatigue.

*Diminuez votre Énergie de 2 et notez le Code Insomnie.*

Rendez-vous au [28](#).

## 49

Pendant trois jours et trois nuits, il ne se passe rien d'intéressant. Vous récupérez des forces, votre invocateur continuant de respecter sa part du contrat, mais il en va de même pour votre cible.

*Augmentez votre total d'Énergie de 8, diminuez son score de Blessures de 3 (de 1 seulement si vous avez le Code Dépourvu), pour un minimum de 0, et notez le Code Détente. Effacez également le Code Insomnie si vous le possédez.*

Si vous disposez du Code Dépourvu, rendez-vous au [32](#).

Si ce n'est pas le cas, mais que vous possédez au moins deux des Codes suivants, rendez-vous au [25](#) : Chambre, Escalier, Portail, Bois, Nuit.

Sinon, rendez-vous au [32](#).

## 50

Vous ne pouvez ressentir la fatigue. Vous ne pouvez être tué. Ces avantages finissent par avoir raison de votre adversaire. Au terme d'une longue épreuve d'escrime, vous parvenez finalement à contourner ses défenses et à lui infliger une sérieuse estafilade.

À partir de là, tout s'enchaîne très vite. Cette première blessure importante l'affaiblit, vous permettant de lui en infliger une autre, et encore une autre. Vous tardez à porter le coup de grâce car il se défend encore avec l'énergie du désespoir, mais l'issue de l'affrontement est inévitable.

Une ultime bravade, et il s'effondre. Votre invocateur pousse un soupir de soulagement et vous adresse une pique :

« Mieux vaut tard que jamais. »

Vous l'ignorez. Votre cible vient d'expirer, et avec son dernier souffle de vie cèdent les entraves qui vous maintiennent en ce monde physique.

Vous retournez au néant avec délectation, votre devoir accompli.

## **Pour les curieux**

Il est possible, même si statistiquement improbable, d'accomplir l'objectif avant même de sortir du premier donjon.

L'aventurier peut bêtement succomber sur le chemin le ramenant chez Yoztramo.

Deux autres solutions gagnantes ne demandent que des efforts très ponctuels de la part du protagoniste.