

DU SANG SOUS LES VIGNES

Emmanuel Quaireau

Préambule

Cette aventure se déroule dans l'univers d'Anthéas, un jeu de rôle médiéval fantastique publié en 2009 et 2010 aux éditions Icare. L'auteur, Denis Pouchain, m'a donné sa bénédiction et je l'en remercie.

Dans ce monde imaginaire, l'humanité a connu un sort tragique face à la montée inexplicée d'une brume surgie du sol, un brouillard léthal qui empoisonne sans rémission possible ceux qui le respirent. Les survivants se sont alors installés sur les hauteurs pour échapper à ce phénomène qui ne cessait de s'étendre. Lorsque la brume s'est enfin stabilisée, il ne restait plus que quelques communautés disparates au sommet des montagnes, isolées les unes des autres par une mer blanche et cotonneuse qui avait brûlé toute forme de végétation. Pour ajouter à leur malheur, des créatures monstrueuses mais intelligentes ressemblant à d'immenses crustacés géants sont sorties de ce brouillard pour décimer les populations de réfugiés. L'histoire des hommes semblait devoir se conclure ainsi dans la terreur et l'agonie, mise en lambeaux par les griffes et pinces des stryxxs.

Les dieux bienveillants durent alors avoir pitié de leur sort car un enfant baptisé Ragnar fit un jour preuve de pouvoirs mystiques. En grandissant, il représenta la lumière dans les ténèbres et un ordre de combattants d'élite fut formé autour de sa personne, les ragnaryms. Alors les hommes reprurent espoir. Les sièges des stryxxs furent brisés, les créatures chassées dans la brume dont elles étaient issues. Les murailles des cités perchées furent consolidées, le roi et ses ducs confortés dans leurs gouvernements.

Une découverte scientifique révolutionna l'existence des rescapés avec l'utilisation trouvée au gaz médhonique. Cette substance volatile pouvait être enfermée dans de gigantesques ballons qui étaient en mesure de transporter dans les airs des navires semblables à ceux naviguant autrefois sur les lacs et océans à présent disparus. Ainsi naquirent les nefes dont l'utilisation permit de rapprocher entre elles les cités jusqu'alors isolées. Le commerce reprit tout comme les luttes d'influences entre chaque duché, ainsi fut, va et sera toujours la nature humaine.

Mais la menace des stryxxs est toujours présente et s'accroît même d'année en année. Leurs assauts se font toujours plus nombreux, les campagnes en dehors des cités sont trop souvent le théâtre de leurs haines envers la race des hommes. Même le savoir des doctes mestres et la magie des ragnaryms ne suffiront pas à terme à expurger cette menace. C'est pourquoi certains cherchent des armes oubliées dans les ruines des Alrys, une race antique dont les légendes rapportent qu'ils avaient une sagesse et une technologie au-delà des rêves les plus fous de l'humanité, tandis que d'autres se consacrent en prières auprès des dieux, Alassah la protectrice, Ethon le guerrier, d'autres plus obscurs et inquiétants ; ou même Ragnar en personne qui aurait à sa mort accédé à l'immortalité.

Les Règles

Elle sont inspirées mais sensiblement différentes de celles du jeu de rôle. Le dé à 20 faces initial a été aboli pour laisser la place aux dés traditionnels à six faces (D6). Le système de jeu a été simplifié pour s'adapter au format d'une Aventure dont Vous êtes le Héros.

Caractéristiques

Votre personnage est défini par quatre caractéristiques : le **Physique**, l'**Habilité**, la **Sociabilité** et l'**Intelligence**.

Lancez un dé et ajoutez 3 pour chaque caractéristique afin de connaître leur valeur. Plus le chiffre est élevé, mieux votre personnage est loti. Vous pouvez ensuite minorer certains de ces totaux **sans descendre en-dessous de 4** pour en majorer d'autres **sans jamais dépasser 9**, sur la base de un contre un. Par exemple, pouvez perdre un point en Physique et un point en Sociabilité afin d'augmenter de deux votre Intelligence. Toutes les combinaisons sont possibles.

Au cours de l'aventure, il vous sera demandé d'effectuer des **tests**. Test de Physique pour enfoncer une porte, Sociabilité pour attirer la sympathie, Habilité pour jongler, Intelligence pour se souvenir d'une détail, etc... Dans ce cas, lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à la caractéristique concernée, le test est une réussite. S'il est supérieur, c'est au contraire un échec.

L'épreuve peut être affectée par un facteur modifiant sa **difficulté**. Ainsi, un test de Sociabilité très facile (+2) signifie que vous pouvez augmenter exceptionnellement de 2 points votre caractéristique avant de la comparer au résultat des dés. À l'inverse, un test d'Habilité difficile (-1) vous oblige à diminuer de 1 point votre total d'Habilité. Dans tous les cas, votre caractéristique regagne le niveau qu'elle avait avant le test.

Enfin, le test pourra souvent être modifié si vous maîtrisez une **compétence** en rapport avec la situation du moment. Vous trouverez ci-après la liste des compétences disponibles et la manière dont vous pouvez en choisir certaines pour y consacrer un certain nombre de points.

Important : Un 2 naturel obtenu en lançant les dés correspond toujours à une réussite tandis qu'un 12 signifie toujours un échec et ce, quel que soit le résultat à obtenir.

Les Points de Vie

Vous possédez un certain nombre de Points de Vie qui déterminent votre condition physique. Si vous recevez des blessures ou subissez d'autres affections, ce total diminuera. Des soins vous permettront à l'inverse d'en regagner, **mais sans jamais dépasser votre total initial**.

Si à un moment quelconque de l'aventure vous perdez tous vos points de vie, vous trouvez la mort et devez aussitôt cesser la lecture. Libre à vous de créer ensuite un nouveau personnage pour reprendre le scénario depuis le début.

Pour calculer votre total initial de **Points de Vie**, lancez deux dés et ajoutez au résultat votre total de **Physique**.

Les Compétences

Vous disposez de **12 points** à répartir dans les compétences de votre choix. Celles-ci sont nombreuses et variées aussi est-il conseillé de vous limiter à quelques-unes dans lesquelles vous vous spécialiserez. Mais libre à vous d'acquérir plutôt une certaine polyvalence en essayant vos points disponibles dans un grand nombre d'entre elles. **Vous ne pouvez affecter plus de 4 points à une même compétence et pas plus de 2 points dans une compétence martiale.**

Voici la liste des compétences disponibles :

MARTIALES :

Pugilat : maîtrise du combat à mains nues

Lames : maîtrise des armes de poing telles que haches, épées, dagues...

Armes lourdes : maîtrise des armes d'ast telles que javelots, lances ou des armes contondantes telles que masses, marteaux de guerre...

Armes de tir : maîtrise des armes à projectiles telles que arc, arbalètes, frondes...

MANUELLES :

Acrobaties : vélocité, souplesse et équilibre accrus

Talents artistiques : aptitude remarquable au chant, à la musique, à la danse...

Roublardise : habileté particulière pour l'effraction, la dissimulation et l'escamotage

ORALES :

Éloquence : connaissance de la bienséance et de l'étiquette propres à mieux convaincre les interlocuteurs

Psychologie : familiarité accrue avec le comportement humain et les rapports commerciaux

Jeu : connaissance et maîtrise des jeux de hasard, de réflexion, de stratégie et sportifs

CULTURELLES

Survie : connaissances du milieu sauvage et hostile, en dehors des cités et dans les souterrains

Technologie : savoir dans les domaines à usage pratique tels que la physique, les mathématiques, la néfigation (pilotage des nefs volantes) et la médhonique (l'étude du gaz médhonique et de son dérivé pour le gonflement des ballons : l'ultremédhone.

Littérature : savoir théorique sur des domaines variés tels que la linguistique,

l'héraldique, la législation, les coutumes locales, l'histoire, la géographie...

Sciences naturelles : connaissances en botanique, zoologie et alchimie

Stryyxs : connaissance de ces créatures et de la brume létale, leur milieu d'origine.

Les Combats

Lorsque vous devrez affronter un adversaire, ses caractéristiques essentielles pour jouer le combat vous seront indiquées.

En premier lieu, vous devez déterminer qui bénéficiera de **l'initiative**. Lancez un dé et ajoutez le chiffre obtenu à votre **Habilité**. Procédez de même pour votre adversaire. Celui au total le plus élevé peut porter la première attaque. En cas d'égalité, relancez les dés. L'affrontement se déroule ensuite en une succession d'assauts où chaque combattant essaie tour à tour de frapper son adversaire.

Pour savoir si une attaque est portée avec succès, effectuez pour l'assaillant un test de **Physique** ou d'**Habilité** selon l'arme utilisée. Cette précision vous sera apportée en temps utile au cours de l'aventure ou au moment d'acquérir une arme, entre parenthèses à côté de son nom.

Si le test est raté, l'attaque échoue et c'est à l'autre combattant de porter un coup.

S'il est réussi, il vous faut alors calculer les **dégâts** infligés par l'attaque au protagoniste touché. Lancez alors un ou plusieurs dés comme indiqué dans les caractéristiques de l'arme utilisée. Cette information est également mentionnée pour chaque adversaire rencontré.

Si le combattant blessé dispose de points de **protection**, diminuez d'autant le tirage des dégâts.

Le résultat final représente le nombre de **Points de Vie** perdus par le personnage touché. Si ce dernier est encore en vie, il peut à son tour attaquer.

Si vous devez combattre sans arme, calculez alors les dégâts infligés à votre adversaire en divisant par 3 votre **Physique** et en arrondissant le résultat à l'entier inférieur. Ces attaques se résolvent avec des tests de **Physique** où vous bénéficiez de vos éventuels points en **pugilat**.

Concernant les attaques avec des armes à distance, elles seront proposées et expliquées pendant l'aventure le moment échéant. Toutes ces attaques nécessitent des tests d'**Habilité** et chacune de ces armes possède une portée courte C, une portée moyenne M et une portée longue L exprimées en mètres. Les tirs à portée courte bénéficient d'un bonus de +2, ceux à portée longue d'une pénalité de -2 et il est impossible de tirer au-delà de la portée longue.

L'équipement de départ

L'expédition à laquelle vous allez prendre part est censée assurer toute la logistique et les dépenses essentielles au cours du voyage. Vous prenez donc un équipement minimum en plus d'un havresac et de vêtements de rechange.

Sachez que la monnaie dans l'univers d'Anthéas n'existe pas sous forme de pièces mais plutôt de petites pierres précieuses appelées *gemmes* ou *cristaux* selon leur valeur.

Vous avez le choix pour débiter l'aventure entre l'une des six possibilités suivantes. Si vous préférez laisser agir le hasard, lancez un dé et prenez l'équipement correspondant au chiffre obtenu.

- 1) épée, casque et 5 gemmes
- 2) dague, javelot, armure de cuir et 5 gemmes
- 3) dague, arc, carquois de 10 flèches et 15 gemmes
- 4) marteau de guerre, armure de cuir et 5 gemmes
- 5) dague, arbalète, carquois de 10 carreaux et 10 gemmes
- 6) masse d'armes, bouclier et 15 gemmes

Dague (Habilité + bonus de **lames** ; dégâts 1D6. Si lancée, les distances sont : C3 / M10 / L15)

Épée (Habilité + bonus de **lames** ; dégâts 1D6+2)

Masse d'armes (Physique + bonus d'**armes lourdes** ; dégâts 1D6+1)

Marteau de guerre (Physique difficile -1 + bonus d'**armes lourdes** ; bouclier interdit ; dégâts 2D6+1)

Javelot (Habilité + bonus d'**armes lourdes** ; distances : C5 / M12 / L30 ; dégâts 1D6+3 ; ne peut être utilisé pour le combat au contact en raison de sa fragilité)

Arbalète (Habilité + bonus d'**armes de tir** ; distances : C40 / M75 / L100 ; dégâts 1D6+4 ; un tir tous les deux assauts à cause du temps de rechargement ; ne peut être utilisé pour le combat au contact)

Arc (Habilité + bonus d'**armes de tir** ; distances : C40 / M80 / L110 ; dégâts 1D6+2 ; ne peut être utilisé pour le combat au contact)

Carquois de 10 carreaux (1 carreau perdu par tir d'arbalète, réussi ou non)

Carquois de 10 flèches (1 flèche perdue par tir d'arc, réussi ou non)

Armure de cuir (protection : 1)

Bouclier (Protection 1 ; -1 à tous les tests de **Physique** et d'**Habilité** lors des combats)

Casque (Protection 1 ; annule tous les bonus octroyés par la compétence **roublardise**)

Les mesures dans l'univers d'Anthéas

Temps et durée :

1 jour = 20 décimes

1 décime = 100 décilles

1 décille = 30 secondes

Poids :

Distances :

1 pouce = 3 centimètres

1 pied = 30 centimètres

1 coudée = 50 centimètres

1 toise = 2 mètres

1 mile = 1,5 kilomètre

1 obole = 1 gramme
1 livre = 500 grammes

Volumes :
1 pinte = 1 litre
1 muid = 300 litres

Monnaie :
1 bourse = 100 gemmes
1 gemme = 10 cristaux

L'Archipel des Cîmes



Feuille de personnage

PHYSIQUE	HABILETÉ	SOCIABILITÉ	INTELLIGENCE

POINTS DE VIE Total initial : Total actuel :

COMPÉTENCES

Pugilat	Lames	Armes lourdes	Armes de tir

Acrobaties	Talents Artistiques	Roublardise

Éloquence	Psychologie	Jeu

Survie	Technologie	Littérature	Sciences naturelles	Stryyxs

ÉQUIPEMENT

<u>Gemmes</u> :	<u>Cristaux</u> :
<u>Armes</u> :	
<u>Protections</u> :	

Autres :

Notes :

La Seconde Expédition

Les Savants

Guénolé : membre éminent de la guilde des doctes mestres de Haute-Lande. Responsable de la seconde expédition envoyée par le duc Algar V.

Konrad : historien reconnu pour ses études sur la culture Alrys.

Horwyck : mestre médecin, responsable de la logistique pour la seconde expédition.

Dame Astrid : spécialiste des stryxxs

Skalde : lithologue, compétent dans l'étude des roches et des minéraux.

Héléna : élève d'Astrid et aide du docte mestre Guénolé

Archibalt : ingénieur

Érik : ingénieur

Tannis : ingénieur

Les Mercenaires

Jarlann : fondateur du groupe connu sous l'appellation des *Tourmenteurs*

Saëmyanne : Santerrienne d'origine, unique membre féminin de la bande.

Grand-Père : ancien nefigateur

Cyclope

Nabot

Olaf

Anders

Grüters

GLOSSAIRE ANTHÉEN

Alassah : déesse qui serait la mère de tous les êtres vivants, adorée pour sa compassion

Algaran : variété d'alcool fort et sucré au goût de miel

Croback : gros oiseau noir dressé pour porter des messages écrits

Docte mestre : érudit faisant parti d'une guilde très influente dont le but est de promouvoir les sciences pour le bienfait de l'humanité

Drakion : grand reptile bipède pouvant être apprivoisé afin de servir de monture ou de bête de somme

Engineur : savant faisant partie d'une guilde, pouvant être généraliste ou spécialiste, dont les connaissances scientifiques sont souvent destinées à un usage pratique plus que théorique à l'inverse des doctes mestres

Ethor : dieu de la guerre, vénéré par la plupart des combattants

Givrecol : duché de très mauvaise réputation, soupçonné de connivence avec les stryxxs et exportant des drogues tout comme des mercenaires

Gorom : dieu sauvage, protecteur des animaux

Helk : langue commune de l'Archipel

Hypronagre : dispositif de défense de certaines nefes comparable à un lance-harpon posé sur un socle semi-mobile

Maan : l'astre lunaire, sous son évocation divine

Malbrume : maladie respiratoire mortelle apportée par l'inhalation de la brume létale et réputée incurable

Médhonique : étude globale du gaz médhonique et de ses dérivés applicatifs tels que l'ultremédhone utilisé pour la motricité des nefes

Melote : sport collectif joué dans une fosse avec une balle en cuir, né et très populaire à Vertmont

Postier : membre d'une guilde responsable des courriers et livraisons à travers l'Archipel

Rhapsode : Titre honorifique donné aux musiciens et chanteurs d'un talent tel que leur notoriété dépasse celle de leur duché d'origine

Santerrien : habitant ou natif des Pics Santerriens, une région semi-civilisée sans gouvernement d'où sont issus nombre de pirates et autres hors-la-loi

Sonn : l'astre solaire, sous son évocation divine

Soule : variante plus violente de la melote, jouée dans une arène

Vareg : féroce reptile géant vivant dans les forêts

Vodam : dieu de la magie, père des Alrys

Zeth : dieu sauvage, protecteur des végétaux

L'appel du large

Né dans la bucolique cité de Vermont, vous n'en avez pas moins délaissé ses riants coteaux et d'innombrables amis pour voyager à travers l'Archipel. Jamais vous n'êtes resté plus de trois lunaisons d'affilée sur le même sommet et votre longue errance vous a permis de poser les yeux sur les vertes agates aux incroyables dimensions incrustées dans les murailles de Peyrejardin ou de humer les volutes pestilentielles crachées par les cheminées de Fumeterre. Les années ont ainsi passé et vous auriez pu achever de la sorte votre existence si vous n'aviez croisé à Haute-Lande une femme belle comme une nuit éclairée par la lueur de Maan, une créature aussi douce que vous-même étiez impétueux. Elle est devenue votre royaume et vous avez sans regret oublié le souffle du vent dans les voiles pour goûter à la joie profonde d'une vie aux côtés d'êtres chéris.

Vous voici père de trois enfants dont le plus âgé vous rappelle déjà l'adolescent turbulent que vous étiez au temps jadis. Si vos cheveux ont légèrement commencé à grisonner, vous n'en avez pas moins conservé une santé vigoureuse, n'ayant jamais succombé aux excès de la bonne chère et des alcools fins que votre relative aisance financière vous permettrait pourtant de connaître au quotidien.

Il y a deux jours de cela, trois hommes en armes sont venus à votre domicile pour vous faire part de la proposition qui allait chambouler votre paisible existence. Deux d'entre eux étaient des soldats de l'armée ducale, équipés de fer et de mailles des pieds à la tête, alors que le dernier arborait les insignes caractéristiques d'un patriarche de haute lignée. Une fois confortablement installé devant le verre d'algaran que vous lui avez aimablement proposé, le noble personnage a entrepris de vous expliquer la raison de sa venue impromptue sous les regards inquiets de votre épouse et de votre progéniture.

Le Duc Algar V, protecteur et dirigeant de la cité de Haute-Lande, a financé l'envoi d'une nef à destination de Vermont. A son bord ont été embarqués un docte mestre réputé, des explorateurs professionnels et quelques ingénieurs afin d'accomplir des fouilles à caractère scientifique, au milieu des sommets émergés situés au nord de la cité viticole. Un croback est depuis parvenu à Haute-Lande pour confirmer que le voyage s'était bien déroulé et que la *Jolie Fleur*, la nef légère utilisée par cette expédition, était parvenue à bon port. Mais il s'agissait des dernières nouvelles et celles-ci remontaient à deux lunaisons.

Le Duc est persuadé que la compagnie de scientifiques a connu de graves difficultés et il a ordonné la constitution d'une nouvelle équipe dont le rôle serait de découvrir leur sort puis de les secourir ou, dans le pire des cas, d'achever leur quête. Le patriarche ne vous a donné aucun détail supplémentaire au sujet de cet objectif initial. Ce deuxième corps expéditionnaire devait être renforcé par des combattants d'expérience et un homme connaissant bien le terrain. Selon le conseiller Lynflas que vous côtoyez par moments, vous pourriez être ce dernier membre. Il connaît la plupart de vos aventures, est au fait de vos origines vertmontaises et a ainsi soufflé votre nom aux oreilles du Duc. Ce dernier désire cependant le concours de volontaires et c'est pourquoi il vous a laissé le choix de participer ou non à cette mission.

Votre instinct vous a aussitôt poussé à catégoriquement refuser une telle entreprise qui vous aurait éloigné de votre famille et de votre existence confortable. Mais le patriarche vous a posément opposé trois arguments de poids. Une récompense substantielle vous est

promise, mais cela allait de soi venant de la part d'un Duc comme vous l'avez aigrement fait remarquer. Votre noble interlocuteur a alors insisté sur l'importance revêtue par la mission des scientifiques, une quête dont la réussite représenterait un nouvel espoir pour l'ensemble des Anthéens. Mais il ne semblait pas pouvoir vous en révéler plus sur le sujet. Il s'est alors levé et vous a laissé un jour et une nuit de réflexion avant de formuler votre réponse définitive. Vous avez une nouvelle fois nié tout désir de participer à l'expédition mais le patriarche vous a appris que l'un des ingénieurs disparus était Corwynion, votre indéfectible ami d'enfance, l'unique personne à Haute-Lande que vous avez connue lors de votre jeunesse dans les montagnes de Vermont. Vous vous étiez en effet étonné de ne pas avoir eu récemment sa visite alors qu'il avait pris l'habitude de passer vous voir au moins une fois par décade, généralement le soir de l'Antak, afin de ressasser les vieilles images du temps jadis accrochées à votre mémoire.

Les trois hommes enfin partis, vous vous êtes retrouvé seul avec votre chagrin, vos doutes et votre culpabilité naissante, seul face à votre famille silencieuse. Partir, risquer un sort tragique et alors ne plus avoir l'occasion de voir grandir vos deux garçons et votre petite dernière? Rester et continuer à vivre douillettement en abandonnant Corwynion à son destin? Partir et ronger d'inquiétude votre femme aimante? Rester et perdre une occasion d'apporter votre pierre dans la lutte menée par les hommes pour leur survie et l'avenir de leurs enfants?

Vous n'avez pas dormi cette nuit-là mais, au lever de Sonn, vous avez enfin choisi.

Rendez-vous au 1.

1

Bien que la lunaïson de Weisen vienne d'être entamée, le vent est particulièrement vif et froid sur votre visage. Vous aviez presque oublié combien il est douloureux de rester longtemps sur le pont d'une nef en plein vol lorsque l'on n'est pas habitué à telle expérience. La brume défile en un tapis cotonneux de blancs et de gris mêlés mais vos yeux ignorent presque ce troublant spectacle tant vous êtes perdu dans vos pensées.

Difficile d'oublier les larmes et les suppliques qui ont accompagné votre départ. Même l'aîné de vos fils n'a pas été en mesure de conserver sa dignité. Quant à votre épouse, si elle a su se montrer compréhensive et même trouvé la force de vous encourager dans votre décision, le chagrin au fond de ses yeux ternis a trahi son sentiment véritable. Le nefoport de Haute-Lande n'est plus en vue depuis une dizaine de décilles qu'ils vous manquent déjà. Terriblement.

Pourtant, une certaine exaltation vous a pris quand vous avez posé le premier pas sur le pont de *l'Enragé*, le majestueux vaisseau volant chargé de vous emmener jusqu'à Vertmont. Sentir le bois poli sous votre main, écouter le grincement des cordes, contempler la toile gonflée par l'ultremédhone de l'écrasant ballon, toutes ces sensations vous ont transporté des années en arrière, à l'époque où vous ne saviez jamais à l'avance de quoi serait fait le lendemain. Comme à présent, finalement.

Même vous retrouver entouré de visages inconnus et pas franchement amicaux aiguise en vous une curiosité et une certaine excitation que vous ne pouvez vous empêcher de réprimer.

- On rêveuse?

Vous sursautez puis faites volte-face pour vous retrouver devant une jeune personne de haute taille. Vous aviez déjà repéré les trois femmes comprises dans l'expédition ducale ; et celle qui vous examine présentement avec un sourire moqueur n'est pas la moins remarquable. Son long corps musclé revêtu d'habits sombres et masculins, la natte interminable de cheveux noirs qui se balance comme un fouet menaçant dans son dos, le tatouage en toile d'araignée sur sa pommette gauche, sa peau brunie et les deux sabres passés à son ceinturon, tout chez votre interlocutrice témoigne d'un caractère bien trempé et d'un talent certain dans le métier des armes. Sans doute fait-elle partie des combattants chargés de protéger la nef.

- Salut, répondez-vous d'un air affable pour dissimuler votre surprise.

Elle étreint vigoureusement la main que vous lui tendez.

- Je m'appelle Saëmyanne. T'es nefigateur ou l'une des grosses têtes?

- Euh... Je fais bien partie de l'expédition mais je ne suis pas scientifique. On m'a recruté parce que je connais pas mal les environs de Vertmont.

- Tu serais plutôt un genre d'explorateur, alors? Quoique je me souviens pas t'avoir jamais croisé sur un nefoport ; et on peut pas dire que t'aies l'allure d'un baroudeur. Légèrement vexé, vous froncez les sourcils en esquissant un geste d'agacement.

- Je ne suis pas explorateur. Je vis à Haute-Lande depuis des années et ça fait effectivement un bail que je n'ai pas posé le pied sur une nef. Pas depuis que mon premier fils est né, donc ça fait bientôt neuf ans...

- T'as des mômes? s'exclame Saëmyanne, pas moins surprise que si vous lui aviez affirmé être la réincarnation de Ragnar.

- Trois. Deux garçons et une fille. Pourquoi? C'est si rare? ajoutez-vous dans un demi-sourire.

La guerrière se reprend et vous répond par une moue effrontée.

- Quelle idée de faire des enfants, vu ce qu'on a à leur proposer. Dans vingt années, on sera tous dévorés par les stryyxs. Même le dernier ragnarym que j'ai croisé semblait en être persuadé. Enfin... Ils s'appellent comment tes drôles?

- Jelloss, Gunther et Hilda.

- Mouais... Et leur mère?

- Isolde, grommelez-vous. Tu cherches des idées pour tes futurs enfants, c'est ça?

- Pas la peine de le prendre sur ce ton, mon grand! Nous avons quelques temps à passer ensemble et c'est moi qui te sauverai peut-être la peau si ça tourne aussi mal pour nous que pour tes collègues d'avant.

Elle hausse alors les épaules puis s'éloigne en faisant voltiger derrière elle sa longue natte. Ravalant la réplique que vous n'avez pas eu le temps de lui lancer, vous suivez des yeux la diablesse en songeant qu'elle n'a pas tout à fait tort sur ce dernier point. Un assez long voyage vous attend et il serait sans doute préférable d'avoir de bonnes relations avec les personnes qui vont vous accompagner tout le long de cette expédition.

*Si vous rattrapez Saëmyanne pour tenter de renouer le dialogue, rendez-vous au **51** ; si vous abordez le capitaine de l'Enragé, allez au **160** ; si vous souhaitez vous joindre aux quelques ingénieurs et scientifiques engagés pour cette mission, rendez-vous au **133** ; si votre première intention est de jeter un oeil à votre cabine, allez au **110**.*

2

La vigie a forcément repéré les oiseaux et vous êtes plus confiant dans son expérience des voyages par nef que dans la votre. Vous quittez donc le pont pour gagner le réfectoire sans vous soucier de cette apparition. Mais un concert de hurlements retentit à l'extérieur alors que vous vous trouvez encore à marcher dans la coursive.

Un instant paralysé par ce vacarme inattendu, vous faites finalement volte-face et grimpez quatre à quatre les marches tandis que les cris de l'équipage ne faiblissent pas.

- Des auriges! Des auriges! parvenez-vous à comprendre juste avant de découvrir une scène apocalyptique.

Les rapaces sont sur le point de fondre sur l'Enragé, regroupés de manière à former un fer de lance et leurs ailes couleur de cuivre repliées. Maintenant que vous pouvez mieux les distinguer, vous leur trouvez une nette ressemblance avec les faucons si vous faites abstraction de leur taille hors du commun et de leur jabot aux plumes d'un jaune éclatant.

Il s'approchent rapidement sans pousser le moindre cri, leur silence contrastant singulièrement avec la panique qui s'est emparée des humains.

Reprenant vos esprits, vous constatez que des nefigateurs se sont installés derrière les trois hypronagres et en dirigent les canons en direction des monstrueux volatiles. Mais les harpons suffiront-ils à briser l'élan des auriges avant que ceux-ci ne parviennent à endommager le ballon?

*Si vous possédez une arme à projectiles ou des armes de jet, vous pouvez en user afin d'éliminer certains des rapaces (les armes de jet sont dans ce cas définitivement perdues). Effectuez alors des tirs successifs (tests d'**Habilité** en ajoutant les éventuels points en **lames**, **armes lourdes** ou **armes de tir** selon l'arme utilisée) à respectivement 70 et 30 mètres, puis deux autres à 10 mètres lorsque les auriges s'attaquent de leurs serres*

à la toile du ballon. Chaque oiseau possède un total de **9 points de Vie**. Lancez ensuite **2D6 et ajoutez 2 points** au résultat pour chaque aurige que vous avez pu abattre personnellement. Si vous obtenez de 2 à 6, rendez-vous au **14** ; 7 et au-delà, allez au **62**.

3

Comme vous rechignez à lui prendre le collier des mains, l'homme détale de nouveau sans attendre les politesses qui pourraient excuser votre méfiance. Surpris par cette attitude, vous le suivez du regard tandis qu'il joue des coudes au milieu d'un groupe de jeunes gens passablement éméchés. Vous croyez un instant que les sacripants vont s'emparer de lui pour lui apprendre les bonnes manières mais le fuyard parvient à s'extirper de la foule et disparaît finalement hors de votre vue.

La lumière se fraye un chemin dans votre esprit quand apparaît une patrouille de gardes en provenance de la ruelle d'où était sorti le colporteur. Vous êtes en travers de leur chemin mais, vous voyant regarder dans la direction du fuyard, le sergent n'hésite pas un seul instant et intime à ses hommes de bifurquer dans l'avenue passante. Les jeunes vauriens s'écartent prudemment pour laisser passer les gardes qui ont visiblement l'intention de mettre la main sur votre très bref interlocuteur, qui était peut-être tout sauf un colporteur.

Haussant les épaules, vous reprenez votre flânerie dans le quartier animé de Vermont. La promenade est plaisante mais vous savez qu'un bon dîner vous attend au *Vareg Cornu*, pourvu que vous ne vous y rendiez point trop tardivement. *Allez au 115*.

4

Dès votre arrivée sur le pont de la nef vous avez fait en sorte d'attirer discrètement l'attention du docte mestre. Vous étiez surpris de constater qu'il vous croyait sans difficulté et le vieil homme a en très peu de temps réussi le tour de force de prévenir le capitaine Landrézit afin qu'il tienne en alerte ses nefigateurs les plus valeureux au cas où les événements tourneraient mal avec ces deux combattants chevronnés. Votre principale inquiétude concernait la réaction des autres Tourmenteurs. Vous avez renoncé à leur révéler la trahison de leurs compagnons en un si court délai car ils n'auraient sans doute accordé aucun crédit à votre accusation. Le mieux est d'espérer qu'ils comprennent le moment venu, lorsque les masques tomberont.

C'est à dire maintenant.

Landrézit a remarqué comme vous le manège de Jarlann et Saëmyanne qui ont discrètement commencé à se diriger vers la poupe du navire et la dunette dès l'apparition de la nef. Mais l'équipage de *l'Enragé* s'est positionné de manière à pouvoir les cerner sans éveiller leur attention. Alors que les deux félons ne sont plus qu'à une dizaine de pas de l'escalier conduisant dans les quartiers principaux, les nefigateurs abandonnent leurs tâches simulées pour se déployer de toutes parts en brandissant des couteaux et même des arcs pour certains. Vous accourez pour convaincre les deux mercenaires de se rendre

mais ceux-ci plongent alors en direction des marches.

Les cordes se détendent, quelques flèches volent et l'une d'elles se plante dans le mollet de Jarlann qui pousse un cri de douleur avant de disparaître dans les entrailles de la dunette. Landrézit se trouve à votre côté mais hésite à lancer ses hommes aux trousses du couple coincé dans la cabine arrière.

*Si vous courez à la suite de Jarlann et Saëmyanne en incitant les autres à vous imiter, rendez-vous au **183** ; si vous préférez prendre le temps d'établir un nouveau plan d'action pour les capturer, allez au **191**.*

5

Vous ne pouvez plus compter sur les lampes de vos compagnons et, en contemplant la bouche sombre du tunnel, regrettez amèrement de ne pas vous être équipé à Vertmont de votre propre source d'éclairage. Ce boyau représente cependant votre unique échappatoire à la sinistre caverne aussi vous armez-vous de tout votre courage pour y pénétrer malgré votre lourd handicap.

L'obscurité vous engloutit. De votre main, vous conservez le contact avec la paroi de gauche tout en tentant vainement de vous habituer à la pénombre. Mais vous avez beau écarquiller les yeux, un immuable rideau noir vous bloque la vision. Le silence est total. Même vos pas ne résonnent pas sur cet étrange sol vitrifié.

Vous marchez ainsi lentement jusqu'à sentir un souffle d'air distinct de la légère brise qui vous frôlait le visage. Cette sensation se confirme lorsque le mur effectue un virage brutal vers la gauche, vous indiquant à coup sûr que vous venez de pénétrer dans une salle.

Vous changez donc de direction pour longer la paroi puis obliquez encore quelques toises plus loin en découvrant un angle de la pièce. Il ne s'écoule guère de temps avant de sentir le mur s'incurver de nouveau.

Vous êtes certain d'avoir quitté la salle pour longer un autre couloir. Votre sens de l'orientation est mis à mal par ce trajet aveugle mais il vous semble suivre une direction parallèle à celle prise par vos compagnons la dernière fois que vous les avez vus. Cette idée vous redonne un sursaut d'espoir alors que la panique allait vous gagner face à la pression des insondables ténèbres qui vous cernent de tous côtés.

Votre marche se poursuit sur une distance qui vous paraît interminable. Votre pied bute soudain contre un obstacle invisible et vous tombez en avant sur un tas de gravats, récoltant au passage moult écorchures et manquant de peu vous cassez le nez contre un solide caillou. *Lancez **ID6** et divisez le résultat par deux (en arrondissant à l'entier supérieur) pour connaître le nombre de **Points de Vie** perdus.*

Vous vous relevez en titubant, passant votre main sur votre visage pour vous assurer ne pas subir d'hémorragie tant vous cuisez de douleur. Les genoux et les coudes sérieusement mis à mal par cette chute, vous reprenez néanmoins votre progression en maudissant votre imprudence qui vous avait poussé à accélérer l'allure.

Le couloir bifurque enfin ; à nouveau vers la gauche comme vous l'espérez, cette direction vous rapprochant de vos compagnons si ceux-ci n'ont pas dévié de leur route. Mais les repères vous manquent pour faire preuve de certitude à ce sujet. *Rendez-vous au **150**.*

6

La soirée se poursuit sans incident notoire. L'établissement est tenu d'une main de maître par son propriétaire, les servantes savent oublier les commandes des hommes qui ont déjà trop bu et la présence d'une montagne de muscles impavide près de la porte d'entrée annihile toute amorce de rixe. Guénolé est le premier à gagner sa chambre et les savants quittent un à un la salle dans les décilles qui suivent.

De votre côté, vous demeurez encore un peu à écouter la voix de l'infatigable rhapsode ainsi que la musique qui l'accompagne, en appréciant ces rares instants où les membres de l'expédition ne vous tiennent pas compagnie. Quand vous regagnez enfin votre mansarde, les deux ingénieurs dorment comme des bienheureux. Mais ce sont eux qui vous réveillent au petit matin en pratiquant leurs ablutions comme s'ils avaient oublié votre présence.

Il vous faut un bon décime avant de retrouver votre bonne humeur. Sonn brillant au-dehors, la chaleur vous incite à quitter votre veste de voyage et d'agréables senteurs culinaires envahissent déjà les rues de Vermont tandis que tournent les rôtissoires à ciel ouvert. Vous abandonnez votre bougonnement et acceptez la requête de l'imposant Archibalt qui vous prie de lui faire visiter votre cité natale, le docte mestre n'ayant organisé le conseil de guerre à l'auberge que pour midi. Érik vous accompagne sans mot dire et c'est donc avec une certaine fierté que vous leur présentez successivement les plus beaux édifices de la ville : l'obélisque des Alrys aux runes indéchiffrables, la Citerne des Dieux censée faire vieillir des dizaines de muids d'un vin réservé au roi Thorson, la Maison d'Era et ses vitraux aux mille couleurs, les arènes couvertes, puis, pour terminer, le fameux muret de melote, si vaste, si ancien et si bien entretenu qu'il accueille chaque année le grand tournoi de l'Archipel.

Au cours de cette promenade, vous passez devant un camelot qui propose quelques articles dignes d'intérêt. Comme Archibalt s'absente au même moment pour trouver les latrines publiques, vous examinez la marchandise.

Corde de cinq toises :	2 cristaux
Grappin :	8 cristaux
Filet de pêche :	5 cristaux
Pierres à feu :	2 cristaux
Torches :	1 cristal chacune (3 maximum)
Petite pioche :	1 gemme
Casque de mineur :	8 gemmes
Bougies (adaptée pour le casque) :	2 cristaux chacune (5 maximum)

*Achetez ce que vous désirez dans la limite de vos finances. Le **casque de mineur** apporte **1 point de protection** mais annule tous les bonus de la compétence **roublardise** et est équipé à son sommet d'une cache munie d'un verre spécial dans laquelle se trouve une chandelle. Si elle est allumée (à l'aide des **pierres à feu** par exemple), elle procure un éclairage faible mais orienté vers l'avant sous forme d'un mince cône lumineux.*

*Vous avez beaucoup marché ce matin et n'êtes donc pas mécontent de regagner le **Vareg Cornu** pour y dévorer un déjeuner reconstituant. **Rendez-vous au 74.***

7

Votre marche le long de cette voie étroite vous amène sur un espace dégagé qui n'a pourtant rien d'une place publique, à l'architecture peu conventionnelle. Des gravats et des reliefs de murs porteurs saillent çà et là au-dessus du sol en terre battue tandis que les façades des maisons les plus proches portent encore les souillures d'une gigantesque explosion. Vous ignorez ce qui a pu se passer en cet endroit mais il est évident qu'une catastrophe a frappé dans ce périmètre les bâtiments qui n'ont ensuite jamais été reconstruits.

Cette tragédie semble cependant bien lointaine à en juger les festivités qui s'y déroulent en plein air. Sur l'air d'une farandole naïve jouée par des enfants munis de pipeaux ou de guimbardes, des jeunes hommes en costumes rouge et or dansent et pirouettent en formant un cercle mouvant. Au centre se tiennent des jouvencelles regroupées par trois ou quatre qui font mine de bavarder sans prêter attention au manège de leurs courtisans. Vous reconnaissez la cérémonie rituelle de Weisen, une tradition inhérente à Vermont qui voit au printemps les amoureux tenter de séduire leur belle au cours de cette manifestation plus ou moins innocente. Vous-même gardez un souvenir ému et douloureux de l'unique fois où vous y aviez participé : votre amie d'enfance avait alors tristement refusé la rose de fiançailles que vous lui aviez tendue.

De nombreux garçons ne connaissent pas telle mésaventure et le cercle se sépare parfois pour laisser passer un couple rougissant sous les vivats d'un public enthousiaste et plus âgé. Vous écarquillez cependant les yeux en apercevant un solide gaillard d'une vingtaine d'années qui s'approche dans votre direction pour proposer une fleur d'un rouge éclatant à une Saëmyanne prise de court. Sa surprise ne dure cependant qu'un instant et vous voyez ses lèvres esquisser un sourire.

*Faites un test de **Sociabilité difficile (-1)** en ajoutant vos éventuels points en **littérature**. Si vous le réussissez, rendez-vous au **128**.*

*Dans le cas contraire, vous pouvez repousser pacifiquement le jeune homme, allez dans ce cas au **40** ; ou attendre la réaction de la mercenaire, rendez-vous alors au **35**.*

8

Cet oeuf noir aussi volumineux qu'une amphore de cinq pintes semble vous narguer du haut de son piédestal. Prenant tout votre courage à deux mains, vous gravissez lentement et une à une les quelques marches qui vous séparent du pilier.

Vous alliez pousser un bref soupir de soulagement tant vous craigniez que l'approche de l'artefact soit piégée quand les gemmes serties dans le plafond changent soudainement de couleur et la salle s'illumine d'une lueur rouge sang. De la coupole se met alors à tomber une pluie d'éclairs de feu dans un rugissement de fin du monde.

Vous voulez sauter du socle pour échapper à cet enfer mais une langue enflammée vous atteint en pleine poitrine, vous envoyant bouler sur les marches que vous venez de fouler. Votre chemise s'embrase mais vous n'avez pas le temps de vous en préoccuper car un autre éclair vous frappe à la tête. La souffrance innommable de sentir votre visage fondre

sous la feu magique est heureusement éphémère car vous sombrez dans une inconscience définitive.

Lorsque cesse la malédiction des Alrys, de nouveaux corps brûlés jonchent le sol de la pièce. La relique conservera encore ses secrets pendant quelques temps car il est peu probable que le Duc Algar V finance une nouvelle expédition après ce second cuisant échec.

9

Le scribe vous adresse un regard suspicieux en vous voyant approcher. Mais l'homme se radoucit légèrement en entendant le nom de Vanalir.

- Il vous attend? Demande-t-il.
- Non, nous ne l'avons pas prévenu.

L'homme observe un instant l'assistance disparate qui rôde dans le hall avant de vous répondre.

- Je ne peux pas quitter mon poste. Prenez l'escalier derrière moi et arrêtez-vous au troisième palier. Le cabinet de Vanalir se trouve derrière l'étoile à six branches. Il devrait être présent à cette heure. Interdiction formelle de visiter le reste du bâtiment! précise-t-il en fronçant les sourcils.

Vous le rassurez puis suivez ses instructions. Chaque palier donne accès à un couloir à la décoration austère et faiblement éclairé dans lequel s'ouvrent plusieurs portes. Celles du troisième niveau sont chacune ornées d'une étoile en bronze sertie au milieu du battant. Une seule possède les six branches requises et c'est à celle-ci que vous alliez frapper quand elle s'ouvre brusquement.

Le magnifique guerrier qui s'apprêtait à sortir de la pièce pose par réflexe la main sur le pommeau d'une épée en vous apercevant en travers de son chemin. Grand, les cheveux blonds coupés très courts de manière harmonieuse avec sa barbe taillée en pointe, le ragnarym qui vous fait face a cependant tôt fait de reprendre le contrôle de lui-même.

- Qui êtes-vous et que faites-vous là?
- Nous arrivons de Haute-Lande sur mission du duc Algar V, répond en hâte Archibalt comme vous marquez un moment d'hésitation. Nous voulions parler à Vanalir.
- C'est moi. Entrez un instant mais je n'ai que très peu de temps à vous consacrer. Je suis attendu.

Le guerrier recule pour vous laisser pénétrer dans une pièce au mobilier rustique et munie d'un âtre à moitié rempli de bûches. Une seconde porte entrouverte semble donner accès à une chambre.

Vanalir s'accoude à une lourde table couverte de livres et vous observe sans dire un mot tandis que vous admirez la collection d'armes antiques qui orne les murs de la pièce. Il s'attarde sur Saëmyanne mais son regard trahit une franche désapprobation devant sa mise de baroudeuse et ses deux cimenterres.

- Vous étiez donc à bord du *Pélican*, commente enfin Vanalir.
- Le piège est grossier mais vous répliquez du ton le plus neutre possible.
- Non, de *l'Enragé*. Une nef sous le commandement du capitaine Landrézit.
- Comme le ragnarym hoche la tête, vous poursuivez sans accomplir plus de détours.
- Nous sommes à la recherche de compatriotes venus à Vertmont il y a deux

lunaisons de cela. Ils ont voyagé sur la *Douce Fleur*. À priori, ils sont bien arrivés en ville mais ils n'ont plus donné de nouvelles depuis...

- Oui, je m'en souviens, coupe-t-il avec impatience. Ils devaient se rendre quelque part à l'extérieur de la cité. Ce n'était pas tout près, il me semble ; même si je serais incapable de vous dire où exactement.

- Vous savez peut-être dans quelle direction ils sont partis?

- Par la porte nord. Si ça peut vous aider, ils devaient faire étape au Castelet d'Aygrevin. Je n'ai pas eu l'occasion de rencontrer le baron depuis et ne peux donc pas vous en dire plus à leur sujet. Mais c'est toujours une piste pour vous, ajoute-t-il en se redressant brusquement, vous invitant implicitement à quitter les lieux pour qu'il puisse honorer son rendez-vous.

Vous savez très bien où se trouve le domaine d'Aygrevin. Une visite à son seigneur semble effectivement s'imposer, d'autant plus que sa demeure campagnarde se trouve à seulement un demi-décime de marche en dehors de la cité. Saëmyanne est déjà retournée dans le couloir quand le ragnarym s'empare prestement d'un morceau de parchemin où apparaît un sceau de cire ainsi que le nom de Vanalir calligraphié artistiquement.

- Avec ça, le baron vous recevra sans difficulté. Maintenant, je vous prie de m'excuser.

Ajoutez le sceau de Vanalir à votre équipement.

Vous le remerciez avec chaleur puis ressortez bientôt du majestueux bâtiment afin de retrouver l'effervescence de la rue baignée par les rayons de Sonn. Le temps vous est compté pour accomplir la visite suggérée par Vanalir avant le rendez-vous du soir avec le reste de l'expédition.

Lorsque vous aurez atteint la porte nord de la cité, ajoutez 17 au paragraphe en cours et rendez-vous à ce nouveau paragraphe avant d'engager la discussion avec la garnison.

Allez pour le moment au 194.

10

Vous faites un bref signe au chef des Tourmenteurs pour lui indiquer que vous êtes son homme. Mais avant que vous n'ayez eu le temps d'avancer jusqu'à la porte, il vous demande de patienter puis fouille dans un petit sac qui ne quitte jamais son ceinturon. Il finit par en extraire une paire de boucles d'oreille finement ouvragées, du même cuivre rutilant que celles qui parent ses propres lobes mais dont les extrémités sont torsadées comme pour représenter de minuscules serpents. D'un geste presque intime, Jarlann vous prend une main pour déposer les bijoux dans la paume.

- Tu les offriras à ta femme à ton retour. Car je te promets que l'on ressortira vivants d'ici. Je vais tout faire pour, en tout cas. À toi de jouer maintenant.

Gêné par cette brusque marque d'admiration devant les autres, surtout de la part d'un combattant aussi inflexible et peu prompt à verser dans le sentimentalisme, vous empochez le présent sans répondre puis approchez enfin du battant refermé. *Ajoutez les boucles d'oreille à votre équipement.*

Si vous portez des gantelets de cuir, rendez-vous au 89 ; si vous possédez de l'algaran, allez au 94 ; sinon, rendez-vous au 11.

11

Devinant tous les regards braqués dans votre dos, vous prenez une profonde inspiration avant d'empoigner doucement le loquet rond. Lorsque vous le tournez en vous appuyant sur le battant, vous sentez ce dernier céder mais également sous vos doigts un fluide visqueux qui semble s'écouler du bois sombre. Le contact répugnant vous incite à retirer votre main mais vous ne parvenez pas à vous détacher de la maudite poignée.

- Je suis collé! criez-vous, en proie à la panique.

- Ne bougez surtout pas! réplique le docte mestre derrière vous.

Vos compagnons s'approchent et Archibalt se penche pour observer de côté le bouton en ébène.

- On dirait une sorte de résine mais c'est incolore. Ça ne suinte pas. On ne risque pas de te délivrer juste comme ça, en forçant dessus. Il faudrait chauffer avec une flamme...

- Ou alors du vinaigre? surenchérit son confrère Tannis. Quelque chose d'acide? Personne n'aurait du vinaigre sur lui ou un alcool fort?

Le silence qui suit sa demande vous glace le sang dans les veines.

- Du vin, ça irait? grogne Olaf.

Vous tournez la tête avec espoir vers Tannis mais la moue de l'ingénieur est assez explicite.

- Dans ce cas, il ne reste plus que le feu, reprend Archibalt d'une voix inhabituellement grave. Et mieux vaut ne pas tarder avant que ça n'ait trop durci.

Saëmyanne s'approche alors avec sa torche crépitante, une lueur triste traversant fugitivement ses beaux yeux sombres. Elle vous effleure la joue d'un doigt puis vous glisse une de ses chiques de tabac entre les lèvres.

- Mord ça autant que tu veux.

Sans plus attendre, elle place alors son flambeau juste sous la poignée de porte. Dans un premier temps, la chaleur reste supportable. Mais très rapidement, vous avez l'impression d'être directement touché par la flamme ondulante et le goût prononcé du tabac dans votre bouche s'efface devant celui du sang quand vous vous mordez la langue pour ne pas crier. L'épreuve est cependant insoutenable. Vous poussez un hurlement démentiel en même temps que s'arrachent brutalement vos doigts de la poignée. Hagaré, une bave vermeille coulant au coin de votre bouche, vous contemplez le bout de chair rouge qu'est devenue la paume de votre main. Votre peau, elle, est demeurée incrustée dans le bois noir du bouton de porte. *Vous perdez 3 points de Vie et n'êtes désormais plus en mesure de manier une arme de contact ou de tir pendant les prochaines décades. S'il vous arrive désormais de devoir affronter un adversaire, considérez le combat comme perdu et ce sera alors la fin de votre aventure.*

Horwyck s'empresse de recouvrir votre membre mutilé d'un bandage de sa confection.

Jarlann attend obligeamment que vous ayez quelque peu récupéré pour inciter l'expédition à poursuivre ses recherches. Les jumeaux s'avancent alors pour reprendre la tête du groupe et franchir la porte désormais béante. *Rendez-vous au 73.*

12

Les Tourmenteurs préfèrent former une file sur un seul rang pour progresser dans cet étroit couloir, arguant qu'ils ont besoin d'espace pour manier leurs armes, en particulier l'arc et l'arbalète des deux éclaireurs. Vous marchez ainsi dans un silence relatif, seulement perturbé par le léger cliquetis des bottes renforcées de Cyclope.

Le passage rectiligne aboutit enfin à un espace évasé qui précède une impressionnante porte aux deux battants entièrement façonnés de métal. Les vantaux sont entrouverts vers l'intérieur d'une salle brillamment éclairée même si vous ne pouvez encore en discerner le contenu à cette distance. Les jumeaux marquent alors un temps d'arrêt. Vous pressentez pour votre part que votre périple touche bientôt à son terme et une touche d'espoir effleure même votre esprit face à cette première source de lumière vive depuis que vous avez pénétré dans le dédale souterrain. Vous reprenez enfin votre marche pour approcher des portes quand un raclement au plafond alerte vos sens encore en éveil.

Un réflexe salvateur vous pousse à bondir en avant au moment même où tombe une herse en bois à travers le tunnel. Lorsque vous vous relevez, c'est pour constater avec soulagement que personne n'a été blessé, l'obstacle étant tombé entre vous et Astrid qui vous suivait. Mais l'expédition se retrouve désormais scindée en deux car la scientifique âgée se retrouve de l'autre côté en compagnie des deux ingénieurs, du mestre médecin, de Konrad, Guérolé, Skalde ainsi que Cyclope et Olaf qui fermaient la marche.

Le borgne au bandeau rouge bouscule alors les savants pour balancer un violent coup de son marteau de guerre sur la grille. Mais sa fureur n'a pour résultat que de faire voler quelques minuscules copeaux de bois. D'un geste péremptoire, Jarlann lui fait signe de cesser.

- Pas de panique. Il doit bien y avoir quelque part un moyen de la remonter. Ne bougez pas. Pendant ce temps, nous allons voir par là-bas. Je suis sûr que le mécanisme doit se trouver dans cette salle.

- Faites vite alors, gronde Olaf. Je n'ai pas envie de moisir ici.

Abandonnant vos compagnons derrière la grille, vous vous approchez alors des doubles portes en vous demandant si la herse est tombée à cause d'un piège que l'un de vous aurait malencontreusement déclenché. À moins que l'on vous surveille? Vous chassez rapidement cette idée tellement elle vous paraît improbable. *Rendez-vous au 155.*

13

Le cabinet d'aisance est propre et vous urinez avec soulagement dans le conduit par où remonte un léger souffle d'air frisquet. Vous vous demandez quelles sont les chances que la nef se trouve en ce moment au-dessus de la Tour Dorée et souriez en songeant aux déchets humains qui pourraient ainsi souiller les pierres du noble et mythique édifice.

En ressortant des latrines, vous manquez vous heurter aux deux femmes scientifiques de l'expédition qui passaient au même moment dans la coursive. Hélène, la plus jeune mais également la plus effacée des deux, baisse les yeux tandis qu'une vague coloration se répand sur son visage d'une pâleur malade. Astrid, qui vous rend sans doute dix bonnes années, vous sourit plus franchement et s'excuse de vous avoir malencontreusement bousculé. Vous rétorquez galamment que le tort vous en incombe puis accompagnez du regard la doyenne au chignon gris tandis qu'elle s'éloigne aux côtés de sa discrète acolyte. Songeant aux chances infimes de voir se développer un semblant de solidarité féminine

entre ces deux-là et la bouillante Saëmyanne, vous regagnez votre cabine en tâchant de ne pas réveiller votre voisin ingénieur. Les draps de la couche sont frais et vous sombrez rapidement dans le sommeil. *Rendez-vous au 60.*

14

Les projectiles des hypronagres et les flèches ou carreaux lancés par les combattants présents depuis peu sur le pont ont déjà décimé un bon tiers des rapaces géants. Malheureusement, les traits mortels n'effraient pas les survivants qui parviennent bientôt à leurs fins.

Un sifflement abominable s'échappe du sommet du ballon lorsque l'un des auriges parvient à y pratiquer une ouverture. L'espoir vous quitte définitivement quand la toile se déchire en deux autres endroits et que le vaisseau se met à piquer du nez.

Tandis que vous vous accrochez au bastingage à l'instar des autres passagers, vous voyez le ballon s'affaler lentement à la manière d'un soufflé géant que l'on aurait percé de la pointe d'un couteau. La toile recouvre soudain tout le pont et vous devez vous en extraire avec maints efforts pour ne pas périr asphyxié. Mais cette issue vous aurait au moins épargné le spectacle de la nef en train de plonger inéluctablement dans la brume.

Vos dernières sensations se bousculent alors qu'approche votre fin : des cris éperdus partout autour de vous, un parfum âcre qui vous irrite le fond de la gorge bien que vous reteniez votre souffle, vos doigts recroquevillés sur le bois, le vent froid vous balayant le visage. Puis un funeste et sonore craquement avant que votre corps ne s'envole dans les airs et ne retombe sans vie sur une roche rongée par l'acide.

15

Les savants de l'expédition ne semblent guère priser la suite de la soirée car tous sans exception quittent la salle pour regagner leurs logements, sans doute pour effeuiller quelque tome à la lueur d'une chandelle avant de s'endormir. Mais tel n'est pas votre passe-temps favori aussi vous rapprochez-vous avec enthousiasme des groupes de joueurs qui commencent à se former, pensant que votre labeur quotidien et votre vie de famille vous ont tenu éloigné pendant bien longtemps des tavernes de Haute-Lande.

Les nefigateurs ainsi que leurs compagnons d'armes sont majoritaires. Ils ont évidemment l'habitude de se côtoyer et ont déjà sorti leurs cartes illustrées, formant plusieurs groupes de cinq pour s'adonner au tarot de Gorom. Seuls quatre hommes dont le capitaine Landrézit semblent en mesure d'accepter un nouveau partenaire. Les mercenaires se sont quant à eux réunis autour d'une unique table circulaire de belles dimensions afin d'y jouer aux dés. Ils sont tous plus ou moins imbibés de bière et ne verraient sûrement aucun inconvénient à ce que vous les rejoigniez, du moment que vous ayez bien sûr quelques cristaux à miser.

Si vous voulez parier aux dés avec les Tourmenteurs, rendez-vous au 127 ; si vous souhaitez plutôt jouer aux cartes en compagnie de l'équipage, allez au 178.

16

Estimant que vous vous êtes jusqu'ici beaucoup impliqué personnellement, vous gardez le silence en observant l'attitude des autres membres du groupe. L'angoisse prévaut chez les savants dont les nerfs ont été mis à mal par la récente disparition de leurs confrères. La plupart des mercenaires quant à eux regardent l'extrémité de leurs bottes. Grütters pousse alors un profond soupir, tend son arbalète à son frère qui semble hésiter à le retenir, puis avance courageusement devant la porte.

Sa main se déplie et se replie nerveusement pendant que vous l'observez en retenant votre souffle. Enfin, ses doigts se posent sur le loquet rond qu'il presse avant de le faire pivoter. L'arbalétrier jette des regards sur les murs et au plafond, prêt à esquiver le premier piège déclenché, mais la porte s'ouvre en grinçant légèrement sans que survienne un nouveau malheur.

Soulagés, vous alliez vous approcher afin de poursuivre votre chemin quand Grütters pousse un cri de surprise. Son gantelet de cuir est resté collé à la poignée alors qu'il en retirait sa main et il contemple celle-ci d'un air incrédule.

- Tu ne devrais pas faire ça, souffle Anders en voyant son frère tenter de retirer le gant.

Rien n'y fait, l'objet reste obstinément attaché sur la porte. Cette mésaventure a le don d'irriter Grütters au plus haut point mais vous parvenez à le convaincre d'abandonner ici sa protection plutôt que de risquer un plus grave désagrément à s'acharner sur ce mystère. Il finit par céder et franchit le seuil pour éclairer le couloir qui se poursuit au-delà. *Rendez-vous au 73.*

17

Vous ne faites qu'effleurer la laine rêche de son gilet et le garnement vous esquive avant de détalier comme un lapin puis de disparaître au coin d'une coursive latérale. Furieux de voir le visiteur de votre cabine vous échapper ainsi, vous envisagez un bref instant d'aller voir le capitaine pour lui parler de cet incident. Vous comprenez soudain qu'une telle initiative ne serait pas judicieuse.

Le garçon n'est sûrement pas un cambrioleur mais plutôt un clandestin. Il aura trouvé cachette en cet endroit et s'apprêtait sans doute à trouver une autre planque maintenant que la nef s'est depuis longtemps éloignée de Haute-Lande. Songeant à certains nefigateurs que vous avez déjà vus autrefois balancer par-dessus bord l'un de ces passagers indésirables, vous renoncez définitivement à en parler à quiconque. Haussant les épaules, vous franchissez enfin le seuil de votre logement.

Rendez-vous au 82.

18

- Nous cherchons quelqu'un qui pourrait nous renseigner mais nous nous sommes perdus, plaidez-vous, néanmoins conscient que votre premier réflexe de fuite n'est pas passé inaperçu.

La voix nasillarde du scribe à qui vous avez parlé dans le hall retentit derrière vous, douchant tous vos espoirs de berner les hommes d'armes.

- Ce sont des intrus! Prenez-les!

Les deux colosses arrivent bientôt sur vous, l'arme brandie. Comme d'autres guerriers s'approchent dans votre dos, vous posez la main sur le bras de votre compagne qui avait dégainé ses lames, prête à en découdre.

*Si vous possédez une arme ou pièce d'armure appartenant au cercle ragnarym de Vermont, rendez-vous immédiatement au **59** ; sinon, poursuivez la lecture.*

La mercenaire accepte finalement la reddition et vous êtes emmenés dans un réduit étouffant pour être interrogés par un ragnarym au visage monolithique, totalement dénué d'expression. Rapidement convaincu que vous n'êtes pas des espions à la solde d'une autre cité, il vous confie aux mains de soldats ducaux qui vous escortent tous les deux à travers la ville jusqu'à un poste de garde. On vous sépare de Saëmyanne puis vous êtes enfermé dans une cellule. Par chance, votre emprisonnement s'avère de courte durée et vous êtes libéré en fin de journée avec pour représailles la confiscation de toute votre fortune.

*Ôtez toutes les gemmes et tous les cristaux de votre bourse puis rendez-vous au **87**.*

19

La jeune guerrière est bien trop redoutable pour que vous ayez une chance de lui tenir tête. Vous reculez en vous apprêtant à parer le prochain assaut mais Saëmyanne ne désire pas profiter de son ascendant. Le capitaine Landrézit est juste derrière vous, un sabre à la main. Mais ce qu'il a vu des talents martiaux de la mercenaire ne l'incite guère à vous remplacer au pied levé. Constatant l'absence d'opposition, Saëmyanne fait brusquement volte-face et court jusqu'à l'extrémité de la coursive où elle claque la porte du fond dans son dos.

Vous vous concertez du regard avec le capitaine et les nefigateurs qui vous ont suivi.

D'un accord tacite, tous regardez le pont du navire pour obtenir l'aide des autres Tourmenteurs, visiblement abandonnés par leurs deux comparses. Un cri d'alerte de l'ingénieur Tannis vous incite cependant à regarder par-dessus le bastingage au moment où vous regagnez l'air libre.

La nef légère se trouve désormais à une vingtaine de toises sous la coque de *l'Enragé*. Vous regardez avec stupéfaction Jarlann et Saëmyanne qui tombent dans le vide, suspendus à des ailes en cuir triangulaires. Tels deux éperviers descendant en larges cercles sur leur prochaine victime, ils s'approchent de l'embarcation qui a considérablement réduit sa vitesse. Dès qu'ils atterrissent sur le pont du navire, ce dernier change de cap pour filer en direction de l'est, à une allure bien trop rapide pour envisager d'être rattrapé.

*Si vous avez l'**artefact alrys** dans votre sac, rendez-vous au **199** ; sinon, allez au **198**.*

20

Jarlann se décide à s'approcher lui-même de l'inquiétante relique. Lorsqu'il atteint le socle

supportant le piédestal, il se retourne pour vous dévisager. Vous aviez presque tous reculé vers l'entrée de la salle en comprenant l'intention du mercenaire aux cheveux cuivrés mais son regard vous fige sur place. Aucun des Tourmenteurs présents n'oserait à présent battre en retraite de crainte d'avoir à rendre des comptes à leur chef.

Ce dernier finit par reporter son attention sur la colonne couverte de mosaïque et commence à en faire le tour pour détailler les différents motifs comme vous l'avez fait juste avant. Vous suivez dans un silence pesant sa lente progression. La concentration dans laquelle il est plongé ajoute quelques rides soucieuses sur son visage hâlé. Vous ne pouvez empêcher vos ongles de se planter dans la paume de vos mains au moment où il se décide à emprunter l'un des quatre escaliers miniatures.

Jarlann vient de grimper jusqu'à la base de la colonne quand les gemmes au plafond changent brutalement de couleur. La salle est alors illuminée par une lueur rouge sang et vous poussez tous un cri d'effroi en voyant fuser de la coupole un éclair de feu qui vient frapper le fier guerrier en pleine poitrine. Jarlann s'écroule sur les marches qu'il venait de fouler.

Personne n'a cependant le loisir de lui venir en aide car de nombreux autres traits enflammés tombent des gemmes écarlates dans toute la salle. Vous pivotez pour vous réfugier de l'autre côté des portes mais un choc violent entre les épaules vous plaque brutalement au sol. La douleur est fulgurante et vous roulez au sol pour tenter d'étouffer le feu qui vient d'embraser vos vêtements. *Vous perdez 2D6 points de Vie avant que ne s'éteignent les flammes. Si vous possédez une **potion de résistance à la chaleur**, vous avez la présence d'esprit de la chercher et de la boire malgré votre état ; vous ne perdez dans ce cas qu'1D6 points de Vie.*

Une fournaise règne à présent dans la pièce mais les pierres précieuses ont retrouvé leur éclat normal. Vous vous relevez péniblement en même temps que vos compagnons qui, comme vous, ont survécu à leurs brûlures. Même le chef des mercenaires s'est remis debout et s'apprête à s'emparer de l'artefact malgré sa chemise calcinée et les cloques qui recouvrent à présent ses bras. Juché sur la pointe des pieds, il fait basculer dans ses mains l'oeuf couleur d'ébène puis redescend vers vous avec un sourire triomphant, l'ivoire de ses dents resplendissant au milieu de sa face noircie.

Vous voyez au même instant surgir de l'ouverture le reste de l'expédition.

- La grille s'est relevée toute seule, s'empresse de préciser le vieux docte mestre. Quel est cet objet?

Tous les scientifiques ne partagent pas la curiosité de Guérolé car certains ont repéré les cadavres de la première expédition à l'autre bout de la salle.

- Ce serait plutôt à vous de nous le dire, rétorque Jarlann.

L'historien du groupe s'approche pour examiner de plus près l'artefact aussi volumineux qu'une amphore de cinq pintes et qui est toujours auréolé de son halo surnaturel.

- Métal des Alrys, souffle Konrad, visiblement impressionné. Le même que sur la couronne d'Abonite... On n'en trouve nulle part ailleurs et il agit comme un amplificateur pour les dons magiques des ragnaryms. Vous avez trouvé là un objet terriblement précieux... On peut même sentir l'énergie mystique qu'il renferme tellement il est puissant!

- Très bien. Je n'ai pas pris tous ces risques pour rien, se satisfait Jarlann en glissant l'oeuf noir dans son havresac.

- Vous... Vous le gardez?

- Bien sûr. Je me ferai un plaisir de le remettre moi-même entre les mains du Duc si vous n'y voyez pas d'inconvénient. Mais ne vous inquiétez pas, je lui dirai combien vous nous avez été utile pour le dénicher... Allez, on se bouge les gars! Je crève de chaud ici. L'air frais nous fera du bien.

Konrad adresse un regard consterné au docte mestre qui hausse en réponse ses épaules voûtées. Il ne vous reste plus qu'à suivre le chef des Tourmenteurs qui est déjà retourné dans le couloir, de l'autre côté des doubles portes. *Rendez-vous au 153.*

21

Vous attrapez à la volée le bras du garçon puis le plaquez contre la cloison pour l'empêcher de se débattre. Le gamin n'a pas huit ans mais cela ne l'empêche pas de dégainer une dague avec sa main libre. Il n'est cependant pas de taille à lutter avec vous. D'une vigoureuse torsion au poignet, vous le forcez à lâcher son arme qui tombe sur le plancher.

- Ne me tuez pas! sanglote-t-il soudain.

Pris d'un certain scrupule à bousculer ainsi un garnement encore plus jeune que Jelloss, vous desserrez votre étreinte. Contrairement à ce que vous pensiez il ne cherche même pas à s'enfuir, se contentant pour le moment de masser ses bras endoloris en jetant un oeil inquiet vers l'extrémité de la coursive, puis en vous adressant un regard suppliant.

- Que faisais-tu dans ma cabine?

- J'ai rien pris. J'ai rien volé. Je vous le jure! Je me cachais juste.

- De qui?

L'enfant s'essuie d'un revers de main ses yeux humides puis son nez dégoulinant.

- De tout le monde. Vous allez me dénoncer?

Vous avez déjà vu certains capitaines faire passer par-dessus bord sans la moindre hésitation des passagers clandestins. Les chances que celui de *l'Enragé* fasse de même sur un si jeune garçon sont minces mais vous répugnez à courir ce risque, surtout si l'humeur du nefigateur partage quelque point commun avec le nom de sa nef.

- Va te planquer plus loin. Je ne veux pas avoir d'ennuis à cause de toi.

L'enfant vous regarde bouche bée puis, se rappelant combien il est exposé en ce passage aux multiples portes, il s'éloigne en tapinois avant de disparaître au coin d'une coursive latérale. Haussant les épaules, vous ramassez l'arme qu'il a oubliée au sol en remarquant avec étonnement que son pommeau est sculpté à l'image d'une tête de vipère. Vous pénétrez ensuite dans votre cabine. *Ajoutez la **dague ouvragée** (dégâts ID6, peut être lancée avec les distances : C3 / M10 / L15) à votre équipement. Les attaques au corps à corps avec cette arme exigent des tests d'**Habilité** et permettent de profiter du bonus en lames. Rendez-vous ensuite au 82.*

22

Si vous en jugez l'impressionnant verrou qui orne le bord du battant et la lourde pièce de bois destinée à bloquer la porte de ce côté-ci, l'accès au passage doit en temps normal être interdit. Après un regard sur les passants au cas où certains épieraient vos mouvements,

vous vous faufilez par l'ouverture puis avancez dans une venelle sans autre issue qu'une seconde porte à son extrémité, six toises plus loin. Cette dernière n'est pas verrouillée et vous pénétrez dans une cour intérieure semblant se terminer en impasse. L'enclos carré est ceint par des galeries couvertes à colonnes dans lesquelles se meuvent des silhouettes indistinctes. Des hommes et des femmes dépenaillés sortent alors en pleine lumière pour s'approcher de vous d'un pas lent. Vous ne savez ce qui vous effraie le plus entre leur aspect misérable, tous présentant une maigreur malade et des yeux brillants de curiosité au milieu de visages hâves et décharnés, leur démarche lente et mal assurée, ou les plaques semblables à du cuir qui fleurissent sur les bras nus et les jambes de la plupart. Cette vision vous cloue sur place. Vous recouvrez cependant vos moyens devant l'apparition de cinq personnages entièrement revêtus de combinaisons de cuir tanné. Leur têtes sont de surcroît entièrement dissimulées sous d'impressionnants heaumes sphériques présentant un hublot sur le devant pour seule visière. Vous reconnaissez en un instant des scaphibrumes identiques à ceux utilisés par les mineurs, excepté l'absence de bouteilles sur le dos. Ces nouveaux arrivants accourent dans l'intention évidente de vous capturer. Vous voulez déguerpir mais le plus proche des hommes en combinaison s'élance pour vous plaquer au sol.

*Faites un test de **Physique très difficile (-2)** en ajoutant vos éventuels points en **acrobaties**. Si vous échouez, rendez-vous directement au **103**. Sinon, poursuivez la lecture.*

Votre poursuivant tombe sur les pavés en manquant d'un cheveu vous agripper la cheville. Mais vous avez déjà la main sur la poignée de la première porte et vous vous engouffrez dans le passage étroit avec ses acolytes à vos trousses. Vous claquez le second battant dans votre dos puis placez la barre de manière à empêcher l'ouverture du portail. De violents coups font déjà trembler le bois et vous savez que les hommes aux scaphibrumes auront tôt fait de forcer le passage.

Vous pénétrez comme une trombe dans la taverne où vous apercevez au milieu de la foule Archibalt et Saëmyanne en train de converser avec Dame Astrid, Skalde le lithologue et les Tourmenteurs jumeaux. La présence de ces membres de l'expédition vous surprend légèrement mais vous ne leur adressez même pas la parole. Prenant chacun par un bras vos deux compagnons, vous les attirez hors de l'établissement pour remonter la rue Pixente VI en direction du nord. Après vous être assuré que personne ne vous poursuivait, vous leur expliquez enfin la raison de votre comportement pour le moins incompréhensible à leurs yeux. *Rendez-vous au **79**.*

23

Vous n'êtes guère surpris de voir le terne Érik déjà assis sur sa couche avec un livre ouvert. Cependant, l'ingénieur vous prend de court en daignant lever les yeux puis en vous adressant un léger mais franc sourire.

- Vous ne jouez pas?

- Bof... Trop de bruit, trop d'alcool. Il y a dix ans, j'en aurais été mais faut croire que je me fais vieux, répondez-vous avec un clin d'oeil complice.

- Je comprends. Pour ma part, je dois avouer que cette bande de spadassins me fait un peu froid dans le dos.

Ne sachant que répondre à cette confession, vous opinez simplement du chef. Le naturel du petit homme reprend bientôt le dessus et il se replonge dans la lecture de son ouvrage. Vous remarquez alors une boussole reposant sur la table de chevet de votre camarade de chambrée. Le précieux objet n'a rien de commun avec ceux que vous avez déjà eu l'occasion de croiser : presque aussi large qu'une assiette, cerclé d'un métal doré lui-même serti de minuscules gemmes, muni d'une aiguille biseautée rappelant un éclat de silex, celui-ci témoigne d'un savoir-faire consommé et possède certainement une grande valeur. Sentant votre regard posé sur son bien, Érik laisse de nouveau le tome ouvert sur ses genoux.

- Ça vous intrigue?

- Oui, c'est le mot juste, dîtes-vous en riant pour faire passer votre impolitesse. Je n'ai jamais vu une boussole aussi travaillée.

Le visage de l'ingénieur s'illumine de fierté.

- C'est moi qui l'ai fabriquée.

Vous ne pouvez vous retenir de marquer votre incrédulité par un haussement de sourcils. Il fouille alors dans son havresac, en extrait une réplique exacte de la boussole et la place sur le petit meuble à côté de sa soeur jumelle.

- Vous voyez, j'en ai conçu deux. La première m'avait été commandée mais elle m'est finalement restée sur les bras.

- Elles sont vraiment magnifiques! Pardonnez-moi si je dis une sottise, mais pourquoi sont-elles si imposantes?

- C'est que l'aiguille est issue d'une magnétite bien particulière que l'on ne trouve qu'à Ferport. Elle permet de repérer le nord mais pas seulement. Elle réagit aussi à la proximité de la brume. Si, je vous assure! insiste Érik devant votre expression de stupeur. L'aiguille tremblote dès qu'elle se trouve à moins de dix toises de la brume, c'est infallible. Si ça vous dit, je peux vous en vendre une. Je comptais m'en débarrasser à Vermont mais comme je vois que ça vous intéresse...

*Si vous souhaitez effectivement acheter cet objet, il vous en coûtera **15 gemmes**. Ajoutez dans ce cas la **boussole d'Érik** à votre équipement. Vous avez la possibilité d'effectuer un test de **Sociabilité** en ajoutant vos éventuels points en **psychologie** afin d'acquérir ce bien pour seulement **12 gemmes** en cas de réussite.*

Après quelques derniers compliments sur les indéniables talents d'orfèvre de l'ingénieur, vous laissez ce dernier pour quitter momentanément la pièce avec l'intention de faire un dernier tour par les latrines.

*Si vous possédez une **dague ouvragée**, rendez-vous au **117** ; sinon, allez au **13**.*

24

Vous êtes passé devant Saëmyanne et avez presque atteint la hauteur du deuxième palier quand des voix vous alertent. Trois hommes lourdement armés s'approchent en discutant de l'escalier. Vous baissez précipitamment la tête et faites signe à votre compagne de redescendre mais l'un des guerriers vous a aperçus.

Poursuivi par les bruits de bottes et les cris de vos poursuivants, vous dévalez quatre à quatre les marches jusqu'à regagner le premier étage. Tout le bâtiment est en alerte et la panique vous gagne quand deux ragnaryms respectivement armés d'une épée et d'une

hache à deux mains surgissent soudain à une dizaine de toises en sortant de l'une des pièces attenantes. Un remue-ménage dans le hall vous dissuade d'y retourner.

*Si vous vous engouffrez par la porte du couloir la plus proche, rendez-vous au **158** ; si vous levez les mains en signe d'apaisement et tentez de vous justifier, allez au **18**.*

25

Le cours de vos pensées vagabondes s'interrompt lorsque vos yeux se posent sur des stries qui dépareillent à intervalles irréguliers la mosaïque. Une lumière jaillit dans votre esprit quand vous croyez soudainement avoir deviné leur terrifiante origine. Vous vous tournez alors vers Dame Astrid et l'incitez à approcher sa lampe de ce que vous reconnaissez être des marques de griffures.

- Regardez. Ça pourrait être les stryxxs, non ?

La savante examine les fines rainures en y collant presque son nez, les effleure du doigt puis les suit sur toute leur longueur. Le sang reflue progressivement de son visage. Elle se retourne pour gagner l'autre paroi et y trouve d'autres marques similaires.

- Il faut partir d'ici, chuchote-t-elle alors. Et vite !

Les autres ont évidemment suivi votre bref échange et n'osent pas discuter avec la spécialiste, convaincus par son expression de panique. C'est quasiment au pas de course que vous retournez à l'embranchement des quatre corridors. Astrid est haletante mais parvient à s'expliquer.

- Les traces sont récentes et très nombreuses. Elles proviennent de plusieurs spécimens, j'en suis sûr. Il doit y avoir une colonie dans les environs et ce tunnel semble y mener tout droit. On devrait ressortir pendant qu'il en est encore temps !

- Hors de question, tranche Jarlann d'un ton péremptoire. On prend un autre tunnel si vous voulez mais on continue. Nous ne sommes pas venus jusqu'ici pour rien. Alors, vers où va-t-on cette fois ?

Le chef des mercenaires interroge du regard plusieurs de ses comparses avant de poser ses yeux émeraude sur vous. Visiblement, il ne semble pas vous tenir rigueur de votre premier mauvais choix.

*Si vous opinez pour le tunnel moins large, rendez-vous au **12** ; si vous préférez vous engager dans celui aux murs de roche non taillés, allez au **55**.*

26

*Rendez-vous au **138**.*

27

Le gremlin chétif qui se tient près de la femme vous apostrophe en essayant de couvrir les aboiements frénétiques des molosses.

- Donnez-nous vos gemmes et tous vos cristaux si vous voulez rester en vie. Vous pouvez nous faire confiance, nous ne tuons pas pour le plaisir. C'est juste qu'on a des familles à nourrir, vous savez ce que c'est... Et ça mange beaucoup aussi ces bêtes-là, ironise-t-il en désignant les animaux enragés.

Vous avez beau vous triturer hâtivement les méninges, les choix vous sont réduits dans une situation aussi délicate.

*Si vous faites signe à vos compagnons d'obtempérer, rendez-vous au **141** ; si vous prenez l'initiative d'attaquer le couple et ses chiens, allez au **109** ; si vous vous décidez enfin à fuir malgré l'opposition des deux hommes qui vous coupent la retraite, rendez-vous au **100**.*

28

Archibalt vous approuve lorsque vous proposez de rejoindre le siège du cercle guerrier. Saëmyanne au contraire se montre réticente à l'idée de frayer avec les champions de Ragnar mais n'insiste pas et vous suit sans trop renâcler. L'ingénieur sue à grosses gouttes sous l'ardeur de Sonn et il se réfugie avec soulagement à l'ombre d'une voûte décorée de moulures lorsque vous atteignez enfin votre destination.

L'édifice présente trois tours coniques qui s'élancent avec grâce vers le ciel, laissant augurer l'escalade de vertigineux escaliers intérieurs pour atteindre les plus hauts étages.

Vous pénétrez dans un vaste hall où les bas-reliefs qui décrivent des scènes de bataille cohabitent avec de lourdes statues de marbre. Les hommes et femmes représentés sont tous revêtus de toges cérémonielles ou d'armures de parade. Vous en concluez qu'il s'agit certainement de personnalités importantes de la ville et pas seulement de l'ordre guerrier. L'endroit n'est fréquenté que par une douzaine de visiteurs. Certaines attendent sur un banc, d'autres déambulent en levant le nez vers les fresques colorées qui recouvrent le plafond tandis que quatre hommes d'armes discutent à voix basse à quelques pas de vous. Tous respectent le silence religieux qui semble planer en permanence dans cette salle aux impressionnantes dimensions. Vous avez tôt fait de repérer les trois escaliers en colimaçon qui mènent à l'intérieur des flèches du bâtiment. Posté au pied de celui situé sur votre droite, un homme au visage sévère et affligé d'une calvitie précoce griffonne nerveusement sur un registre à l'aide d'une longue plume blanche. Il se tient debout derrière un pupitre et, s'il n'a pas l'allure martiale d'un ragnarym, semble être néanmoins l'unique occupant du hall habitué des lieux. *Si vous avez entendu parler d'un ragnarym du nom de Vanalir, rendez-vous au **9**.*

*Sinon, vous pouvez vous approcher du secrétaire, allez dans ce cas au **180** ; ou emprunter discrètement l'un des escaliers, rendez-vous alors au **76**.*

29

Les paroles du chef des Tourmenteurs vous troublent. Vous avez du mal à percevoir s'il vous ment ou s'il se moque de vous, ni surtout dans quel but il vous fait ces confidences. Cherche-t-il simplement à évaluer votre réaction?

Vous prenez une nouvelle bouffée au narguilé en conservant un masque impassible, avant de répondre d'une voix pâteuse.

- Pas de chance pour elle alors, j'ai déjà une femme dans ma vie.
- Et tu crois que la tienne est en train de dire la même chose à l'heure qu'il est? s'esclaffe grassement Jarlann.

Vous lui lancez un regard assassin mais il vous gratifie aussitôt d'une tape sur l'épaule.

- Prends pas la mouche. Tu me plais bien aussi. T'as de l'expérience, tu sais te contrôler, glisse-t-il en désignant le narguilé, et tu sembles avoir plus de jugeote que tous mes gars réunis. Si en plus tu sais te battre, je t'engagerais bien dans mon groupe.
- Je prends ça pour un compliment, marmonnez-vous, encore refroidi par son humour douteux.

C'est vrai, j'aurais besoin d'alliés comme toi. Nous sommes employés pour nous battre mais ça n'empêche pas d'avoir de l'ambition, tu sais. Les Tourmenteurs sont réputés et nous faisons sans doute partie des mercenaires les plus chers de l'Archipel. T'imagines bien que le Duc a du mettre la main à la poche pour nous lancer dans cette mission. Ça suffit à des hommes du calibre d'Olaf ou de Cyclope mais je pense qu'on peut encore faire mieux. On tombe des fois sur certaines opportunités qu'il ne faut pas rater mais au contraire saisir à pleines dents. Tu vois ce que je veux dire.

- Pas vraiment. Je ne suis pas sûr de te suivre.
- Jarlann hausse les épaules.

C'est comme pour toi. T'en voilà une d'opportunité : je te propose de nous rejoindre. On a le temps, nous avons encore un moment à passer ensemble et tu auras sans doute l'occasion de faire tes preuves. Mais je ne pense pas me tromper en disant que t'es un homme de valeur.

- Désolé mais ça ne m'intéresse pas. Je ne fais pas ce boulot pour l'argent mais j'ai un ami qui fait partie de la première expédition et je compte bien le retrouver.

On verra. Nous aurons l'occasion d'en discuter plus tard. Pour te montrer que je t'aime bien, je vais te faire un cadeau. Enfin... c'est à toi d'aller le chercher. Je connais un alchimiste dans ce quartier qui me doit un service que je lui ai rendu il y a longtemps. Je comptais le voir demain mais je t'invite à y aller à ma place. Il te donnera gratuitement une de ses mixtures si tu lui dis que tu viens chercher ma récompense pour *l'histoire avec le manchot* ; il comprendra. Je te conseille de lui prendre quelque chose qui soigne rapidement les blessures vu qu'il y aura certainement du danger pour trouver ton copain.

- Qu'est-ce qui te fait dire ça?

Pourquoi ils auraient disparu comme ça sans prévenir? Il leur est forcément arrivé quelque chose et je te conseille de ne pas te faire trop d'illusions si tu espères les revoir en vie. Bref, pour en revenir à cet alchimiste, il n'a pas de boutique fixe. Mais c'est le seul à ma connaissance qu'ont peut trouver dans les Draps Pourpres et pas mal de monde le connaît.

Vous lui consentez un vague remerciement pour cette étrange faveur puis reportez votre attention sur la clientèle de la taverne qui ne désemplit pas.

Si vous vous trouvez à l'avenir en présence de l'alchimiste mentionné par Jarlann, vous serez autorisé à lui prendre un de ses produits sans avoir à en payer le prix exigé.

Se lassant bientôt de votre renfrognement, le mercenaire se lève peu après en déclarant qu'il va rendre visite à une vieille connaissance. Vous le suivez du regard jusqu'à ce qu'il pousse la porte de la taverne, constatez que Saëmyanne se trouve toujours de l'autre côté

de la salle, puis réfléchissez rapidement à ce que vous allez faire du restant de la soirée. *Si vous demeurez dans la taverne pour prendre du bon temps avec les clients qui vous paraissent les plus sympathiques, rendez-vous au 176 ; si vous rejoignez la combattante, allez au 134 ; si vous sortez pour rejoindre l'établissement où est censée loger l'expédition, allez au 115.*

30

Nul vivat n'a suivi la déroute des auriges. Encore abasourdis et sous le choc d'être passé si près d'un sort tragique, les nefigateurs reprennent mécaniquement leurs postes respectifs tandis que les ingénieurs spécialisés évaluent les dégâts occasionnés au ballon. Des réparations seront indispensables une fois que *l'Enragé* sera parvenu à Vertmont, combien même le vaisseau volant semble-t-il en mesure de gagner sans danger sa destination.

La vie reprend peu à peu ses droits dans le coeur des hommes et, au moment où les premières tours de la cité viticole apparaissent enfin au sortir d'un lourd nuage qui masquait l'horizon, un concert d'acclamations enfiévrées accueille cette vision réconfortante. Non sans une vive émotion, vous contemplez les toits coiffés de tuiles roses, les murs immaculés qui vous aveuglent presque tandis que le soleil couchant y darde ses rayons ainsi que la multitude de chaumières accrochées à la falaise comme limaçons sur leur escargotière. L'émotion due aux auriges et le vent omniprésent en sont sans doute responsables mais quelques larmes perlent à vos paupières au rappel de vos escapades sous les chênes verts et les pins élancés qui parent harmonieusement le socle montagneux. Submergé par un flot de souvenirs, vous demeurez immobile sans prêter attention à l'agitation de l'équipage jusqu'à ce que *l'Enragé* se pose sans heurt sur le nefoport de Vertmont. Comme dans un rêve, vous prenez dans la cabine votre havresac, saluez distraitement le capitaine en oubliant aussitôt la parole amicale qu'il vous lance puis descendez lentement la passerelle.

Vous êtes de retour dans votre ville natale. *Chez moi*, songez-vous soudainement et cette idée saugrenue vous ramène à la réalité. Une autre forme de nostalgie vous étreint à la pensée d'Isolde et des enfants qui se rongent les sangs en attendant votre retour.

Impulsivement, vous vous approchez du responsable de l'expédition qui est en train de vous dépasser en s'aidant comme à son accoutumée de la discrète Héléna.

- Pardonnez-moi. Ne faut-il pas en urgence envoyer un croback vers Haute-Lande? Le docte mestre vous considère dans un premier temps avec surprise. Vous rougissez soudain de votre outrecuidance mais le regard bleuté du vénérable vieillard s'adoucit en discernant votre extrême inquiétude.

- J'ai déjà donné la consigne à Skalde. Notre lithologue est jeune et ses vertes jambes lui assureront la célérité nécessaire à cette tâche. Êtes-vous rassuré?

- Oui, Maître Guénolé. Je vous remercie infiniment, ajoutez-vous en vous inclinant. Le vieillard s'éloigne, imité par sa suite d'ingénieurs et de scientifiques. Tous se dirigent vers *Le Vareg Cornu*, l'une des plus vastes auberges de la cité où vous pourrez loger sans frais. Les savants ont convenu avec les mercenaires chargés de les protéger de s'y retrouver le lendemain au mitan de la journée, afin d'établir un plan de bataille pour

enquêter au sujet de la *Jolie Fleur*. Les Tourmenteurs se sont cependant bien gardés de se joindre aux hommes de science, préférant sans doute occuper leur soirée d'une manière bien moins reposante.

Si vous suivez le docte mestre jusqu'au Vareg Cornu, rendez-vous au 146 ; si vous tâchez de vous joindre aux mercenaires, allez au 135 ; si vous flânez une heure en solitaire dans les rues de votre ville natale, rendez-vous au 99.

31

Vous rejoignez en quelques pas furtifs la mercenaire qui vous sourit d'un air complice. Visiblement, les risques que vous prenez sont loin de l'angoisser alors que vous-même redoutez le châtement des ragnaryms si ceux-ci venaient à vous prendre en flagrant délit d'espionnage. Vous grimpez jusqu'au premier palier en priant pour ne rencontrer personne.

Devant vous se trouve un couloir à la décoration austère et faiblement éclairé dans lequel s'ouvrent plusieurs portes. Celles-ci sont chacune ornées d'une flamme en bronze sertie au milieu du battant mais ces symboles diffèrent tous par leur taille ou leur forme, plus ou moins étirée. Les marches se poursuivent par ailleurs vers les hauteurs de la tour qui doit donc comporter de nombreux autres étages à la configuration similaire.

- On fait quoi? demande Saëmyanne à voix basse. On frappe à une porte au hasard en espérant trouver quelqu'un qui veut bien nous renseigner? C'est ça le plan?

- C'était plutôt en dernier recours. Je pensais fouiller jusqu'à trouver des registres ou des notes qui auraient pu nous en apprendre sur la *Jolie Fleur*. Une telle expédition en provenance de Haute-Lande n'est forcément pas passée inaperçue.

- Autant chercher une aiguille dans un botte de foin! Mais vas-y, je te suis. On n'a aucune autre piste de toute manière.

Si vous vous engagez dans le couloir pour ouvrir l'une des premières portes, rendez-vous au 156 ; si vous poursuivez dans l'escalier afin d'atteindre l'étage supérieur, allez au 24.

32

Malgré son manque de sympathie évident à votre égard et ses nombreuses marques de mauvaise humeur, vous parvenez à exposer au sergent les grandes lignes de votre mission.

- Ouais, je me souviens d'eux, finit par lâcher le soldat en vous interrompant brutalement. Ils m'ont demandé la route pour aller chez le baron d'Aygrevin donc, si j'étais vous, j'irai fouiner de ce côté-là. Après, je serais bien incapable de dire où ils ont pu aller se faire pendre. Sur ce, il y a du monde qui attend derrière alors vous feriez mieux d'y aller.

Sans guetter un éventuel remerciement, le sergent s'éloigne pour houspiller un pauvre hère sur un mulet dont la monture s'est immobilisée au milieu du passage. Vous savez très bien où se trouve le domaine d'Aygrevin. Une visite à son seigneur semble effectivement s'imposer, d'autant plus que sa demeure campagnarde se trouve à

seulement un demi-décime de marche en dehors de la cité.
C'est ce que vous apprenez à Saëmyanne et Archibalt avant de franchir ensemble la porte nord. *Rendez-vous au 96.*

33

Sonn darde ses premiers rayons à l'horizon lorsque vous parvenez en vue de la Vaisinière. Après avoir rejoint le gué de l'aller, vous poursuivez votre périple à travers les rocailles qui laissent néanmoins place à des zones herbues au fur et à mesure que vous perdez en altitude. Votre rythme de marche demeure d'une lenteur inquiétante mais nécessaire pour permettre aux plus faibles de continuer sans flancher.

Les stryxxs ne donnent aucun signe de vie. Même la traversée de la crête dominant la mer de brume ne vous donne pas l'occasion de rencontrer l'une de ces créatures et vous parvenez finalement à gagner la conviction que toute menace est désormais écartée. Les coteaux couverts de vignes s'offrent bientôt à vos regards. Cette vision apporte un second souffle à l'expédition qui presse la pas jusqu'à découvrir du sommet d'un mamelon la cité de Vermont. Quelques décimes plus tard, vous franchissez la porte nord ouverte dans les épaisses murailles.

Sans que cela ne soit ouvertement exprimé, vous sentez que chacun aspire à quitter ses compagnons pour oublier la récente épreuve, la pire jamais vécue pour la majeure partie d'entre vous. Mais avant cela, Guénoilé insiste pour s'assurer qu'il sera possible de repartir vers Haute-Lande dès le lendemain. Vous traversez donc ensemble la cité populeuse dont l'animation vous étourdit après les sinistres et silencieuses montagnes que vous venez d'explorer. Votre arrivée sur le nefoport vous permet de constater la présence de *l'Enragé* qui flotte toujours au-dessus des toits, suspendu à sa longue amarre. Skalde est désigné pour grimper le long escalier en colimaçon menant jusqu'au navire aérien et il en redescend peu après avec un capitaine Landrézit sincèrement ravi de vous retrouver. Une fois vos aventures résumées, celui-ci affirme que le départ peut être prévu pour la prochaine aube. D'ici là, vous avez tous la possibilité de passer la nuit au *Vareg Cornu* et de prendre le repos nécessaire pour vous remettre de votre dangereux périple.

*Si vous disposez de 5 gemmes, vous pouvez les dépenser pour consulter un médecin afin de regagner **ID6+4 points de Vie**. Sinon, vous regagnez tout de même **2 point de Vie** grâce à cette journée de repos et à la nuit complète.*

*Si vous possédez la **clé de la mansarde** ou des **boucles d'oreille**, allez au **81** ; si vous détenez dans votre sac la **relique alrys** ainsi qu'un **anneau en bois**, rendez-vous également au **81** ; si vous ne vous trouvez dans aucun de ces cas de figure, rendez-vous au **195**.*

34

Le message est écrit dans une variante complexe de votre langue natale car entremêlée de termes archaïques ou à l'orthographe inhabituelle. Ces mots étranges sont si déroutants qu'ils vous empêchent de comprendre le sens exact des phrases ainsi formées. Tout juste parvenez-vous à repérer une référence à la déesse-mère Allassah.

Heureusement, Konrad se charge d'éclairer la lanterne de ceux qui comme vous n'ont pas pu traduire le texte.

- C'est une sorte de poème. Je pense que nous sommes dans une chapelle dédiée à Alassah Et ce message indique que l'on peut bénéficier de sa grâce si l'on est habillé d'or et de vert. Vous avez déjà entendu parler d'une telle coutume chez ses fidèles? Moi jamais.

Quelques murmures de dénégations répondent à l'interrogation de l'historien. Tous conviennent finalement qu'il n'est guère utile de perdre trop de temps devant un message aussi hermétique et l'expédition quitte la salle par l'issue encore non explorée. *Rendez-vous au 106.*

35

Votre protectrice s'empare de la fleur vermeille. D'un geste d'une soudaineté qui fait reculer son soupirant, elle dégaine l'un de ses cimeterres, coupe la tige sur le fil de la lame puis coince le présent dans sa chevelure à la base de sa natte. Vous parvenez à capter son regard et fronchez sévèrement les sourcils pour lui rappeler silencieusement l'urgence de votre mission. Saëmyanne cligne brièvement des yeux puis se rapproche du jeune homme avec qui elle entame une discussion dont vous êtes complètement exclu. Vous faites alors signe à l'ingénieur de vous suivre et tous deux vous asseyez sur la margelle d'un puits pour admirer le spectacle offert par les rhapsodes en herbe et les danseurs amoureux.

Votre attention s'effiloche néanmoins rapidement. Avec mélancolie, vous vous demandez ce que peut bien faire Isolde en ce moment précis, si elle est en train de penser à vous, si elle s'en sort seule avec les trois enfants, surtout avec Jelloss qui manifeste déjà ses premières velléités d'indépendance alors qu'il n'a pas connu ses onze printemps. Mais vous souriez en pensant au caractère bien trempé de votre épouse qui sait se montrer plus inflexible et autoritaire avec votre progéniture que vous même n'en êtes capable.

Un mouvement en direction de la mercenaire et de son nouvel ami vous tire de vos rêveries. Avec un noeud dans le ventre, vous la regardez passer ses bras autour du cou du jeune homme pour l'embrasser langoureusement sur les lèvres avant de se dégager de son étreinte et de revenir dans votre direction. Le visage du danseur se décompose mais il finit par s'enfuir pour échapper aux tourments de voir disparaître celle qui lui a dérobé son coeur en seulement quelques décilles.

- Je ne pense pas que c'était le meilleur moment pour ce genre de frivolités, ose alors Archibalt, vous privant du sarcasme par lequel vous comptiez accueillir la jeune femme.

Celle-ci considère votre adipeux compagnon dans un premier temps avec surprise, peu habituée à voir le placide ingénieur faire preuve de rébellion. Cependant, son visage reprend rapidement son expression de désinvolture habituelle.

- Tu es jaloux, c'est ça? C'est vrai qu'il est plutôt bel homme et le rouge et blanc lui va à ravir. S'il te plaît tant que ça, te t'en laisserai un bout. Promis!

La face lunaire d'Archibalt tourne au cramoisi et vous vous empressiez de venir à sa rescousse.

- Il a raison. Dois-je te rappeler pourquoi tu es payée? lancez-vous plus

agressivement que vous ne l'auriez voulu.

- Tu ne vas pas t'y mettre non plus! Non je n'ai pas oublié et je lui ai posé deux-trois questions sur la première expédition. Figure-toi que ça disait quelque chose à ce bellâtre. Il aurait croisé à l'époque l'un des ingénieurs qui en faisait partie, dans un tripot pas loin d'ici, et le gars lui avait confié qu'il devait faire son boulot dans la campagne. Quelque part au nord de la ville.

- Tu ne crois pas qu'il t'a dit ça juste pour te plaire?

Saëmyanne hausse les épaules.

- Il m'a dit que cet ingénieur venait de Haute-Lande alors que je ne le lui ai jamais précisé.

*Si vous avez visité le cercle ragnarym, rendez-vous au **87**.*

*Si ce n'est pas le cas et que vous souhaitez vous fier à cet indice en gagnant la porte nord de la cité allez au **194** ; si vous préférez visiter au préalable le cercle ragnarym, rendez-vous au **28**.*

36

Jarlann tire à lui un second tabouret en vous voyant approcher. Vous vous asseyez tandis que le tavernier revient à la table en posant deux verres en grès remplis d'eau ainsi qu'un petit pot de miel. Le mercenaire entame alors un rituel en mélangeant une cuillère sirupeuse dans chacun des verres puis en allumant la réserve de tabac grâce à son briquet à amadou. Vous le regardez avaler une gorgée d'eau sucrée puis porter ses lèvres à l'embout du narguilé qui se met à glouglouter joyeusement. Jarlann ferme les yeux en laissant échapper par ses narines une fumée odorante. Un sourire illumine son visage imberbe puis il semble enfin reprendre conscience de votre présence.

- Tu connais?

- Ça dépend, répondez-vous. Tabac de Fumetertre?

- Bien vu. Mais avec quelques épices très particulières, précise le mercenaire, ses prunelles émeraude pétillant de malice. Spécialité du chef, ajoute-t-il en désignant du menton le tavernier. C'est divin mais ça peut aussi être dangereux pour ceux qui n'ont pas l'habitude. Les premières fois sont toujours assez... marquantes.

- Je vois. Quelque chose de pas vraiment légal, faites-vous avec un sourire complice.

- Parfaitement illégal. Pour être honnête, ça fait ressortir les émotions refoulées, ce qu'on cache au fond de soi. C'est pour ça que c'est si jouissif... Alors?

Jarlann vous tend le tuyau en cuir, une étincelle rusée dans le regard.

*Si vous goûtez à la drogue, rendez-vous au **179** ; si vous préférez vous abstenir, votre compagnon de table se désintéresse de vous. Vous rejoignez alors Saëmyanne en espérant qu'elle se montre de meilleure composition. Allez dans ce cas au **134**.*

37

À peine vous-êtes vous débarrassé des chiens que vous sentez dans votre dos la présence

des deux piquiers. Vous faites volte-face pour défendre chèrement votre peau mais les brigands se sont subitement arrêtés alors qu'ils étaient en mesure d'occire le pauvre Archibalt qui est blotti contre une façade près de vous, la tête cachée sous ses bras tremblants. Saëmyanne vient juste de pourfendre la femme au fouet après avoir éliminé le chef de la bande et les deux hommes sentent le vent tourner en leur défaveur. Ils se lancent mutuellement un bref coup d'oeil puis, d'un accord tacite, déguerpièrent sans demander leur reste.

Malgré ses blessures, la mercenaire se gausse de leur couardise puis entreprend de fouiller les deux cadavres sans se soucier de la puanteur du sang qui inonde maintenant la ruelle. Elle délaisse les armes de vos agresseurs mais s'offre une part d'un butin trouvé dans un petit sac, avant de vous tendre le reste. Vous hésitez à proposer un partage avec l'ingénieur mais celui-ci a la délicatesse de refuser votre proposition, n'ayant pris aucune part dans cette altercation meurtrière. *Ajoutez 8 gemmes à votre bourse. Vous pouvez également vous munir de ce que vous désirez dans la liste suivante :*

Gilet en cuir (Protection 1), non cumulable avec une autre armure, même métallique.

Sabre (Habilité + bonus de lames ; dégâts 1D6+1)

Fouet barbelé (Physique sans bonus de compétence ; dégâts 1D6)

Une fois terminé le détressement de ceux qui voulaient vous rançonner, vous quittez cette voie mal fréquentée pour diriger vos pas vers des lieux plus sûrs.

Si vous retournez près de la Douce Cuisse pour emprunter l'autre venelle que vous aviez au préalable ignorée, rendez-vous immédiatement au 7.

Si vous quittez le quartier des Draps Pourpres, estimant y perdre votre temps, vous entreprenez de fouiller un autre secteur de Vermont avant que le soir tombe. Si vous avez visité le cercle ragnarym, allez au 87.

Si ce n'est pas le cas et que vous souhaitez gagner la porte de la cité la plus proche, allez au 184 ; si vous préférez découvrir au préalable le cercle ragnarym, rendez-vous au 28.

38

Vous alliez atteindre un coude où le couloir oblique vers la droite quand un son aigu issu des profondeurs du complexe vous fige tous sur place. Tout le monde se tait pour guetter un écho à ce bruit qui évoquait vaguement le cri d'un oiseau ou le geignement d'une poulie rouillée mais il ne se répète pas. Vous percevez par contre avec une vive acuité le battement de votre sang qui résonne contre vos tempes ainsi que la respiration haletante d'Archibalt à votre côté. L'ingénieur scrute avec angoisse le virage à angle droit comme la majorité de vos compagnons, s'attendant à tout moment à y voir apparaître une ombre menaçante.

Guénolé se retourne alors vers Dame Astrid dont le visage naturellement pâle est devenu livide.

- Un stryxx?

- Je... je ne pense pas. C'est possible mais c'était différent.

Le chef des Tourmenteurs se manifeste avant que la terreur ne finisse par faire fléchir

l'ensemble des scientifiques.

- Quoi que ce soit, ça venait d'assez loin. Allez, on continue.
Suivant son injonction, les jumeaux avancent jusqu'au coude, y marquent un bref arrêt puis poursuivent leur lente progression. Vous découvrez en les suivant que le couloir se poursuit sur quelques toises avant de déboucher dans une vaste salle. *Rendez-vous au 80.*

39

La liqueur a un goût d'anis très prononcé. C'est la sensation que vous captez avant d'être submergé par une brûlure intense au fond de votre gorge qui se répand jusque dans votre oesophage. Vous êtes saisi d'un brusque étourdissement mais le chassez vite en vous ébrouant comme un chien puis en reposant bruyamment votre chope sur le bois de la table.

- Ah! s'exclame le sinistre borgne en vous resservant aussitôt une lampée. T'as l'air d'apprécier, toi. Moi qui pensais que t'étais qu'un cul-pincé comme les autres, ajoute-t-il en désignant du menton les savants de l'expédition.

- Je vous avais dit que c'était un bon! lance Saëmyanne en vous gratifiant d'un viril coup d'épaule.

Vous avalez sans coup férir votre seconde absinthe. Sous l'influence de l'alcool fort, vous retrouvez bientôt bras-dessus bras-dessous avec la jeune mercenaire et Jarlann à reprendre d'une voix tonitruante le refrain d'une nouvelle chanson paillardie entonnée en canon par les deux jumeaux. Au terme de la ritournelle, Anders, le blond, est si content de votre participation qu'il insiste pour vous offrir une magnifique masse d'armes dont il n'a que faire pour le moment, comme gage d'amitié avec les Tourmenteurs. L'ivresse relative dans laquelle vous vous trouvez vous pousse à lui adresser mille remerciements. Vous posez ensuite l'arme aux arêtes tranchantes contre votre tabouret en attendant de l'emmener rejoindre votre paquetage à l'intérieur de votre cabine. Vous espérez sincèrement qu'elle ne vous servira pas mais elle sera par contre du plus bel effet sur un mur et suspendue à des crochets, une fois que vous aurez regagné votre logis familial. *Ajoutez une **masse d'armes de Rocastel** (dégâts 1D6+2) à votre équipement. Celle-ci est d'une qualité excellente et sa tête conçue pour infliger des dommages à la fois perforants et contondants. Les attaques avec cette arme exigent des tests de **Physique** et permettent le gain du bonus en **armes lourdes**.*

Les mercenaires se dégrisent ensuite légèrement pour sortir une dizaine de dés en os avec lesquels ils comptent enchaîner quelques parties. Pris par l'ambiance, vous inclinez à prolonger la soirée mais vous comprenez vite que tout le monde devra miser des cristaux. *Si vous préférez vous éclipser pour rejoindre votre cabine, rendez-vous au 23 ; si vous êtes prêt à risquer quelques économies, allez au 127.*

40

Vous ne savez si c'est l'arrogance du jeune homme qui vous a le plus irrité ou la complaisance avec laquelle Saëmyanne s'apprête à répondre à son jeu de séduction. C'est en tout cas de manière impulsive que vous vous interposez entre les deux.

- Désolé mais on n'a pas de temps à perdre.
- C'est votre femme? demande le soupirant d'un ton incrédule qui vous agace encore un peu plus.
- Non, mais je viens de te dire qu'on n'était pas là pour nous amuser. Tu pourrais peut-être nous renseigner d'ailleurs si tu vis dans le coin...
- Si elle n'est pas à vous, rien ne m'empêche de lui offrir une fleur, répond-il sans tenir compte de votre dernière remarque. Il me semble que c'est plutôt à elle d'accepter ou de refuser.

Furieux, vous vous tournez vers la mercenaire. Vous bouillonnez de plus belle en la voyant adopter l'expression intimidée d'une pucelle effarouchée. Nul doute qu'elle se gausse intérieurement de la situation et qu'elle n'a pas l'intention de vous faciliter la tâche. C'est alors que quatre autres danseurs en costume s'approchent de votre groupe. Alertés par les difficultés de leur compère, ceux-ci commencent à vous prendre à partie, prêts à violemment en découdre avec un étranger qui leur gâche la fête de Weisen. Heureusement, Saëmyanne redevient plus raisonnable et accepte le conseil d'Archibalt qui vous invite à déguerpir avant que la situation s'envenime. Désormais convaincu que vous perdez votre temps dans le quartier des Draps Pourpres, vous décidez de regagner un secteur moins misérable de Vertmont.

*Si vous avez visité le cercle ragnarym, allez au **87**.*

*Dans le cas contraire, vous pouvez rejoindre cette construction, rendez-vous alors au **28** ; ou vous diriger vers la porte de la cité la plus proche, allez dans ce cas au **184**.*

41

Vous vous installez en compagnie de l'ingénieur qui soupire d'aise en s'affalant de tout son poids sur un tabouret. Le siège sous dérobe alors sous le choc et vous ne pouvez retenir de vous esclaffer en voyant Archibalt les quatre fers en l'air. Rouge de confusion, il se relève et s'empresse de passer commande auprès de la serveuse afin de donner le change aux autres clients hilares.

Deux bières bien fraîches et débordantes de mousse vous sont servies. *Si vous réglez les chopes, enlevez **2 cristaux** de votre bourse. Sinon, votre compagnon s'en charge.*

Tout en sirotant votre boisson, vous observez un couple à la table voisine plongé dans une partie d'Embuscade. Cette dernière s'achève sur la victoire de la femme coquettement vêtue qui réussit à faire avancer son ragnarym en chef dans la case-terrier de son compagnon. Beau joueur, l'homme félicite sa maîtresse d'un tendre baiser puis les deux tourtereaux s'éloignent en laissant le plateau et les pièces sur la table.

- Ça te dirait une partie? vous propose Archibalt qui a suivi votre regard.
- Je sais pas... Je ne voudrais pas trop qu'on s'éternise ici. Nous allons perdre déjà pas mal de temps à cause de Saëmyanne.
- Une seule petite partie, c'est vraiment pas possible? insiste l'ingénieur. Si tu veux, on peut même miser quelques cristaux histoire de pimenter le jeu.

*Si vous acceptez la partie d'Embuscade, décidez si vous souhaitez parier et, le cas échéant, à combien va se chiffrer votre mise. Archibalt accepte de mettre en jeu jusqu'à **50 cristaux (5 gemmes)** mais vous ne pouvez évidemment pas proposer une somme supérieure à vos finances actuelles. Rendez-vous ensuite au **131**.*

Si vous refusez pour ne pas perdre de temps, vous repartez en direction de la porte nord dès que la mercenaire vous a rejoints. Allez dans ce cas au 79.

42

Vous songez à l'objet que vous avez acquis auprès du timide ingénieur quelques jours plus tôt. Lorsque vous sortez la boussole de votre sac, un bref accès de découragement vous gagne en vous remémorant sa chute mortelle au fond du puits. Les savants ne dissimulent pas leur surprise en découvrant votre possession.

- Comment l'avez-vous récupérée? s'exclame Konrad l'historien.

- Je l'avais achetée à Érik pendant le voyage sur *l'Enragé*. Il l'avait en deux exemplaires.

Vous tendez le bras en observant le large cadran de verre. D'après ce que votre regretté compagnon vous avait expliqué, la grande aiguille noire pointe en permanence vers le nord et celui-ci se situe présentement entre le tunnel de droite et celui qui vous fait face. Mais c'est la pointe de métal vert qui vous intéresse.

Vous vous approchez du couloir à main gauche et constatez que l'aiguille réceptive à la brume ne bouge pas. Redoutant alors qu'elle soit défectueuse, vous constatez qu'il n'en est rien quand celle-ci se met à osciller à toute allure devant le passage au milieu des deux autres. Elle ralentit sa cadence mais continue à bouger quand vous passez devant la galerie aux pierres nues.

Après avoir fait part de vos conclusions aux scientifiques, ceux-ci se mettent tous d'accord pour explorer plutôt le tunnel étroit partant sur la gauche. *Rendez-vous au 12.*

43

Le garçon emprunte une première rue assez large mais jonchée de débris, s'engouffre rapidement dans une nouvelle artère perpendiculaire puis ouvre la porte d'une bâtisse aux murs lépreux avant que vous n'ayez eu le temps de vous inquiéter quant à ses intentions véritables. Vous le suivez à l'intérieur d'une misérable habitation au sol en terre battue, mais dont la moitié de la pièce unique est remplie de caisses et de tréteaux supportant d'innombrables fioles aux contenus liquides. Un homme maigre habillé d'une blouse tachée est en train de manipuler ces potions au moment de votre arrivée.

- Ah! Des clients? fait-il en vous adressant un sourire édenté. De quoi avez-vous besoin? Vous trouverez forcément votre bonheur chez Darian l'alchimiste.

Même s'il parle de lui-même comme d'une personnalité notoire de Vermont, l'homme propose ses produits à des prix abordables si vous en jugez les tablettes qui recensent sa marchandise. En espérant que les philtres proposés soient vraiment efficaces, vous faites un tri mental dans la liste impressionnante d'articles mis en vente.

Élixir de guérison : 4 gemmes

Potion de résistance au froid : 3 gemmes

Potion de résistance à la chaleur : 25 cristaux

Charme de vigueur : 5 gemmes

Philtre d'endurance : 4 gemmes

Antidote universel : 35 cristaux

L'élixir de guérison vous permet de récupérer instantanément 2D6 points de vie.

Le charme de vigueur apporte un bonus de 2 points en physique ainsi qu'aux dégâts que vous infligez au corps à corps pendant les 3 paragraphes suivants celui où le breuvage aura été ingéré (mais pas au cours de ce dernier).

Le philtre d'endurance permet de mieux résister à la fatigue physique et nerveuse, ainsi qu'aux affres de la faim ou de la soif.

L'antidote universel est un remède contre les venins végétaux et animaux.

Chaque produit est disponible en plusieurs exemplaires.

Dès que vous en avez terminé avec vos achats, vous quittez l'échoppe improvisée de l'alchimiste afin de poursuivre vos investigations dans un autre endroit de la ville. *Si vous avez visité le cercle ragnarym, rendez-vous au 87.*

Si ce n'est pas le cas et que vous souhaitez gagner la porte de la cité la plus proche, allez au 184 ; si vous préférez découvrir au préalable le cercle ragnarym, rendez-vous au 28.

44

Vos rêveries ne vous ont malgré tout pas fait perdre votre vigilance car un parfum très particulier titille votre odorat développé. Légèrement piquant mais d'une suavité quelque peu écoeurante, comme celle qui émane des pêches trop mûres oubliées au fond d'un cellier, vous ne mettez que quelques instants à repérer l'odeur de la brume toxique.

- Vous sentez? faites-vous aussitôt à l'adresse de vos compagnons.

- Ah, je ne rêve pas alors! s'exclame Saëmyanne. Ça sent bien cette saloperie de brume!

Faut bouger d'ici en vitesse, il doit y en avoir juste devant nous.

D'autres perçoivent à leur tour les relents caractéristiques. Dans un ensemble quelque peu désordonné, la troupe reflue rapidement vers l'intersection des quatre corridors. D'avoir frôlé de si près le danger n'entame cependant pas la détermination du chef des mercenaires.

- , lequel on prend cette fois?

Jarlann interroge du regard plusieurs de ses comparses avant de poser ses yeux émeraude sur vous. Visiblement, il ne semble pas vous tenir rigueur de votre premier mauvais choix.

Si vous opinez cette fois pour le tunnel moins large, rendez-vous au 12 ; si vous préférez vous engager dans celui aux murs de roche non taillés, allez au 55.

45

Vous terminez d'une longue lampée votre chope de bière puis tendez celle-ci à Cyclope. Le borgne vous adresse un sourire narquois qui étire affreusement l'une des profondes cicatrices couvrant sa vilaine trogne avant de vous servir une rasade de sa mixture. Vous vous étonnez sans le dire de la faible quantité qui est octroyée à chacun en observant le liquide d'un vert très pur qui occupe le fond de votre verre. Tout comme vos autres

voisins, Saëmyanne vide d'un trait la liqueur puis s'essuie la bouche d'un geste peu élégant en esquissant une grimace.

- C'est quoi? lui demandez-vous en portant la chope à vos lèvres.

- Absinthe.

Comme Cyclope entreprend de servir une deuxième tournée, vous ingurgitez derechef le fond d'alcool, ne souhaitant pas passer pour le blanc-bec de service.

*Faites un test de **Physique très difficile (-2)**. S'il est réussi, rendez-vous au **39**.*

Sinon, vous manquez défaillir devant la puissance du breuvage. Jamais vous n'avez bu de boisson aussi forte et vous vous éclipsez le plus discrètement possible pour rejoindre votre cabine, y rincer à votre gourde votre gorge enflammée et reprendre vos esprits.

*Allez dans ce cas au **23**.*

46

Vous suivez sans difficulté le rythme imposé par le tambourin, vos doigts retrouvant comme par magie l'adresse dont vous faisiez autrefois preuve avec cet instrument. Encouragés par votre performance, les deux autres musiciens accélèrent la cadence et le chant du rhapsode gagne en intensité, arrachant par son lyrisme et sa pureté quelques larmes aux femmes présentes. Vous vous abandonnez totalement à la mélodie en fermant les paupières. Vous n'inspirez même plus, préférant sacrifier avec ferveur votre souffle comme si vous alliez gagner les faveurs des dieux en vous abandonnant tout entier à cet hymne merveilleux.

Le morceau tire cependant à sa fin et vous rouvrez seulement les yeux pour apercevoir une bonne moitié de l'assistance debout en train de vous applaudir à s'en écorcher la paume des mains. Le ménestrel que vous avez remplacé fait partie du lot et vous adresse un immense sourire tandis que ses trois compères vous félicitent pour votre prestation. Quelque peu gêné par ce triomphe inattendu, vous regagnez la table des savants qui s'empressent de vous féliciter à leur tour. Hélène et Astrid semblent particulièrement émues et la noble dame grisonnante vous assure même qu'elle n'a jamais entendu une aussi belle version du Pile-menu Beauvallais. Confondu par tant de compliments, vous ne lui rétorquez pas que votre groupe vient en fait d'interpréter la célèbre Gigue du Géant, d'une manière, certes, fort peu orthodoxe.

Vous buvez un verre de vin puis vous apprêtez à reprendre votre dîner quand le rhapsode s'approche pour vous offrir une bourse contenant une fraction de leur recette. Comme il insiste, vous finissez par accepter le gracieux présent.

*Ajoutez **4 gemmes** à votre pécule puis rendez-vous au **6**.*

47

Vous trouvez enfin un détail dans le motif qui tranche dans l'uniformité de la mosaïque. Un groupe de six carreaux formant une petite croix saille insensiblement du mur. C'est lorsque vous passez la main dessus que le chaos se déclenche autour de vous.

Un point lumineux apparaît soudain entre les pierres au centre de la croix. Sa brillance croît en un instant jusqu'à vous forcer à fermer les paupières. Vous oubliez cependant

vosre brusque aveuglement quand une vague de chaleur vous environne en même temps que retentissent derrière vous les hurlements affolés de vos compagnons. Votre conscience vacille mais vous sentez une main vous tirer en arrière par le col avant que la douleur intolérable ne vous fasse sombrer dans le néant. *Lancez 3D6 pour déterminer le nombre de **points de Vie** que vous perdez à cause de l'onde enflammée. Faites un test de **Physique**. Si vous le réussissez, divisez par deux cette perte en l'arrondissant à l'inférieur.*

Votre première sensation en reprenant vos esprits est d'entendre des voix colériques non loin de vous. Les brûlures que vous avez reçues au visage et sur les bras se rappellent ensuite à votre bon souvenir alors qu'Horwyck est en train de les badigeonner d'un onguent. Grâce au mestre médecin et au bras secourable d'Érik, vous parvenez difficilement à vous remettre sur pieds tandis que Nabot est en train de se justifier devant son chef.

- Des lances, des trappes, des pièges en dur, d'accord. Mais de la magie, non! On ne peut rien faire contre ça. À tout moment on peut crever si on pose le pied au mauvais endroit. Ça ne sert à rien de rester ici, tu vois bien qu'ils y sont tous passés! Fais comme tu veux mais moi, je ressors.

Voir le colosse chauve manifester une telle frousse semble surprendre certains savants et en consterner d'autres, peut-être contaminés par sa crainte du surnaturel. Jarlann s'approche alors de lui et lève la tête pour le fixer dans les yeux sans la moindre compassion.

- Tu peux partir. Mais ce sera la dernière fois qu'on te verra. Jamais les Tourmenteurs n'ont lâché une mission.

Nabot déglutit sans répondre. Le mercenaire aux cheveux cuivrés se tourne alors vers Guérolé qui assiste à la joute verbale sans manifester la moindre émotion.

- L'un d'entre vous s'y connaît en sorcellerie? Vous avez des moyens de repérer ces pièges?

- Hélas non. Même les ragnaryms ignorent tout de la magie des Alrys. On sait seulement qu'ils tiraient leurs pouvoirs du dieu Vodam.

- Cela ne va pas beaucoup nous avancer, grogne Jarlann sans laisser le temps au docte mestre de poursuivre sur le sujet. On continue! Ouvrez l'oeil et ne touchez à rien. Tu peux marcher? s'enquiert-il en se tournant vers vous.

Vous opinez de la tête avant d'accepter un liquide fortifiant que vous propose le guérisseur de l'expédition. Vous reprenez ensuite l'ordre de marche pour vous engager dans le tunnel qui s'ouvre à l'opposé de la porte ouverte. *Rendez-vous au **85**.*

48

Vous vous souvenez avoir déjà vu ce symbole sur la couverture d'un livre. Son propriétaire, un docte mestre qui faisait le trajet sur la même nef que vous entre Salvepic et Rocastel si vous vous rappelez bien, vous avait expliqué que ce sigle avait été choisi pour désigner le malbrume, cette maladie méconnue et fatale, tant redoutée des mineurs. Trouver cette spirale caractéristique au-dessus de ce passage déclenche aussitôt une alarme dans votre esprit, d'autant plus que la porte n'est que légèrement entrouverte malgré le solide verrou dont elle est équipée.

Si vous désirez néanmoins vous en approcher pour voir ce qui s'y trouve derrière, Archibalt et Saëmyanne en profitent pour se rendre dans la taverne bondée. Rendez-vous alors au 22.

Si vous entrez tous les trois dans l'estaminet pour vous désaltérer, allez au 162 ; si vous refusez ce contretemps pour gagner la porte nord au plus vite, Archibalt vous lance un regard désespéré mais se plie à votre décision. Rendez-vous dans ce dernier cas au 79.

49

Fort inquiet au sujet de votre avenir immédiat, vous ne parvenez pas à trouver le sommeil. Malgré votre épuisement, vous guettez au matin l'arrivée du geôlier avec une impatience qui tranche avec la léthargie dont sont frappés vos compagnons de cellule. Vous êtes affligé d'une **pénalité de -1** à tous vos tests d'action jusqu'à la fin de cette nouvelle journée.

L'attente vous est insupportable, d'autant plus que les décimes s'écoulent sans la moindre visite. Un cliquetis de clés se fait enfin entendre et deux gardes ducaux ouvrent la porte renforcée.

- Vous, fait l'un d'eux en vous désignant du doigt. Sortez.

Très légèrement encouragé par le ton affable de l'homme, vous le suivez et voyez avec soulagement son acolyte verrouiller derrière vous l'accès à la cellule. Sans un mot, les soldats vous escortent le long d'un couloir jusqu'à ce que vous ayez rejoint l'entrée du poste de garde. La lumière vive de Sonn vous fait cligner les yeux et vous mettez quelques secondes à sentir la présence d'Horwyck. Le mestre médecin de l'expédition a perdu son habituelle mine avenante et vous adresse un regard lourd de reproches, sans tenir compte de votre état de faiblesse.

- Cela m'a coûté dix gemmes pour vous libérer sous caution! J'espère que vous avez de quoi me rembourser. Quelle idée de se créer des ennuis si sordides alors que nous avons tant à faire!

La mort dans l'âme, vous encaissez les reproches en délaçant les cordons de votre bourse. *Diminuez votre fortune de 10 gemmes. Si vous ne possédez pas une telle somme, Horwyck consent en maugréant à vous laisser une unique gemme et vous lui abandonnez le reste de vos économies.*

- Comment l'avez-vous appris? demandez-vous prudemment.

- C'est Jarlann, le chef des Tourmenteurs. Il a su je ne sais comment que vous aviez été arrêté. L'animal s'est donné la peine de m'alerter mais il s'est bien gardé de venir lui-même vous sortir de là, grince le médecin ventru en essuyant la sueur qui perle sous le chaume roux et clairsemé qui lui tient lieu de chevelure.

- Guénolé le sait?

- Non. Mais j'ai une furieuse envie de lui expliquer ce qui s'est passé.

- Je vous en prie... Merci infiniment pour ce que vous venez de faire. Je saurai m'en souvenir, affirmez-vous en lui étreignant brièvement la main.

- Assez perdu de temps comme ça, bougonne-t-il pour dissimuler un début d'embaras. Débrouillez-vous pour vous décrocher un peu et rejoignez-nous rapidement au *Vareg Cornu*. La réunion commence bientôt.

Sur ces réprimandes, le mestre médecin s'éloigne en remontant la rue d'une démarche

pataude. Comme vous connaissez bien la cité, vous retrouvez aisément le plus proche lavoir et y effectuez de rapides ablutions en ignorant les regards courroucés des lavandières pudibondes. Cette épreuve terminée, vous traversez Vermont au pas de course et parvenez au point de rendez-vous en espérant ne pas avoir perdu trop de temps. *Rendez-vous au 74.*

50

Une agitation frénétique s'est emparée des humains présents sur le pont mais vous vous efforcez d'en faire abstraction pour mieux vous concentrer sur le maniement de l'hypronagre. Vous poussez sur l'essieu pour déplacer le canon. Par bonheur, l'arme se meut aisément, ayant jusqu'alors bénéficié d'un entretien scrupuleux. Le levier commandant la propulsion de l'hypremédhone dans une main, la manivelle de guidage dans l'autre, vous attendez que les rapaces géants soient à portée pour décocher votre premier projectile.

*Effectuez trois tirs successifs (tests d'**Habilité** en ajoutant les éventuels points en **armes de tir**), le premier à distance longue (-2), le deuxième à distance moyenne (0) puis le dernier à distance courte (+2). Chaque réussite correspond à une cible atteinte et vous lancez alors **3D6+3** pour calculer les dégâts, sachant que chaque oiseau possède un total de **9 points de Vie**.*

*Une fois les trois tirs effectués, lancez **2D6** et ajoutez **2 points** au résultat pour chaque aigle que vous avez pu abattre. Si vous obtenez de 2 à 8, rendez-vous au **14** ; 9 et au-delà, allez au **62**.*

51

Vous courez derrière la guerrière sous l'oeil amusé des nefigateurs les plus proches et la rejoignez au moment où elle s'engage dans l'escalier menant vers la coursive centrale.

- Désolé, je me comporte comme un ours. Faut croire que je devrais sortir plus souvent de mon trou, plaisantez-vous pour vous amender.

A votre grand dépit, elle descend les marches sans même tourner la tête. Vous la suivez néanmoins et lui bloquez le passage alors qu'elle semblait résolue à pénétrer dans l'une des cabines.

- Je ne connais personne à bord. Je t'en prie, parle-moi un peu de toi et de tes camarades. Les défenseurs de la nef sont des mercenaires ou des soldats d'Algar?

Saëmyanne recule d'un pas, s'adosse à une porte puis croise les bras sur sa poitrine en vous considérant d'un air de défi.

- Le Duc nous a engagés pour cette mission mais il n'a pas d'ordre à nous donner. Je fais partie des Tourmenteurs et le seigneur qui s'assurera nos services sans quelque bourse bien garnie n'est pas encore né.

- Tu fais donc partie d'une compagnie de mercenaires professionnels, songez-vous à haute voix. Les Tourmenteurs... j'ai déjà entendu ce nom-là quelque part. Le Duc vous a tous engagés?

- Avec nous, c'est tous ou personne, siffle-t-elle, toujours aussi peu amène depuis

votre pique.

- Et vous êtes combien à bord?

*Faites un test de **Sociabilité difficile (-1)** en ajoutant vos éventuels points en **éloquence**. S'il est réussi, rendez-vous au **145** ; sinon, allez au **122**.*

52

Grand-Père hausse les épaules en constatant le manque général de motivation pour répondre à sa proposition. Il demande à Olaf d'avancer sa lampe pour l'éclairer puis se colle contre le mur avant de glisser son bras dans le trou. Dans un premier temps, sa fouille à tâtons ne semble pas aboutir. Il marmonne dans sa barbe quelque chose d'inaudible pour exprimer sa frustration de ne rien trouver. Mais son visage s'éclaire soudain et un grondement résonne dans les profondeurs. Sa joie laisse cependant place à la peur lorsqu'il hurle soudain en sortant son bras.

- C'est quoi cette bestiole?

Vous voyez que la chair de son poignet forme une boule sombre marquée par deux petits trous d'où s'échappent des filets de sang. Grand-Père tombe au sol en se tenant son bras meurtri, ses jambes battant follement l'air tandis que ses cris de douleur se transforment en râles d'agonie. Tout s'est passé si vite qu'Horwyck reste hébété quelques instants à l'instar de vous tous avant de fouiller en hâte dans sa trousse à herbes. Il trouve enfin la fiole qu'il cherchait et s'élançe vers votre malheureux compagnon qui s'est entre-temps figé sur le dos, les yeux extatiques rivés sur le plafond et de la bave coulant au coin des lèvres. Le mestre médecin tente de lui verser le contenu de sa potion mais Grand-Père pousse alors un ultime bruit de gorge et sa langue apparaît, pendante et démesurée. Il se raidit subitement et même ses halètements cessent. Lorsque Horwyck se retourne en présentant un visage défait, la funeste conclusion s'impose à tous.

Saëmyanne pousse un pitoyable gémissement. C'est la première fois que vous voyez l'intrépide mercenaire perdre ses nerfs et cette réaction vous glace le sang, comme si elle augurait de nouveaux malheurs à venir. Jarlann lui-même demeure pétrifié devant le spectacle de son vieux compagnon gisant dans une posture grotesque, les membres recroquevillés dans un ultime sursaut d'agonie.

- Les portes se sont ouvertes, déclare soudain Konrad.

Le vieil historien a raison car les deux battants sont désormais entre-baillés, sans doute mus par le mécanisme qu'a déclenché Grand-Père juste avant de mourir. Cette intervention pleine de sang-froid fait réagir le chef des Tourmenteurs qui s'avance d'un pas décidé vers l'ouverture. Mais la voix implorante de Saëmyanne l'interrompt un instant.

- Mais... On ne va pas le laisser ici?

- On s'en occupera à notre retour.

L'assurance que montre Jarlann à vouloir sortir vivant de cet enfer souterrain semble déteindre sur la compagnie abattue. En dépit de cette nouvelle tragédie qui succède au trépas d'Érik, l'expédition trouve le courage de poursuivre sa mission.

*Rendez-vous au **152**.*

53

Vous revenez vers les mercenaires sans quitter des yeux la surface lustrée de la relique qui n'a toujours pas perdu son halo lumineux. Jarlann vient à votre rencontre en souriant.

- Beau travail! Tu es plus précieux à toi tout seul que tous ces rats de bibliothèque.

D'ailleurs, on ne pas le leur laisser, fait-il en désignant l'oeuf noir. Tu n'as qu'à me le confier et nous le donnerons nous-mêmes au Duc Algar.

- Je vais plutôt le garder si tu n'y vois pas d'inconvénient. Il me reste de la place dans mon sac.

Le chef des Tourmenteurs paraît sincèrement surpris par votre poli mais ferme refus. Il se reprend cependant très vite en vous gratifiant d'une tape amicale sur l'épaule.

- Tu me plais de plus en plus. T'es pas du genre à te laisser faire, c'est bien.

L'arrivée du reste du groupe dans la salle l'interrompt.

- La grille s'est relevée toute seule, s'empresse de préciser le vieux docte mestre. Quel est cet objet?

Tous les scientifiques ne partagent pas la curiosité de Guénolé car certains ont repéré les cadavres de la première expédition à l'autre bout de la salle.

- Je n'en sais strictement rien, répondez-vous. Mais j'ai l'impression que c'est bénéfique. Je me sens mieux depuis que je l'ai pris. J'espère qu'il n'y aura pas de conséquences néfastes plus tard.

L'historien du groupe s'approche pour examiner de plus près l'artefact.

- Métal des Alrys, souffle Konrad, visiblement impressionné. Le même que sur la couronne d'Abonite... On n'en trouve nulle part ailleurs et il agit comme un amplificateur pour les dons magiques des ragnaryms. Vous avez trouvé là un objet terriblement précieux... On peut même sentir l'énergie mystique qu'il renferme tellement il est puissant!

- Lorsque vous ouvrez votre havresac pour y ranger le précieux oeuf, le vieil historien pose une main sur votre avant-bras pour vous en dissuader.

- Vous voulez vraiment le conserver avec vous? Tant qu'on en ignore tous les pouvoirs, il peut se révéler dangereux.

- Qu'il soit dangereux pour moi ou pour un autre, ça ne change pas grand chose, rétorquez-vous en refermant soigneusement votre paquetage.

*Ajoutez la **relique alrys** à votre équipement.*

Konrad et le docte mestre échangent un bref regard où prévaut le désappointement. Peu désireux de vous étendre sur le sujet, vous sortez de la pièce pour regagner le couloir de l'autre côté des doubles portes. *Rendez-vous au 153.*

54

Courant comme jamais vous ne l'avez encore fait à travers la coursive inférieure, vous parvenez enfin à la porte ferrée du capitaine sur laquelle vous tambourinez sauvagement. Elle s'ouvre aussitôt sur le visage encadré par les longues moustaches blondes de Landrézit.

- Auriges! haletez-vous et à ce seul nom, le capitaine blêmit.

Sans vous répondre, il court vers sa couchette surélevée pour tirer un lourd coffre en bois sombre qui se trouvait dissimulé dessous. Toujours dans l'embrasure de la porte, vous le voyez prendre de ses mains fébriles une clé qui révèle un fatras d'objets hétéroclites à l'intérieur de la malle. Il en retire alors une curieuse trompe à l'embouchure fort évasée puis vous bouscule sans ménagement pour gagner le pont de la nef, son instrument exotique brandi comme un étendard.

Vous foncez à sa suite mais le capitaine n'a pas atteint les premières marches de l'escalier que vous vous retrouvez tous deux catapultés contre une cloison tandis que le monde vacille autour de vous. La nef vient de brutalement piquer du nez et vous roulez au sol jusqu'à percuter Landrézit qui semble avoir perdu connaissance.

Un sifflement épouvantable au-dehors couvre les hurlements de l'équipage. Quelques secondes vous sont nécessaires pour comprendre qu'il s'agit de l'ultremédhone s'échappant inexorablement du ballon crevé. Cette pensée vous emplit d'une terreur indicible mais les affres de la peur ne vous torturent que peu de temps. Moins d'un décille plus tard, *l'Enragé* s'écrase contre une falaise dissimulée sous la couche de brume et nul passager ne sortira vivant de cette collision.

55

Le tunnel n'est pas aussi rectiligne que ceux précédemment empruntés depuis votre intrusion dans le complexe des Alrys. Il sinue régulièrement tout en s'élargissant de plus en plus. Ces particularités vous apportent l'espoir de parvenir dans une partie importante des souterrains où vous trouverez peut-être des indices quant aux recherches de la première expédition.

La galerie est à présent assez vaste pour que vous puissiez avancer à cinq de front mais les Tourmenteurs conservent l'ordre de marche par paires, Dame Astrid avançant à votre côté. Sans prévenir, cette dernière s'arrête soudain en posant la main sur votre bras.

- Des stryxxs... murmure-t-elle. Je les sens.

Vous comprenez alors son avertissement en décelant enfin un remugle dans l'air, un parfum faiblement nauséabond mais bien distinct maintenant que vous y prenez garde. La scientifique reprend alors avec un accent de panique dans sa voix haut perchée.

- Je sens des stryxxs en face de nous. Il faut faire demi-tour!

L'injonction d'Astrid arrive cependant trop tard.

Des masses sombres émergent de l'obscurité au-delà de votre champ de vision. Trois créatures aussi hautes que des huttes de chevriers accourent vers vous en poussant des sifflements et en claquant de leurs pinces griffues. Elle avancent comme des insectes sur leurs pattes effilées mais leur corps est recouvert d'une carapace grisâtre rappelant celle des écrevisses que vous pêchiez naguère sur les rives de la Vaisinière. Vous ne les détaillez cependant pas plus longtemps car vous prenez vos jambes à votre cou en voyant de nouveaux spécimens surgir des profondeurs. Même les Tourmenteurs ne pourront vaincre autant de ces créatures.

Vous avez été le premier à réagir mais ce privilège ne vous permet que d'entendre les hurlements de vos compagnons agressés par les stryxxs. La terreur s'est emparée de vous. Vous dépassez le docte mestre en sachant au fond de vous qu'il mourra tout comme les savants trop âgés ou pas assez rapides pour échapper aux créatures. Des bruits de course

inhumains, des cliquetis sur le sol vitrifié vous poursuivent tandis que vous courez avec l'énergie du désespoir pour rejoindre l'embranchement. Mais vous ne l'atteindrez jamais. Une patte acérée vous frappe entre les épaules, vous envoyant bouler par terre. Vous n'avez pas le temps de vous relever qu'une masse cuirassée s'abat sur vous pour vous écraser de tout son poids. Vous mourrez avant même que les mandibules du stryxx ne vous aient cisailé la nuque.

56

- Tenez mon brave. Et bonne journée! vous lance l'individu en reprenant sa course sous vos yeux éberlués.

Vous hésitez à le poursuivre quand un groupe de jeunes gens chahuteurs et passablement éméchés passe à proximité sans se soucier de votre personne. Vous vous écarterez contre un mur pour ne pas vous faire bousculer une seconde fois. Malheureusement, leurs chants paillards vous empêchent d'entendre arriver la patrouille de gardes qui accourt en provenance de la ruelle d'où était sorti le colporteur au grand chapeau.

L'un des lanciers remarque votre geste alors que vous dissimuliez instinctivement le collier dans l'une de vos poches. Sur un ordre du sergent, le seul à brandir une épée, cinq hommes en armes vous entourent. Toute forme de résistance est inutile dans ces conditions.

- Qu'ai-je fait? vous exclamez-vous en toute bonne foi.

- Ferme-là. On a son complice, c'est déjà ça, déclare ensuite le sergent d'un air satisfait à l'intention de ses hommes en extirpant le collier de sa cachette. Allez, on l'emmena.

En dépit de vos protestations, vous êtes conduit à travers la ville jusqu'à un poste de garde. Pestant contre votre naïveté qui vous a poussé à accepter le fruit d'un récent larcin, vous ne bronchez plus et finissez par vous laisser enfermer dans une cellule, en compagnie de trois pauvres hères dépenaillés et malodorants. Comme il n'est pour l'instant pas l'heure de clamer votre innocence, vous vous apprêtez à passer une nuit pénible dans ce cachot dépourvu du moindre grabat.

Rendez-vous au 49.

57

- On va fouiner du côté des Draps Pourpres, annoncez-vous à vos deux compagnons.

Vous êtes surpris de voir Archibalt blêmir.

- Ah bon? Je ne pensais pas qu'on aurait besoin de se rendre dans un quartier si...

- Dangereux? achevez-vous en réponse à l'hésitation de l'ingénieur. Tu sais, la réputation des Draps Pourpres est un peu exagérée. A moins que ça n'ait empiré depuis dix ans, je ne pense pas qu'on craigne grand chose. Et personne n'osera s'en prendre à nous, faites-vous en lançant un regard entendu à la fière mercenaire.

Celle-ci dégaine alors ses deux sabres et s'approche d'Archibalt.

- Allez, fais pas de manière et suis-nous. Je surveille tes arrières! lance-t-elle dans un éclat de rire qui fait tressauter sa longue natte tandis qu'elle s'éloigne dans la rue. La face pouponne de l'ingénieur s'est empourprée d'humiliation. Vous lui administrez une tape amicale dans le dos et attendez qu'il se décide à bouger pour cheminer à son côté. Les demeures à étage se font bientôt plus rares tandis que s'agglutinent au contraire les taudis crasseux et les masures aux façades fendillées. Les riverains se font également moins avenants si l'on fait abstraction des ribaudes qui proposent leurs charmes en plein jour. L'atmosphère misérable dans ces avenues étroites commence à vous peser et vous vous demandez si vous n'auriez pas finalement dû vous laisser infléchir par la protestation d'Archibalt.

La ruelle tortueuse que vous suivez se divise bientôt en deux tronçons. Une venelle encore pavée s'enfonce à main gauche entre des rangées de bâtiments lépreux tandis qu'un passage en terre battue à main droite semble se prolonger sur une longue distance. Vous tâchez d'ignorer la mégère osseuse et à moitié nue qui vous hèle depuis l'entrée d'une maison de plaisir, dénommée prosaïquement *La Douce Cuisse* comme l'indique l'enseigne clouée au-dessus de la porte.

*Si vous possédez une **Dague ouvragée**, rendez-vous au **67**.*

*Sinon, vous pouvez emprunter la ruelle de gauche, allez dans ce cas au **161** ; ou celle de droite, rendez-vous alors au **7**.*

58

Vous discutez avec la mercenaire encore le temps d'avaler une nouvelle bière mais elle vous interrompt soudain en apercevant quelqu'un par-dessus votre épaule.

- Mikkel! Je le croyais mort!

Sans vous concéder le plus petit mot d'excuse, elle saute de son tabouret pour aller rejoindre sa connaissance en emmenant son verre. Vous la voyez donner une bourrade à un escogriffe à la mine patibulaire qui paraît également heureux de trouver Saëmyanne dans cette taverne. Vous ressentez un pincement au coeur quand ils s'assoient à une table libre pour fêter leurs retrouvailles. L'orgueil blessé, déçu par la tournure de la soirée, vous reprenez néanmoins une certaine contenance pour conserver ce qui vous reste de dignité. Il n'est pas encore trop tard et vous savez qu'un bon dîner vous attend au *Vareg Cornu*. Néanmoins, vous ne savez pas vraiment si la compagnie des savants et du docte mestre s'avérerait plus réjouissante que celle des mauvais garçons de ce bouge.

*Si vous restez dans la taverne pour prendre du bon temps, rendez-vous au **176** ; si vous en sortez pour rejoindre l'établissement où est censée loger l'expédition, allez au **115**.*

59

- Ils ont pillé l'armurerie! glapit le scribe qui s'est approché derrière vous.

Vous faites volte-face pour voir l'homme aux lorngons désigner l'attirail que vous avez dérobé peu avant.

- Il n'avait pas ça quand il est entré, j'en suis sûr. Ce sont des vol...

Le mot meurt au fond de sa gorge en même temps que lui lorsque l'une des lames de Saëmyanne transperce son abdomen. Un silence funeste et sidéré accueille le geste de votre compagne qui profite de ce court répit pour ouvrir la porte la plus proche et s'engouffrer dans une pièce en hurlant à votre intention de la suivre.

Sortant enfin de votre hébétude, vous quittez des yeux l'homme agonisant pour fuir les ragnaryms. Mais celui à la hache vous assène un coup au moment où vous alliez franchir le seuil. Le métal tranchant s'enfonce dans votre épaule et vous projette sur le plancher.

La souffrance est indicible, chaude et froide à la fois ; effrayante également lorsque vous sentez la viscosité du sang à travers votre chemise qui se détrempe immédiatement.

Malgré l'abrutissante douleur, vous apercevez la mercenaire qui enjambe une fenêtre ouverte. Elle vous adresse un ultime regard empreint de pitié puis saute dans la rue. C'est cette dernière image que vous emportez avec vous dans l'au-delà, juste avant que le ragnarym ne vous achève sans autre forme de procès pour avoir violé son sanctuaire.

60

Le lendemain voit le ciel se couvrir d'une chape de nuages menaçants. Vous avez l'impression d'évoluer au sein de limbes infinis, perdu entre un ciel plombé et la brume d'un gris pâle déprimant. Votre moral a déjà diminué depuis la veille et vous contemplez d'un oeil morose les volutes qui surgissent de temps à autre du tapis cotonneux pour s'effiloche dans l'air vif.

La matinée s'écoule ainsi dans un silence qui tranche avec le joyeux brouhaha de la soirée précédente. Les nefigateurs s'affairent avec efficacité et diligence sur les armatures ou machineries du vaisseau volant tandis que les rares mercenaires que vous croisez arborent la mine renfrognée de ceux qui digèrent mal leur abus de boissons.

Une fugitive apparition de Sonn par une trouée entre deux masses sombres vous apprend que la journée est à moitié entamée. Cette estimation vous est confirmée par Skalde, l'un des savants de l'expédition spécialisé dans l'étude des roches. L'homme, plutôt jeune mais terriblement fluët, s'approche pour vous inviter à partager le déjeuner servi dans la salle commune. Vous alliez le suivre lorsque votre regard est attiré au-dessus de son épaule par plusieurs points noirs dans le ciel. Cela ressemble à une nuée d'oiseaux.

Encore trop éloignés pour que vous puissiez bien les distinguer, ils semblent être au bas mot une vingtaine, chacun d'une taille supérieure à celle d'un condor ou d'un aigle. Tandis qu'ils s'approchent à vive allure en provenance de l'ouest, vous songez que la vigie postée à la proue aurait donné l'alarme si ces animaux représentaient une quelconque menace.

Faites un test d'Intelligence très difficile (-2) en ajoutant vos éventuels points en sciences naturelles.

Si vous le réussissez, rendez-vous au 101 ; sinon, vous pouvez ignorer les oiseaux et gagner la cabine supérieure, allez dans ce cas au 2 ; ou rejoindre le nefigateur le plus proche pour l'interroger au sujet de ces volatiles, rendez-vous alors au 97.

61

Sa remarque vous permet d'aborder le sujet de vos voyages respectifs et vous échangez tour à tour vos expériences, chacun agréablement surpris de constater que de nombreux lieux et mêmes quelques personnalités vous sont à tous deux familiers. Saëmyanne propose bientôt que vous vous installiez à une table venant de se libérer et quelque peu à l'écart. Les chopes continuent à s'enchaîner à un rythme constant et vous en perdez rapidement le compte au milieu des éclats de rire qui jalonnent de plus en plus fréquemment votre soirée.

En dépit de votre euphorie, vous ressentez l'affection que vous porte la jeune femme malgré ses réparties parfois cinglantes et son humour sans concession. Sa main s'attarde régulièrement sur votre avant-bras à la moindre occasion, ses yeux brillent sous l'effet de l'alcool et le sourire qui dévoile ses jolies dents n'est plus aussi moqueur qu'à l'accoutumée.

Détendu et heureux de sa compagnie, vous tachez de faire abstraction de ces signaux. Mais au terme d'une remarque graveleuse de votre part qui la fait exploser jusqu'à lui soutirer quelques larmes, Saëmyanne pose soudain ses doigts sur votre cuisse et vous regarde dans le blanc des yeux.

- J'ai envie de toi, murmure-t-elle comme si elle s'excusait. Il y a deux ou trois piaules à l'étage où on peut être tranquille.

Vous ne répondez pas, tétanisé par la surprise et mille pensées se bousculant sous votre crâne. Sans montrer le moindre signe d'ébriété, la jolie mercenaire se lève et vous tend la main.

- Tu viens?

*Si vous êtes en ce moment affecté par une pénalité sur vos tests d'action ou si vous décidez de suivre Saëmyanne, rendez-vous au **151** ; si vous déclinez la proposition, allez au **196**.*

62

Les harpons ont déjà infligé de sévères coupes dans la bande d'auriges, tout comme les flèches et carreaux décochés par les combattants présents depuis peu sur le pont. Les frères jumeaux qui font partie des Tourmenteurs rivalisent en particulier d'adresse, l'un avec son grand arc et l'autre avec son arbalète. Face à ce déluge de projectiles, les rapaces géants finissent par se disperser, laissant derrière eux la moitié de leurs effectifs initiaux. Ils disparaissent bientôt à l'horizon, poursuivis par les cris de victoire et de soulagement mêlés des humains.

Vous levez un regard inquiet en direction du ballon mutilé autour duquel flottent quelques pans de toile. Mais aucune véritable brèche n'a été pratiquée par les serres des oiseaux et l'*Enragé* poursuit son vol sans paraître le moins du monde déstabilisé par cet assaut inattendu. *Rendez-vous au **30**.*

63

Le miroir est étrangement orienté car il ne reflète pas encore votre silhouette lorsque vous atteignez le centre de la salle. Ce n'est qu'en arrivant à sa hauteur et en vous approchant du mur du fond que vous pouvez vous voir dedans. Mais la lumière que vous brandissez au bout de votre bras levé vous apparaît alors avec une brillance décuplée à travers la surface de verre. L'éclat est si intense que vos yeux sont brûlés avant que vous n'ayez eu le réflexe de les refermer. Hurlant comme un damné, vous ne pouvez que lâcher votre flambeau pour frictionner vos paupières qui vous paraissent avoir fondu comme de la cire. De longs décilles de souffrance passent ainsi avant que la douleur ne commence enfin à refluer. Mais votre aveuglement ne cesse pas pour autant.

Refusant de céder à la panique, vous vous asseyez dans un premier temps à même le sol avec l'espoir de recouvrer progressivement la vue. Le temps s'écoule ainsi dans un silence de mort sans que diminue votre cécité. L'action étant finalement préférable à cette insupportable attente dans le noir, vous vous relevez, avancez de quelques pas prudents jusqu'à rencontrer une paroi, puis suivez celle-ci afin de quitter la funeste pièce. Vous sentez bientôt que le mur effectue un angle. Comme un léger courant d'air effleure votre visage crispé, vous devinez avoir pénétré dans l'un des deux couloirs. Mais lequel? Vous êtes incapable de le deviner, ayant perdu tout sens de l'orientation après votre brutal aveuglement.

De sinistres pensées occupent votre esprit tandis que vous cheminez lentement en laissant votre main glisser sur la froide mosaïque. L'idée d'avoir à jamais perdu la vue vous taraude sans répit. Cette éventualité vous obsède à un point tel que vous ne sentez que trop tard les petits carreaux laisser place à la roche nue. Votre pied rencontre alors le vide et vous basculez en avant. Vous tombez en poussant un cri d'effroi que vos compagnons auront peut-être entendu au travers de ces corridors antiques. Mais ils ne trouveront jamais votre cadavre désarticulé gisant au fond d'un gouffre envahi par la brume toxique.

64

La mercenaire possède pour elle la vivacité de la jeunesse, une agilité hors du commun et une technique de combat déroutante grâce à la danse mortelle de ses deux longues épées incurvées. Mais votre expérience martiale dépasse encore la sienne tandis que votre puissance vous permet de prendre l'ascendant chaque fois que vos armes se rencontrent. Suite à l'une de vos contre-attaques particulièrement explosive, Saëmyanne laisse échapper un cimeterre de sa main droite puis commet l'erreur de vouloir aussitôt riposter de sa seconde lame. Ne pouvant laisser échapper une telle occasion, vous profitez de cette faille béante dans sa défense pour la frapper au flanc. Votre adversaire s'écroule, mortellement touchée, mais un mouvement au fond de la cursive vous empêche de reprendre votre souffle.

Jarlann vient de ressortir de la cambuse où il s'était réfugié pendant votre duel. Ses traits se convulsent en apercevant le corps de sa compagne à vos pieds mais sa haine laisse aussitôt place à une froide détermination lorsqu'il dégaine une hachette suspendue à sa ceinture pour la lancer d'un geste souple dans votre direction. L'arme tournoie plusieurs fois sur elle-même avant de s'enfoncer profondément dans votre poitrine. Vous n'avez pas pu esquisser le moindre geste.

Vos mains cherchent à agripper le manche de la hache mais vous expirez avant d'y

parvenir et vous affalez sur le cadavre de votre victime sous le regard horrifié d'un Landrézit impuissant.

65

L'historien qui courait tant bien que mal dans votre dos vous interpelle.

- L'explosif! Lancez-lui dessus!

Vous mettez une seconde à comprendre l'injonction de Konrad avant de sortir l'étrange cassette métallique que vous avez trouvée dans le compartiment secret. Sans plus tergiverser, vous la projetez sur la créature. Mais au lieu de rebondir sur le sommet de sa tête, l'objet disparaît dans une gerbe d'éclairs aveuglants accompagnée d'un effroyable craquement. La déflagration vous projette au sol.

Lorsque vous vous relevez, le stryxx a disparu et la pierre au bord du gouffre a noirci sous l'effet d'un feu magique. Encore pantelant devant cette démonstration de puissance des lointains Alrys, vous vous relevez en constatant que ses congénères ont repris leur progression sur la passerelle. Il vous faut reprendre votre course éperdue.

*Enlevez l'**explosif alrys** de votre équipement puis rendez-vous au **130**.*

66

Une fois de plus, le battant s'ouvre sans difficulté. Derrière vous se trouve une pièce lambrissée divisée en deux parties, où sont empilés avec soin des caisses en bois ainsi que des dizaines de petits meubles, chaises, tabourets et autres tables basses. L'intérieur est éclairé par la lumière du jour qui filtre à travers les carreaux d'une fenêtre située à son extrémité. Il semble évident que vous ne trouverez ici aucun document de nature à vous renseigner aussi ressortez-vous pour essayer une nouvelle porte.

Votre cœur fait un bond dans votre poitrine quand deux ragnaryms respectivement armés d'une épée et d'une hache à deux mains surgissent soudainement de l'une des pièces attenantes. Les guerriers semblent aussi surpris que vous mais des années d'entraînement et de discipline leur permettent de réagir en premier.

- Que faites-vous là? lance celui à la hache d'une voix forte qui résonne dans le couloir.

Vous reculez sans le vouloir d'un pas mais vous ressaisissez en voyant Saëmyanne porter les mains sur les poignées de ses cimenterres. Ils sont trop proches pour envisager de prendre la fuite, à moins de vouloir recevoir un morceau de fer entre les omoplates. Vous levez donc les mains en signe d'apaisement et tentez de vous justifier. *Rendez-vous au **18**.*

67

Vous vous remémorez la recommandation du jeune clandestin en déchiffrant l'enseigne. L'occasion est trop belle pour être ignorée et vous vous tournez vers vos deux acolytes.

- J'aimerais discuter avec la patronne si ça ne vous ennue pas. On ne devrait pas en avoir pour très longtemps.

- Tu veux qu'on entre là-dedans? demande avec méfiance Saëmyanne en lançant un regard dégoûté vers la vieille prostituée.

L'expression désapprobatrice sur le visage d'Archibalt vous apprend que vous n'obtiendrez guère de soutien de son côté aussi adoptez-vous le ton le plus rassurant.

- Elle peut nous être utile, faites-moi confiance. On ne va pas se faire manger, ajoutez-vous malicieusement avant d'avancer sur le seuil de la bâtisse.

L'intérieur de la maison de plaisir est moins sordide que ne le laissait présager le quartier alentour. Plusieurs tables recouvertes de napperons, de fleurs en pots et de chandelles odoriférantes accueillent des hommes et des femmes qui devisent aimablement. L'assemblée est exclusivement composée de couples mixtes mais, à l'exception de cette particularité, vous pourriez vous croire parvenu dans quelque taverne bourgeoise. C'est en voyant un homme d'âge mûr gravir un large escalier au bras d'une accorte donzelle que vous apprenez où se déroulent les activités moins innocentes de l'établissement.

Une femme plantureuse et drapée des pieds à la tête dans une riche étoffe pourpre se dirige soudain dans votre direction. La surprise et une certaine irritation lui font hausser l'un de ses sourcils soigneusement taillés.

- Vous désirez?

- Je voudrais parler à Hilda. Je suis un ami de Sven.

- Sven? Que lui voulez-vous? D'ailleurs, ça fait des lustres que je l'ai pas vu, le vaurien. Il va avoir de mes nouvelles quand je le reverrai, gronde la matrone.

- Je pense que ça ne tardera pas vu qu'il est revenu à Vertmont.

- Il avait quitté la cité? s'exclame-t-elle en roulant des yeux.

La tenancière de *La Douce Cuisse* semble alarmée de cette nouvelle. Ne souhaitant pas attirer des ennuis au gamin ni trop dévier du sujet qui vous tient vraiment à coeur, vous ignorez sa dernière remarque.

- Il m'a dit que vous pourriez nous aider. Juste un ou deux renseignements, ajoutez-vous en la voyant tiquer.

- C'est que j'ai pas mal de clients sur les bras. Enfin... allez-y. Que voulez-vous savoir?

- Nous recherchons des personnes de Haute-Lande qui seraient venus en ville il y a deux lunaisons. Tout un groupe de gens savants et d'engineurs ; ça vous dit quelque chose?

- C'est pas vraiment le genre de ma clientèle... Quoique on a des surprises des fois! Remarquez, ça me rappelle une personne votre histoire.

Votre interlocutrice se prend dans une main son menton joufflu pour fouiller sa mémoire.

- J'en vois bien un : un grand, dans vos âges, bien habillé. Des cheveux bruns, un peu trop longs mais bien peignés, pas de barbe mais une petite moustache. Bel homme mais qui zozotait un peu. Il était de passage et venait de Haute-Lande. Je ne pourrais pas vous dire ce qu'il faisait comme métier mais il est venu deux soirs de suite et il avait de quoi se payer mes filles les plus chères.

Votre coeur s'emballe car la description correspond en tous points à celle de votre ami Corwynion. Célibataire mais pas le moins du monde fermé à la gaudriole, cela ne vous étonne guère que celui-ci ait fréquenté un tel endroit. L'évoquer ainsi ravive en vous une flamme d'espoir.

- Je le connais. Il fait bien partie des gens que nous recherchons. Vous ne vous souvenez pas d'autre chose à son sujet? Où il aurait pu aller depuis?

- C'est que ça remonte à loin! Je me rappelle quand même d'une chose, c'est qu'il devait faire un tour au Castelet d'Aygrevin ; un riche domaine en dehors de la ville. Il m'a promis qu'il m'en rapporterait une bouteille de leur fameuse liqueur la prochaine fois qu'il passerait. Mais je l'ai jamais revu depuis et je ne crois même pas qu'il m'ait donné son nom, votre copain.

Vous savez très bien où se trouve le domaine d'Aygrevin. Une visite à son seigneur semble effectivement s'imposer, d'autant plus que sa demeure campagnarde se trouve à seulement un demi-décime de marche à l'extérieur de la cité.

- Il s'appelle Corwynion. Quand je le reverrai, je ne manquerai pas de lui rappeler sa promesse, faites-vous avec un grand sourire. Merci beaucoup pour ces informations.

Vous quittez l'instant d'après l'établissement pour retrouver la chaleur écrasante d'un Sonn toujours aussi brillant dans le ciel sans nuage. Le temps vous est compté pour accomplir le trajet jusqu'au Castelet d'Aygrevin avant le rendez-vous du soir avec le reste de l'expédition.

Lorsque vous aurez atteint la porte nord de la cité, ajoutez 17 au paragraphe en cours et rendez-vous à ce nouveau paragraphe avant d'engager la discussion avec la garnison.

Allez pour le moment au 194.

68

Vous ne pouvez plus compter sur les lampes de vos compagnons. À présent que vous vous tenez devant le seuil de l'obscur galerie, vous vous félicitez intérieurement d'avoir prévu une telle éventualité et brandissez bien haut votre propre source de lumière. Quittant les abords du redoutable gouffre, vous avancez d'un pas prudent, tous les sens en éveil. L'autre main posée sur votre arme, vous vous apercevez désormais à quel point la présence des mercenaires vous avait jusqu'alors insufflé du courage.

Le couloir couvert de mosaïque s'ouvre bientôt sur une nouvelle salle et vous redoublez de vigilance en songeant aux pièges laissés par les Alrys. Les ombres reculent pour dévoiler une pièce parfaitement carrée. Déserte, seul un couloir situé à main gauche permet de la quitter en dehors du passage que vous venez d'emprunter. Cette sortie vous séduit immédiatement car elle suit la même direction que le tunnel qui partait de la caverne précédente. Vos chances de rejoindre le groupe seront donc améliorées si vous l'empruntez, comme vous en avez évidemment l'intention.

Votre attention est soudain accaparée par un grand miroir ovale cerclé de cuivre accroché dans l'angle le plus éloigné, à l'opposé de l'issue que vous venez de repérer. Si le sol poli aux reflets violines est toujours aussi dépourvu de poussière, il n'en va par contre pas de même pour cet objet qui sert de support à deux longues toiles d'araignée. Sa présence en cet endroit et surtout son utilité vous intriguent fortement.

Si vous vous approchez du miroir pour l'examiner, rendez-vous au 63 ; si vous l'ignorez et quittez la pièce par l'autre couloir, allez au 83.

C'est sous un Sonn à son zénith que vous atteignez la dernière étape de votre voyage. Alors que vous veniez de pénétrer dans l'une des nombreuses crevasses où la lumière du jour peine à se frayer un chemin, un piquet surmonté d'un morceau de tissu coincé dans un rocher fendu déclenche des exclamations enthousiastes dans votre compagnie. Tout le monde a reconnu le lézard sur croix écarlate de Haute-Lande brodé sur la mince étoffe qui virevolte dans les courants d'air.

A proximité de l'étendard s'ouvre l'entrée oblongue d'une galerie artificielle creusée à même la roche. Elle est plongée dans l'obscurité mais vous pouvez distinguer les premières marches d'un escalier craquelé par le temps qui s'enfonce doucement dans le flanc de la montagne. Des moellons fracassés gisent à proximité de l'ouverture. Un examen prudent de ces décombres permet de récupérer de nombreux petits morceaux de métal tordus et les trois ingénieurs du groupe finissent par s'accorder sur la manière ingénieuse dont leurs confrères sont venus à bout du bloc qui devait sceller peu avant l'entrée du boyau. Olaf et Jarlann quant à eux confirment d'après les empreintes au sol que la première expédition y a pénétré sans ressortir ensuite par cette issue. Mais vous ne comprenez pas comment ils peuvent faire preuve d'autant d'assurance dans leur jugement alors que deux lunaisons se sont écoulées depuis.

Aucune parole n'est nécessaire pour prédire que l'objectif final de votre quête se trouve au fond de ce souterrain. En contemplant la sombre bouche, vous sentez le désespoir vous gagner. Les chances de retrouver vivant votre ami sont infimes. Personne n'est en mesure de déterminer quel péril vous attend en bas mais l'impatience l'emporte sur l'inquiétude et c'est en quelques bouchées rapides que chacun engloutit son déjeuner avant l'exploration du tunnel. L'équipement est vérifié, les courroies des havresacs étroitement resserrées, les mules attachées pour vous attendre à l'extérieur et les lampes à huile allumées. Sans un mot, l'expédition s'engage dans l'escalier, les deux jumeaux à l'avant avec leur arc et arbalète prêts à décocher, Grand-Père et Cyclope fermant la marche.

Le boyau s'avère étonnamment large. Il vous permet de progresser sans difficulté à trois, voire quatre de front lorsque celui-ci s'évase. Si de la roche grossièrement taillée et suintante vous surplombe, les marches régulières sont au contraire façonnées dans un matériau étrange et lisse qui se pare de reflets violines sous la lumière des lampes. Avec une excitation légitime, Skalde le lithologue chuchote qu'il en ignore la nature exacte. La descente ne dure guère et s'achève sur une porte béante haute comme deux hommes. Le temps a déposé du calcaire sur les motifs qui semblaient couvrir autrefois sa surface et vous ne pouvez retenir un soupir de surprise en constatant qu'elle est entièrement faite de métal. Juste la fonte de ce battant rapporterait une fortune princière si vous étiez en mesure de l'arracher à ses gonds puis de la transporter.

Anders se penche soudain pour ramasser quelque chose au sol puis vous présente à tous au creux de ses mains les extrémités de plusieurs têtes de lances dont les pointes en fer semblent souillées de sang séché. Un empilement de cailloux contre le bord du tunnel vous apporte alors la solution de l'énigme : un piège a coûté la vie à un imprudent qui a été enseveli ici-même.

Le tumulus improvisé aimante tous les regards. Maintenant, vous savez. La mort est enfin là, elle rôde aux alentours. La mission que vous avez accepté en l'espérant courte et sans accroc risque de vous coûter la vie. Prenant conscience de la fragilité extrême de votre corps, du sang qui irrigue pour l'instant vos veines mais qui pourrait s'écouler d'une

simple entaille, vous reculez d'un pas et scrutez les ombres à la recherche d'un autre mécanisme mortel. Même si les Alrys ont depuis longtemps disparu, cette porte était encore gardée par une de leurs inventions. Nul doute que d'autres sont encore actives de l'autre côté du seuil.

- On ne va pas exhumer le cadavre, lance soudain Jarlann. L'un d'eux est mort mais les autres sont entrés et ils sont toujours là-dedans. On ferait mieux d'y aller.

Le chef des Tourmenteurs franchit courageusement l'ouverture et effectue quelques pas dans une salle circulaire. Vous le suivez d'un pas prudent pour découvrir des fresques aux couleurs encore vives. En vous approchant, vous constatez qu'il s'agit d'une mosaïque de minuscules petits carreaux particulièrement froids au toucher lorsque vous les effleurez. Difficile par contre de déterminer si les dessins représentent des silhouettes monstrueuses ou des paysages déformés ; rien de très familier dans tous les cas. Le plafond forme une coupole culminant à une toise au-dessus de vos têtes tandis qu'un nouveau couloir à l'opposé de la porte se perd dans d'oppressantes ténèbres.

Le groupe se disperse lentement dans la pièce, à la recherche de pièges éventuels ou de nouveaux indices concernant les disparus. Une torche crépitante à la main, un cimeterre dans l'autre, Saëmyanne s'approche avec circonspection de l'issue encore inexplorée.

Juste à droite du seuil que vous venez de franchir, le mur circulaire est marqué par un étroit renforcement, vide et sans utilité évidente au premier abord.

*Si vous vous approchez de cette alcôve, rendez-vous au **147** ; si vous accompagnez la mercenaire dans sa reconnaissance du tunnel, allez au **192**.*

70

Le Passage des Amants est une voie perpétuellement ombragée par la haute muraille qui la borde d'un côté et célèbre pour les innombrables fleurs colorées que les riverains font pousser à foison à leurs balcons et sur leurs pas de portes. L'air y est saturé de senteurs étourdissantes et les abeilles bourdonnent paresseusement devant les nombreux passants qui flânent juste pour goûter à cet îlot de sérénité à l'intérieur de la ville.

Alors que vous passez devant l'échoppe d'un cordonnier, Saëmyanne vous propose de vous y arrêter un instant car elle aurait bien besoin de faire renforcer la semelle de ses bottes. Pour appuyer sa demande, elle vous montre l'étroite déchirure qui s'est formée à l'extrémité de celle de gauche. Vous ne pouvez retenir une moue dubitative en pensant à vos propres chaussures de marche qui sont nettement plus usées. Après tout, vous êtes censés recueillir des informations et le docte mestre aura bien prévu un délai pour améliorer votre équipement lorsqu'il sera temps de quitter la cité.

*Si vous accompagnez la mercenaire chez l'artisan le temps qu'il lui répare sa botte, allez au **173** ; si vous préférez patienter avec Archibalt sur une terrasse couverte de chaises et de tables où une vieille dame propose des rafraîchissements à l'ombre de vénérables figuiers, rendez-vous au **41** ; si vous refusez ce contretemps pour gagner la porte nord au plus vite, Saëmyanne réplique par un regard assassin mais se plie à votre décision. Rendez-vous dans ce dernier cas au **79**.*

71

Fonçant comme un taureau furieux à travers la coursive inférieure, vous parvenez rapidement à la porte du capitaine sur laquelle vous tambourinez sauvagement. Elle s'ouvre aussitôt sur le visage encadré par les longues moustaches blondes de Landrézit.

- Auriges! haletez-vous et à ce seul mot, le capitaine blêmit.

Sans vous répondre, il court vers sa couchette surélevée pour tirer un lourd coffre en bois sombre qui se trouvait dissimulé dessous. Toujours dans l'embrasure de la porte, vous le voyez prendre de ses mains fébriles une clé qui révèle un fatras d'objets hétéroclites à l'intérieur de la malle. Il en retire alors une curieuse trompe à l'embouchure fort évasée puis vous bouscule sans ménagement pour gagner le pont de la nef, son instrument exotique brandi comme un étendard.

Les rapaces aux ailes couleur de cuivre ont entre-temps atteint *l'Enragé* et entrepris de labourer de leurs serres la toile gonflée du ballon. Maintenant que vous pouvez mieux les distinguer, vous leur trouvez une nette ressemblance avec les faucons si vous faites abstraction de leur taille hors du commun et de leur jabot aux plumes d'un jaune éclatant. Des nefigateurs leur décochent des harpons à l'aide des trois hypronagres mais les projectiles ne semblent pas freiner les velléités destructrices des monstrueux volatiles. Landrézit porte alors la trompe à sa bouche et le son qu'il en tire vous déchire les tympans à un point tel que vous tombez à genoux tout en vous serrant le crâne entre les mains. Cinquante ours rugissants ne pourraient produire plus grand vacarme.

L'effet sur les auriges est immédiat : ceux-ci se dispersent en glatissant de terreur même si ces cris ne franchissent pas le mur bourdonnant qui obstrue vos oreilles. Quand les oiseaux ont enfin disparu à l'horizon, vous vous redressez en même temps que le reste de l'équipage et des passagers, estomaqué par l'intensité du silence qui s'est abattu sur la nef. *Rendez-vous au 30.*

72

Jarlann se propose pour vous accompagner et tous deux quittez le groupe en promettant un retour rapide. Aucun sentier ne longe la berge qui devient progressivement plus abrupte au fur et à mesure que vous remontez le courant. Votre compagnon de marche se montre néanmoins d'une agilité à toute épreuve pour gravir les morceaux de rocs éboulés qui entravent parfois votre progression. Vous devez même forcer l'allure au risque de vous laisser distancer.

La mince silhouette du mercenaire est en train de disparaître derrière un énorme moellon sphérique, qui vous fait irrésistiblement penser à la boule perdue d'un jeu pour titans, quand de petits cailloux dévalant la pente à main droite vous avertissent du danger. Vous levez la tête pour distinguer une silhouette féline plus grande qu'un loup se tenant sur un surplomb rocheux. Voyant que sa proie l'a repéré, l'animal bondit soudain de son perchoir et dévale la falaise, tous crocs et griffes dehors.

PUMA

Habilité : 6 Physique : 5

Arme : crocs (dégâts 1D6+1) et griffes (dégâts 1D6-1)

Protection : 1 (peau épaisse)

Points de Vie : 8

*Si vous possédez une arme de tir ou de jet, vous avez le temps de décocher un projectile à une distance de 6 mètres avant de changer d'arme pour le corps à corps. Dans ce cas, le puma bénéficiera automatiquement de l'initiative. Sinon, utilisez comme d'habitude les totaux d'**Habilité** pour la déterminer.*

*A chaque assaut, le puma effectue deux attaques mais chacune affligée d'un malus de -1 ; un test de **Physique** pour les crocs et un test d'**Habilité** pour les griffes.*

*Si vous terrassez le fauve avant qu'il ne vous écharpe, rendez-vous au **164**.*

73

Tandis que vous suivez la galerie qui se prolonge sur une longue distance, vous sentez la température s'adoucir progressivement. Les courants d'air qui vous faisaient auparavant frissonner apportent désormais un rafraîchissement bienvenu et vous prenez tous le temps de ranger dans vos havresacs vos vestes à présent inutiles. Skalde est le plus érudit en matière de souterrains mais il est incapable de répondre au docte mestre lorsque celui-ci l'interroge sur la nature de ce phénomène.

Vous parvenez enfin dans un hall à partir duquel partent trois nouveaux tunnels dans des directions très différentes. Personne n'avait envisagé cette possibilité après le trajet suivi jusqu'ici qui ne présentait guère d'embranchements et une discussion s'engage sur la meilleure voie à suivre. Le couloir se poursuit en face de vous, un corridor strictement identique à celui que vous venez d'emprunter. À main gauche part une seconde galerie présentant le même sol violine et aux murs recouverts de mosaïque, mais celui-ci s'avère plus étroit. Vous pourriez toujours vous y engager à deux de front mais sans grande marge de manoeuvre. De plus, le plafond y est si bas que le malheureux Nabot aurait dû prendre garde de ne pas se cogner s'il avait été encore de ce monde. Le boyau qui s'enfonce à main droite se démarque complètement des deux autres car il vous évoque plutôt un passage naturel. Il a pourtant bien dû être utilisé par les Alrys puisque le sol y est recouvert de la même matière lisse aux reflets miroitants qui tranche avec les roches nues formant les parois de ce troisième tunnel.

Même si vous n'avez aucune idée du chemin emprunté par vos prédécesseurs, une intuition vous attire vers l'un de ces boyaux en particulier. Vous décidez d'en faire part à vos compagnons qui demeurent encore dans l'expectative devant ce choix crucial.

*Si vous possédez la **boussole d'Érik**, rendez-vous au **42**. Sinon, vous donnez directement votre avis sur la route à prendre.*

*Si vous conseillez l'étroit tunnel de gauche, rendez-vous au **12** ; celui qui continue tout droit, allez au **181** ; la galerie qui s'éloigne à main droite, rendez-vous au **55**.*

74

La salle commune de l'auberge est pleine à craquer de clients occupés à déjeuner au milieu d'un joyeux brouhaha. Vous constatez avec inquiétude qu'aucun compagnon de

voyage n'est présent mais le gérant du *Vareg Cornu* vous reconnaît et vous invite à passer par une porte située à l'arrière. Vous pénétrez alors dans une arrière-salle plus réduite où sont installés tous les membres de l'expédition autour d'une longue table rectangulaire couverte d'écuelles, de brocs remplis et de plats fumants. Tous les regards convergent dans votre direction et vous vous hâtez de vous asseoir sur une chaise vide à l'extrémité du meuble, opposée à celle où trône le docte mestre décati.

À main gauche sont installés les savants et ingénieurs tandis que leur font face les huit mercenaires. Hormis leur chef Jarlann, ces derniers dissimulent mal leur ennui et lorgnent déjà sur les boissons proposées, combien même la plupart semblent encore souffrir des excès de la veille. Vous trouvez pour votre part dommage qu'une telle scission existe entre les hommes de science et ceux chargés de les défendre. N'étant ni d'un camp ni de l'autre, vous vous interrogez d'autant plus sur l'utilité de votre présence en cet endroit. Guénolé met un terme à vos réflexions en prenant la parole.

- Nous avons pris le temps de nous remettre des émotions du voyage mais il est désormais l'heure d'accomplir la volonté du Duc.

L'aîné marque une pause qui laisse le temps à chacun de frissonner au souvenir des auriges.

- Mon âge ne me prédispose pas aux discours et je me doute que ceux du bout doivent à peine m'entendre, poursuit-il en vous regardant. C'est pourquoi je laisse la parole à Konrad.

Le vieil historien hoche la tête, redresse ses bécicles sur son nez crochu puis se racle la gorge.

- Nous avons eu confirmation par un nefigateur de la guilde de Vermont que la *Jolie Fleur* est arrivée sans difficulté au début du mois de keim. La nef a été dégonflée et couchée dans un entrepôt, comme cela était initialement prévue. Mais l'équipage s'est évidemment inquiété de ne pas voir revenir l'expédition. Nous avons prévu avec Maître Guénolé de nous rendre cet après-midi là où logent le capitaine de la nef et ses hommes pour les interroger sur les derniers moments où ils ont vu nos confrères. Quant à vous tous, il serait bon que vous formiez de petits groupes afin d'enquêter en ville. Les guerriers devraient également se répartir la protection de l'expédition pendant le temps de ces recherches, ajoute Konrad en s'adressant au chef des Tourmenteurs.

- Je pensais que tout le monde était d'accord pour dire qu'ils étaient quelque part dans la nature plutôt qu'en ville, intervient soudain Dame Astrid de sa voix haut perchée. C'est d'ailleurs pour ça que cet homme se trouve avec nous, fait-elle en inclinant la tête dans votre direction. Parce qu'il connaît la campagne aux alentours, non?

- Oui, bien sûr. C'est même certain qu'ils ont quitté la cité pour entamer les fouilles. Malheureusement, comme la première mission a été organisée dans le plus grand secret, nous n'avons aucune indication de l'endroit où se trouve le site en question.

Jarlann se lève soudain de son siège. Il manque de tremper l'une de ses manches chamarrées dans une saucière en porcelaine, pose ses deux poings repliés sur le bois de la table et pose tour à tour un regard sévère sur l'historien et le docte mestre.

- Si vous voulez qu'on vous suive dans cette histoire, il serait peut-être temps de nous en dire plus au sujet des plans du Duc. Pourquoi des scientifiques, pourquoi des ingénieurs? clame-t-il en désignant l'assemblée des hommes et femmes qui lui font face. À quoi correspondent ces *fouilles*? À moins que vous ne préfériez continuer à parler comme si nous n'étions pas là?

Le mercenaire à la peau halée semble transpercer de son regard vert ses interlocuteurs qui baissent la tête devant son air de défi. Konrad a perdu de son assurance et lève des yeux interrogateurs vers le docte mestre. Le vieil homme répond alors à Jarlann d'une voix chevrotante.

- Vous avez parfaitement raison. Vous avez le droit de savoir. Sans entrer dans les détails, nos confrères présents à bord de la *Jolie Fleur* devaient rechercher les restes d'une cité antique, probablement des vestiges de la civilisation des Alrys. Ces ruines doivent avoir une importance capitale et éminemment stratégique car leur emplacement exact est demeuré dans le plus grand secret au sein des membres de cette première expédition. Moi-même, j'ignore où elles se situent exactement. C'est très dommage car il est probable que nos confrères se soient déjà rendus en ce lieu. Voilà pourquoi il nous faut interroger les Vermontais.

- N'avez-vous pas idée de ce qu'ils ont pu y trouver? demande le chef des mercenaires. Ce serait mieux de savoir ce qui nous y attend. Ils ont peut-être terminé leurs recherches depuis un bout de temps s'ils se sont faits tuer.

Un silence consterné accueille cette hypothèse cruellement réaliste. Guérolé ne s'émeut cependant pas outre mesure.

- Les possibilités sont nombreuses. Il ne sert à rien d'anticiper un danger qui nous est pour le moment inconnu. Ce sera votre travail que d'y parer si nous nous y trouvons confrontés. En attendant, il est plus urgent de commencer nos recherches.

Le docte mestre se penche alors sur son assiette et commence à picorer la pitance que des serveuses ont entre-temps servi à chacun. Les scientifiques s'empressent de l'imiter et les Tourmenteurs ne tergiversent pas longtemps avant de piocher à leur tour dans la nourriture et la boisson mises à disposition. Les conversations reprennent peu à peu autour de la table en s'écartant rapidement du sujet initial de la réunion.

Au terme du repas, il a été convenu que la belle Saëmyanne vous accompagnerait ainsi que l'ingénieur Archibalt. Une demi-douzaine d'autres équipes sont ainsi formées pour le restant de la journée avec rendez-vous pris le lendemain à la même heure, sachant que Guérolé sera disponible dès le début de soirée au *Vareg Cornu*. Il est à présent temps de choisir une première destination pour votre collecte d'informations.

Si vous désirez gagner le cercle des ragnaryms, près du nefoport, rendez-vous au 28 ; si vous dirigez vos pas vers la porte de la cité la plus proche, allez au 184 ; si vous avez l'intention de visiter les quartiers populaires, rendez-vous au 57.

75

La repoussante créature ne bouge plus. Même ses pattes d'insecte ont à présent cessé de se convulser et vous êtes plusieurs à réagir pour vous occuper des victimes. Cyclope arbore des blessures dans le dos ainsi qu'au bras tandis que Saëmyanne saigne abondamment d'une griffure à la cuisse. Mais ceux-là vont s'en sortir au contraire de deux autres compagnons.

En dépit de sa musculature et de son expérience au combat, Nabot a aujourd'hui trouvé son maître. Le mercenaire est prostré sur le flanc, les deux mains repliées sur son ventre déchiré par un cruel coup de mandibules. Vous détournez le regard, le coeur au bord des lèvres, en apercevant ses entrailles qui ont glissé en dehors de la large plaie. Personne ne

peut plus rien pour lui et c'est pour cette raison que le mestre médecin est plutôt penché sur le corps d'Héléna. Mais la malheureuse a déjà succombé lors de la première charge du monstre, peut-être en s'interposant pour protéger Guénoles tant la jeune femme faisait preuve de prévenance à son égard. Des larmes coulent le long des joues creuses du docte mestre qui n'a jamais paru aussi près du terme de son existence, sa tête chenue penchée par-dessus l'épaule d'Horwyck qui soupire avec fatalisme en palpant le frêle corps sans vie.

Une étrange forme de détachement s'empare de vous tandis que Dame Astrid éclate en bruyants sanglots et en appelle à toutes les divinités pour protéger vos âmes. Vous voyez Olaf, Anders et Grütters s'approcher du cadavre de leur compagnon puis contempler en silence sa grande carcasse sans oser la toucher, comme s'ils ne parvenaient pas à croire en sa mort. Même Jarlann paraît hagard devant le trépas de son frère d'armes. Il faut attendre que l'odeur âcre du stryxx devienne insupportable pour que les survivants trouvent enfin la force de s'éloigner quelque peu du carnage.

Guénoles s'approche alors du chef des Tourmenteurs pour le regarder dans les yeux.

- Nous revenons en arrière. Il faut sortir d'ici et faire un rapport à Haute-Lande le plus vite possible.

Le visage décomposé de Jarlann reprend alors des couleurs, enflammé par une colère aussi virulente qu'inattendue. Il répond au docte mestre d'une voix mortellement glaciale.

- Il n'est pas question d'abandonner maintenant. Sinon, ils seront morts pour rien, ajoutet-il en levant son regard vers les silhouettes étendues dans la pénombre. Nous ne devons plus être très loin du but et il nous faut rapporter des preuves ou nous pourrions bien passer pour des lâches.

- Que m'importe votre réputation! Nous devons sortir vivants d'ici et, en tant que responsable de l'expédition, je vous demande de nous y aider.

- Je n'obéis qu'à celui qui me paie, c'est à dire le duc Algar. Partez si vous voulez mais allez-y sans nous alors. Aucun de mes hommes ne vous accompagnera.

Il se retourne pour défier l'un des autres Tourmenteurs de contester sa décision mais tous baissent la tête devant leur chef, la plupart avec toutefois quelque réticence. Guénoles respire profondément, incrédule devant l'obstination du guerrier aux cheveux roux. Le maigre lithologue pose alors une main apaisante sur l'épaule du vieil homme qui recouvre peu à peu son calme.

- Très bien, capitule ce dernier. Mais je saurai m'en souvenir si Eثور m'accorde le droit de survivre à cette épreuve.

Jarlann ne s'émeut guère de la menace et ordonne aux jumeaux de partir en éclaireurs tandis que le mestre médecin soulage les blessés grâce à ses onguents. *Vous récupérez de cette manière 1D6 points de Vie.*

Lorsque vous êtes tous prêts à reprendre votre progression, les deux tireurs du groupe vous mènent jusqu'à une porte qui achève le couloir un peu plus loin, au-delà d'un autre corridor qui part vers la droite mais que vous délaissez pour le moment.

Rendez-vous au 165.

Saëmyanne sourit d'un air rusé quand vous lui proposez de visiter le cercle ragnarym à votre convenance. Archibalt quant à lui écarquille les yeux devant un tel projet.

- Vous n'y pensez pas! Et si on se fait prendre?

- On dira que nous nous sommes perdus, suggère la mercenaire en haussant les épaules. On prend lequel? vous demande-t-elle en désignant du menton les trois escaliers.

- Celui-là. Le plus éloigné du scribe. Il en vaut un autre et il y aura moins de chances qu'il nous voie.

- Je reste ici, proteste le gros ingénieur.

- Si tu veux, nous n'en aurons pas pour longtemps. Juste le temps de trouver quelqu'un pour nous renseigner.

Saëmyanne s'est déjà subrepticement approchée des premières marches. Elle attend que le gardien aux lunettes remplisse de nouveau son encrier pour disparaître dans la cage d'escalier avec la discrétion et la célérité d'un félin. Comme l'homme semble toujours occupé et le nez baissé, vous vous élancez à votre tour.

*Faites un test d'**Habilité** en ajoutant vos éventuels points en **roublardise**. Si vous le réussissez, rendez-vous au **31** ; sinon, allez au **95**.*

77

Vous plongez sur le ventre pour parvenir à la hauteur de votre compagnon sans risquer de basculer à votre tour. Mais ses mains glissent trop vite sur la surface polie et vous devez tenter une approche aussi dangereuse que désespérée près du gouffre pour avoir une chance de vous en emparer.

Survient alors ce que vous redoutiez le plus quand une nouvelle secousse ébranle la caverne. Seuls vos réflexes peuvent désormais vous empêcher de rouler jusque dans l'abîme.

*Faites un test d'**Habilité**. Si vous échouez, vous tombez tête la première dans le puits et votre dernière vision sera celle d'Érik disparaissant dans la brume juste avant que vous ne l'imitiez. Votre aventure s'achève alors ici.*

Si vous le réussissez, vous parvenez à vous éloigner du gouffre puis à vous agripper au havresac de Nabot jusqu'à ce que cesse le tremblement de terre. Poursuivez alors la lecture.

En dépit de votre tentative désespérée, l'ingénieur a disparu à jamais. Hébétés, tous les membres de l'expédition restent immobiles au sol en attendant que cesse le séisme. Mais aucune autre secousse ne se fait sentir et vous finissez par vous relever prudemment. Les regards sont braqués sur le puits funeste, certains, dont ceux de Tannis et d'Archibalt, embués de larmes. Mais personne n'ose désormais s'en approcher pour contempler le tombeau d'Érik. *Rendez-vous au **182**.*

78

Le message est écrit dans une variante complexe de votre langue natale car entremêlée de termes archaïques ou à l'orthographe inhabituelle. Néanmoins, vous parvenez à le déchiffrer.

*Maan à son zénith, Sonn en déclin
Voici l'instant pour se rendre
Aux portes du royaume divin*

*Alassah prodigue alors sa lumière
Aux fidèles ou aux mécréants
Revêtus d'or et de vert*

La suite de mots vous laisse songeur. Vous avez l'impression de lire un mystérieux cantique, un sentiment renforcé par l'aspect de la salle qui pouvait fort bien être un lieu de culte pour la déesse-mère mentionnée. Konrad se charge de résumer le poème pour ceux qui n'ont pas su le traduire. Tous conviennent finalement qu'il n'est guère utile de perdre trop de temps devant un message aussi hermétique et l'expédition quitte l'intrigante chapelle par l'issue encore non explorée. *Rendez-vous au 106.*

79

Vous débouchez enfin sur la place carrée de la Citerne des Dieux où trône en son centre l'incroyable tonneau, plus haut que la plupart des bâtiments ceinturant l'esplanade. Les citoyens de Vermont ne font évidemment pas attention au gigantesque fût et les étrangers à la cité sont en ce lieu aisément repérables puisqu'eux seuls se tordent le cou pour apprécier ses proportions titanesques.

Au-delà se trouve la barbacane protégeant l'accès à la route nord. La poterne est fréquentée par de nombreux voyageurs et se montre d'un accès d'autant plus difficile que les sentinelles contrôlent scrupuleusement chacun d'entre eux. Comme le temps vous est précieux, vous trépignez d'impatience dans la file d'attente. Mais il n'existe aucune autre alternative raisonnable que de suivre docilement le mouvement.

Lorsque votre tour arrive enfin, vous réclamez à voir le chef de la garnison. Le sous-officier qui consent alors à vous parler se révèle être un vétéran couturé de cicatrices, aux cheveux absents et d'une corpulence qui n'a rien à envier à celle d'Archibald si ce n'est que le soldat ne semble pas avoir perdu tous ses muscles. Son regard mauvais n'augure rien de bon.

*Si vous avez appris où a fait étape la première expédition, vous savez à quel paragraphe vous rendre pour sortir de la cité. Si ce n'est pas le cas mais que vous possédez un **sauf-conduit**, vous le lui montrez avant d'exposer votre problème. Rendez-vous dans ce cas au **32**.*

*Sinon, il va vous falloir conserver le contrôle de vos nerfs pour ne pas froisser le sergent malgré sa répartie hargneuse et sa mauvaise foi évidente. Faites alors un test de **Sociabilité facile (+1)** en ajoutant vos éventuels points en **psychologie**.*

*S'il est réussi, allez au **32** ; si vous échouez, vous comprenez que vous ne tirerez rien d'utile de cette brute épaisse et vous l'abandonnez au milieu d'une phrase à ses ineptes jurons. Rendez-vous alors au **87**.*

Vous vous trouvez à présent sur le seuil d'une vaste caverne aux murs rocheux qui ne présente guère de similitudes avec les salles précédemment traversées. Bien que large de trente toises et longue du double, vous pouvez en distinguer les extrémités grâce à des minéraux luminescents inégalement incrustés dans les parois. Ces gemmes diffusent une lueur rougeâtre qui apportent une teinte flamboyante guère rassurante à ce cadre souterrain. Le plafond se voit par contre dépourvu de ce mystérieux éclairage et se perd dans l'obscurité. Seul le sol est artificiel car constitué de la roche aux reflets violines que vous foulez depuis votre entrée dans le complexe.

Vous distinguez au fond deux tunnels partant dans des directions sensiblement différentes. Mais votre attention se focalise rapidement sur le puits ovale qui occupe le centre de la grotte : une fosse trop régulière pour être naturelle, mais dépourvue de margelle ou du moindre rebord protecteur. En vous en approchant, celle-ci se révèle être un véritable abîme plongeant dans d'abruptes profondeurs aux parois éclairées par les fameuses gemmes rouges. L'effroi gagne alors votre compagnie lorsque apparaît le nuage de brume mouvante qui tapisse le fond de la fosse.

Les volutes se meuvent lentement comme si elles coiffaient un gigantesque chaudron bouillonnant. Les reflets écarlates des minéraux leur confèrent l'apparence de flammes infernales et vous avez l'impression de contempler la porte menant au sombre royaume des âmes perdues. Personne ne prononce le moindre mot car chacun a compris quel péril vous menaçait si les ruines des Alrys ont progressivement été envahies par cette maudite substance fuligineuse.

Vous prenez alors conscience du mouvement d'Érik qui s'est écarté du groupe pour se diriger vers les deux tunnels de sortie. Peu habitué à faire preuve d'initiatives, l'ingénieur vient pourtant de prendre en main un objet cuivré vous faisant penser à une grosse boussole et il garde les yeux rivés dessus tout en s'approchant lentement des issues. Il s'immobilise enfin, soulève son outil, l'observe de nouveau pendant une dizaine de secondes avant de se retourner vers le groupe.

- C'est infesté de brume, déclare-t-il d'une voix faible en désignant le tunnel de droite.

- Et ce n'est pas le cas par ici? demande Guénoles en retour.

- Non. Il vaut mieux en effet emprunter celui-là.

L'échange semble surprendre les mercenaires mais n'interloque pas vraiment les savants de l'expédition, sans doute informés des capacités de l'objet utilisé par Érik. Ce dernier vous rejoint en rangeant son précieux bien dans l'une de ses poches quand une violente secousse fait soudain trembler le sol, tout en détachant quelques petits cailloux du plafond. Le séisme ne dure guère mais suffit à vous déséquilibrer et vous heurtez violemment des genoux la pierre pourpre. Des cris de frayeur retentissent tout autour. Vous apercevez alors Érik qui se tient des deux mains au rebord du puits tandis que ses jambes battent fébrilement l'air dans le gouffre. Le malheureux hurle de tous ses poumons, les yeux exorbités, tandis que ses doigts glissent inexorablement sur la roche violine aussi lisse qu'un miroir.

*Si votre premier réflexe est de vous approcher du bord pour le sauver, rendez-vous au **77** ; si vous restez où vous êtes dans la crainte d'une nouvelle secousse, allez au **116**.*

81

Vous avez juste terminé de vous vêtir et vous vous apprêtez à quitter votre chambre pour rejoindre le nefoport quand quelqu'un frappe à la porte. Sans attendre de réponse, Jarlann et Saëmyanne s'introduisent dans la pièce et la jeune femme referme soigneusement le battant derrière elle en redoutant visiblement d'avoir été repérée.

- On peut te parler? demande sans ambages le chef des Tourmenteurs.

- Vas-y.

- C'est à propos de l'oeuf. Je ne vais pas y aller par quatre chemins. Avec Saëmyanne, on pense qu'il vaut une fortune, bien plus que ce que le Duc nous offrirait comme récompense pour l'avoir ramené. Pour être franc, on connaît certaines personnes à Givrecol qui seraient prêtes à offrir toute une cité pour posséder un de ces objets. Sans en demander tant, l'idée d'une telle somme nous plaît assez. On pourrait réaliser tous nos rêves, monter une plus grande compagnie de mercenaires, tracer notre voie dans tout l'Archipel sans être tributaire de tel ou tel employeur. La gloire, la fortune et surtout la liberté...

Vous tachez de conserver un masque impassible alors que mille pensées traversent en un éclair votre esprit. Pourquoi vous confier ça? Pourquoi à vous? Dit-il vraiment la vérité ou est-ce un piège pour tester votre loyauté?

- En somme, vous comptez trahir Guénolé et le Duc Algar? déclarez-vous sobrement.

Jarlann hausse les épaules sans se formaliser.

- C'est sûr que ça ne leur fera pas plaisir. Mais dans la vie, il y a certains moments où il faut savoir faire le bon choix au bon moment. Prendre la balle au bond comme disent les joueurs de melote. Ça ne m'amuse pas vraiment de rompre un contrat. Je ne me souviens pas que ça me soit déjà arrivé. Mais dans ce cas précis, on estime avoir déjà beaucoup payé pour récupérer cet oeuf, toi y compris. Grand-Père et Nabot sont morts pour qu'on puisse l'avoir. C'est vrai que les savants ont perdu trois des leurs mais honnêtement, ils ne nous ont quasiment jamais été utiles, ou vraiment si peu...

- Et vous voulez partager avec moi?

- On peut reformer une fameuse équipe à nous trois. Les autres sont efficaces mais ils n'auront pas la carrure pour nous suivre dans un tel projet. Olaf et les jumeaux ne seraient pas d'accord. Pas assez ambitieux, trop timorés pour se mettre à dos les puissants tels que le Duc. Quant à Cyclope, il manque un peu de jugeote pour être franc et il pourrait tout faire rater. Mais toi, t'es un gars qui en a dans le crâne et t'es taillé pour l'aventure même si tu crois le contraire. Je te jure que ça s'est lu sur ton visage plusieurs fois depuis que nous sommes ensemble : tu aimes le risque, la tension. La satisfaction de t'être dépassé aussi. C'est pour tout ça qu'on fait ce métier, tu sais.

- Tu n'as donc pas peur que je dévoile votre plan à Guénolé? trouvez-vous le courage de rétorquer en oubliant volontairement les supplications du guerrier aux yeux verts.

Un sourire mûrit sur ses lèvres.

- Moi aussi j'aime le risque. Mais quelque chose me dit que l'idée te tente, non?

Vous réfléchissez à toute allure. Si vous refusez ici et maintenant, vous n'êtes pas certain de parvenir en vie sur le pont de *l'Enragé*.

- C'est vrai. Mais comment comptez-vous faire? Entre vos futurs anciens camarades et les

nefigateurs, ce ne sera pas facile de prendre le contrôle de la nef.

- J'ai contacté un ami qui possède un navire de liaison rapide. Il va décoller pas longtemps après nous pour nous rattraper.

- Il va prendre d'assaut *l'Enragé*?

- Non. Il n'a ni l'équipage ni les armes pour. Ce sera à nous de le rejoindre et nous savons déjà comment faire. Le moment venu, on te fera signe. Alors, ça te dit?

Agissant toujours par un réflexe de survie, vous souriez puis prenez brièvement la main de Jarlann dans les vôtres en soutenant son regard émeraude.

- Je suis ton homme.

- Excellent! Allez, on file si on ne veut pas être en retard pour le départ. Attend quand même un peu avant de sortir de ta chambre.

Jarlann et Saëmyanne vous laissent seul avec vos pensées tourbillonnantes. Une tempête sévit sous votre crâne en songeant à la proposition du couple, à votre famille qui vous attend, aux risques encourus et aux paroles du mercenaire qui ont éveillé en vous quelques échos familiaux.

Il ne vous reste finalement que peu de temps pour prendre votre décision. Si le plan du mercenaire et ses perspectives d'avenir vous séduisent suffisamment pour vous lancer dans cette entreprise, notez le code VIRAGE sur votre fiche de personnage. Si vous vous montrez fidèle à votre famille et à votre Duc en avertissant dès que possible le docte mestre de cette trahison, notez plutôt le code SOURCE.

*Quel que soit votre choix, rendez-vous ensuite au **195**.*

82

Le réduit dans lequel se trouve votre couchette est fort étroit. Au moins ne devez-vous partager cet espace qu'avec une seule personne alors que certaines cabines dans les nef sont de véritables dortoirs. L'autre résident est pour le moment absent et vous prenez le temps de ranger vos effets et votre équipement de voyage à l'intérieur du coffre mis à votre disposition. Ceci fait, vous contemplez un long moment la mer de brume sous le ciel azuréen à travers l'unique hublot de la pièce avant de vous allonger pour un petit somme.

À votre réveil, vous avez la surprise de voir assis sur l'autre couchette un homme dans vos âges en train d'écrire à la plume sur des feuilles de vélin. Les cheveux bruns coupés court, le visage guère expressif, de taille modeste, il porte la blouse des ingénieurs. Lorsque vous vous redressez pour le saluer, il vous adresse un regard fuyant, vous gratifie d'un « bonjour » dépourvu de chaleur puis replonge dans son travail. En dépit de ce premier contact décourageant, vous parvenez à amorcer un semblant de conversation avec votre voisin qui est originaire de Salvépice et se nomme Érik. Vous apprenez ainsi que l'expédition regroupe en tout le docte mestre responsable en chef, trois ingénieurs, cinq scientifiques, vous-même, ainsi qu'une troupe de huit mercenaires chargés de vous protéger, dont la femme du nom de Saëmyanne que vous connaissez déjà. Si tout se passe bien, *l'Enragé* parviendra dans la soirée de demain et débarquera tout ce petit monde afin de mener à bien la mission. Sur ce sujet, Érik n'a rien à vous révéler que vous ne sachiez déjà aussi finissez-vous par sortir afin de le laisser à ses diagrammes et figures géométriques.

Votre sieste a duré un certain temps car l'heure du dîner arrive et tout le monde est convié à partager le repas dans la salle commune qui occupe la majeure partie de la cabine supérieure, près de la proue. Vos compagnons de voyage sont déjà presque tous attablés lorsque vous vous y rendez. Les différentes factions présentes ne se sont pas mélangées et vous repérez immédiatement les huit mercenaires autour d'une table ronde, troupe bigarrée et effrayante qui fait à elle seule plus de vacarme que les trois autres groupes de personnes. Les savants de l'expédition se sont discrètement repliés dans un coin tandis que les nefigateurs et les combattants embarqués pour la protection du vaisseau occupent le reste de la salle.

*Si vous possédez un **anneau en bois**, rendez-vous au **93** ; sinon, allez au **114**.*

83

Délaissant le miroir qui pourrait recéler un des nombreux pièges dont les Alrys semblent avoir pris plaisir à truffer leur mystérieuse construction souterraine, vous avancez dans le nouveau corridor. Le silence est total dans ce lieu oublié des hommes et des dieux. Vous guettez en permanence un écho de voix ou des bruits de pas signalant la présence proche de vos compagnons mais en vain.

Vous parvenez bientôt en vue d'une intersection où la galerie se divise en deux tronçons qui s'éloignent dans des directions perpendiculaires. Juste avant d'y parvenir, un trou grossier est percé dans la paroi de droite. Ce boyau étroit semble avoir été accidentellement creusé car un tas de gravats encombre le sol à sa base dans le tunnel que vous suivez.

Vous vous approchez avec circonspection de l'ouverture. Elle s'avère si étroite que vous devriez y ramper à quatre pattes afin d'emprunter ce passage. Comme il s'éloigne encore un peu plus du tunnel initialement suivi par l'expédition, vous écarterez cette idée saugrenue et grimpez sur les éboulis pour parvenir à l'embranchement. Les deux issues sont rigoureusement identiques mais vous choisissez sans hésitation la galerie de gauche. *Rendez-vous au **150**.*

84

L'homme se présente comme étant le chambellan du seigneur. Il écoute avec attention l'exposé de votre visite, sans manifester le moindre signe d'impatience malgré les quelques décilles qui vous sont nécessaires pour l'achever. Mais lorsque vous concluez en demandant à voir son maître pour le questionner à ce sujet, il adopte une mine contrite pour vous opposer un refus diplomatique.

- Le baron ne reçoit malheureusement plus de visiteurs à cette heure. Pourquoi ne reviendriez-vous pas demain? Le matin, il sera à sa partie de chasse mais, juste après le déjeuner, son emploi du temps lui permettra de s'entretenir avec vous. Je lui toucherai dès ce soir un mot de votre venue pour qu'il vous réserve un instant.

- C'est que... comme je vous l'ai expliqué, le temps nous est compté. Toute l'expédition du docte mestre attend de savoir où est parti le premier groupe de savants pour se mettre à leur recherche. Si le baron pouvait juste nous donner ce renseignement,

nous quitterions Vermont demain, dès la première heure.

Le chambellan se raidit, son flegme et sa courtoisie soudain mis à mal par votre insistance.

- Je vous ai bien entendu, puisque vous semblez en douter. Mais le baron est roi en sa demeure et je ne transgresserai pas ses consignes pour des inconnus roturiers, si important que fusse le motif de leur visite. Si vous désirez néanmoins être reçus avec bienveillance demain midi, je vous invite à quitter rapidement ces terres.

Peu après, vous vous retrouvez à cheminer en sens inverse sous un ciel violacé en direction des murs de la cité. Saëmyanne n'a cessé de pester contre cette perte de temps depuis votre déconvenue. Vous êtes vous-même trop frustré de ne pas rapporter ce soir un indice vital pour lui demander de se calmer. *Rendez-vous au 87.*

85

Le couloir nu et horizontal laisse bientôt place à un nouvel escalier qui permet de s'enfoncer dans les profondeurs. Comme il s'agit de l'unique moyen de poursuivre, vous descendez avec précaution les marches aux reflets pourpres en écarquillant les yeux pour discerner un ennemi à la limite de l'éclairage des lampes. Mais la galerie n'est peuplée que de vos ombres. Seuls le tintement des armes et vos respirations brisent le silence sépulcral de ce lieu oublié.

Après une quarantaine de marches, l'escalier débouche sur une nouvelle pièce hémisphérique dotée pour seule issue apparente d'un corridor s'ouvrant en face de vous. Cette salle semble aussi vide et dépourvue d'intérêt que la précédente si ce n'est une large vasque en pierre brute et privée de la mosaïque habituelle, accolée au mur à main gauche. Vous alliez tous vous en approcher quand Grütters pointe vivement son arbalète en direction d'une forme blanche qui dépasse de l'arrière du bassin surélevé.

- Regardez par là!

Vous reconnaissez le crâne immaculé et les omoplates d'un squelette humain. Horwyck s'avance aussitôt sans se soucier du danger et le sinistre Olaf s'empresse de le suivre en jetant alentours des regards méfiants, ses doigts crispés sur le pommeau de sa longue épée. En passant à proximité, vous observez l'eau limpide qui stagne dans la vasque mais celle-ci ne semble dissimuler aucune menace tapie. Une fois son examen du cadavre terminé, le mestre médecin fait part de ses conclusions.

- C'est incroyable comme il ne reste plus aucune chair après seulement deux lunaisons! Les vêtements aussi ont disparu, ils ont dû être enlevés. Ou alors, c'est un mort qui date d'avant la première expédition mais je n'y crois guère. Les os ne sont pas très usés par le temps. Par contre, regardez ça.

Horwyck désigne alors le dessus du crâne puis les deux tibias du squelette. Le cartilage est en effet déformé, comme s'il avait été soumis à une très forte pression ou s'il avait fondu puis s'était refroidi. Chacun attend avec angoisse une explication du mestre médecin mais celui-ci demeure coi.

- Vous pensez que ce liquide a quelque chose à voir avec ça? propose alors Archibalt en désignant le contenu de la vasque.

- Difficile à dire. Ça ne semble être que de l'eau. Même s'il n'est pas vraiment

indispensable de le vérifier...

Vous êtes alors le premier à repérer un scintillement tout au fond du bassin. Vous demandez à Astrid d'approcher sa lampe et vous avez la confirmation qu'un objet métallique repose au centre de la vasque, même si vous n'êtes pas en mesure de l'identifier. Comme vous vous penchez par-dessus le rebord pour mieux scruter la surface liquide, la main noueuse de Konrad se pose sur votre avant-bras.

- Horwyck a raison, ça ne semble pas prudent d'y toucher.

Vous échangez avec l'historien un long regard.

*Si vous souhaitez plonger le bras dans l'eau pour récupérer l'objet, rendez-vous au 118 ; si vous possédez un **filet de pêche** et souhaitez l'utiliser pour y parvenir, allez au 119 ; si vous suivez le conseil de Konrad, le groupe quitte la salle par le couloir suivant. Rendez-vous alors au 38.*

86

Vous avancez courageusement vers l'atroupement avec l'appui de Saëmyanne. La situation devient critique pour les marchands et vous courez en apercevant le chef des sectateurs frapper de son lourd bâton un vieillard sans défense. Les hurlements des enfants devant cette attaque incitent les gardes à dégainer leurs lames mais une dizaine de sauvages déguenillés s'interposent en brandissant de longs couteaux et des gourdins couverts d'épines. Les fous de Gorom ne vous ont pour l'instant pas vus et vous vous dirigez vers leurs chef dans l'intention de le réduire à l'impuissance.

Vous n'êtes plus qu'à quelques pas de lui quand Saëmyanne se fait bousculer par trois adeptes. Vous avez juste le temps de la voir sabrer l'air de ses cimeterres avant de vous retrouver à portée de main du meneur au crâne tatoué. Ce dernier sent votre présence dans son dos et pivote souplement sur lui-même pour vous asséner un coup de son bâton noueux.

FOU DE GOROM

Habilité 5 Physique 8

Arme : bâton (aucun bonus, dégâts 1D6+1)

Points de Vie : 14

*Il utilise son **Physique** pour porter ses attaques. Vous pouvez choisir au début de chaque assaut de ne pas attaquer pour tenter de parer ou d'esquiver un coup porté avec succès par votre adversaire. Il vous faut alors réussir un test d'**Habilité difficile (-1)** en ajoutant vos éventuels points dans l'arme que vous utilisez afin d'annuler les dégâts infligés.*

Si le combat n'est pas terminé après trois assauts, cessez-le et rendez-vous au 186 ; si vous remportez le duel en moins de quatre assauts, allez au 120.

87

Le soir est pratiquement tombé sur la cité viticole et l'heure n'est plus à la quête de nouvelles informations. Si vous souhaitez participer à la réunion réclamée par le docteur Guénoles, il vous faut regagner au plus tôt le *Vareg Cornu*.

C'est donc sous un ciel assombri que vous dirigez vos pas vers le centre de Vermont. Vous ne vous laissez pas du spectacle des lampions, chandelles et lumignons que les commerçants ou simples riverains allument à leurs fenêtres sans le moindre souci d'économie mais dans le seul but d'embellir leur cité, pourtant déjà ô combien plaisante en comparaison de l'austère Haute-Lande.

Lorsque vous pénétrez dans la vaste auberge, vous constatez que vous n'êtes pas dans les premiers arrivés, loin s'en faut. *Rendez-vous au 104.*

88

La troublante Saëmyanne s'est approchée et observe la nef en se collant presque à vous.

- Bizarre celui-là. On dirait qu'il nous suit, s'interroge-t-elle à voix haute.

- Si c'est le cas, on n'a pas grand chose à craindre. Il n'est pas de taille à lutter contre *l'Enragé* et je ne vois pas d'hypronagre à son bord.

Vous sentez soudain un contact furtif dans votre dos. La mercenaire avait seulement l'intention de détourner votre attention! Elle est en train de glisser son bras à l'intérieur du havresac que vous n'avez pas encore eu le loisir de déposer dans votre cabine et vous comprenez en un éclair ce qu'elle souhaite s'approprier.

*Faites un test de **Sociabilité très difficile (-2)** en ajoutant vos éventuels points en **roublardise**. Si vous le réussissez, rendez-vous au 172 ; sinon, allez au 185.*

89

Devinant tous les regards braqués dans votre dos, vous prenez une profonde inspiration avant d'empoigner doucement le loquet rond. Vous êtes prêt à bondir au moindre bruit suspect mais comme rien ne survient, vous le tournez en forçant sur le battant qui bouge sans difficulté. Au-delà du seuil se poursuit le couloir dans les ténèbres. Rien ne vous est arrivé et vous poussez cette fois un soupir pour évacuer la tension qui s'était emparée de vous.

Mais quelle n'est pas votre surprise de sentir votre gantelet glisser le long de vos doigts et de vous retrouver main nue en voulant lâcher la poignée! Stupéfait, vous regardez l'objet en cuir qui pend de manière ridicule au centre du panneau, littéralement collé au bois. Vous tirez sur l'extrémité du gant mais êtes incapable de le retirer. Comme les scientifiques et ingénieurs présents semblent aussi étonnés que vous de l'inquiétant phénomène, vous préférez hausser les épaules et renoncer à votre protection. Vous vous êtes jusqu'à présent attiré bien assez d'ennuis comme cela...

Les jumeaux s'avancent alors pour reprendre la tête du groupe et franchir la porte désormais béante. *Rendez-vous au 73.*

90

Ni vous ni votre adversaire n'avez encore pris de réel ascendant quand des cris moins enthousiastes dans l'assistance vous incitent tous deux à cesser le combat. La pièce n'est soudain plus emplie que de fuites et bousculades alors qu'une patrouille de cinq soldats équipés de cuirasses et armés de longues piques s'engouffre dans l'estaminet.

- C'est quoi ce raffut? hurle l'un d'eux. On vous entend du bout de la rue!

Une dizaine de doigts se tendent dans votre direction tandis que vous vous relevez, imité par votre la brute encore titubante.

- Embarquez-moi ces deux-là. Quant à toi Oswald, il y en a assez des bagarres dans ce tripot. C'est le dernier avertissement!

Le tenancier de *l'Oberlin* blêmit mais vous ne vous apitoyez pas sur son sort car deux gardes ducaux s'approchent déjà pour se saisir de votre personne. Encore échauffé par la rixe, vous hésitez un instant à faire front mais l'idée vous semble soudain ridicule. Tous deux êtes alors escortés par les hommes d'armes qui vous conduisent à travers la ville ensommeillée jusqu'à un poste de garde. Vous êtes enfermés en compagnie de trois pauvres hères dépenaillés et malodorants. Comme il n'est pour l'instant pas l'heure de vous justifier auprès des autorités, vous vous apprêtez à passer une nuit pénible dans ce cachot dépourvu du moindre grabat. *Rendez-vous au 49.*

91

Bien que vous n'assimilez pas les détails les plus techniques du débat, vous parvenez à en suivre le fil et même à l'alimenter par quelques remarques pertinentes. Votre curiosité n'échappe pas aux savants qui vous considèrent à présent avec un respect accru et une sympathie non dissimulée. Ils renoncent même un temps à poursuivre leur conciliabule pour s'intéresser à votre personne et vous finissez par capter leur attention en évoquant vos lointains voyages de jeunesse. Vos récits aventureux les impressionnent positivement et vous masquez mal votre plaisir lorsqu'ils se félicitent d'être accompagnés par un homme de votre trempe.

Cet échange chaleureux tire à sa fin et vous alliez tous vous séparer quand l'historien vous donne un ultime conseil.

- Je suis certain que vous plairez à Guénolé. Mais si vous voulez vraiment le caresser dans le sens du poil, parlez-lui un peu de physique, des lois de la gravité, ces choses-là...

- C'est que je ne m'y connais guère en cette matière, rétorquez-vous.

- Peu importe! Notre vénérable docte mestre peut discourir pour deux sur ce sujet-là ; et plus particulièrement à propos des engins volants.

- Les nefs? La structure des hyperrotateurs?

- Pas seulement.

Le sourire énigmatique et amusé du vieil homme ne vous apporte aucun éclaircissement mais celui-ci part à la suite des autres lettrés pour se réfugier dans la partie interne du vaisseau.

Si vous les suivez pour vous mettre en quête de votre cabine, rendez-vous au 82 ; si vous n'avez pas parlé au capitaine et que vous souhaitez le rencontrer immédiatement, allez au 160.

92

Il n'est pas aisé de résister à l'assoupissement après la fuite éreintante de la veille. Maan est quelque peu descendue sur la sombre toile céleste mais il n'est pas encore l'heure de vous faire remplacer par les autres veilleurs. Vous recouvrez bien vite tous vos esprits en repérant un mouvement à la périphérie de votre champ de vision.

Vos poils se hérissent quand vous devinez la silhouette épaisse d'un stryyx qui descend le long de la falaise à la manière d'un monstrueux cafard. Il semble seul et progresse avec précautions. Sans doute ne vous a-t-il pas encore repéré.

Votre cri d'alarme a pour don d'extirper les dormeurs de leurs songes et de faire accourir Saëmyanne. Celle-ci aperçoit à son tour l'ennemi qui s'est immobilisé contre la paroi. Il semble hésiter à poursuivre sa descente mais les jumeaux ont déjà empoigné leurs armes favorites et commencent à lui décocher un déluge de projectiles. Quelques-uns seulement parviennent à s'enfoncer dans la carapace mais cette riposte éclair suffit à dissuader le stryyx qui regagne finalement les hauteurs avant de disparaître hors de votre vue.

- Heureusement qu'il était seul, lâche Jarlann en épiant malgré tout les environs.

Dame Astrid s'approche alors du mercenaire d'un pas hésitant.

- Celui-ci était en repérage. Ils n'ont pas abandonné et les autres ne vont pas tarder.

- Ils sont assez futés pour envoyer des éclaireurs?

- Malheureusement oui. Il ne faut pas les sous-estimer. C'était une erreur de s'arrêter ici.

La scientifique paraît pourtant au comble de l'épuisement et semblait quelques décimes plus tôt incapable de mettre un pied devant l'autre. Jarlann ordonne alors de lever le camp. Même si l'aube n'est pas encore imminente, il préfère prendre le risque d'une marche nocturne afin de regagner vaille que vaille l'abri des murailles de Vermont.

Rendez-vous au 33.

93

À peine avez-vous avancé d'un pas dans la salle que Saëmyanne vous fait de grands signes pour vous inviter à la rejoindre. Vous hésitez un instant à vous mêler à sa bande vociférante mais la mercenaire se lève de table pour glisser un tabouret entre elle et son voisin de gauche. Dissimulant votre léger malaise, vous vous installez à cette place sous les rires gras de Nabot.

- Voici la nouvelle conquête! lance le colosse pour vous accueillir.

Tous les regards sont désormais braqués sur vous mais Saëmyanne encaisse sans sourciller la saillie. Elle vous présente brièvement à chacun des compagnons dont elle vous a auparavant parlé puis s'empresse de vous fournir une écuelle de ragoût ainsi qu'une chope remplie de bière. Les conversations reprennent tout naturellement et vous pouvez à loisir dévorer votre pitance tout en savourant l'amer et mousseux breuvage.

Vous êtes encadré par la guerrière à la natte et Jarlann. Ce dernier est un homme de belle prestance, pas très grand mais à l'allure fière avec ses clous d'oreille dorés et son abondante tignasse cuivrée. Il est vêtu d'oripeaux encore luxueux malgré les quelques

coutures déchirées aux manches qui témoignent de leur ancienneté. Son teint est halé et ses yeux d'un vert lumineux qui vous trouble lorsqu'il vous examine tandis que vous mangez. Il semble désireux de vous connaître et vous discutez à bâtons rompus avec lui une fois votre dîner avalé.

Jarlann s'exprime sur un ton posé qui tranche avec l'humeur turbulente des autres Tourmenteurs. Il reste discret sur sa propre personne mais se montre un interlocuteur attentif au résumé de vos aventures passées. Une autre bière surgit devant votre nez et vous commencez à vous détendre. Autour de vous, les tables ont été nettoyées. Une bonne moitié de l'équipage a quitté la salle tandis que l'autre commence à installer des pistes en bois et des tapis pour jouer aux cartes ou aux dés. Avec l'alcool, le vacarme a encore augmenté d'un niveau et vos oreilles bourdonnent d'entendre votre nouvelle amie chanter à tue-tête une chanson paillardes qui ferait mourir de honte votre douce Isolde. Dans le même temps, le bien-nommé Cyclope vient de déboucher une flasque contenant un tord-boyaux de son cru et en verse une rasade à tous ses compagnons.

Si vous attendez d'être servi pour participer à ce rituel, rendez-vous au 45 ; si vous quittez discrètement les mercenaires pour rejoindre une table de jeux, allez au 15 ; si vous vous esquiviez pour rejoindre le calme abri de votre cabine, rendez-vous au 23.

94

Devinant tous les regards braqués dans votre dos, vous prenez une profonde inspiration avant d'empoigner doucement le loquet rond. Lorsque vous le tournez en vous appuyant sur le battant, vous sentez ce dernier céder mais également sous vos doigts un fluide visqueux qui semble s'écouler du bois sombre. Le répugnant contact vous incite à retirer votre main mais vous ne parvenez pas à vous détacher de la maudite poignée.

- Je suis collé! criez-vous, en proie à la panique.

- Ne bougez surtout pas! réplique le docte mestre derrière vous.

Vos compagnons s'approchent et Archibalt se penche pour observer de côté le bouton en ébène.

- On dirait une sorte de résine mais c'est incolore. Ça ne suinte pas. On ne risque pas de te délivrer juste comme ça, en forçant dessus. Il faudrait chauffer avec une flamme...

- Ou alors du vinaigre? surenchérit son confrère Tannis. Quelque chose d'acide? Personne n'aurait du vinaigre sur lui ou un alcool fort?

- De l'algaran... Dans mon sac...

La peur et votre situation délicate vous font suffoquer. Par bonheur, Tannis réagit promptement et trouve la bouteille dont il fait sauter le bouchon. Ses mains tremblent mais il parvient à faire couler avec douceur le liquide ambré sur vos doigts et la poignée noire. Vous frottez en même temps votre paume endolorie contre le bois. C'est avec un cri de victoire que vous parvenez finalement à vous arracher du bouton de porte. Des reliefs d'une pâte séchée et translucide recouvrent encore votre peau mais vous n'en avez cure tant le soulagement l'emporte à présent sur la souffrance et l'inquiétude que vous venez de vivre. *Vous perdez cependant 1 point de Vie et devez enlever la **bouteille d'algaran** de votre équipement.*

Archibalt fait mine de vouloir examiner de plus près le bois aux surprenantes propriétés mais Jarlann vous incite à repartir sans tarder. Les jumeaux s'avancent alors pour

reprendre la tête du groupe et franchir la porte désormais béante. *Rendez-vous au 73.*

95

Vous avez atteint le début de l'escalier quand le cri d'alarme tant redouté retentit dans votre dos.

- Arrêtez-vous!

Saëmyanne ne vous laisse pas le choix en grim pant quatre à quatre les marches et vous vous élancez à sa suite. Derrière vous, les injonctions du gardien ont laissé place à des cris d'alarme perçants. Vous atteignez un premier palier qui donne sur un couloir à la décoration austère et faiblement éclairé, percé de plusieurs portes. Deux guerriers respectivement armés d'une épée et d'une hache à deux mains surgissent soudain à une dizaine de toises en sortant de l'une des pièces attenantes. Des bruits de course en provenance de l'étage vous informent qu'il serait malavisé de grimper plus haut pour vous échapper tandis qu'un remue-ménage dans le hall vous dissuade d'y retourner.

Si vous vous engouffrez par la porte du couloir la plus proche, rendez-vous au 158 ; si vous levez les mains en signe d'apaisement et tentez de vous justifier, allez au 18.

96

Bien que la journée tire à sa fin, la lumière au-delà de la barbacane vous éblouit après l'ombre que vous procuraient jusqu'à présent les constructions de la cité. L'horizon est bouché par le moutonnement des coteaux dont Vermont tire sa réputation et sa principale source de richesse. Les alignements de ceps de vignes séparés par les futaies de chênes et de peupliers n'ont pas changé depuis votre dernière visite. Toute une enfance passée à sillonner cette campagne bucolique vous apporte inévitablement un flot de souvenirs d'une époque merveilleusement insouciant.

Vous reconnaissez le moindre arbre solitaire, vous rappelez soudain du surnom dont était affublée telle bergerie croulante ou tel épouvantail particulièrement hideux. C'est donc avec une certaine fierté que vous coupez soudain à travers un champ en jachère pour emprunter un raccourci vers le domaine d'Aygrevin. Vos deux compagnons s'inquiètent évidemment de cet itinéraire et vous vous empresses de leur assurer qu'il s'agit du moyen le plus rapide pour rejoindre la chaussée menant à la demeure du baron.

Sonn a disparu depuis peu derrière le faite d'une colline éloignée quand vous atteignez enfin votre objectif. Camouflée par un bois de hêtres, le manoir du baron est une belle bâtisse carrée à trois étages décorée par des dizaines de tourelles et de moulures tarabiscotées. Aucun parapet crénelé ni meurtrière dans ses murs pour la défendre mais l'accès en est interdit par une enceinte haute de huit coudées dont le sommet est constamment garni de pointes métalliques. Une solide porte à deux vantaux permet de franchir l'obstacle et une lourde cloche suspendue au bout d'une chaîne vous y attend pour vous permettre d'avertir le maître des lieux de votre présence.

Après une courte attente, l'un des battants s'ouvre sur un homme plutôt bien charpenté mais vieillissant sévèrement. Il tient une lourde épée qui n'a pas dû servir depuis une

éternité si vous en jugez les points de rouille qui parsèment sa garde à proximité du pommeau. Des yeux à demi-voilés par la cataracte vous dévisagent avec méfiance des pieds à la tête.

*Si vous possédez des **bottes neuves** ou un **gobelet en argile**, rendez-vous au **84**.*

*Si ce n'est pas le cas mais que vous avez en votre possession le **sceau de Vanalir**, allez au **113**.*

*Si aucun de ces objets ne fait partie de votre équipement, faites un test de **Sociabilité** en ajoutant vos points en **éloquence** et **littérature**.*

*En cas de réussite, rendez-vous au **113** ; sinon, allez au **84**.*

97

Un des membres de l'équipage est agenouillé non loin de vous. Il est en train de renforcer un cordage mais vous n'hésitez pourtant pas à l'interrompre dans sa tâche. Le jeune homme vous présente une mine revêche quand vous l'interpellez mais sa prime hostilité se change en effroi lorsqu'il aperçoit l'objet de votre curiosité.

- Des auriges! Des auriges! hurle-t-il à pleins poumons avant de lâcher ses outils pour courir vers les hypronagres armés de harpons.

La réaction du nefigateur vous laisse pantois mais tel n'est pas le cas de ses confrères qui surgissent comme des diables de toutes parts, leurs visages déformés par une réelle panique. Vous n'apercevez pas pour l'instant le capitaine Landrézit qui pourrait par son autorité mettre un terme à ce chaos et faire face à la menace ailée.

*Si vous souhaitez courir vers sa cabine afin de le prévenir, faites un test de **Physique** en ajoutant vos éventuels points en **acrobaties**. En cas de réussite, rendez-vous au **71** ; sinon, allez au **54**.*

*Si vous préférez vous installer derrière l'un des deux hypronagres encore libres pour participer à la défense du vaisseau volant, rendez-vous au **50** ; si vous laissez le soin aux nefigateurs de s'occuper de ces canons et préférez soit prier Ethor de leur conférer l'adresse nécessaire, soit sortir une arme à distance si vous en possédez une, allez au **170**.*

98

Derrière la créature se profile soudain la silhouette émaciée de Grand-Père. Le vétéran est revenu sur ses pas alors qu'il avait déjà franchi les portes mais il s'apprête maintenant à attaquer par surprise le stryyx, son épée bâtarde bien en mains. D'un bond audacieux, il s'élançe sur le dos caparaçonné du monstre et commence à le larder de coups au niveau de l'échine, espérant sans doute y trouver une faille dans l'armure naturelle et atteindre un point vital. Vous reculez vers le pont pour échapper aux contorsions du monstre qui agite inutilement ses pinces afin de neutraliser l'humain qui le harcèle. Mais Grand-Père ne tombe pas et ne cesse de planter et replanter sa lame dans le corps cuirassé.

Fou de douleur, le stryyx s'écarte en direction du précipice. Son bourreau semble en proie à une rage inextinguible qui lui permet de décupler ses forces. Mais cette violence

haineuse le rend par la même occasion aveugle au danger qui le menace. Vous lui hurlez de lâcher prise mais il est trop tard : la créature et le mercenaire basculent tous deux dans le gouffre empli de brume.

Le cri désespéré de Grand-Père résonne encore à vos oreilles quand Konrad vous tire par la manche.

- Vite! Ils arrivent!

Vos infâmes poursuivants ont en effet progressé sur la passerelle. Il vous faut reprendre votre course éperdue pour que le sacrifice involontaire du vétéran n'ait pas été vain.

Rendez-vous au 130.

99

Contrairement aux habitants de Haute-Lande, ceux de Vermont semblent gagner en vitalité à l'approche du crépuscule. Les voix se font plus fortes, les rires fréquents, les commerçants et artisans ont déjà allumé des lampions sous leurs fenêtres sans se montrer chiches sur les dépenses de chandelles. Gagné par cette ambiance presque festive, vous déambulez le sourire aux lèvres. Vous visiteriez bien certains lieux précis de la ville mais le temps vous est compté et vous préférez remettre ces projets au lendemain.

De nombreuses échoppes n'ont guère changé d'apparence depuis le temps de votre jeunesse. Le pavement, bien que disjoint, est toujours aussi propre, partout dans la cité régulièrement lessivé à grandes eaux. Quant aux Vertmontais, ils ne se départissent pas de leur éternelle bonne humeur, le voisinage vous considérant avec des regards curieux mais dépourvus d'animosité. Vous vous demandez soudain par quel étrange destin vous n'avez pas remis les pieds en cette si belle ville depuis tant d'années, alors que votre longue errance vous a amené aux quatre coins de l'Archipel. Dans tous les duchés excepté celui-ci. Celui de votre enfance.

Alors que vous étiez plongé dans ces considérations, un individu surgit en courant d'une ruelle adjacente et vous percute dans son élan. Vous manquez tous deux rouler au sol mais l'homme se rétablit finalement et vous agrippe pour vous empêcher de choir. Il a le chef couvert d'un chapeau à larges bords et porte une ample veste capuchonnée dont les pans traînent jusque à terre.

- Pardonnez-moi, je suis confus. Vous n'avez rien?

- Non, ça va, grommelez-vous en réfrénant votre irritation.

- Je suis vraiment désolé, insiste l'homme qui a le visage couvert de sueur. J'aurais pu vous blesser. Tenez, ajoute-t-il en sortant d'une poche intérieure un collier doré soutenant une gemme violette. Je suis colporteur et j'ai tout un tas de bijoux de ce genre. Ce n'est que de la pacotille mais ça ira à ravir à votre belle, je n'en doute pas.

Bien que toujours essoufflé, l'inconnu a parlé d'une traite. Il vous propose avec un franc sourire l'objet qui, il est vrai, est très agréable à l'oeil.

*Faites un test de **Sociabilité très difficile (-2)** en ajoutant vos éventuels points en **psychologie**. Si vous le réussissez, rendez-vous au **197**. Sinon, vous pouvez accepter le présent, rendez-vous alors au **56** ; ou le refuser, allez dans ce cas au **3**.*

100

La surprise se lit dans les yeux des brigands lorsque vous faites subitement volte-face pour leur foncer dessus, l'arme haute, en compagnie de Saëmyanne qui brandit ses deux cimenterres. Ils ne reculent cependant pas devant votre charge et s'appêtent à vous recevoir, la pointe de leurs épieux dirigée vers vous.

Vous avez le temps d'entendre dans votre dos le cri de surprise d'Archibalt et les aboiements furieux des molosses juste avant de vous retrouver aux prises avec l'homme masqué.

BRIGAND

Habilité : 7

Arme : épieu (aucun bonus, dégâts 1D6+1)

Points de Vie : 15

Si vous n'avez pas entendu la proposition des gredins, vous bénéficiez automatiquement de l'initiative et vous seul pouvez attaquer lors du premier assaut (ce qui vous permet donc d'attaquer deux fois de suite). Sinon, déterminez l'initiative normalement.

*Le brigand détermine ses attaques avec des tests d'**Habilité**. Dès que celui-ci a effectué **deux assauts**, Saëmyanne vient à votre secours et élimine votre adversaire en le prenant à revers. Rendez-vous alors au au **100**. Allez à ce même paragraphe si vous tuez le malfrat avant cette échéance.*

101

Un frisson de terreur glisse sur votre échine quand vous vous rappelez soudain un récit d'aventures de la part d'un ancien compagnon. Ce souvenir date d'une quinzaine d'années mais vous avez pourtant gardé en mémoire son histoire où il avait été témoin de la perte d'une nef assaillie par les auriges, de monstrueux rapaces capables de lacérer et perforer les ballons gonflés d'ultremédhone. Bien que fort rares, ces oiseaux agressifs seraient gros comme des varegs et vivraient toujours en bandes. Ils ne craignent ni les humains ni les autres animaux, pas même les stryxxs qui oseraient s'en prendre à leurs aires. Seul un bruit fort semble être en mesure de les effrayer mais la nef dont vous avait parlé le voyageur n'a jamais pu leur échapper, en dépit de ce point faible connu par la plupart des nefigateurs.

Le nuage de créatures ailées qui s'approche sans fléchir correspond en tout point à la description qui vous a été faite de ces auriges et la panique vous gagne à l'idée du sort funeste qui attend *l'Enragé*.

*Si vous filez en courant vers la cabine du capitaine Landrézit afin de l'avertir du danger, rendez-vous au **71** ; si vous hurlez pour prévenir l'équipage tout en vous dirigeant vers l'un des trois hypronagres dont est doté le vaisseau volant, allez au **50**.*

102

La sensation de chute contrôlée est si enivrante que vous ressentez une montée d'adrénaline comme jamais vous n'en avez encore connue. Le vent glacé gifle votre visage, l'air s'engouffre dans votre gosier tandis que vous hurlez à pleins poumons. L'aile volante fait pourtant son office et c'est en planant que vous approchez de la nef légère sur laquelle Saëmyanne a réussi à atterrir.

Encouragé par la vision de la jeune femme qui se relève sur le pont du navire, vous reprenez votre calme et cessez enfin de crier. Vous allez également atteindre votre objectif dans un ou deux décimes tant l'engin auquel vous êtes suspendu se révèle finalement facile à manipuler. Vous dérivez cependant un peu trop vers la gauche. Comme vous l'a enseigné Jarlann, vous fléchissez donc votre coude opposé pour rectifier la trajectoire. Le mercenaire vous avait également recommandé la douceur pour vos manoeuvres aériennes, l'aile volante se montrant particulièrement sensible aux tractions exercées sur ses courroies. Un conseil que vous oubliez tragiquement dans le feu de l'action.

Le monde bascule lorsque le triangle de cuir se replie sur lui-même. Vous tournez sur vous-même en décrivant des vrilles insensées, les mains toujours désespérément agrippées sur la barre en bois. Votre chute s'accélère. Vous croyez entendre un instant des cris à bord de la nef que vous dépassez avant de disparaître dans les nuages empoisonnés. Vous prenez conscience de votre mort imminente et pleurez sur votre sort et les dieux qui vous ont ainsi puni d'avoir abandonné vos proches. Isolde, vos enfants... Vous priez pour qu'ils n'apprennent jamais votre trahison et c'est sur cette ultime pensée que vous vous écrasez sur un sol aride.

103

Votre poursuivant plonge pour vous plaquer au sol à la manière d'un joueur de soule. Vous sentez une main vous agripper la cheville en plein élan juste avant de perdre l'équilibre et de tomber tête la première sur les pavés de la cour.

Lorsque vous reprenez conscience, vous découvrez avoir été enfermé dans une minuscule cellule, sombre, lugubre et dépourvue de tout autre mobilier qu'un grabat. L'intérieur est relativement propre mais l'unique accès vers l'extérieur réside dans une étroite ouverture à barreaux au ras du plancher par laquelle filtre une faible clarté.

Les décimes s'écoulent lentement dans cette geôle et votre prime espoir d'être rapidement libéré par l'intervention du docte mestre Guénolé s'étiolé pour laisser place au venin du doute. Vous ne pouvez pas faire deux pas dans cet espace confiné. Personne ne répond à vos appels ; pas même la main invisible qui fait régulièrement passer de l'eau fraîche et de la nourriture par la grille, cette fenêtre rectangulaire par laquelle vous ne pouvez pas regarder puisque vous n'avez pas la place de vous allonger entre ces quatre murs rapprochés. Même si vous n'avez aucun moyen de le vérifier, hormis par la fréquence des repas, les jours et les nuits semblent se succéder.

L'enfermement prolongé allait vous faire perdre la raison quand le miracle survient enfin. Un pan du mur se dérobe pour laisser passer les hommes aux scaphibrumes. Hébéte, vous écoutez ensuite un mestre médecin vous expliquer que cette mise en quarantaine était nécessaire car vous aviez pénétré dans un enclos réservé aux malheureux affligés du malbrume. Cette maladie étant encore méconnue, il n'aurait pas été raisonnable de risquer

une contamination de la cité en vous laissant repartir. Voilà pourquoi on vous a maintenu enfermé ici pendant une lunaison entière mais, puisque vous ne présentez finalement aucun des symptômes fatidiques, vous allez pouvoir être désormais relâché.

Une lunaison! Abasourdi, le corps et l'esprit affaibli par l'intolérable épreuve à laquelle vous avez été soumis, vous errez comme un mendiant dans les rues de Vertmont. Les membres de votre expédition semblent avoir quitté la ville depuis très longtemps et vous apprenez que *l'Enragé* a décollé du nefoport il y a plus d'une décade. Inutile de persister. Le mieux pour vous est d'embarquer au plus vite pour Haute-Lande afin de retrouver votre famille sans doute morte d'inquiétude à votre sujet. Il s'agit évidemment du terme de votre aventure...

104

Le mestre médecin Horwyck était en train de discuter avec le propriétaire des lieux au moment où vous êtes entré. Mais il vous invite à lui tenir compagnie le temps d'un verre, arguant que la réunion ne débutera pas tant que l'expédition ne sera pas au complet. Vous partagez donc un verre de vin blanc avec l'homme chauve et rondouillard qui vous avoue n'avoir recueilli aucune information intéressante cet après-midi. Il ne semble par contre avoir oublié aucun détail de la captivante partie de melote à laquelle il a assisté au célèbre muret de Vertmont!

Son aimable bavardage s'interrompt quand le docte mestre invite l'assistance à retourner dans l'arrière-salle où vous attend comme ce midi un copieux repas si vous en jugez la vaisselle disposée. Nul doute que les soupières aux couvercles encore refermés ne dissimulent que le hors d'oeuvre d'un souper digne d'un duc. Mercenaires et savants s'installent de nouveau autour de la longue table et Guénolé s'assure que personne ne manque à l'appel avant de prendre la parole.

- Je suis heureux de voir que tout le monde est présent. Mais je serais encore plus satisfait si certains d'entre vous avaient appris quelque chose d'important en rapport avec notre mission. Konrad et moi-même n'avons pas eu cette chance. Aucun membre de l'équipage de la *Jolie Fleur* n'a été mis au secret de l'emplacement prévu pour les fouilles de nos confrères, et encore moins le capitaine. Nous avons quand même rencontré un négociant en chaux de Salvepic qui nous a assuré les avoir vus franchir la porte nord de la cité en même temps que lui l'empruntait dans l'autre sens. Mais ça ne fait que confirmer ce dont on se doutait déjà.

Le vieux docte mestre promène alors son regard sur l'assemblée, en quête d'une intervention répondant à ses espoirs.

Si vous avez parlé au baron d'Aygrevin, rendez-vous au 142 ; sinon, allez au 111.

105

- Je sais que ça fait prétentieuse... c'est la première fois que je vois un homme regretter.

Vous n'avez rien envie de répondre mais Saëmyanne a parlé d'une voix feutrée qui ne lui ressemble guère aussi vous tournez-vous vers elle pour la regarder. Nue et blottie en

chien de fusil contre votre flanc, la mercenaire paraît si vulnérable par rapport à l'image fière et menaçante qui lui colle habituellement à la peau. Les mots vous sortent péniblement de la bouche.

- Ce n'est pas facile. Tu es la première femme depuis que je connais mon épouse... et j'espère la dernière. C'est dur à exprimer... Je me sens sale.

Saëmyanne s'écarte brusquement aussi vous hâtez-vous de la rassurer.

- Excuse-moi, ce n'est pas contre toi. C'était vraiment bien, tu sais...

- Le contraire m'aurait surpris. Trois fois quand même! Pas mal pour un vieux, ajoute-t-elle perfidement, les yeux pétillant de malice.

Vous lui lancez sa chemise roulée en boule à la figure et elle réplique en vous pinçant la peau du bras. Même si elle ne diminue en rien la culpabilité qui vous ronge l'esprit, cette complicité qui n'a pas disparu après vos ébats vous reconforte légèrement.

Saëmyanne entreprend ensuite de se vêtir. Courbaturé par la courte nuit, vous restez quant à vous allongé les yeux clos avant d'entamer cette nouvelle journée à Vertmont.

Quand vous vous décidez enfin à imiter la mercenaire, celle-ci est déjà prête à partir. Elle vous lance alors la clé de la chambre que vous attrapez au vol.

- Tu penseras à refermer en partant. Je ne t'attends pas, j'ai une course à faire et faut qu'on soit à l'heure à l'auberge pour la réunion avec l'infirmier.

Vous secouez la tête devant tant d'irrespect. La jeune femme vous adresse un dernier sourire puis disparaît dans l'escalier et vous restez immobile le temps d'entendre son pas s'éloigner.

Enfin vous commencez à vous préparer, conscient que la matinée arrive déjà presque à son terme. À présent que vous êtes seul, les sombres pensées vous rattrapent et en pensant à votre famille, votre chagrin est tel que vous quittez *l'Oberlin* en oubliant la clé de la chambre dans votre poche.

Notez la clé de la mansarde dans votre équipement puis rendez-vous au 74.

106

Le boyau ne dure guère avant de déboucher sur une nouvelle pièce circulaire, assez semblable à la première que vous avez découverte en descendant le premier escalier. Elle aussi est déserte et dépourvue de tout mobilier ou d'élément troublant l'immuable mosaïque sur les murs. Le couloir que vous suiviez reprend de l'autre côté de la salle mais vous repérez enfin un élément inhabituel qui dissuade le groupe de poursuivre son chemin sans s'interrompre.

Le sol est ici dallé d'un marbre clair veiné de rose et beige. Ce matériau vous est déjà plus familier que l'inquiétante roche pourpre précédemment entrevue mais il est souillé par une succession de creux sombres rappelant vaguement de larges empreintes de pieds.

Une double rangée de ces trous dans le marbre part du seuil de la pièce jusqu'au tunnel d'en face, vous invitant quasiment à les emprunter pour gagner cette issue. Mais si telle était votre intention, il vous faudrait alors bondir de creux en creux car ceux-ci sont exagérément espacés pour des pieds humains.

Cyclope s'approche en tenant haut sa lampe afin de mieux examiner ces simulacres d'empreintes. La moue hostile qui s'esquisse sur son visage couturé en dit long quant à la

confiance qu'ils lui inspirent. Il finit par poser le pied sur le marbre clair en s'écartant du passage détérioré mais il n'a pas le temps d'effectuer un second pas qu'une vague de froid semble tomber du plafond.

L'air se fige soudain et des cristaux neigeux apparaissent comme par magie sur les cheveux de ceux qui vous précèdent tandis que des doigts glacés semblent s'insinuer partout sous vos vêtements. Le mercenaire borgne est le premier à réagir en se ruant vers le tunnel opposé.

*Si vous possédez une **potion de résistance au froid**, il peut être opportun de la sortir pour en boire le contenu. Dans ce cas, supprimez-la de votre équipement.*

*Si vous imitez Cyclope en courant aussi vite que possible vers la sortie, rendez-vous au **121** ; si vous préférez sauter de trou en trou pour quitter cette salle, allez au **167**.*

107

Olaf et Grand-Père sont très surpris quand vous leur demandez si vous pouvez les accompagner. Le spadassin vous foudroie d'un regard aussi acéré que la longue épée se balançant à sa ceinture. Heureusement, l'ancien nefigateur se montre plus accueillant et entreprend de partager avec vous ses pérégrinations passées tandis que vous marchez jusqu'à la boutique de Praessou le vigneron.

Ce dernier se révèle être un bonhomme affable, aux joues rebondies et singulièrement marquées par la couperose. Le gaillard a le sens de l'hospitalité et il vous reçoit autour d'une table croulant sous les saucissons et les pâtés en croûte. Vous l'écoutez discuter avec Grand-Père, un verre de vin à la main qui jamais ne désemplit grâce au service continu d'une aimable donzelle. Le breuvage est à chaque fois différent, rouge ou blanc, sec ou sucré, et l'euphorie vous gagne rapidement malgré le silence désobligeant dans lequel s'est enfermé le maigre et sinistre Olaf.

Un vague scrupule commence à naître quand vous vous rappelez pour quelle raison vous vous trouvez à Vertmont. Profitant que les deux vieux amis fassent une pause pour remplir leur panse, vous demandez à Praessou s'il a entendu parler de la *Jolie Fleur* et des hommes qui étaient à son bord. Le vigneron réfléchit un moment puis déclare qu'il n'a eu aucun contact avec cet équipage. Mais votre déception se dissipe quand il vous conseille de vous rendre le lendemain au siège du cercle des ragnaryms et d'y demander Vanalir. C'est lui qui s'occupe des relations politiques avec les autres cités. Il est tout du moins celui qui accueille les dignitaires étrangers à leur arrivée à Vertmont. S'il est une personne en cette ville au courant des allers et venues de gens issues de Haute-Lande, il s'agit assurément de cet officier ragnarym.

La soirée se poursuit dans la bonne humeur, les desserts chassant bientôt la charcuterie et les liqueurs succédant aux vins fins. Les rires, les anecdotes et même les chansonnettes se bousculent et vous acceptez sans même y penser la proposition qui vous est faite de dormir sur place.

Votre réveil s'accompagne d'un battement lancinant sous votre crâne. Olaf a disparu mais Grand-Père est assis sur sa couche, la tête entre les mains et dans un état aussi pitoyable que le votre. Praessou apparaît soudain, aussi frais qu'un gardon. Quand il vous annonce qu'une heure seulement vous sépare de midi, vous vous hâtez de vous préparer malgré votre souffrance. Il vous faut rejoindre au plus vite l'auberge du *Vareg Cornu* pour ne pas

rater le conseil de guerre prévu par le docte mestre Guénolé. *Rendez-vous au 74.*

108

Vous atteignez en haut de l'escalier une pièce toute en longueur qui forme l'arche au-dessus de la poterne comme vous pouvez le constater en regardant par les meurtrières. Un espace y est aménagé pour le confort des gardes avec plusieurs couchettes, deux tables couvertes de cartes à jouer éparpillées ainsi qu'une réserve appréciable de bouteilles et de nourriture à proximité d'un brasero. Plusieurs soldats ont été légèrement blessés au cours de l'échauffourée et le sergent de la porte ouest sort d'une armoire un onguent capable de soulager la douleur. Vous avez fort heureusement l'autorisation d'en badigeonner vos propres contusions.

*Lancez 1D6 pour connaître le nombre de **points de Vie** que vous récupérez grâce à ce traitement.*

On vous sert ensuite un verre d'algaran particulièrement corsé. Vous en avalez une gorgée revigorante puis vous vous entretenez avec le sous-officier du sujet qui vous préoccupe. Ni lui ni ses hommes ne se rappellent avoir vu passer l'expédition de la *Jolie Fleur* mais la porte nord connaît un trafic plus intense. Vous devriez selon lui vous y rendre car ils n'ont pu emprunter que cette sortie pour quitter la cité s'ils ne sont pas repartis par la voie des airs. Le responsable de la porte nord n'est par contre pas réputé conciliant et le sergent prend le temps d'écrire quelques mots maladroits sur un morceau de parchemin pour vous assurer des bonnes grâces de son collègue. *Ajoutez le **sauf-conduit** à votre équipement.*

Après avoir remercié le militaire pour son amabilité et ses soins, vous saluez l'assemblée de gardes et ressortez de la barbacane. Deux voies différentes peuvent vous permettre d'accéder à l'autre porte de la cité.

Si vous souhaitez emprunter le chemin le plus direct qui passe par la rue longeant les murailles, rendez-vous au 70 ; si vous préférez vous engager dans une artère plus large et plus animée, allez au 194.

109

Sans vous adresser une parole ni même le moindre signe, Saëmyanne et vous manifestez au même instant le désir d'en découdre en dégainant vos armes.

- Occupe-toi des chiens! crie votre compagne avant de courir comme une furie sur le brigand à l'épée courte.

La mercenaire ne vous laisse guère le choix. Comme vous ne souhaitez pas perdre le bénéfice de la surprise, vous suivez ses consignes et agressez le premier les animaux avant que leur maîtresse ne les libère de leur laisse.

chaque MOLOSSE

Physique : 5

Arme : crocs (aucun bonus, dégâts 1D6)

Points de Vie : 6

Si vous possédez une arme de tir ou de jet, vous pouvez lancer deux projectiles sur les chiens (ou un seul si vous maniez une arbalète) avant qu'ils ne se jettent sur vous, à des distances respectives de 12 mètres puis 4 mètres. Dans ce cas, ils ont automatiquement l'initiative lors du premier assaut au corps à corps le temps que vous preniez une arme appropriée.

Sinon, vous pouvez les attaquer directement au contact et c'est à vous que revient alors l'initiative.

*Les molosses attaquent avec des tests de Physique. Dès que l'un d'eux tombe à **moins de 4 points de Vie**, il abandonne la lutte en détalant.*

*Si vous vous débarrassez des trois bêtes, rendez-vous au **37**.*

110

Avant toute chose, poser votre maigre paquetage et repérer le lieu où vous allez séjourner pendant les deux prochaines journées. Vous descendez donc l'escalier menant vers la coursière centrale et longez cette dernière jusqu'à atteindre la dernière porte dans la cloison de droite, là où se situe votre cambuse d'après le nefigateur qui vous a accueilli à bord.

Vous alliez tourner le loquet quand un bruit de l'autre côté du battant vous interrompt dans votre intention. L'huis s'ouvre pour laisser apparaître sous vos yeux étonnés la frimousse boutonneuse d'un gamin aux cheveux noirs.

Dans un premier temps, les bras semblent lui en tomber lorsqu'il vous aperçoit sur le seuil. Mais rapide comme un jeune drakion, il se ressaisit et vous bouscule sans ménagement pour s'enfuir de la cabine. Vous tentez par réflexe de l'arrêter.

*Faites un test de **Physique difficile (-1)** en ajoutant vos éventuels points en **pugilat**. S'il est réussi, rendez-vous au **21** ; sinon, allez au **17**.*

111

La voix du débonnaire médecin se fait soudain entendre.

- J'ai appris de source sûre que la première expédition avait fait étape chez un seigneur local, le baron d'Aygrevin. Sa demeure n'est guère éloignée de la cité. Je comptais lui rendre visite demain matin. Je suis certain qu'il saura nous dire où comptaient aller ses visiteurs puisqu'il les a accueillis comme des amis, semble-t-il.

Son assurance ne semble pas être partagée par tout le monde si vous en jugez des quelques murmures qui lui font écho. Mais après un instant de réflexion, le docte mestre sourit faiblement.

- Cela me semble également une très bonne piste, Horwyck. Je vous félicite pour vos recherches, ajoute-t-il en s'adressant également à Jarlann et Grand-Père qui l'ont accompagné cette journée. Allez-y dès l'aube et, si vous êtes en mesure de nous dire ensuite où effectuer nos recherches, nous pourrons partir demain midi.

La suggestion du docte mestre n'est pas discutée et maints aspects du voyage qui vous

attend sont débattus au cours du dîner. Mais avant cela, vous comptez profiter de votre dernière nuit dans un lit douillet et il n'est cette fois pas question de profiter plus que de raison de la douceur des soirées vertmontaises...

*Si vous êtes blessé, vous regagnez **1D6+1 points de Vie** grâce aux soins que vous procure Horwyck.*

Levé à l'aube, vous prenez le temps de vous délasser dans un bain chaud, faites honneur à une savoureuse collation à base de raisins confits dans du miel, puis rejoignez les autres membres de l'expédition pour les aider aux préparatifs. Le milieu de matinée voit revenir le mestre médecin qui a réussi à rencontrer le fameux baron. Sa mine satisfaite augure d'une bonne nouvelle et il vous apprend effectivement que Corwynion et les autres sont partis en direction du versant ouest du pic Freyda, à la source de la Vaisinière.

Il s'agit d'un endroit que vous connaissez pour y avoir autrefois pêché le saumon dans le courant vif de la peu profonde rivière. Une région accidentée, aux nombreuses grottes, crevasses et moraines. Un coin peu habité mais où vous n'avez jamais entendu parler d'éventuelles ruines des Alrys. Ce sont ces informations que vous livrez au docte mestre mais vos doutes ne semblent pas entacher son nouvel optimisme.

Survient alors un ultime rassemblement au *Vareg Cornu*. Les Tourmenteurs ont déjà chargé les vivres pour l'ensemble de l'expédition ainsi que du matériel de couchage sur le dos de quatre mules habituées aux sols caillouteux que vous avez décrits. Votre étrange troupe traverse ensuite la ville en direction de la porte nord sous un Sonn à son zénith mais fréquemment voilé par des nuages d'altitude. *Rendez-vous au **190**.*

112

Vous avez dû rester prostré pendant un certain moment car vos compagnons ont déjà tiré et rassemblé tous les cadavres dans un coin de la salle quand vous reprenez enfin possession de vos moyens. Comme Saëmyanne vous observe, vous frottez vos yeux rougis contre votre manche puis avancez courageusement vers le chef des Tourmenteurs.

- Que fait-on maintenant? lui demandez-vous.

Jarlann ignore délibérément la pointe d'agressivité dans votre voix et se tourne vers l'oeuf noir au sommet du piédestal.

- Je pense qu'ils sont venus pour ça. Mais ils ont dû déclencher un piège qui les a tous tués. C'est la seule explication que je trouve.

- Possible... Dans ce cas, ça paraît difficile de repartir sans trouver un moyen de le prendre. Le duc Algar les avait peut-être envoyés ici pour le récupérer.

- C'est même sûr. En plus, on n'a toujours pas le moyen de remonter la herse. On ne repart pas d'ici tant qu'on l'a pas trouvé.

- Suffit juste maintenant de savoir qui va se risquer à y aller, répondez-vous lugubrement.

Tous les regards se tournent vers la petite colonne de pierre surélevée. Vous vous en approchez et remarquez des motifs différents sur la mosaïque colorée qui décore chaque face du piédestal. Vous contournez celui-ci pour détailler les illustrations et remarquez que chacune représente une silhouette longiligne vêtue d'une robe à capuche levant les bras face à un paysage nu où se côtoient Maan et Sonn. Les dessins se différencient uniquement par la position des astres dans le ciel et par le coloris de la robe du prêcheur.

Chaque petit escalier permet d'accéder au piédestal en faisant face à l'un de ces quatre motifs.

Si vous laissez aux Tourmenteurs le soin de grimper jusqu'à la mystérieuse relique, allez au 20.

Si vous prenez l'initiative de vous engager sur les marches, choisissez vers quelle face du pilier vous allez vous diriger. Si vous optez pour le côté où l'Alrys est en robe vert et or, avec Sonn haut dans le ciel et Maan prête à se coucher, rendez-vous au 138 ; si vous choisissez la face où il est vêtu d'or et de vert mais avec Maan au-dessus de lui et Sonn à l'horizon, allez au 123 ; si vous empruntez l'escalier menant au prêcheur à la robe bleue et pourpre, avec Sonn au zénith et Maan tout en bas, rendez-vous au 8 ; si vous prenez le chemin de la forme drapée de bleu et pourpre mais sous la lumière pâle de Maan tandis que Sonn luit de ses derniers feux dans le couchant, allez au 26.

113

L'homme se présente comme étant le chambellan du seigneur. Il écoute avec attention l'exposé de votre visite, sans manifester le moindre signe d'impatience malgré les quelques décilles qui vous sont nécessaires pour l'achever. Lorsque vous concluez en demandant à voir son maître pour le questionner à ce sujet, il prend le temps de réfléchir avant de répondre.

- Habituellement, le baron ne reçoit plus de visiteur à cette heure. Mais il pourrait faire une exception pour vous, vu les circonstances un peu particulières de votre demande. Si vous voulez bien me suivre...

Vous pénétrez dans le parc arboré et fleuri qui entoure la magnifique demeure. Un sentier couvert de cailloux blancs effectue d'inutiles méandres à travers l'herbe rase jusqu'à l'entrée principale du manoir. Le chambellan vous fait patienter dans un hall, le temps pour lui de prévenir le seigneur d'Aygrevin de votre venue, mais revient peu de temps après pour vous inviter à avancer.

Vous avez déjà eu l'honneur de découvrir autrefois la magnificence des palais ducaux de Haute-Lande et Beauval mais le bastion de la baronnie vous surprend néanmoins par ses richesses. Pour un fief de si petite importance, son dirigeant semble disposer d'une fortune conséquente et d'un goût du luxe certain comme en témoignent les tapisseries brodées, sculptures de marbre, chandeliers de cristal et les immenses tableaux dont foisonne le manoir. C'est en découvrant à chaque pas de nouvelles oeuvres d'art que vous traversez un salon décoré de boiseries, gravissez un escalier, longez sur sa moitié un large couloir puis entrez dans une salle au plancher recouvert de lourds tapis et occupée en son centre par une longue table d'acajou. À son extrémité est assis un individu dont le riche pourpoint est à demi-dissimulé par une serviette blanche pendant de son cou. Il pioche allègrement dans plusieurs plats à l'aide d'une curieuse petite fourche métallique sans même lever les yeux pour vous accueillir. Ce n'est qu'au moment où son chambellan entreprend de vous présenter qu'il l'interrompt d'une voix courroucée.

- Tu ne m'as pas compris. Une fois de plus! Tu devais leur donner leur information, pas les faire entrer pendant mon canard braisé. Tu sais pourtant que je déteste quand il est froid et si je demande à Ektor de le réchauffer, la chair va trop se raffermir.

Le fautif bredouille de pitoyables excuses tandis que l'odieux personnage daigne enfin

vous accorder un regard. Son irritation semble diminuer lorsqu'il aperçoit Saëmyanne. Il s'adresse directement à votre jeune compagne tout en la détaillant des pieds à la tête.

- J'ai effectivement reçu vos compatriotes. Si c'est ce que vous voulez savoir, ils partaient en expédition sur le versant ouest du pic Freyda, aux sources de la Vaisinière. Mais ils devaient repasser par ici au retour donc il n'a pu que leur arriver malheur.

Cette perspective ne semble pas émouvoir outre mesure le baron qui esquisse à présent un sourire mielleux à l'intention de la mercenaire.

- Si vous le désirez, vous pouvez dormir sur place. La nuit est presque tombée et il ne serait pas prudent de repartir maintenant. Ce n'est pas la place qui manque pour vous loger.

- Non, ça ira, rétorque Saëmyanne avant de se tourner vers vous. Ça te suffit? Dans ce cas, on peut rentrer.

Elle quitte alors la pièce, vous laissant aux prises avec le maître des lieux stupéfait.

Anticipant d'inévitables représailles pour cette humiliation, vous esquissez un bref salut puis courez en compagnie d'Archibalt aux trousseaux de la guerrière tout en pestant contre son tempérament sanguin. Une fois à l'extérieur du domaine, celle-ci laisse libre cours à sa rage.

- Non mais vous avez vu ce porc! Il croyait peut-être que j'allais lui tenir compagnie juste parce qu'il avait trente-six bagues aux doigts et de quoi s'empiffrer en un repas ce que je mange en une semaine!

Ne trouvant rien à répondre, vous avancez dans la campagne en vous satisfaisant à l'avance de pouvoir annoncer le succès de votre enquête auprès du docte mestre. Vous approchez bientôt des murs de la cité sous un ciel violacé. À peine plus d'un décime plus tard, vous franchissez le seuil du *Vareg Cornu*. *Rendez-vous au 104.*

114

Un tabouret semble libre à la table où mangent les savants de l'expédition. Comme vous hésitez à vous en approcher, une femme âgée vous sourit et vous confirme que la place est bel et bien libre. Les conversations cessent subitement à votre arrivée.

Gêné, vous vous présentez avec les civilités d'usage en subissant les regards inquisiteurs de l'assistance qui semble impressionnée de recevoir une personne de votre condition. Il est vrai que ces hommes et femmes de lettres marquent profondément leur différence vis-à-vis des autres passagers avec leurs vêtements sobres, mais d'étoffe coûteuse, ainsi que leur langage châtié. Vous réussissez cependant à attirer leur sympathie et les échanges reprennent bientôt, pleins de respect, de calme et de pondération si on les compare avec le brouhaha insoutenable en provenance de la table des Tourmenteurs.

Toute personne ici présente dispose de sa spécialité et vous vous sentez quelque peu balourd avec pour principal atout votre connaissance de la cité de Vertmont. Cependant, les scientifiques ne cherchent pas à faire étalage de leur sagesse et vous parvenez sans difficulté à échanger quelques mots avec chacun d'entre eux.

Le docte mestre Guénolé est quant à lui un homme chétif, décati et plutôt avare de paroles. Il écoute ses voisins de table d'un air bienveillant avant de parfois sembler piquez du nez dans son écuelle. Aussi êtes-vous surpris lorsqu'il s'adresse directement à vous pour échanger quelques amabilités. Dans le même temps, les tables alentours s'agitent.

Une bonne moitié de l'équipage a quitté la salle tandis que l'autre commence à installer des pistes en bois et des tapis pour jouer aux cartes ou aux dés. Votre illustre interlocuteur quant à lui se révèle d'un abord plaisant mais guère compétent pour entretenir un long bavardage.

Si vous connaissez son sujet de prédilection et que vous souhaitez l'aborder, rendez-vous au 189.

Sinon, vous pouvez attendre que Guénolé vous libère pour rejoindre une table de jeux, allez dans ce cas au 15 ; ou rejoindre la quiétude de votre cabine, rendez-vous alors au 23.

115

La fameuse auberge est facile à dénicher et vous y retrouvez les scientifiques de l'expédition déjà réunis autour d'une longue table. L'intérieur est spacieux et la musique jouée par un quatuor de ménestrels entraînant. Vous ne prêtez cependant guère d'attention au décor car le dîner est déjà bien entamé et vous devez vous hâter d'installer vos affaires personnelles dans la chambre qui vous a été réservée par Horwyck, le mestre médecin de l'expédition, également en charge de l'intendance.

Sous le regard légèrement indigné du docte mestre Guénolé, vous finissez par vous attabler afin de dévorer un délicieux civet de faisane. Au cours du repas, vous apprenez que deux ingénieurs partagent votre mansarde pour la nuit : le taciturne Érik, qui décidément ne vous quitte plus, et un certain Archibalt, aussi adipeux et corpulent que sympathique au premier abord. *Rendez-vous au 6.*

116

Tous les autres membres de l'expédition agissent de même. Votre prudence se voit aussitôt récompensée car une seconde secousse encore plus violente que la précédente ébranle la caverne, vous forçant tous à vous allonger au sol en vous protégeant la tête des débris rocheux qui pleuvent désormais à seaux entiers. Vous craignez que le plafond ne s'écroule entièrement mais le tremblement de terre cesse après quelques secondes qui vous ont paru interminables.

Les décilles s'écoulent sans que personne ne bouge. Vous tournez votre regard vers le puits et votre cœur se serre en constatant la disparition des mains qui étaient agrippées au rebord. Le timide ingénieur vous a quittés à jamais.

La jeune Hélène sanglote mais personne ne risque de la consoler. Tous les regards sont figés sur le puits funeste, certains, dont ceux de Tannis et d'Archibalt, embués de larmes. Pas un de vous n'est désormais assez téméraire pour s'approcher du tombeau d'Érik. *Rendez-vous au 182.*

117

Vous alliez pousser la porte de la minuscule pièce d'aisance quand une ombre apparaît soudain à la périphérie de votre champ de vision.

- Psst! Approchez, messire.

Le jeune clandestin est dissimulé dans un placard à balais qu'il vient d'entrouvrir. Vérifiant que personne ne se trouve dans les parages, vous vous approchez du gamin.

- Que me veux-tu? Ce n'est pas parce que je ne t'ai pas dénoncé tout à l'heure que je ne vais pas le faire demain. Un drôle de ton âge n'a rien à faire sur une nef. Encore moins s'il n'y est pas le bienvenu.

- Je voulais vous remercier, répond-il sans craindre votre mine sévère. J'ai réfléchi : la plupart des gens m'auraient dénoncé. Mais pas vous. Malheureusement, je n'ai rien à vous offrir.

Vous songez à la courte lame passée à votre ceinture. Il est cependant hors de question de rendre son bien à cet enfant. Tout votre instinct paternel se révolte à l'idée de le voir muni d'un objet aussi dangereux.

- Je ne te demande rien, grommelez-vous, quelque peu radouci. Tu as trouvé de quoi manger, ici?

- Non mais je dînerai demain quand on sera arrivé. Mes amis m'attendent à Vertmont.

- Tu n'as pas de famille?

- Non. Mais mes amis, c'est un peu comme ma famille, affirme-t-il avec un sourire candide. Vous connaissez Vertmont?

- J'y ai vécu mais il y a longtemps. Tu n'étais même pas né.

Vous hésitez à l'interroger sur les raisons qui l'ont poussé à accomplir ce dangereux voyage depuis Haute-Lande mais vous taisez finalement, toujours chagriné par l'attitude désinvolte du garnement. Jamais vous ne tolérez un tel comportement de la part de vos fils. Constatant votre air renfrogné, il baisse les yeux d'un air gêné vers le sol.

Vous vous apprêtez à l'abandonner dans sa planque quand le gamin reprend la parole de sa voix flûtée.

- Si jamais vous avez besoin d'aide en ville, n'hésitez-pas à rendre visite à Hilda. C'est la patronne de *La Douce Cuisse*. Elle crie souvent après les gens mais elle est toujours très gentille avec moi. Dîtes-lui que vous connaissez Sven, c'est moi, et je suis sûr qu'elle vous aidera.

Sans vous laisser le temps de répondre, l'enfant retourne dans son cagibis. Estomaqué à l'idée de voir ce gamin fréquenter une maison de plaisir, vous soulagez votre vessie en songeant que l'aventure dans laquelle vous êtes embarqué risque de vous ramener à une réalité toute autre que votre confortable existence. Vous gagnez ensuite votre cabine où le dénommé Érik dort profondément. Les draps de la couche sont frais et vous sombrez rapidement dans le sommeil. *Rendez-vous au 60.*

118

Il est peu probable que l'objet brillant au fond de la vasque soit une relique perdue de la civilisation des Alrys mais l'idée vous vient que celui qui a perdu ici la vie ait pu jeter dans l'eau l'une de ses précieuses possessions avant de perdre la vie. Il n'existe qu'une solution afin d'en avoir le coeur net.

Prenant une longue inspiration, vous plongez soudain votre bras dans le liquide pour en extraire le plus rapidement possible ce qui vous intrigue. Mais vous auriez pu tout aussi bien l'immerger dans une rivière de lave en fusion.

Vous tombez en arrière et, plutôt que de vous secourir, vos compagnons s'écartent en joignant leurs cris d'épouvante à vos hurlements suraigus. Vous êtes en effet recouvert d'une gelée incolore qui ronge à vue d'oeil le tissu de votre chemise puis votre chair tendre. Sans que coule la moindre goutte de sang, votre peau s'effiloche, découvrant vos muscles qui disparaissent à leur tour pour dévoiler la blancheur de vos os. Le tout accompagné d'une souffrance indicible, d'un feu invisible qui vous dévore l'esprit et vous fait perdre la raison en même temps que se ratatine votre membre.

La substance acide ne se contente cependant pas de rogner ce dernier mais s'étend comme une amibe vers votre gorge et le long de votre poitrine. Un éclair de lucidité illumine alors un bref instant le voile sombre de la folie qui s'est étendu comme un suaire sur votre conscience.

De la main gauche, vous vous emparez de la torche crépitante tenue par le pauvre Skalde qui l'abandonne en reculant précipitamment. Vous appliquez la flamme sur l'infâme gelée, espérant ainsi la dissoudre. Mais votre fugitif espoir s'écroule en même temps qu'apparaissent les alvéoles grises de vos poumons à travers vos côtes mises à nu. La douleur est insupportable et votre coeur s'arrête miséricordieusement de battre.

119

Konrad réagit par un murmure approbateur lorsque vous sortez les rets de votre sac et les déroulez de manière à les plonger dans le liquide sans toucher celui-ci. Vous bénissez intérieurement l'intuition qui vous a poussé à vous procurer en ville cet article à l'utilité peu évidente au prime abord dans le cadre de votre expédition.

À peine immergé dans l'eau, le filet s'effiloche comme en proie à des flammes invisibles. Stupéfait, vous le retirez prestement et observez avec effroi le trou dans les mailles. Une substance gélatineuse couvre une partie des rets et vous les lâchez précipitamment dans la vasque en voyant cette substance s'étendre le long des cordelettes jusqu'à vos doigts.

*Enlevez le **filet de pêche** de votre équipement.*

- Les dieux nous préservent! implore Astrid en portant la main à sa bouche.
- De l'acide..., souffle l'ingénieur Tannis.
- Nous ferions mieux de partir d'ici, grommelle une voix rocailleuse dans votre dos.

On sait pourquoi l'autre est mort, ça sert à rien de traîner près de ça ou il va nous arriver la même chose.

Tous se retournent pour observer la face burinée de Grand-Père. Si le vétéran arbore un masque impassible et semble conserver tout son sang-froid, son regard résolu indique qu'il n'a pas l'intention de discuter plus longtemps de la conduite à tenir. Jarlann abonde dans le sens de son compagnon et l'expédition s'empresse de quitter cette sinistre pièce par le tunnel opposé. *Rendez-vous au 38.*

120

Le disciple de Gorom se révèle être un redoutable combattant dont les coups vous meurtrissent cruellement. Mais son bâton ne fait pas le poids face à votre propre arme et la violente attaque que vous lui assénez à l'aine le projette au sol où il demeure inerte, mort ou inconscient.

Vous vous retournez pour faire face à un éventuel ennemi mais les sectateurs s'enfuient en constatant la perte de leur chef et vous ne croisez que le regard admiratif de Saëmyanne. La combattante aux cimenterres s'est pourtant débarrassée de deux adversaires qui baignent désormais dans leur propre sang à ses pieds. Elle-même souffre d'une vilaine entaille à l'épaule mais la plaie écarlate ne l'empêche pas de jubiler devant le spectacle des déments qui s'égayent comme des moineaux, laissant cinq des leurs sur les pavés. D'autres gardes équipés de hallebardes ont surgi tardivement de l'intérieur de la barbacane et ils s'occupent à présent de rassurer la famille marchande ou de dégager le passage pour les chariots qui s'ébranlent. Leurs camarades qui vous ont vus les aider accourent pour vous soutenir. D'un pas chancelant, vous passez en leur compagnie l'ouverture proche qui donne accès à une pièce circulaire où un escalier aux marches raides grimpe à l'étage. Un sous-officier vous remercie pour votre intervention décisive et tient à vous remettre à chacun une petite récompense monétaire.

Ajoutez 7 gemmes au contenu de votre bourse.

Constatant que vous êtes venus en cet endroit afin de discuter avec eux, les soldats vous invitent ensuite à monter à l'étage où vous et Saëmyanne pourrez en partie être soulagés de vos blessures. *Rendez-vous au 108.*

121

La panique a gagné vos rangs et c'est dans un désordre total que l'expédition traverse la salle subitement devenue glaciale. Par bonheur, la sensation de froid extrême s'estompe dès que vous pénétrez dans le couloir. Mais personne n'est sorti indemne de cette douloureuse épreuve. Les barbes, cheveux et sourcils sont nimbés de glace, les lèvres gercées et crevassées, les peaux bleuies par la brusque chute de température. Certains de vos compagnons doivent même frictionner les gelures apparues sur leurs pieds et doigts engourdis. Le mestre médecin prodigue bien quelques conseils pour apaiser les douleurs de ses compagnons mais lui-même semble avoir particulièrement souffert du piège magique. *À moins d'avoir bu une **potion de résistance au froid**, lancez 1D6+1 pour connaître le nombre de **points de Vie** que vous avez perdu.*

Malgré l'affaiblissement général, vous vous éloignez rapidement de la pièce glaciale. Le couloir se poursuit sur une certaine distance avant de déboucher dans une vaste salle. Vous vous en approchez avec circonspection, singulièrement refroidis par la traversée de la précédente. *Rendez-vous au 80.*

122

- Nous sommes huit. J'ai l'autorisation de rentrer dans ma cabine maintenant? persifle Saëmyanne en fronçant les sourcils.

Résigné, vous vous écarterez pour lui laisser l'accès à la porte. Vous êtes déjà en train de

vous éloigner quand la guerrière vous lance sur un ton plus neutre :

- De toute façon, on se verra sans doute ce soir à la salle de jeux.

Vous vous retournez mais le battant se referme déjà. Seul le vrombissement des machines se fait entendre dans la coursive désormais déserte.

*Si vous vous dirigez vers votre propre cabine, rendez-vous au **82** ; si vous remontez sur le pont pour parler au capitaine, allez au **160** ; ou pour vous joindre au groupe de scientifiques, rendez-vous dans ce dernier cas au **133**.*

123

Cet oeuf noir aussi volumineux qu'une amphore de cinq pintes semble vous narguer du haut de son piédestal. Prenant tout votre courage à deux mains, vous gravissez lentement et une à une les quelques marches qui vous séparent du pilier. Lorsque vous atteignez sa base, vous êtes très surpris qu'aucun malheur ne soit survenu tant vous vous attendiez à déclencher un piège ou un maléfice des Alrys. Un bref coup d'oeil en arrière vers vos compagnons vous permet de voir qu'ils ne perdent pas une miette de votre progression. Leurs visages tendus ne vous rassurent pas outre mesure et c'est d'une main tremblante que vous touchez l'oeuf nimbé de lumière.

Vous sentez à son contact un courant d'énergie qui se répand en vous à travers vos doigts. Cette sensation vous incite à lâcher l'objet mais vous rassemblez votre volonté pour poser au contraire votre autre main dessus. Le fluide invisible vous réchauffe de l'intérieur sans augmenter d'intensité. Vous retrouvez même peu à peu vigueur et détermination et c'est un signe de la main rassurant que vous adressez aux mercenaires intrigués.

*Regagnez **3 points de Vie** puis rendez-vous au **53**.*

124

- Éclaire-moi. Je vais regarder, faites-vous au vétéran qui vous gratifie d'un clin d'oeil.

Vous repérez également le hochement de tête et le regard satisfait de Jarlann avant de vous poster face à l'inquiétant orifice. Celui-ci se montre d'une circularité si parfaite qu'il ne peut être d'origine naturelle. Le mur dans lequel il est creusé doit être très épais pour qu'il puisse s'y enfoncer si profondément.

D'un simple geste, vous réclamez à l'ingénieur Tannis la solide branche de chêne qui lui sert de bâton de marche puis glissez son extrémité jusqu'à sentir une résistance. Comme rien ne se passe, vous le retirez puis décidez d'y passer votre propre bras.

L'intérieur est sec et lisse. Votre main explore comme à tâtons la cavité et votre courage est récompensé lorsque vous sentez les contours d'une rugosité qui bouge lorsque vous appuyez dessus. Vous percevez un grondement à l'intérieur des murs mais vous n'avez pas le loisir de vous en satisfaire car une chose chitineuse glisse soudain entre vos doigts, comme si vous étiez frôlé par un énorme scolopendre. Le répugnant contact vous incite aussitôt à retirer votre bras mais il est déjà trop tard : la créature vient de vous mordre et un venin foudroyant est déjà en train de faire gonfler une protubérance bleuâtre au niveau de votre poignet. Deux petits trous y indiquent l'endroit précis où se sont plantés des

crochets.

*Si vous possédez un **antidote universel**, vous vous empressiez de le boire. La boule dégonfle alors rapidement à votre grand soulagement.*

*Sinon, faites un test de **Physique facile (+1)**. Si vous le réussissez, lancez **1D6** pour connaître le nombre de **points de Vie** que vous perdez avant qu'Horwyck ne vous fasse ingérer un breuvage capable de neutraliser le venin. Si vous échouez au test, ce sont **3D6 points de Vie** que vous perdez dans cette terrible épreuve.*

La panique vous a empêché de voir que la double porte s'était entre-baillée suite au mécanisme que vous avez déclenché. Une fois certain que le poison ne va pas vous faire passer de vie à trépas et après avoir bu une gorgée d'eau fraîche pour vous remettre de vos émotions, vous faites signe que vous êtes prêts à poursuivre. Une virile tape sur l'épaule de la part de Nabot et surtout un sourire complice de Saëmyanne parviennent quelque peu à vous consoler de cette mésaventure. *Rendez-vous au 152.*

125

Vous cherchez du regard Jarlann et le trouvez près de la poupe en compagnie de Saëmyanne. Ils vous font discrètement signe de les rejoindre alors qu'il s'engouffrent dans la cabine inférieure. Traverser le pont d'un air dégagé alors que vous mourrez d'envie de courir jusqu'à eux se révèle une difficile épreuve pour vos nerfs, déjà mis à mal par les doutes et les scrupules qui vous taraudent depuis votre décision. Mais vous n'êtes pas homme à ressasser inutilement.

Une fois parvenu à l'escalier qui plonge dans la dunette, vous descendez les marches sans plus vous hâter malgré vos démangeaisons dans les jambes. Les deux Tourmenteurs guettaient votre venue. Sans un mot, ils vous entraînent dans la coursive de gauche où ils finissent par ouvrir l'une des portes qui ferme l'accès à une pièce carrée de modestes dimensions.

La remise est encombrée par du matériel de nefigation : de la toile, diverses pièces de bois, de coûteux outils en fer ainsi que des toises et des toises de cordages. Au centre d'un espace dégagé sont posés sur le plancher trois larges triangles de cuir souple surmontant des tubes métalliques et des lanières en tissu. Une étincelle jaillit alors dans votre esprit.

- Vous voulez utiliser ça pour rejoindre l'autre nef? demandez-vous sans dissimuler votre appréhension.

- T'inquiète pas. Elles appartiennent au docte mestre et on sait que c'est au point.

Tu vas quand même pas nous lâcher maintenant?

La suggestion indignée de Saëmyanne est un défi à votre amour-propre. Les lèvres serrées, vous imitez vos compagnons qui s'emparent chacun d'une aile volante avant de retourner dans la coursive. Vous la longez alors jusqu'à son extrémité puis empruntez une autre porte pour parvenir dans le sas de déchargement.

Le mouvement rotatif des hélices est particulièrement bruyant dans ce réduit situé tout à la queue du vaisseau volant. Visiblement expérimenté quant à la la structure des nefs, Jarlann tourne une manivelle qui provoque l'ouverture d'un large panneau de bois donnant sur le vide et permettant par la même occasion au vent glacé de s'engouffrer dans la pièce pour vous geler jusqu'aux os.

- Reste plus qu'à attendre qu'il arrive à notre hauteur, hurle le mercenaire pour se

faire entendre. Surveille le couloir au cas où quelqu'un arriverait! ajoute-t-il en s'adressant à Saëmyanne.

Le chef des Tourmenteurs vous prodigue alors quelques conseils pour harnacher l'appareil sur votre dos et vous aide à en resserrer les sangles. L'angoisse vous tord les entrailles à l'idée de sauter dans le vide où la mer de brume semble vous attendre, prête à vous happer en son sein. Mais les dés de la destinée roulent déjà et il est trop tard pour revenir sur votre décision. Lorsque apparaît enfin en contrebas la nef chargée de vous récupérer, Saëmyanne quitte son poste pour se préparer à son tour.

La combattante est la première à se jeter dans le vide, les jambes repliées sous elle, les mains fermement vissées sur la barre en bois flotté et jouant des coudes pour manipuler les lanières directionnelles qui y sont attachées. L'appareil paraît bien léger pour résister aux bourrasques mais elle semble pourtant réussir à maintenir son cap et descend vers le second navire à la manière d'un épervier en vol plané. Vous sentez alors le chef des Tourmenteurs vous pousser légèrement dans le dos et vous vous élancez sans plus réfléchir.

*Faites un test d'**Habilité très facile** (+2) en ajoutant vos éventuels points en **conduite d'aile volante**. Si vous le réussissez, rendez-vous au **200** ; sinon, allez au **102**.*

126

Vous songez à l'outil de mineur que vous avez acheté au colporteur l'avant-veille. Pour votre plus grande satisfaction, son extrémité s'immisce sans difficulté dans l'interstice. Doucement, vous tirez la pioche vers vous en arrachant plusieurs rangées de carreaux de la mosaïque qui tombent au sol en cliquetant. Le bruit attire certains de vos compagnons mais vous ignorez leurs interrogations pour poursuivre votre méticuleuse oeuvre de destruction. Il ne vous faut guère de temps pour mettre à jour un compartiment taillé dans une pierre rose abritant une cassette en fer.

Vous tendez deux mains hésitantes vers l'objet que vous sortez de la cachette pour le présenter à la lumière des lampes. Bien que taillée d'un seul bloc et entièrement constituée de métal, la boîte pèse moins que vous ne l'auriez cru au premier regard. Ses angles sont arrondis, elle ne présente aucune forme de fermoir ou de serrure mais l'une de ses faces est ornée d'une pièce de verre irisée et circulaire qui vous fait penser à un oeil.

- Un explosif! s'écrie soudain Konrad en lorgnant de près la cassette, ses bécicles glissant inexorablement sur son nez crochu. Ne le laissez pas tomber! C'est l'une des rares reliques Alrys que l'on connaît. J'en ai déjà vu un exemplaire au musée de Salvepic. S'il est lancé violemment contre une surface dure, il peut se briser en libérant une énergie destructrice et de terribles flammes. Cette arme est capable de percer un trou dans la plus épaisse des murailles!

Le ton à la fois admiratif et angoissé employé par le vieil historien vous incite à serrer fortement l'objet qui attire à présent tous les regards. Konrad ne tarde pas à reprendre.

- Il ne faut surtout pas le faire tomber! Peut-être devrait-on réfléchir à un moyen de le transporter en sécurité. Ou alors retourner dehors pour le conserver dans les fontes d'une mule jusqu'à ce qu'on parte d'ici...

- Je vais le garder, rétorquez-vous. Je suis prêt à assumer le risque et j'ai autant confiance en moi qu'en un autre pour savoir en prendre soin.

Joignant le geste à la parole, vous glissez la bombe dans votre sac.

*Ajoutez l'**explosif alrys** à votre équipement.*

Personne ne contestant votre décision, l'équipe décide de poursuivre son exploration du complexe antique en progressant dans le tunnel. *Rendez-vous au 85.*

127

Les Tourmenteurs jouent à une variante du Carré du Barde qui ne vous est pas familière mais très aisée à comprendre car laissant la part belle au hasard. Les mises sont d'une gemme par partie mais comme celles-ci sont courtes et se succèdent à un rythme frénétique, vous pouvez perdre gros si la fortune ne vous sourit pas ce soir. S'il est quasiment impossible de tricher ou de faire preuve d'une grande astuce pour améliorer vos chances, il vous appartient cependant de savoir miser et attaquer vos partenaires de jeu au bon moment. C'est là que peut vous servir l'expérience de vos nombreuses parties jouées dans bien des tripots à travers l'Archipel lors de votre jeunesse...

*Faites successivement un test d'**Intelligence très difficile (-2)** en ajoutant vos éventuels points en **jeu** puis un test de **Sociabilité très difficile (-2)** sans bonus de compétence. Si les deux sont réussis, vous gagnez **4 gemmes** (ou **8 cristaux** avec un 2 naturel obtenu à l'un des tests). Si vous n'en réussissez qu'un sur les deux, vous équilibrez vos gains et vos pertes. Si vous échouez aux deux tests, vous perdez **4 gemmes** (ou **8 gemmes** avec un 12 naturel à l'un des tests).*

*Vous pouvez retenter plusieurs fois votre chance et arrêter de jouer quand vous le désirez. Cependant, la partie s'arrêtera automatiquement si jamais vous atteignez un gain total de **16 gemmes**.*

Une fois le jeu terminé, la fatigue vous tombe d'un seul coup sur les épaules. Vous prenez congé de l'assistance puis vous dirigez vers votre couchette avec l'intention de faire un dernier tour par les latrines. *Si vous possédez une **dague ouvragée**, rendez-vous au 117 ; sinon, allez au 13.*

128

En dépit de l'arrivée soudaine du galant danseur, votre attention est détournée par les appels timides d'un gamin qui vous fait signe d'approcher. Un peu trop jeune pour participer à la cérémonie de Weisen, il inspire presque de la pitié avec son air de chien battu, son visage crasseux et ses frusques en lambeaux. Intrigué mais restant néanmoins sur vos gardes, vous laissez Saëmyanne avec son soupirant pour vous approcher en compagnie d'Archibalt.

- Que nous veux-tu? l'interrogez-vous sans dissimuler votre méfiance.

- Mon maître est un grand alchimiste et il tient boutique non loin d'ici. Peut-être voulez-vous voir ses produits, messires? Je vous jure qu'ils ne sont pas chers et toujours efficaces.

- Pourquoi viens-tu nous proposer ça à nous et pas à d'autres personnes? rétorquez-vous en balayant la presse qui vous entoure du regard.

Honteux, le garnement baisse la tête.

- C'est que vous avez l'air plutôt riches et que les gens riches qui viennent dans le quartier sont souvent là pour voir mon maître.
Si vous acceptez de le suivre, allez au 43 ; sinon, il déguerpit sans demander son reste. Vous pouvez alors revenir vers Saëmyanne et le jeune homme qui l'a accostée. Allez dans ce cas au 35.

129

Les paroles de Jarlann se fraient difficilement un chemin à travers les méandres de votre esprit embrumé par la drogue. Vous avez du mal à le croire cependant. Pourquoi une si jolie jeune femme et au caractère bien trempé s'enticherait-elle d'un citoyen vieillissant, père de famille de surcroît? Cette interrogation vous apporte un sursaut imprévu de culpabilité. Cela fait seulement deux jours que vous avez quitté les vôtres et vous voilà déjà à fréquenter un bouge mal famé, en train de goûter à du tabac interdit en compagnie d'un guerrier sans foi ni loi. Un homme qui cherche presque à vous jeter dans les bras de sa propre compagne...

Pourtant, le sourire de votre interlocuteur tandis qu'il guette votre réaction ne semble pas ironique.

- J'ai du mal à te croire, répondez-vous d'une voix pâteuse.

- Tu devrais pourtant. J'ai cru comprendre que tu avais une épouse. Donc, tu as aussi des scrupules. Mais si tu ne veux pas que Saëmyanne ait de la peine, tu devrais au moins lui faire un peu de compagnie, bavarder quelques décilles avec elle. La pauvre est toute seule et moi, je suis trop épuisé pour lui tenir le crachoir.

Cette fois-ci, ce qu'avance le mercenaire vous semble plus plausible. Il n'y a aucun mal en effet à rejoindre au bar la combattante et vous vous levez avec résolution de votre tabouret. Sans même vous excuser auprès de Jarlann, vous traversez la pièce en zigzaguant d'un pas houleux entre les consommateurs éméchés.

*En raison des effets de la drogue, vous êtes affligé d'une **pénalité de -1** sur tous les tests d'action que vous aurez à effectuer au cours de la soirée. Ce malus disparaîtra dès demain.*

Rendez-vous maintenant au 134.

130

Vous parvenez dans la vaste caverne qui renferme le puits où a disparu le malheureux Érik. Tout juste avez-vous le temps d'apercevoir Jarlann, Saëmyanne et les autres mercenaires à l'exception des jumeaux la quitter par un tunnel à main droite. Les autres membres de l'expédition à vos côtés ont besoin de répit mais la vision de stryxx grim pant vers vous à l'intérieur du gouffre embrumé insuffle un regain d'énergie au docte mestre qui claudique à la suite de Skalde.

La douleur lancinante qui s'est déclarée sous vos côtes ne cesse de s'accroître. Vous continuez pourtant à courir en jetant de fréquents regards en arrière et en ralentissant juste une fois pour rattraper Archibalt qui venait de trébucher. Vous traversez ainsi une petite

pièce circulaire, gravissez un escalier d'une quarantaine de marches puis parvenez finalement dans la première salle découverte après votre entrée dans le complexe des Alrys. Haletants mais toujours avec une bonne longueur d'avance sur vos poursuivants, vous montez les marches menant jusqu'à la sortie.

La lumière du jour déclinant vous éblouit. Vous l'accueillez néanmoins avec le même soulagement que le noceur assoiffé apercevant l'enseigne d'une taverne encore ouverte. Les Tourmenteurs vous ayant devancé attendaient cette fois-ci votre arrivée.

- On n'a pas le temps de se reposer, gronde Jarlann en voyant les deux ingénieurs rescapés s'adosser à la falaise. Donnez-nous vos sacs si vous voulez mais il faut s'éloigner d'ici.

En seulement quelques secondes, les plus robustes ont délesté les retardataires de l'équipement susceptible de les ralentir. Vous alliez repartir de plus belle quand Saëmyanne s'exclame :

- Où est passé le médecin?

- Il est tombé dès l'arrivée des stryxxs, lui répond sèchement Anders. On a voulu le rechercher en l'entendant crier mais c'était trop tard. On... on a préféré continuer pour les retarder au niveau du pont, se justifie l'archer après un bref instant d'hésitation.

Le chef des mercenaires coupe court à toute manifestation de chagrin en incitant le groupe à reprendre la fuite. Vous détachez ainsi les fidèles mules puis suivez la piste d'un pas pressé, avec toujours rivée au ventre la peur d'apercevoir derrière vous les silhouettes des monstres lancés à vos trousses.

Sonn est en train de disparaître derrière la cime d'un pic enneigé lorsque Guénoyé s'écroule dans les bras du jeune lithologue qui l'accompagne désormais à chaque instant. Jarlann hésite alors à s'arrêter mais vous l'y incitez en estimant que vous ne vous trouvez plus très loin de la Vaisinière. Notoirement connus pour préférer l'humidité toxique de la brume ou l'obscurité des profondeurs, les stryxxs ont probablement abandonné la chasse. De toute manière, nombreux dans le groupe sont à présent incapables de continuer plus loin sans repos. C'est pourquoi le camp est installé sur un espace herbu au milieu des roches arides.

Après un bref repas où les conversations se sont limitées à quelques discrets murmures entre les spadassins, les scientifiques étant pour leur part encore sous le choc des derniers événements, Jarlann organise des tours de garde pour la nuit. Vous êtes cette fois mis à contribution et allez être réveillé d'ici quelques décimes pour surveiller les environs en compagnie de Saëmyanne. *Rendez-vous au 148.*

131

Vous finissez par accepter la proposition de l'ingénieur replet qui ne dissimule pas une joie enfantine en changeant de place pour s'installer à l'autre table. Tant d'empressement à jouer à l'Embuscade éveille votre méfiance ; votre compagnon va sans aucun doute se révéler un adversaire redoutable.

Une fois les vingt-quatre pièces remises en ordre de bataille, vous contemplez les figurines de stryxxs miniatures qui sont alignées devant vous. Le tirage au sort vous a désigné comme l'agresseur et tel n'est pas votre rôle favori dans ce jeu. La lueur d'excitation qui brille dans les petits yeux d'Archibalt ne vous rassure pas vraiment.

Faites un test d'Intelligence très difficile (-2) en ajoutant vos éventuels points en jeu. Si vous le réussissez, vous gagnez la partie. Vous la perdez en cas d'échec. Si vous avez misé une certaine somme, procédez alors aux modifications nécessaires concernant le contenu de votre bourse.

Une fois le duel terminé, vous replacez soigneusement les pièces en bon ordre sur le damier. L'ingénieur vous propose une seconde manche mais l'arrivée de la mercenaire qui a enfin fait réparer ses bottes vous dispense de lui donner une réponse. Le soir approche inéluctablement et il vous faut remonter rapidement le Passage des Amants pour gagner la porte nord. *Rendez-vous au 79.*

132

Vous savez où les deux mercenaires se sont enfuis, vous en avez même la certitude. De la dunette, ils vont trouver le moyen de rejoindre le second navire volant qui est probablement de mèche avec eux. Tout était préparé et ils souhaitent sans doute filer en emportant l'oeuf noir pour profiter à leur seul compte d'un objet aussi précieux.

Vous apostrophiez alors Guénolé et Konrad qui semblent pressentir à leur tour que quelque chose ne tourne pas rond.

- Ils veulent s'enfuir avec la relique!

- Qui ça? demande le docte mestre.

- Jarlann et Saëmyanne! hurlez-vous de manière à ce que tous à bord vous entendent.

Cette nef : c'est sans doute pour eux. Ils vont trouver un moyen de monter à bord!

Laisant sur place les vieux savants, vous courez vers la cabine arrière où affluent les nefigateurs perplexes qui guettent les ordres de leur capitaine. Les plus perspicaces ou les plus méfiants ont déjà pris en main des couteaux.

Si vous partez à la suite de Jarlann et Saëmyanne en incitant les nefigateurs armés à vous imiter, rendez-vous au 183 ; si vous préférez prendre le temps d'établir un plan d'action pour les capturer, allez au 191.

133

Vous aviez repéré un groupe de cinq personnes regroupées en cercle, se tenant à l'écart des hommes d'armes ou des nefigateurs qui s'affairent continuellement autour des hyperrotateurs et des cordages soutenant le ballon. Deux d'entre eux portent la blouse aux multiples poches caractéristique de la guilde des ingénieurs. Vous ressentez un pincement au coeur au souvenir de Corwynion qui passait parfois chez vous dans cet accoutrement, sans avoir pris le temps de troquer sa tenue de labeur contre des effets plus communs. Les trois autres arborent des pourpoints et des chausses typiques de Haute-Lande, le plus âgé ayant sur le nez une paire de bésicles.

Vous rejoignez leur abri sur le côté non exposé au vent de la cabine supérieure. Ils vous considèrent avec une certaine méfiance mais finissent par se détendre une fois que vous vous êtes présenté et que vous leur avez expliqué les raisons de votre présence au sein de l'expédition. Les ingénieurs connaissent votre ami disparu et ils manifestent le même désir de retrouver la trace de leur confrère. Les trois autres hommes sont comme vous le

pensiez des savants, l'un spécialiste des roches, des gemmes et des métaux, un autre étant un mestre médecin réputé pour ses travaux sur le malbrume tandis que l'aîné fait état de son statut d'historien. Ils vous apprennent que la mission se compose également d'un autre ingénieur, de deux femmes de science et du docte mestre Guénolé. C'est à ce dernier que le Duc Algar a confié les rênes de l'expédition et vos interlocuteurs se font fort de vous le présenter sitôt celui-ci revenu de ses appartements.

Les scientifiques étaient à votre arrivée en train de débattre sur une récente avancée dans le domaine de la médhonique et ces passionnés ont tôt fait d'amener de nouveau la conversation sur ce sujet si abscons aux oreilles d'un profane.

*Faites un test **d'Intelligence très difficile (-2)** en ajoutant vos éventuels points en **technologie**. S'il est réussi, rendez-vous au **91**. Sinon, vous les saluez pour les abandonnez à leur marotte.*

*Vous pouvez alors parler au capitaine de la nef si ce n'est déjà fait en allant au **160** ; ou découvrir votre cabine en vous rendant au **82**.*

134

Saëmyanne est nonchalamment accoudée à une extrémité du comptoir. Dans d'autres circonstances, une jeune femme dans ce bouge aurait immanquablement été ennuyée par les consommateurs imbibés d'alcool. Mais les deux sabres qui battent ses flancs semblent un argument assez dissuasif pour éviter à leur propriétaire ce genre de désagrément.

Vous vous approchez prudemment mais la mercenaire vous adresse un large sourire. Elle empoigne soudain sa chope de bière et la fait glisser sur le bar dans votre direction. Vous rattrapez le verre de justesse tandis que Saëmyanne en commande un second pour son propre compte. Une fois son vœu exaucé, elle cogne énergiquement sa chope contre la votre puis avale d'un trait la moitié du liquide ambré. Vous l'imitiez et constatez que la boisson est diaboliquement corsée. Il vous faudra faire preuve de prudence afin de conserver toute votre présence d'esprit.

- Alors comme ça, tu préfères notre compagnie à celle des autres, vous lance-t-elle. Vous haussez les épaules.

- Les choses sérieuses commencent demain. Je préfère me détendre un peu pendant que j'en ai encore l'occasion.

- T'as bien raison! Chaque chose en son temps. Faut toujours profiter d'aujourd'hui car demain, on pourra peut-être jamais plus regretter ce qu'on n'a pas fait la veille.

- Pardon?

- Je veux dire qu'on peut crever à tout moment. Donc ce qui est pris est pris.

- Tu es toujours aussi morbide? glissez-vous avec un léger clin d'oeil au cas où votre interlocutrice serait d'une nature susceptible.

La combattante ne se formalise mais fixe sur vous ses beaux yeux noirs tout en vidant consciencieusement le contenu de son verre. Vous détournez le regard pour passer commande d'une deuxième tournée.

- J'ai vu du pays et pas mal de copains mourir. Je sais ce qui nous attend, insiste Saëmyanne en acceptant de bon cœur la chope que vous lui tendez.

*Si vous possédez un **anneau en bois**, rendez-vous au **61** ; sinon, effectuez un test de **Sociabilité** en ajoutant vos éventuels points en **éloquence**.*

Si vous le réussissez, rendez-vous au 61 ; si vous échouez, allez au 58.

135

Vous hésitez à apostropher Saëmyanne. Finalement, vous vous approchez de Jarlann, par crainte que la mercenaire ne s'imagine une tentative de séduction de votre part. Le chef des Tourmenteurs ne voit aucun problème à ce que vous les accompagniez.

La petite troupe s'engouffre dans le dédale de ruelles jouxtant le nefoport en jacassant bruyamment mais vous êtes bien trop accaparé par votre environnement pour prêter attention à ces clabaudages. De nombreuses échoppes n'ont guère changé d'apparence depuis le temps de votre jeunesse. Le pavement, bien que disjoint, est toujours aussi propre, partout dans la cité régulièrement lessivé à grandes eaux. Quant aux Vertmontais, ils ne se départissent pas de leur éternelle bonne humeur, le voisinage vous considérant avec des regards curieux mais dépourvus d'animosité. Vous vous demandez soudain par quel étrange destin vous n'avez pas remis les pieds en cette si belle ville depuis tant d'années, alors que votre longue errance vous a amené aux quatre coins de l'Archipel. Dans tous les duchés excepté celui-ci. Celui de votre enfance.

Les mercenaires semblent bien connaître Vermont car vos pas vous ont mené dans le quartier des Draps Pourpres, réputé pour sa faune interlope et ses établissements de détente. Cyclope, Nabot et les jumeaux annoncent sans équivoque possible qu'ils vont voir des amies de longue date et ils s'éloignent d'un pas guilleret en direction d'une maison de joie. De leur côté, Grand-Père et Olaf désirent se rendre chez un vigneron réputé ayant pignon sur rue, Grand-Père connaissant cet homme depuis fort longtemps. Jarlann et Saëmyanne ne souhaitent pas les accompagner mais envisagent plutôt de s'installer pour la soirée à *l'Oberlin*, une taverne qui vous est inconnue.

Déjà fort marri d'avoir abandonné pour au moins une décade votre foyer, vous n'avez nulle envie de rejoindre les quatre larrons paillards.

Si vous voulez voir le vigneron, rendez-vous au 107 ; si vous vous dirigez vers l'Oberlin, allez au 136.

136

Vous surprenez un bref sourire au coin des lèvres de Saëmyanne quand vous proposez au couple de les accompagner. Mais c'est Jarlann qui vous fait la conversation le temps que dure votre trajet jusqu'à la taverne. Le chef des Tourmenteurs est un homme au ton posé, réfléchi, à cent miles de l'image rustre et brutale que vous avez des reîtres que l'on trouve habituellement dans les compagnies de mercenaires. Son intérêt n'est pas feint et vous lui parlez sans réticence de votre famille, de votre travail à Haute-Lande, puis de vos aventures passées.

L'Oberlin a l'apparence d'un bouge bas de plafond et rempli d'une fumée épaisse qui vous fait tousser. Sans se concerter ni se préoccuper de vous, les deux mercenaires se dirigent chacun vers un coin opposé du tripot. Jarlann s'assoit à une minuscule table ronde jouxtant le comptoir et hèle le tenancier qui lève les bras de contentement en l'apercevant. Le propriétaire de l'établissement s'empare alors d'un narguilé, l'emplit d'herbes aux

vertus sans doute stupéfiantes puis le pose devant lui. De l'autre côté de la salle, la jeune femme est toujours debout et en train de passer commande auprès d'un gamin à la mine hâve et aux cheveux crasseux qui présente un air frappant de ressemblance avec le tenancier.

Si vous rejoignez Jarlann, rendez-vous au 36 ; si vous allez voir Saëmyanne, allez au 134.

137

Guénolé s'approche avec une expression soucieuse sur son visage fripé.

- Jarlann et Saëmyanne sont introuvables. Je pense qu'ils cherchent à s'enfuir à bord de cette nef en emmenant la relique avec eux. Et je crois savoir comment ils vont s'y prendre...

Vous ne pouvez dissimuler votre impatience devant l'hésitation du docte mestre.

- De quoi parlez-vous?

- Les ailes volantes que j'ai conçues. Elles sont entreposées dans la cabine arrière car je pensais pouvoir les présenter à un confrère de Vermont. Je leur ai montrées et ils doivent sans doute vouloir les utiliser pour quitter *l'Enragé*.

Les explications de Guénolé sont plutôt décousues mais vous comprenez qu'il faut agir avant qu'il ne soit trop tard. Les Tourmenteurs restants se montrent cependant de plus en plus nerveux devant l'absence de leurs chefs. *Rendez-vous au 191.*

138

Cet oeuf noir aussi volumineux qu'une amphore de cinq pintes semble vous narguer du haut de son piédestal. Prenant tout votre courage à deux mains, vous gravissez lentement et une à une les quelques marches qui vous séparent du pilier.

Vous alliez pousser un bref soupir de soulagement tant vous craigniez que l'approche de l'artefact soit piégée quand les gemmes serties dans le plafond changent soudainement de couleur. La salle s'illumine alors d'une lueur rouge sang. Un éclair tombe soudain de la coupole et vous atteint en pleine poitrine, vous envoyant rouler sur les marches que vous veniez de foulez. La douleur est fulgurante et vous roulez sur vous-même pour tenter d'étouffer le feu qui vient d'embraser vos vêtements. *Vous perdez 3D6 points de Vie avant que s'éteignent les flammes. Si vous possédez une potion de résistance à la chaleur, vous avez la présence d'esprit de la chercher et de la boire malgré votre état ; vous ne perdez dans ce cas qu'1D6+1 points de Vie.*

Des dizaines d'autres éclairs se sont abattus dans la salle et aucun de vos compagnons n'a été épargné par le sortilège. La fournaise règne à présent mais le déluge de feu a finalement cessé. C'est avec un immense soulagement que vous voyez tous les mercenaires se relever péniblement en dépit de leurs brûlures. Vous-même vous trouvez en piteux état avec votre chemise calcinée, les cheveux roussis et les bras couverts de vilaines cloques. Pourtant, vous conservez la volonté de remonter près du piédestal et d'approcher une main tremblante de l'oeuf nimbé de lumière.

Vous sentez à son contact un courant d'énergie qui se répand en vous à travers vos doigts. Cette sensation vous incite à lâcher l'objet mais vous rassemblez votre volonté pour poser au contraire votre autre main dessus. Le fluide invisible vous fait l'effet d'une source d'eau rafraîchissante à l'intérieur de votre corps. Vous retrouvez même peu à peu vigueur, détermination, et vos brûlures cessent de vous démanger. *Regagnez 3 points de Vie puis rendez-vous au 53.*

139

Pris de court par l'apparition du stryxx, vous le regardez s'extirper hors du gouffre et découvrez avec effroi son corps énorme protégé par une solide carapace. Vous êtes la première proie de la créature qui s'élanche en tentant de vous saisir entre ses mandibules. *Faites un test d'**Habilité très difficile** (-2). Si vous le réussissez, vous esquivez l'assaut. En cas d'échec, les dents acérées du stryxx vous font perdre 2D6-2 points de Vie (moins votre éventuelle protection) même si vous réussissez à vous dégager ensuite de son étreinte.*

Vous reculez devant ce formidable adversaire. Le seuil des portes ouvertes menant au couloir est tout proche mais les jumeaux, Konrad, Guénolé et le jeune lithologue qui le soutient sont comme vous bloqués par la créature. Son intention est visiblement de vous ralentir en attendant que ses congénères sur la passerelle vous aient rejoints. Un carreau et une flèche ricochent sur l'armure naturelle du monstre. Celui-ci siffle de fureur et s'apprête à vous assaillir de nouveau.

Si Grand-Père est toujours en vie, rendez-vous au 98.

Sinon, vous pouvez tenter de vous faufiler par l'ouverture, allez dans ce cas au 143 ; ou attirer l'attention du monstre pour permettre aux autres membres du groupe de passer, rendez-vous alors au 188.

140

Vous faites signe à vos deux compagnons de vous suivre. Longeant le mur à main droite, vous gardez en progressant un oeil sur l'assemblée de plus en plus houleuse. La situation prend un tour tragique quand le chef des sectateurs frappe soudain de son lourd bâton un vieillard sans défense. Les hurlements des enfants devant cette attaque incitent les gardes à dégainer leurs lames mais une dizaine de ces sauvages déguenillés s'interposent en brandissant de longs couteaux et des gourdins couverts d'épines. Le moment est propice pour foncer en direction de la poterne dans laquelle vous pourrez vous réfugier par le biais d'une porte béante.

Les adorateurs de Gorom ne font pas attention à vous et vous n'êtes plus qu'à quelques pas de votre objectif quand le cri d'un verrat qu'on égorge dans votre dos vous interrompt brutalement. Archibalt vient d'être pris à parti par une brute à la tignasse hirsute et le pauvre ingénieur se débat vainement pour échapper à son emprise. Saëmyanne s'est pas bonheur arrêtée et vous parvenez en unissant vos forces à repousser le sauvage. Ce contretemps permet néanmoins à certains de vous menacer de leurs gourdins et vous vous

élanchez vers l'ouverture sous une grêle de coups tout en protégeant Archibalt.
*Lancez 2D6-2 pour connaître le nombre de **points de Vie** que vous perdez. Si vous portez des protections, vous pouvez les soustraire du résultat obtenu.*

Vous franchissez finalement le seuil de la porte pour vous retrouver tous les trois dans une pièce circulaire, plus ou moins contusionnés mais encore en vie. Un escalier aux marches raides grimpe à l'étage et vous en voyez débouler quatre soldats équipés de hallebardes. Ils hésitent un instant à vous apostropher mais préfèrent se ruer à l'extérieur pour prêter main-forte à leurs camarades. De votre refuge, vous voyez les frénétiques se disperser face à ces renforts, laissant trois de leurs acolytes baignant sur les pavés dans leur propre sang.

Le temps que vous repreniez votre souffle, les gardes de la porte ouest ont tôt fait de rassurer la famille marchande et de dégager le passage pour les chariots qui s'ébranlent. Ce n'est qu'une fois cette tâche accomplie qu'ils s'enquière de vos blessures. Constatant que vos vies ne sont pas en danger et que vous êtes venus à cet endroit afin de discuter avec eux, ils vous invitent à grimper à l'étage où vous pourrez prendre un remontant pour vous remettre de vos émotions. *Rendez-vous au 108.*

141

Vous détachez lentement la bourse de votre ceinture sous le regard approbateur du couple puis la lancez à leurs pieds. *Enlevez tous les cristaux et gemmes en votre possession.*

L'ingénieur vous imite mais telle n'est pas la volonté de Saëmyanne.

- Pas question de me laisser dépouiller! crie-t-elle en dégainant ses cimeterres.

- Sois raisonnable, lui murmurez-vous. On n'est que deux contre quatre, sans compter les chiens. Et c'est pas Archibalt qui va nous aider.

La jeune femme semble se radoucir et baisse l'un de ses bras au niveau de la taille. Mais elle fait soudain volte-face sans crier gare pour s'élaner en rugissant sur les deux piquiers. Vous poussez un juron mais n'avez d'autres choix que de la suivre en entraînant à votre suite votre corpulent compagnon, poursuivi l'instant d'après par les aboiements des trois fauves.

La mercenaire s'abat comme la foudre sur ses ennemis et transperce la bedaine du premier d'un unique mouvement de lame. Le second riposte avec l'énergie du désespoir, parvient à la blesser légèrement au bras avant de se voir repoussé contre le mur.

Comprenant qu'il ne parviendra pas à rivaliser avec une telle adversaire, il recule un peu plus et ne fait pas un geste pour vous empêcher de passer devant lui. Les molosses vous poursuivent jusqu'au bout de la rue mais un sifflement strident de leur maîtresse les rappelle en arrière. Vous courez jusqu'à ressortir finalement du quartier des Draps Pourpres.

Si vous avez visité le cercle ragnarym, rendez-vous au 87.

Si ce n'est pas le cas et que vous souhaitez gagner la porte de la cité la plus proche, allez au 184 ; si vous préférez découvrir au préalable le cercle ragnarym, rendez-vous au 28.

142

Vous doutant que le vieux docte mestre aura du mal à vous entendre de l'autre extrémité de la table, vous vous levez de votre siège. Vous forcez la voix devant tous les regards qui ont convergé dans votre direction.

- Nous savons où ils sont partis : tout en amont de la Vaisinière. Je connais un peu le coin car j'y pêchais autrefois le saumon ; la rivière est peu profonde à cet endroit. Le terrain est lui assez accidenté car ce sont les contreforts du pic Freyda. Beaucoup de grottes et de crevasses. La guilde des mineurs avait tenté d'y exploiter quelque chose il y a une vingtaine d'années mais ce n'était apparemment pas possible. Je n'ai par contre jamais entendu parler de ruines antiques.

Le silence accueille dans un premier temps votre intervention. Skalde le lithologue chuchote à l'oreille de l'ingénieur Tannis qui hoche la tête en signe d'acquiescement, Jarlann vous fixe des yeux avec un sourire rusé dansant sur ses lèvres, Nabot trompe son ennui en jouant avec le couteau placé près de son écuelle... Vous alliez vous rasseoir quand l'historien Konrad prend la parole.

- La civilisation des Alrys demeure un sujet méconnu de la plupart des gens. N'oubliez pas qu'on a retrouvé une nécropole entière sous les égouts de Salvepic, à seulement deux pas du palais royal! Mais êtes-vous sûr de votre information?

- C'est un seigneur local qui nous l'a donnée, le baron d'Aygrevin. Il habite dans la campagne et l'expédition aurait fait étape chez lui.

- Nous l'avons appris, ça, confirme soudain le débonnaire mestre médecin. Mais un peu trop tardivement. Nous comptons nous y rendre demain. Félicitations en tout cas, vous n'avez pas perdu de temps.

- Horwyck a raison, ajoute Guérolé. Je vous remercie de vos efforts et de votre perspicacité. Grâce à vous trois, précise-t-il en regardant tour à tour Saëmyanne puis Archibalt, nous allons pouvoir prendre le temps de nous préparer demain matin et partir en milieu de journée. Nos confrères sont peut-être encore en vie. Il faut garder espoir et nous montrer prompts afin de les sauver.

Après le dîner au cours duquel ont été débattus maints aspects du court voyage qui vous attend, le docte mestre vous rejoint, toujours au bras de l'indéfectible Héléna. Ne vous trouvant guère équipé pour faire face aux dangers qui vous attendent probablement, il insiste pour vous offrir une récompense monétaire et vous conseille d'effectuer quelques achats de circonstances le lendemain, pendant que seront résolus les derniers détails logistiques. *Ajoutez 8 gemmes à votre bourse.*

Mais avant cela, vous comptez profiter de votre dernière nuit dans un lit douillet et il n'est cette fois pas question de profiter plus que de raison de la douceur des soirées vertmontaises...

Si vous êtes blessé, vous regagnez 1D6+1 points de Vie grâce aux soins que vous procure Horwyck.

Levé à l'aube, vous prenez le temps de vous délasser dans un bain chaud, faites honneur à une savoureuse collation à base de raisins confits dans du miel, puis vous mettez enfin en quête des échoppes susceptibles de vous fournir du matériel de qualité. *Effectuez les achats que vous désirez dans la liste suivante :*

Corde de cinq toises :	2 cristaux
Pierres à feu :	2 cristaux
Torches :	1 cristal chacune (3 maximum)

Huile pour lanterne :	2 cristaux la mesure
Lanterne :	1 gemme
Herbes médicinales :	2 gemmes le sachet
Rations de survie :	1 cristal l'équivalent d'un repas
Gourde :	2 cristaux
Outre d'algaran :	5 gemmes
Petite pioche :	1 gemme
Arc court :	1 gemme
Arbalète :	2 gemmes
Carquois :	25 cristaux
10 flèches :	5 cristaux
10 carreaux :	7 cristaux
Javelot :	1 gemme
Épée :	3 gemmes
Fléau d'armes :	2 gemmes
Marteau de guerre :	3 gemmes
Armure de cuir :	3 gemmes
Cotte de mailles :	9 gemmes
Bouclier :	15 cristaux
Casque :	5 gemmes

Un sachet d'herbes médicinales permet de récupérer 1D6 points de Vie mais on ne peut en consommer qu'un par jour, les autres étant sinon inefficaces.

***Arc court** (Habilité + bonus d'armes de tir ; distances : C20 / M50 / L70 ; dégâts 1D6+1 ; ne peut être utilisé pour le combat au contact)*

***Arbalète** (Habilité + bonus d'armes de tir ; distances : C40 / M75 / L100 ; dégâts 1D6+4 ; un tir tous les deux assauts à cause du temps de rechargement ; ne peut être utilisé pour le combat au contact)*

***Javelot** (Habilité + bonus d'armes lourdes ; distances : C5 / M12 / L30 ; dégâts 1D6+3 ; ne peut être utilisé pour le combat au contact en raison de sa fragilité)*

***Épée** (Habilité + bonus de lames ; dégâts 1D6+2)*

***Fléau d'armes** (Physique + bonus d'armes lourdes ; bouclier interdit ; dégâts 2D6)*

***Marteau de guerre** (Physique difficile -1 + bonus d'armes lourdes ; bouclier interdit ; dégâts 2D6+1)*

***Armure de cuir** (Protection 1)*

***Cotte de mailles** (Protection 2 ; -1 à tous les tests de Physique et d'Habilité lors des combats, annule tous les bonus octroyés par la compétence **acrobaties**)*

***Bouclier** (Protection 1 ; -1 à tous les tests de **Physique** et d'**Habilité** lors des combats)*

***Casque** (Protection 1 ; annule tous les bonus octroyés par la compétence **roublardise**)*

Vous ne pouvez porter qu'une seule armure mais les protections d'armure, de casque et de bouclier sont cumulatives (tous comme les malus occasionnés).

Un seul carquois de 10 projectiles vous est autorisé. Chaque flèche ou carreau décoché est perdu, que le tir ait porté ou non.

Vous ne pouvez porter que trois armes au maximum sur vous.

*Vient ensuite un ultime rassemblement au **Vareg Cornu**. Les Tourmenteurs ont déjà chargé les vivres pour l'ensemble de l'expédition ainsi que du matériel de couchage sur le*

dos de quatre mules habituées aux sols caillouteux que vous avez décrits. Votre étrange troupe traverse ensuite la ville en direction de la porte nord sous un Sonn à son zénith mais fréquemment voilé par des nuages d'altitude. *Rendez-vous au 190.*

143

Comptant sur la lourdeur supposée du monstre, vous attendez qu'il s'approche encore un peu pour prendre deux pas d'élan et plonger sur son flanc droit, en direction de l'ouverture du tunnel. L'audacieuse manoeuvre aurait pu réussir mais ne décontenance guère longtemps le stryxx dont les pattes arrière vous atteignent au moment où vous passez à leur portée. Votre roulade se termine contre l'un des épais battants que heurte durement votre crâne.

L'évanouissement aurait peut-être été préférable car vous voyez sans avoir la force de vous relever le monstre pivoter sur lui-même afin de vous faire face. Ses yeux noirs brillent comme des améthystes alors que sa tête se penche sur vous.

Vous glissez enfin sur le côté mais trop tardivement pour échapper aux mandibules qui vous labourent cruellement la poitrine. Votre arme ricoche sur la carapace du stryxx quand vous tentez mollement de le frapper. D'un coup de sa pince griffue, il met un terme à votre pitoyable résistance.

144

Les trois musiciens restants étaient en train de siroter une bière en attendant leur compagnon. Ils acceptent néanmoins votre proposition avec enthousiasme, reposent leurs boissons et se ré-approprient leurs instruments respectifs. Vous prenez respectueusement la petite flûte puis jetez un regard sur la clientèle qui encourage le groupe à recommencer. La plupart des membres de l'expédition vous observent avec étonnement. Horwyck et Archibalt vous font un signe de tête complice pour vous mettre en confiance et vous notez l'étincelle dans les yeux de la jeune Héléna. Cette dernière détourne le visage alors que vous croisez son regard, une rougeur envahissant ses joues si pâles.

L'un des artistes est un rhapsode qui entame un chant simple et connu pour que vous puissiez l'accompagner sans difficulté. Tout en prenant une longue inspiration afin d'atténuer la nervosité qui fait trembler vos doigts, vous portez le bec à vos lèvres.

*Faites un test d'**Habilité très difficile** (-2) en ajoutant vos éventuels points en **talents artistiques**. Si vous le réussissez, rendez-vous au **46** ; sinon, vous ne parvenez pas à suivre le rythme. Comprenant votre erreur, vous vous excusez platement, devez endurer moult railleries et quelques paroles réconfortantes avant de vous rasseoir le plus dignement possible. Si vous connaissez ce sort humiliant, allez au **6**.*

145

Saëmyanne semble pour la première fois perdre de son assurance. Elle se mordille la lèvre, marque son hésitation par une moue plutôt charmante puis se retourne pour ouvrir la porte derrière elle.

- - Nous serons mieux à l'intérieur pour discuter, répond-elle en vous faisant pénétrer dans un dortoir où sont espacées huit couchettes légèrement surélevées.

Sur l'une d'elles est assis un géant qui se redresse d'un bond en réponse à votre intrusion. L'homme fait presque sept pieds de haut et arbore un crâne aussi lisse et pâle qu'un oeuf de vautour. Son immense poitrail est engoncé sous deux larges lanières de cuir croisées qui soutiennent des braies en laine épaisse, souillées de tâches douteuses.

- - Qui c'est, lui? beugle-t-il en vous apercevant à la suite de la guerrière.

- - La ferme, Nabot. C'est juste un gars de l'expédition.

- - Sacrée ribaude! T'as pas attendu longtemps avant de te trouver un étalon! se gausse le géant en vous adressant un clin d'oeil complice.

- - Dégage si on te gêne.

Pas plus vexée que ça par la remarque paillard de son compère, Saëmyanne prend place sur l'un des coffres en bois qui jouxtent chacun des lits et vous fait signe de vous asseoir sur la couchette en face d'elle. Le chauve quant à lui sort en riant et fait tressauter les gonds de la porte en la refermant brutalement dans son dos.

- - Tu viens de faire connaissance avec Nabot, déclare la jeune femme en prenant une chique de tabac qu'elle enfourne dans sa bouche sous vos yeux horrifiés. C'est un gros lardon mais je connais pas d'homme plus fort que lui. Je l'aime bien, il me fait rire. C'est un le meilleur compagnon de ripaille qu'on puisse rêver. Mais t'avise pas de le chatouiller car il est un peu soupe-au-lait. Avec moi il dit rien mais je l'ai déjà vu briser les os d'un cinglé qui a voulu se moquer de ses bretelles.

- - Merci du conseil, répondez-vous en refusant d'un geste poli le morceau de tabac qu'elle vous propose.

Le temps passe ainsi agréablement aux côtés de la jolie mercenaire qui vous entretient au sujet des autres Tourmenteurs. Même s'ils n'ont pas de chef à proprement parler, le dénommé Jarlann semble être le plus expérimenté de la bande. C'est lui qui s'occupe des contrats et Saëmyanne en parle sans dissimuler une certaine admiration à son égard. Olaf est un maigrichon à l'apparence insignifiante mais soi-disant le meilleur bretteur de tout l'Archipel. Il serait celui qui aurait vaincu en duel le légendaire pirate santerrien Nez-de-Croback, une assertion à laquelle vous ne prêtez qu'une foi toute relative. Grand-Père pourrait conduire cette nef à bon port tant il a boulingué sur nombre de vaisseaux volants. Son surnom lui vient de ses rides et de ses cheveux clairsemés alors qu'il ne doit pas être beaucoup plus âgé que vous. Cette réflexion innocente de la part de la jeune femme vous vexe quelque peu même si vous n'en laissez rien paraître. Cyclope est borgne et dissimule en permanence son orbite vide sous un carré de tissu écarlate. Spadassin téméraire, il a récolté un nombre impressionnant de cicatrices avant de rejoindre l'équipe et sa résistance aux blessures n'a d'égale que sa capacité à ingurgiter sans faillir de l'alcool. Enfin, les jumeaux Anders et Grütters sont spécialisés dans le tir, le premier invincible au maniement de l'arc et son frère mortel avec une arbalète entre les mains. Les Tourmenteurs ont toujours été au nombre de huit, le dernier arrivé, Cyclope, ayant pris la place d'un camarade trépassé au cours d'une rixe idiote qui a mal tourné.

- - Tu vois, moi aussi j'ai une famille, vous glisse la guerrière avec un regard ironique. Ce sont de bons gars mais tous assez chatouilleux. S'il t'as maille à partir avec

l'un d'eux, t'auras qu'à leur montrer ceci en disant que c'est moi qui te l'ai donné. Saëmyanne détache alors l'un des multiples anneaux de bois peint qui ensèrent son interminable tresse de cheveux et vous le tend. Décontenancé, vous bredouillez un vague merci avant de le glisser dans une de vos poches. *Ajoutez l'anneau en bois à votre équipement.*

- Joins-toi à nous ce soir. Il y aura de la bière et des jeux dans la salle commune. On l'a négocié directement avec le capitaine.

- Avec plaisir! Content de voir en tout cas qu'il n'y a pas que des brutes épaisses sur cette nef, osez-vous avant de vous lever.

Elle s'esclaffe de bon coeur et bondit avec agilité du coffre pour se remettre également sur pieds.

- T'es un beau parleur, toi! Mais j'accepte le compliment.

Ses yeux noirs pétillent de malice. Vous tâchez de cacher votre confusion par un ultime salut avant de quitter les lieux. Vous aviez seulement voulu faire un léger trait d'esprit mais vous ne pouvez vous empêcher d'éprouver quelque culpabilité en songeant à Isolde qui se languit de vous.

Chassant cette douloureuse pensée, vous partez en quête de votre cabine.

Rendez-vous au 82.

146

L'esplanade dégagée du nefoport laisse place à un dédale d'étroites venelles dans lesquelles avancent prudemment les savants et ingénieurs. Loin de partager leur inquiétude, vous repérez avec enchantement quelques échoppes qui n'ont point changé d'apparence depuis le temps de votre jeunesse. Le pavement, bien que disjoint, est toujours aussi propre, partout dans la cité régulièrement lessivé à grandes eaux. Quant aux Vertmontais, ils ne se départissent pas de leur éternelle bonne humeur, le voisinage vous considérant avec des regards curieux mais dépourvus d'animosité. Vous vous demandez soudain par quel étrange destin vous n'avez pas remis les pieds en cette si belle ville depuis tant d'années, alors que votre longue errance vous a amené aux quatre coins de l'Archipel. Dans tous les duchés excepté celui-ci. Celui de votre enfance.

Le Vareg Cornu n'est guère éloigné et vous gagnez rapidement la célèbre auberge qui, elle non plus, n'a guère évolué depuis le souvenir qui vous en restait. Tout juste arbore-t-elle désormais une façade d'un bleu issu du pastel et une large enseigne cloutée au-dessus de l'entrée à double battant. La tête de reptile sertie d'une unique corne au milieu du front ne vous rappelle rien.

L'intérieur est spacieux, la clientèle nombreuse et déjà fort affairée à engloutir des plats portés par d'accortes servantes. Horwyck, le mestre médecin de l'expédition, se charge des relations avec le tenancier et bientôt, vous êtes tous en mesure de laisser vos affaires dans les chambres qui vous sont réservées. Vous n'êtes qu'à peine surpris de devoir partager de nouveau la votre avec Érik, le troisième occupant étant un autre ingénieur du nom d'Archibalt, un énergumène aussi adipeux et corpulent que sympathique.

Une longue table vous est allouée pour le dîner. Entre deux bouchées d'un étonnant civet de faisan aux raisins, vous avez l'occasion de bavarder avec vos deux compagnons de chambrée qui vous encadrent et d'écouter la volubile Astrid. La scientifique aux cheveux

gris et au visage osseux ne vous abreuve pas de sa spécialité qui, vous avez cru comprendre, aurait quelque rapport avec l'étude des stryxxs. Elle ne cesse au contraire de monologuer sur sa nombreuse et prétendument célèbre famille, un sujet point inintéressant si l'on ne s'y attarde pas plus de quelques décilles.

Aussi n'êtes-vous pas fâché quand les conversations meurent subitement devant l'apparition d'un quatuor de ménestrels. Un luth, deux fifres et un tambourin se mettent alors à égrener les notes d'une envoûtante mélodie et la soirée se poursuit dans les chants et la musique.

Après un décime, l'un des joueurs de fifre doit momentanément s'éclipser et le concert s'interrompt, au grand dépit de l'assemblée.

Si vous pensez pouvoir jouer d'un tel instrument et osez demander la permission de prendre la suite, rendez-vous au 144 ; sinon, allez au 6.

147

Hormis la mosaïque qui paraît plus sombre et former la silhouette de quelque grande créature ailée sur toute sa surface intérieure, rien ne semble expliquer la présence de ce réduit dans la pièce parfaitement ronde. Astrid s'est approchée derrière vous pour vous éclairer. Profitant de la lumière générée par sa lampe, vous passez vos doigts sur la surface glacée. Mais aucune aspérité ne s'oppose à leur lente exploration.

*Faites un test d'Intelligence en ajoutant vos éventuels points en **roublardise** et **survie**. Si vous le réussissez, rendez-vous au 169 ; sinon, allez au 47.*

148

Isolde n'est pas à la maison pour vous accueillir. Vous l'appellez, criez le nom des enfants mais ils semblent s'être tous volatilisés en ayant toutefois pris soin d'emporter leurs affaires. En proie à la panique, vous ressortez dans la rue et apercevez finalement votre épouse qui descend dans votre direction. Mais elle se détourne subitement sans avoir donné l'impression de vous avoir aperçu. Vous la hélez mais, au lieu de répondre à votre appel, elle toque à la porte d'une bâtisse qui n'existait pas avant votre départ pour Vertmont. Un inconnu apparaît sur le seuil. L'homme sourit puis prend votre femme dans ses bras qui lui rend passionnément son baiser.

La vision est insupportable mais le choc vous extirpe peu à peu du sommeil. Le soulagement vous submerge quand vous comprenez que la réalité se trouve au flanc de cette muraille rocheuse qui vous domine et au milieu des silhouettes endormies de vos compagnons rescapés. Des bandes de nuage masquent la plupart des étoiles mais Maan diffuse sa lumière spectrale sur le paysage dénudé. Une sombre forme en mouvement vous alerte soudain. Ce n'est que Tannis qui s'approche en vous voyant vous agiter.

- Tu es déjà réveillé? chuchote-t-il. On peut se coucher alors?

Vos idées sont nébuleuses et la lassitude pèse comme un poids mort sur tous vos membres. Mais vous ne souhaitez pour rien au monde replonger dans le récent cauchemar aussi acquiescez-vous en étirant votre carcasse.

L'ingénieur fait signe à Olaf de revenir et tous deux s'installent pour dormir en prenant

garde de ne pas déranger leurs compagnons. De votre côté, vous secouez doucement Saëmyanne par l'épaule puis, une fois certain qu'elle va se lever, vous partez vous asseoir à une quinzaine de toises du campement pour bénéficier d'un point de vue sur le sentier que vous avez emprunté. La jolie mercenaire s'approche par derrière et s'accroupit à côté de vous.

- Tu n'as pas l'air très en forme. Tu tiendras le coup?

- T'inquiète pas pour moi, ça ira.

- Quand je pense qu'on était dix-huit au départ et qu'on n'est plus que treize. C'était plus dangereux que je pensais. Nabot va me manquer. On rigolait bien avec lui. Grand-Père aussi, c'était un bon gars. On aura du mal à le remplacer.

- Et encore, nous ne sommes pas revenus à Haute-Lande...

Saëmyanne se tait un instant avant de répondre.

- T'es pas le même qu'au départ.

- Je suppose que toi, t'as l'habitude de voir mourir plein de gens.

Vous sentez la mercenaire se rapprocher et se coller contre vous. Vous n'osez esquisser un mouvement quand elle pose sa tête sur votre épaule, ses cheveux vous chatouillant légèrement la joue. Vous demeurez ainsi, les yeux rivés sur les ombres nocturnes pendant plusieurs décilles, avant que la jeune femme ne reprenne d'une voix murmurante.

- Ce n'est pas si simple. J'ai connu beaucoup de choses pas faciles quand j'étais toute jeune et j'ai grandi avec les mendiants et les voleurs des Pics Santerriens. Pour survivre à tout ça quand t'es une fille et que tu veux vivre librement, tu n'as pas beaucoup de solutions. Il faut s'endurcir, raisonner comme un mâle, tuer avant d'être tuée... Des fois, ça m'arrive de me dégoûter du sang, de la violence. J'aimerais bien connaître autre chose. Dans une autre vie peut-être...

- Je ne te juge pas, répondez-vous prudemment.

- Je sais pourquoi Jarlann t'apprécie autant. Il me l'a dit, assure-t-elle comme vous vous écarterez pour la regarder avec surprise. T'as choisi une existence tranquille mais t'as pourtant l'étoffe d'un héros. Tu nous l'as prouvé dans les ruines. Il aimerait bien que tu nous rejoignes et honnêtement, je serais également heureuse qu'on fasse encore un bout de chemin ensemble.

Vous ne voyez que sincérité au fond de ses grands yeux noirs. Afin de dissimuler votre trouble, vous détournez le regard en observant les formes tourmentées de pitons rocheux.

- Je vais surveiller de l'autre côté. Il y a peu de chances que les stryxxs viennent de la rivière mais il vaut mieux pas prendre de risque.

Ce départ abrupt ne vous plaît guère mais vous lui en voulez de ne pas tenir compte de votre famille. C'est en ruminant ces reproches silencieux et en chassant les dernières images de votre mauvais rêve que vous vous installez sur un surplomb dominant les dormeurs.

*Faites un test de **Physique** normal puis un test d'**Intelligence facile** (+1) en ajoutant à chaque fois vos éventuels points en **stryxxs** et **survie**. Si vous possédez un **philtre d'endurance** et que vous souhaitez le boire, considérez que vous obtenez un succès à chacun des tests. Si vous les réussissez tous les deux, allez au **92** ; si vous échouez à l'un ou l'autre, rendez-vous au **174**.*

149

Nombre de passagers et de nefigateurs observent avec perplexité l'approche de l'embarcation volante. Trop légère pour représenter une quelconque menace, d'autant plus qu'aucun hypronagre ne semble être installé à son bord, il est cependant étonnant que les responsables du nefoport l'aient autorisée à quitter Vertmont si peu de temps après votre départ.

La voix puissante de Cyclope vous extirpe alors de vos réflexions. Il demande aux jumeaux puis à Olaf où se trouvent Jarlann et Saëmyanne mais personne n'est en mesure de lui répondre. Vous balayez du regard le pont de l'*Enragé* où s'active l'équipage mais le couple semble s'être déjà réfugié à l'intérieur de la coque alors que personne ne s'est encore installé dans sa cabine, pas même les scientifiques rescapés.

Cette absence... La petite nef qui s'approche... Un terrible sentiment d'urgence vous étreint subitement.

*Si vous avez noté sur votre fiche de personnage la compétence **conduite d'aile volante**, rendez-vous au 132 ; sinon, faites un test d'**Intelligence très difficile (-2)** en ajoutant vos éventuels points en **technologie**. Si vous le réussissez, rendez-vous au 132 ; sinon, allez au 137.*

150

Vous apercevez soudain au fond du tunnel des halos lumineux qui vous font bondir le coeur dans la poitrine. Deux voix se répondant achèvent de vous convaincre et vous accélérez le pas pour rejoindre ceux qui hantent ces corridors. Les silhouettes rassemblées à l'intersection qui se présente à vos yeux sont aisément reconnaissables : vous venez de retrouver vos compagnons.

Votre irruption au pas de course déclenche quelques cris de surprise et de soulagement, la plus émue étant sans doute Dame Astrid qui vous serre dans ses bras avec des larmes dans les yeux. Mais vous comprenez en remarquant l'absence de Nabot et de la jeune Héléna que votre retour n'est pas seul responsable de tant d'émotion.

- Que s'est-il passé? demandez-vous en vous dégageant doucement de l'étreinte de la scientifique.

Votre question terrasse cette dernière qui s'effondre en pleurs tandis que les autres membres de l'expédition fixent le sol avec des mines sinistres. Les jambières de Saëmyanne sont tachées de sang au niveau de la cuisse droite tandis que Cyclope présente une fraîche et profonde griffure sur son dos nu et sur un bras depuis qu'il a ôté le gilet de cuir qui le protégeait. Privé de son soutien habituel, le docte mestre Guénolé s'agrippe à l'épaule de Skalde en vous observant tristement.

C'est finalement Jarlann qui vous répond après de longues secondes d'un silence uniquement troublé par les sanglots d'Astrid.

- Un stryxx nous a attaqués. On l'a tué mais il a eu la gamine et Nabot.

D'un mouvement de tête, il désigne le couloir d'où le groupe semble être arrivé, à main gauche. Il se poursuit à l'opposé de l'embranchement sur quelques toises avant de se terminer sur une porte. Jarlann reprend rapidement avant que vous n'ayez eu l'occasion de réclamer des détails.

- Tu t'en es bien tiré de ton côté. T'as pas mis longtemps pour nous rejoindre. Alors, ce

corps qu'était sur la plate-forme... t'as reconnu qui c'était?
Choqué par le terrible destin qui s'est de nouveau abattu sur le groupe, vous vous contentez de secouer négativement la tête. Le mercenaire s'est empressé de changer de sujet et vous devinez qu'il a dû faire preuve de persuasion pour inciter une fois de plus les autres à poursuivre malgré ces nouvelles pertes. Le découragement vous gagne mais vous suivez le mouvement lorsque Jarlann fait signe aux jumeaux de s'approcher de la porte.
Rendez-vous au 165.

151

Vous attrapez la main de la jeune femme mais celle-ci se libère doucement dès qu'elle est certaine que vous la suivez. Elle glisse un mot inaudible au tavernier qui hoche la tête sans cesser pour autant son service et vous vous retrouvez dans la foulée à gravir l'escalier aux marches grinçantes qui mène à l'étage. Votre guide sort une clé minuscule de ses poches puis ouvre la porte d'une mansarde plongée dans l'obscurité. Un bref craquement, une faible lueur tremblotante éclairant à peine un lit sans pieds, le bougeoir que Saëmyanne pose sur une commode près de la porte, tous ces détails vous parviennent comme si vous viviez le rêve d'une autre personne. Vous avancez dans la pièce et la mercenaire verrouille le battant derrière vous.

Ses yeux sombres ne quittent pas les vôtres tandis qu'elle ôte les deux lames de sa ceinture puis qu'elle enlève un à un les anneaux de bois glissés le long de sa natte. Sa chevelure libérée s'étend alors comme un pan d'étoffe soyeuse le long de ses épaules jusqu'au bas de son dos. Elle fait un pas vers vous, passe ses bras autour de votre taille puis cherche votre bouche de la sienne afin de vous embrasser avec une fougue qui vous fait défaillir. Ses lèvres sont étonnamment douces et chaudes. Vous répondez à son étreinte avec une passion dont vous ne vous seriez plus cru capable.

C'est vous qui la poussez peu à peu en direction de la couche défraîchie ou votre chute conjointe soulève un mince nuage de poussière dont vous n'avez évidemment cure. La vision fugace d'Isolde fait soudain trembler vos mains au moment de délayer les effets de votre partenaire mais celle-ci, sentant peut-être votre hésitation, reprend l'initiative et vous plongez définitivement dans une sphère de plaisir inaccessible à toute espèce de remords. *Rendez-vous au 105.*

152

Un souffle d'air froid vous accueille lorsque vous pénétrez dans la caverne qui s'étend au-delà des portes. Le décor qui s'offre alors à vos yeux plombe irrésistiblement votre courage.

Cette salle naturelle ressemble à celle du puits où l'ingénieur vient de disparaître. Sensiblement de mêmes dimensions, elle est également éclairée par ces gemmes rouges inconnues qui parsèment à intervalles réguliers la roche nue. Mais hormis une corniche sur laquelle vous vous tenez et qui s'étend sur seulement deux toises au-delà des portes, le sol a disparu. Toute la grotte n'est qu'un immense gouffre envahi en ses profondeurs par

la maudite brume qui, telle une entité vorace et malveillante, semble attendre votre chute en contrebas. Quelques marches descendantes vous permettent cependant d'accéder à une longue passerelle de métal uniquement protégée par de fragiles et minces rambardes. Rivetée à la paroi en trois points différents, elle enjambe tout le précipice pour donner accès à un nouveau tunnel qui se présente à l'extrémité opposée de la caverne. Le plus incroyable reste cependant la plate-forme de pierre suspendue par cinq longues chaînes au plafond. Située à droite de la passerelle, approximativement en son milieu et à la même hauteur, cette structure semble défier les lois de la gravité. D'où vous vous tenez, vous pouvez y apercevoir un corps humain étendu face contre terre.

Votre groupe vient de verser un bout de son écot à la Mort mais l'idée de franchir ce gouffre glacé vous fait craindre un nouveau prix à payer pour votre audace. Les vents coulis qui tourbillonnent vous incitent néanmoins à prendre rapidement une décision et Jarlann fait signe à ses éclaireurs de descendre sur l'inquiétante passerelle. Celle-ci s'avère cependant très stable et c'est en une file silencieuse sur un rang que vous marchez par-dessus les nuages toxiques.

Vous parvenez bientôt à la hauteur de la plate-forme et tous les regards se trouvent irrésistiblement attirés par la forme gisant sur le carré de pierre suspendu. Votre cœur manque un battement quand vous pensez reconnaître la silhouette de Corwynion. Vous ne pourriez le jurer puisque son visage vous est caché et que sa tunique grise ne vous évoque rien de familier mais une sombre intuition vous souffle qu'il pourrait bien s'agir là de votre ami. Comme lisant dans votre esprit, le chef des mercenaires se retourne vers le reste du groupe.

- C'est sans doute un des gars de la première expédition mais pas question de vérifier. Ça pue le nouveau piège ici donc hors de question d'aller voir.

D'un geste, il fait signe à Anders de poursuivre. La prudence de Jarlann est peut-être louable mais le besoin de savoir vous tourmente. Même si vous savez au fond de vous qu'il n'a quasiment aucune chance d'être encore en vie quelque part dans ces ruines depuis tout le temps qui s'est écoulé, vous êtes venu ici en partie pour connaître le destin de votre ami d'enfance. Une toise seulement vous sépare de la plate-forme. Même sans élan, il ne devrait pas être difficile de grimper sur la rambarde et de l'atteindre d'un bond.

*Si vous désobéissez aux ordres du Tourmenteur, rendez-vous au **171** ; si vous suivez ce qui semble être la voie de la sagesse en faisant abstraction du cadavre, allez au **157**.*

153

À présent que vous connaissez le destin de vos prédécesseurs et que l'objet supposé de leurs recherches se trouve entre vos mains, vous êtes terriblement pressés de quitter ces périlleux souterrains. Les mercenaires à l'avant du groupe doivent s'arrêter tous les vingt pas pour attendre le docte mestre fatigué tant ils ont accéléré leur cadence de marche.

Vous atteignez bientôt l'intersection des quatre couloirs et vous empressez de la traverser pour vous engouffrer dans celui d'en face. Mais un sifflement strident en arrière vous pousse soudain à vous retourner. La terreur vous étreint lorsque vous voyez sortir des tunnels du milieu et de droite plusieurs créatures cuirassées se mouvant sur de fines pattes rappelant celles d'une écrevisse. Plus hautes et massives que des ours bruns, elles font claquer dans l'air des pinces démesurées tout en ouvrant convulsivement leurs

mandibules chitineuses. Les stryyxs vous ont pris en chasse et nulle pitié n'est à attendre de ces monstres infâmes, plaie purulente pour l'espère humaine.

Même les Tourmenteurs perdent leur sang-froid devant la meute assoiffée de sang. Chacun court avec pour seul souci de gagner à temps la sortie du complexe, sans se préoccuper du sort de ses compagnons. Seul Skalde continue de soutenir Guénolé qui trébuche sur ses vieilles jambes. Archibalt, Astrid et Konrad ont également du mal à tenir le rythme et, malgré votre situation désespérée, vous hésitez un bref instant à les dépasser sans leur venir en aide. Mais que faire face à des stryxxs qui seraient capables de réduire en charpie un groupe de ragnaryms?

Vous courez à présent sur la passerelle métallique traversant le gouffre embrumé. Un coup d'oeil en arrière vous montre que les premières créatures ont ralenti l'allure avant de s'engager sur ce pont, particulièrement étroit pour leur masse imposante. Ce contretemps permet aux retardataires de gagner un sursis alors qu'ils allaient se faire rattraper. Plutôt que de fuir à toutes jambes, les jumeaux profitent de cette situation pour décocher des projectiles sur le premier des poursuivants.

Vous parvenez de l'autre côté de la vaste caverne et vous vous apprêtez à franchir la porte aux deux battants que vous aviez ouverts à l'aller quand la tête d'un stryxx surgit soudain du précipice, à quelques pas sur votre gauche. Le monstre issu des profondeurs emplies de brume a réussi à grimper l'abîme et s'apprête à se hisser sur le surplomb pour vous bloquer la retraite.

*Si vous possédez un **explosif alrys**, rendez-vous au **65** ; si vous avez une arme de tir ou de jet, allez au **175** ; sinon, rendez-vous au **139**.*

154

L'un des deux jumeaux, Anders d'après les encouragements appuyés que lui prodigue son frère, prend avant vous l'initiative d'entonner l'hymne des nefigateurs. Sa voix puissante convient pour un tel air mais l'archer aux cheveux blonds ne chante pas très juste. Le refrain est cependant connu de tous et la clientèle de votre bord accompagne le jeune homme avec entrain, déclenchant même une salve d'applaudissements de la part du camp adverse, plutôt beau joueur.

Trois autres chansons suivent avant que n'arrive votre tour. Suite à son insistance, vous avez convenu avec Dame Astrid de reprendre en duo la complainte des Veuves de Rocastel. Le silence tombe dans la salle dès l'instant où vous commencez à fredonner avec la femme de science les premières paroles de ces tristes couplets. Les larmes vous montent même aux yeux en pensant à votre Isolde qui risque de connaître la même destinée que les épouses éplorées évoquées dans votre ballade.

*Pour savoir si votre interprétation émeut l'auditoire et connaître ensuite le résultat de la Bordée, faites un test de **Sociabilité très difficile (-2)** en ajoutant vos éventuels points en **talents artistiques**. Si vous le réussissez, votre camp est finalement déclaré vainqueur et tous ses principaux chanteurs reçoivent en récompense une **bouteille d'algaran**, que vous pouvez ajouter à votre équipement. En cas d'échec, votre prestation s'avère plutôt moyenne. L'autre équipe reçoit les faveurs du tenancier qui offre cependant un gobelet aux armes de son établissement en souvenir de cette séance à tous les artistes amateurs. Quel que soit le résultat du précédent test, notez le **gobelet en argile** sur votre fiche de*

personnage.

Vous avez passé un fort agréable moment dans cet estaminet mais il est plus que temps pour Archibalt, Saëmyanne et vous-même de retourner dans la rue Pixente VI afin de rejoindre la porte nord de Vermont. *Rendez-vous au 79.*

155

Les lourdes portes de fer sont si intimidantes que vous préférez vous faufiler entre les deux plutôt que les repousser un peu plus, une tentative qui pourrait de toute manière s'avérer bien vaine si elles sont aussi pesantes que leur aspect le laisse présager. En pénétrant dans la nouvelle salle, vous comprenez immédiatement être arrivé au terme du voyage. La clé du mystère vous est enfin proposée mais celle-ci s'avère malheureusement souillée de sang séché.

Vous découvrez une vaste pièce circulaire mesurant bien quinze toises d'un bout à l'autre. Son plafond en forme de coupole est constellé de pierres luminescentes qui brillent d'un vif éclat blanc, comme autant d'étoiles sur un ciel nocturne. Elles sont si nombreuses que les ombres n'ont pas droit de cité dans cet endroit incongru. Vous devez même placer une main en visière le temps que vos yeux s'habituent à ce puissant éclairage après celui plus feutré des lampes et des torches.

Au centre se trouve une sorte d'autel recouvert de la sempiternelle mosaïque, si chère aux bâtisseurs de ce lieu. Il s'agit d'un piédestal à quatre côtés, haut comme un homme, dressé sur une plate-forme à laquelle on peut accéder par quatre différentes séries de marches, chacun de ces courts escaliers étant orienté devant l'une des faces du pilier. Au sommet de cette colonne, défiant les lois de l'équilibre, se trouve posé dans une coupole un objet de couleur noir rappelant un gros oeuf juché sur sa base. Même si vous en êtes encore éloigné, vous devinez une aura surnaturelle qui semble pulser en permanence de l'artefact. L'air autour est trouble, comme soumis à une forte vague de chaleur, et il est nimbé d'un halo ondoyant laissant penser qu'il capte une partie de la lumière tombant du plafond.

Toutefois, malgré la présence de cette relique sans doute aussi précieuse que dangereuse, votre attention se focalise sur la dizaine de cadavres éparpillés à travers la salle. Certains sont sur le ventre, d'autres contemplant la coupole de leurs orbites vides, mais tous présentent des signes de putréfaction avancés. La puanteur qui s'en dégage est si intense que vous devez en hâte dissimuler votre nez sous un foulard improvisé pour pouvoir demeurer dans la pièce.

Vous vous déployez à pas mesurés avec les quelques mercenaires qui vous accompagnent afin d'examiner les corps tout en prenant garde à un éventuel piège, l'origine de leur trépas vous étant pour le moment inconnue. Leurs vêtements sont roussis et leur peau exagérément noircie, même pour des dépouilles de longue date. Votre coeur s'arrête soudain de battre lorsque vous reconnaissez la grande silhouette et les longs cheveux bruns de Corwynion. Il est allongé sur le dos, la peau du crâne affreusement distendue, des trous sombres à la place des yeux, ses coûteux vêtements de voyage brûlés en plusieurs endroits et laissant apparaître une chair grisâtre qui se détache par endroits des os. Vous auriez pu prévoir cette vision mais en votre for intérieur, vous n'avez jamais accepté l'idée de sa mort.

Vous titubez jusqu'au mur le plus proche pour vomir votre dernier repas. La bile vous brûle la gorge mais votre peine est bien plus douloureuse et c'est d'un poing rageur et désespéré que vous tambourinez contre le mur, le front appuyé contre les carreaux froids de la mosaïque, les joues inondées de larmes. *Rendez-vous au 112.*

156

Personne ne vous attend dans la pièce située derrière la porte. Vous y pénétrez malgré tout d'un pas prudent et prenez la mesure de l'arsenal que vous venez de découvrir. L'endroit s'avère relativement exigü mais le moindre espace est occupé par une collection d'armes utilisées par les ragnaryms et leurs alliés. Les râteliers remplis disposés en un ordre typiquement militaire envahissent les deux tiers de la petite salle tandis que des dizaines de patères fixées aux murs soutiennent de longues épées ou des haches de bataille. Une ouverture en face donne accès à une autre pièce. Vous êtes soulagé de constater en vous en approchant que celle-ci est également déserte à l'exception de pièces d'armures et de boucliers rangés avec rigueur sur des mannequins en bois ou à même les murs.

Devant un tel trésor, vous coulez un regard hésitant à votre compagne qui hausse les épaules.

- Fais-toi plaisir si tu veux. Moi, je préfère mon attirail. Par contre, ne prends pas n'importe quoi. Si on te voit avec ça, dit-elle en vous indiquant une hache miniature dans un cercle poinçonné sur le devant d'un corselet, on saura que ça appartient aux ragnaryms.

Le conseil est judicieux, surtout que la plupart des protections métalliques sont frappées du pictogramme en question. Vous écarterez donc tout l'équipement ainsi marqué.

Si vous souhaitez vous approprier des armes ou armures du cercle ragnarym, prenez ce que vous souhaitez dans la liste suivante. Vous ne pouvez cependant pas porter plus de trois armes, un carquois, un bouclier, un casque et une armure en raison de l'encombrement.

Épée (Habilité + bonus de **lames** ; dégâts 1D6+2)

Épée bâtarde (Habilité difficile -1 + bonus de **lames** ; dégâts 2D6-1)

Hache (Physique + bonus de **lames** ; bouclier interdit ; dégâts 2D6)

Hallebarde (Physique difficile -1 + bonus d'**armes lourdes** ; bouclier interdit ; dégâts 3D6-1)

Javelot (Habilité + bonus d'**armes lourdes** ; distances : C5 / M12 / L30 ; dégâts 1D6+3 ; ne peut être utilisé pour le combat au contact en raison de sa fragilité)

Arbalète lourde (Habilité + bonus d'**armes de tir** ; distances : C50 / M90 / L120 ; dégâts 2D6+2 ; un tir tous les deux assauts à cause du temps de rechargement ; ne peut être utilisée pour le combat au contact)

Carquois de 10 carreaux (1 carreau perdu par tir d'arbalète, réussi ou non)

Bouclier (Protection 1 ; -1 à tous les tests de **Physique** et d'**Habilité** lors des combats)

Casque (Protection 1 ; annule tous les bonus octroyés par la compétence **roublardise**)

*Cotte de mailles (Protection 2 ; -1 à tous les tests de **Physique** et d'**Habilité** lors des combats, annule tous les bonus octroyés par la compétence **acrobaties**)
Les pénalités du bouclier et des armures sont cumulatives.*

Une fois votre décision prise de commettre ou non un larcin chez les fidèles de Ragnar, vous ressortez silencieusement dans le couloir.

*Si vous ouvrez la porte située en vis-à-vis, rendez-vous au **66** ; si vous grimpez les marches jusqu'au prochain palier, allez au **24** ; si vous renoncez à explorer plus avant le bâtiment, vous profitez que le scribe soit occupé avec de nouveaux visiteurs pour rejoindre furtivement Archibalt puis regagner la rue ensoleillée. Si vous avez visité les Draps Pourpres dans l'après-midi, rendez-vous au **87**. Dans le cas contraire, vous pouvez traîner dans un quartier populaire, rendez-vous alors au **57** ; ou vous diriger vers la porte de la cité la plus proche, allez dans ce cas au **184**.*

157

Vous franchissez finalement sans encombre le pont de fer et pouvez souffler de soulagement en posant vos pieds sur le surplomb rocheux qui donne accès au nouveau couloir. Après un dernier regard sur l'étendue rougeoyante et silencieuse du gouffre souterrain, vous vous engagez dans le couloir en retrouvant les mosaïques familières.

Le groupe s'arrête bientôt en parvenant à la hauteur d'une galerie adjacente. Il s'agit cette fois d'un tunnel grossièrement taillé qui semble avoir été récemment percé à travers celui que vous suivez si l'on en juge les gravats qui jonchent le sol à l'intersection. Une odeur âcre en émane, vous rappelant celle des punaises des bois écrasées. Dame Astrid s'écrie soudain :

- Les stryxs! Ils ne sont pas loin.

Vous vous retournez tous vers la scientifique dont le teint est brusquement passé au même gris cendré que ses cheveux relevés en chignon.

- Vous en êtes certaine? demande Konrad.

Les lèvres closes et se résumant à une mince ligne dans son visage marqué par l'effroi, elle répond par un simple hochement de tête, ses yeux rivés sur la gueule enténébrée.

- Il vaut mieux se bouger dans ce cas-là, déclare Olaf, habituellement si laconique.

Le groupe entier partage son opinion aussi reprenez-vous rapidement votre progression. Mais vous n'avez pas accompli cinq pas que le tonnerre se déchaîne derrière vous.

Surgissant du tunnel adjacent sans prévenir, une chose énorme attaque votre groupe en claquant de ses deux monstrueuses pinces griffues. Les hurlements des humains et le sifflement émis par la créature se mêlent en un vacarme étourdissant. C'est avec stupeur que vous assistez à l'écrasement par la masse cuirassée du monstre de la jeune Héléna qui s'est placée pas réflexe devant le docte mestre pour le protéger. Guénolé est dans la foulée tiré en arrière par Cyclope qui frappe ensuite de son marteau de guerre l'une des pattes chitineuses passant à sa portée. Les Tourmenteurs réagissent en véritables professionnels, s'emparant de leurs armes et s'appêtant à faire front sans défaillir devant la créature sanguinaire. Mais celle-ci est toute proche et la frénésie dont elle semble atteinte risque de vous être fatale.

Si vous dégainez une arme de poing pour la frapper au corps à corps, rendez-vous au

187 ; si vous reculez pour vous protéger derrière l'un des mercenaires, allez au **166**.

158

Le battant cède par bonheur facilement et vous pénétrez en trombe dans une pièce lambrissée divisée en deux parties, où sont empilées avec soin des caisses en bois ainsi que des dizaines de petits meubles, chaises, tabourets et autres tables basses. L'intérieur est éclairé par la lumière du jour qui filtre à travers les carreaux d'une fenêtre située à son extrémité. Comme il ne semble exister aucune autre issue, vous poursuivez sans vous interrompre votre course jusqu'à cette dernière.

- Ne bougez plus et baissez vos armes! beugle le plus rapide de vos poursuivants qui a déjà atteint l'entrée de la pièce, vous croyant acculé.

Mais Saëmyanne a déjà ouvert en grand la fenêtre et en enjambe le rebord. Elle marque à peine une hésitation avant de sauter sur les pavés de la rue qui vous attendent six coudées plus bas. Les deux ragnaryms lourdement armés franchissant au pas de charge l'espace qui les sépare de vous, vous vous empressez d'imiter votre intrépide partenaire.

*Faites un test de **Physique difficile (-1)** en ajoutant vos éventuels points en **acrobaties**. Si vous le réussissez, vous vous réceptionnez sans dommage. En cas d'échec, lancez **ID6** pour connaître le nombre de **points de Vie** que vous perdez à cause de votre saut mal contrôlé.*

Vous ne vous trouvez guère loin de l'entrée du bâtiment et c'est avec soulagement que vous apercevez Archibalt accourant vers vous. L'ingénieur a eu l'heureuse idée de s'esquiver en comprenant que vous étiez à l'origine du branle-bas de combat à l'intérieur du cercle ragnarym. Tout en espérant que les guerriers n'aient pas vraiment aperçu vos visages, vous vous enfuyez dans les rues afin de semer d'éventuels poursuivants.

*Si vous avez visité les Draps Pourpres dans l'après-midi, rendez-vous au **87**. Dans le cas contraire, vous pouvez traîner dans un quartier populaire, rendez-vous alors au **57** ; ou vous diriger vers la porte de la cité la plus proche, allez dans ce cas au **184**.*

159

Un sifflement bruyant en avant du couloir vous extirpe brutalement de votre rêverie.

- Un stryxx! hurle en réponse Dame Astrid à pleins poumons, en proie à la panique la plus complète. Mais personne n'a encore eu le temps de réagir à son cri d'alarme qu'un nuage dense arrive du fond du tunnel en l'emplissant sur toute sa largeur. Il progresse à une vitesse démentielle, sa masse grise et blafarde à la lueur des lampes roulant sur elle-même comme une entité intelligente décidée à vous engloutir. Vous faites tous volte-face pour échapper à la brume mais celle-ci vous environne déjà. Vos yeux vous brûlent, la gaz âcre irrite votre gorge lorsque vous l'inhalez par mégarde. Vous bousculez vos compagnons en essayant de vous enfuir pour trouver un air non vicié. D'autres vous rendent la pareille et vous vous étalez au sol avec l'un d'eux.

Malgré l'acidité de la brume, vous vous efforcez de garder les paupières ouvertes et apercevez non loin de vous l'un des murs. Vous ignorez dans quel sens le longer pour revenir sur vos pas mais vous vous relevez pour le suivre, bien décidé à vous sortir de cet

enfer asphyxiant qui, vous le savez, risque de vous contaminer du malbrume. Mais votre espoir de survie s'éteint quand surgit soudain du brouillard une gigantesque forme inhumaine. Vous n'avez que le temps d'apercevoir une pince dentelée qui précède une patte couverte d'une épaisse carapace avant que la créature ne s'abatte de tout son poids sur vous. Des mâchoires aiguisées comme des couteaux qui vous cisailent les chairs, des griffes à l'extrémité d'un membre chitineux, telles sont les ultimes visions de votre existence avant que celle-ci ne s'achève, dans la souffrance et le sang.

160

Le nefigateur en chef est un homme trapu du nom de Landrézit. Plus tout jeune, précédé par d'impressionnantes moustaches blondes qui lui tombent sous la mâchoire, il dégage dès le premier coup d'oeil une aura d'autorité conforme à la description que vous en avait faite le patriarche. Il se trouve à la poupe en train de discuter avec l'un de ses subalternes lorsque vous parvenez enfin à le localiser. S'exprimant sur un ton vif et péremptoire, il accompagne chacune de ses paroles par des moulinets du bras qui tranchent l'air comme s'il combattait quelque invisible assaillant. Préjugeant du tempérament houleux de ce personnage, vous préférez attendre sagement qu'il en ait terminé plutôt que de lui imposer tout de suite votre présence. Vous patientez ainsi un court moment avant qu'il ne vous remarque et ne congédie sur-le-champ son interlocuteur.

- Par le sang d'Ethor, encore un inconnu sur ma nef! As-tu une bonne raison d'être ici ou étais-tu accroché au gui d'artimon en attendant le départ? Cela va te coûter cher si tu es un clandestin!

Vous franchissez d'un pas assuré la distance vous séparant du capitaine puis lui empoignez virilement le battoir velu qui lui tient lieu de main.

- Je fais partie de l'expédition. Je suis né à Vertmont et le Duc compte sur ma connaissance du terrain.

- D'accord. Donc tu vas pouvoir me dire ce qu'on part faire là-bas. Je sais que ça a rapport avec la *Jolie Fleur* mais dès que je demande à en savoir plus, on me répond que c'est confidentiel.

Vous écartez les bras en un signe d'impuissance.

- Il faut me croire mais je suis dans le même cas que vous. Je viens juste d'arriver, je ne connais encore personne à bord et je n'ai même pas encore vu le docte mestre en charge de l'expédition.

Sous ses airs bourrus, Landrézit n'est point mauvais bougre et il entreprend d'éclairer votre lanterne. Vous apprenez ainsi que le Duc l'a payé pour effectuer le trajet tout en acceptant la présence à bord des Tourmenteurs, une bande de huit mercenaires réputés. Lui-même dispose de quelques reîtres pour défendre *l'Enragé* contre les pirates mais ces Tourmenteurs doivent protéger les scientifiques au cours de leurs recherches dans la campagne de Vertmont. En échange de quoi vous confirmez au capitaine que le premier objectif est bien de retrouver l'équipage de la *Jolie Fleur*. Vous conversez ainsi aimablement pendant un demi-décime avant que Landrézit ne se préoccupe à nouveau de son commandement.

- Nous aurons bien l'occasion de causer plus d'ici notre arrivée, achève-t-il. Au pire, on se croiera peut-être à *La Folle Treille*. C'est là où j'aime bien séjourner quand je fais

halte à Vermont. L'une des meilleures auberges de la ville. Leur vin vaut celui qu'on sert à la table du roi, tu peux me croire!

- Je m'en souviendrai, répondez-vous avec chaleur avant de laisser le capitaine à son travail.

*Si vous souhaitez à présent vous joindre aux scientifiques et ingénieurs envoyés par le Duc, rendez-vous au **133** ; si vous les avez déjà rencontrés ou que vous ne recherchez pas pour l'instant leur compagnie, vous descendez vous installer dans votre cabine, allez au **82**.*

161

Le passage serpente entre des ateliers qui semblent avoir été abandonnés depuis longtemps. Vous n'avez arpenté que très peu de fois ce quartier dans votre jeunesse et n'êtes donc pas en mesure de savoir si des artisans oeuvraient autrefois dans cette rue ou si la décrépitude environnante remonte à une époque encore plus lointaine.

Vous venez d'enjamber tous les trois un chariot fracassé qui gisait en travers de la voie quand un couple surgit soudainement de l'angle d'une mesure située à six toises de votre position. L'homme tient une épée courte et porte un gilet de cuir par-dessus une chemise crasseuse. Maigrelet et la trogne patibulaire, il mesure une tête de moins que sa compagne. Celle-ci est armée d'un fouet barbelé mais ce sont surtout les trois chiens qu'elle garde en laisse qui accaparent votre attention. Les bêtes à la gueule écumante tirent de toutes leurs forces sur les lanières que retient pourtant sans effort la femme au physique de forgeron. Vous avez la certitude d'être tombé dans un traquenard quand un bruit de pas dans votre dos attire votre attention.

Un simple coup d'oeil en arrière vous permet de voir deux autres brigands s'approcher à pas mesurés, l'un portant un masque et un capuchon sombres, l'autre avançant à visage découvert en exhibant d'affreux chicots au milieu d'un sourire malveillant. Tous deux sont armés d'épieux en bois rudimentaires comme s'ils partaient pour une chasse au sanglier.

*Si vous fuyez aussitôt en forçant le barrage des deux manieurs d'épieux, rendez-vous au **100** ; si vous attendez de voir la suite des évènements, allez au **27**.*

162

La foule est si dense à l'intérieur que Saëmyanne se propose pour passer commande au comptoir tandis que vous essayez avec l'ingénieur de trouver un espace assis encore libre. Archibalt confie une poignée de cristaux à la mercenaire qui joue ensuite des coudes pour se faufiler vers le bar. La chance vous sourit quand une place se libère et grande est votre surprise de trouver installés sur celle d'à côté Astrid, Skalde et les jumeaux. La spécialiste des stryyxs et le longiligne lithologue semblent ravis de vous voir. Les deux frères quant à eux s'enquière aussitôt de l'absence de leur collègue mais vous les rassurez en leur désignant Saëmyanne qui revient déjà avec trois verres dans les mains.

- Elle avance bien l'enquête à ce que je vois! s'esclaffe la combattante en posant son chargement sur la tronc d'arbre scié faisant office de table. J'ai voulu essayer ça, ajoute-t-

elle à votre attention en vous désignant le liquide sombre qui emplit les gobelets. Ils appellent ça du sang-de-Zeth. C'est une spécialité du coin. Du vin rouge, de l'algaran, du sucre et des oranges.

- C'est excellent, confirme Grüters en désignant son propre verre, au tiers vide.

À moins qu'il ne s'agisse d'Anders? Son arbalète est posée contre sa chaise mais vous n'êtes plus certain de vous rappeler lequel des deux manie cette arme ou l'arc long qui repose près de son voisin...

Vous vous racontez mutuellement vos péripéties de l'après-midi et apprenez que le groupe d'Astrid n'a recueilli aucune information essentielle. Tout juste ont-ils appris à la guilde des postes que l'expédition a été aperçue en dehors de la cité, près du relais de messagers situé à dix miles au nord de Vermont. Ils ont rencontré le postier qui les a vus mais l'homme n'a pas eu l'occasion de parler aux savants et ne savait pas du tout où ils pouvaient se rendre. Il a seulement précisé qu'ils avaient l'air bien équipés, en bonne santé et qu'ils s'éloignaient dans la campagne.

Un mouvement dans la salle interrompt alors votre discussion. Tous les consommateurs s'écartent du centre de la salle pour former deux groupes bien distincts, réduisant encore un peu plus l'espace vital dans cette taverne étouffante. Vous souriez en voyant une femme sortir des rangs du groupe opposé et entonner à tue-tête un chant populaire, suivi dans l'instant d'après par les clients massés derrière elle qui reprennent bruyamment le refrain. Une Bordée!

Le principe de cette joute bon enfant et typiquement vertmontaise est simple : chaque équipe envoie successivement un rhapsode improvisé et, après une dizaine de chansons, le patron de l'estaminet désigne arbitrairement le camp vainqueur, censé être celui qui s'est le mieux débrouillé. Le sang-de-Zeth aidant, l'enthousiasme vous gagne à l'idée de donner de la voix, d'autant plus que ce concours improvisé ranime en vous des souvenirs heureux de votre jeunesse passée en cette chaleureuse cité. Mais vous savez également qu'il ne vous reste plus beaucoup de temps pour glaner des renseignements sur l'expédition de Corwynion avant la fin de la journée.

Si vous participez à la Bordée, rendez-vous au 154 ; si vous sortez de la taverne pour rejoindre au plus vite la porte nord, allez au 79.

163

Vous finissez par trouver une combe à deux accès où vous serez à l'abri des regards hostiles ainsi que du vent cinglant, tout en vous ménageant une issue en cas de fuite précipitée. Les mules sont délestées de leur bât, les bâches montées par les mercenaires habitués à cet exercice, les alentours prudemment repérés par Skalde le spécialiste des roches, accompagné des jumeaux. La méfiance et les rigueurs du climat s'estompent peu à peu si bien qu'une certaine sérénité s'installe autour du feu de camp qui a été allumé au milieu du cercle de tentes. Après un dîner à la lueur des étoiles les plus ponctuelles, Olaf est arbitrairement désigné pour accomplir le premier tour de garde. Une surveillance que s'attribuent sans rechigner l'ensemble des Tourmenteurs. Vous en profitez pour plonger dans un sommeil récupérateur.

La nuit s'est déroulée sans le moindre incident. Une fois les affaires repliées, la compagnie entreprend de remonter la Vaisinière à la recherche d'un moyen de la

traverser. La berge où vous progressez devient cependant plus abrupte et se parsème de gros rochers détachés de la proche falaise qui vous domine à main droite. Force vous est d'effectuer plusieurs tours et détours pour permettre aux mules chargées ainsi qu'au souffreteux docte mestre de contourner les principaux obstacles.

C'est en dépassant un énorme moellon sphérique vous faisant irrésistiblement penser à la boule perdue d'un jeu pour titans que vous découvrez enfin le passage tant recherché. La tumultueuse rivière fait place à des eaux claires et peu profondes qui s'écoulent sur un lit de galets blancs en amont d'une petite cascade. Il suffit à tout le monde d'ôter ses chaussures pour passer à gué en goûtant même à un bain vivifiant pour les chevilles nues. Un nouveau crochet en direction de l'aval et vous avez tôt fait de récupérer la piste initiale. *Rendez-vous au 69.*

164

Jarlann accourt à la rescousse avec sa longue épée brandie, mais trop tardivement car vous venez enfin de tuer le fauve. Contemplant la carcasse ensanglantée à vos pieds, le chef des mercenaires vous serre doucement l'épaule tandis que vous haletez, les mains sur les genoux.

- T'es un dur à cuire, toi! J'en connais qui n'ont pas survécu à ces sales bêtes. Je comprends mieux pourquoi le duc a fait appel à tes services : tu peux te défendre tout seul. Pas comme les autres!

Vous acceptez avec reconnaissance la gourde d'eau qu'il vous tend et buvez tout votre saoul jusqu'à la vider entièrement.

- Tu n'auras pas risqué ta peau pour rien : j'ai trouvé un passage de l'autre côté du rocher. La rivière y est peu profonde et l'on pourra faire passer les mules sans problème. On n'a pas de temps à perdre si on veut le faire avant la nuit. T'as qu'à rester ici, je cours les chercher.

Sans vous laisser le temps de répondre, votre compagnon joint le geste à la parole. Vous vous allongez contre une pierre plate puis entendez la compagnie approcher à peine un décime plus tard. Saëmyanne vient alors vous féliciter, à priori informée de votre prouesse martiale par Jarlann. Comme ce dernier vous l'avait promis, la tumultueuse rivière fait ensuite place à des eaux claires et peu profondes qui s'écoulent sur un lit de galets blancs en amont d'une petite cascade. Il suffit à tout le monde d'ôter ses chaussures pour passer à gué en goûtant même à un bain vivifiant pour les chevilles nues.

L'obscurité étend désormais son règne sur les environs. Les mules sont délestées de leur bât, les tentes montées par les mercenaires habitués à cet exercice, les alentours prudemment repérés par Skalde le spécialiste des roches, accompagné des jumeaux. La méfiance et les rigueurs du climat s'estompent peu à peu si bien qu'une certaine sérénité s'installe autour du feu de camp qui a été allumé au milieu du cercle de toiles. Après un dîner à la lueur des étoiles les plus ponctuelles, Olaf est arbitrairement désigné pour accomplir le premier tour de garde. Une surveillance que s'attribuent sans rechigner l'ensemble des Tourmenteurs.

Le mestre médecin s'occupe des blessures que le puma vous a infligées puis vous vous laissez tomber dans un profond sommeil, que vous espérez réparateur. *Lancez **ID6+1** pour connaître le nombre de **points de Vie** que vous regagnez.*

La nuit s'est déroulée sans incident et un nouveau crochet vers l'aval permet à l'expédition de récupérer dès l'aube la piste initiale. *Rendez-vous au 69.*

165

En approchant du battant en bois renforcé de métal qui bloque le passage, vous subodorez un nouveau danger. La porte ne présente aucune serrure ni poignée conventionnelle mais une petite boule couleur d'ébène saille au milieu du panneau, à hauteur de main. Manipuler ce bouton semble être l'unique moyen de poursuivre votre chemin mais personne dans vos rangs n'est pressé d'en prendre l'initiative, le souvenir de l'insecte venimeux étant encore présent dans tous les esprits.

Comme le temps passe sans que personne ne dise un mot ni même ne bouge, Jarlann regarde ses compagnons puis les savants de l'expédition d'un air impavide.

- On tire au sort?

Si vous vous proposez pour toucher à cette curieuse poignée, rendez-vous au 10 ; si vous préférez rester en retrait, allez au 16.

166

La titanesque créature a de quoi faire trembler le plus valeureux des guerriers et c'est donc sans scrupule que vous battez en retraite. Mais votre mouvement de fuite n'est pas passé inaperçu et le stryxx vous gratifie d'un violent coup de patte pendant que vous êtes encore à sa portée. Vous ne voyez pas l'attaque venir et ne pouvez rien faire pour l'esquiver. *Lancez 1D6. Si vous faites :*

- **1** *La pince hérissée de griffes vous frappe à la gorge. Votre mort est instantanée.*

- **2** *Vous recevez un sérieux coup sur le crâne et perdez 3D6-3 points de Vie (vos éventuelles protections à la tête peuvent être prises en compte mais pas un bouclier)*

- **3** *Les griffes du stryxx vous labourent cruellement le torse et vous perdez 3D6-3 points de Vie (en tenant compte de vos éventuelles protections au niveau du tronc mais pas d'un bouclier)*

- **4** *La pince vous heurte l'épaule, vous faisant perdre 2D6-3 points de Vie (vos éventuelles protections au tronc sont prises en compte mais pas celles d'un bouclier)*

- **5 ou 6** *La patte du monstre vous frôle sans vous blesser.*

Nabot vous bouscule en poussant un cri de guerre, sa hache d'armes prête à tailler des croupières dans l'armure chitineuse. Vous tombez sur le sol et reculez sur les coudes pour échapper à la furie du combat. Les coups pleuvent, les traits tirés par les jumeaux s'enfoncent régulièrement dans la masse imposante, en cadence avec les pincements de corde de l'arc et les bruyants claquements de moufles de l'arbalète qui résonnent à vos oreilles. Cyclope pousse soudain un hurlement de douleur lorsque les mandibules du stryxx lui cisailent les chairs d'un bras mais le monstre lui fait écho en recevant un terrible coup d'épée sur l'échine. Tous les combattants s'écartent alors lorsque vacille le

monstre mugissant avant de s'écrouler sur le flanc, définitivement vaincu.
Rendez-vous au 75.

167

L'idée vous vient que ces marques ont été conçues afin de ne pas déclencher le piège qu'a involontairement mis en branle Cyclope. D'un premier bond, vous posez un pied sur la première et sentez aussitôt une douce chaleur se répandre dans tout votre être. Vous aviez vu juste!

Mais vous voici en équilibre sur une jambe et il vous faut réitérer plusieurs fois l'exercice sans perdre l'équilibre pour atteindre de cette manière le couloir dans lequel se ruent vos compagnons.

*Faites un test de **Physique** en ajoutant vos éventuels points en **acrobaties**. Si vous le réussissez, vous franchissez sans dommage la pièce.*

*Si vous échouez, vous ratez l'une des cavités en forme d'empreintes et une onde glacée vous transperce dès que vous vous retrouvez privé de la bienfaisante chaleur magique. À moins d'avoir bu une **potion de résistance au froid**, lancez dans ce cas **2D6** pour connaître le nombre de **points de Vie** que vous perdez. Si vous êtes encore de ce monde, vous renoncez à poursuivre dans les empreintes et foncez vers le tunnel salvateur.*

La température redevient aussitôt clémente lorsque vous sortez de la pièce glacée. Les autres membres de l'expédition ont beaucoup souffert de cette épreuve. Les barbes, cheveux et sourcils sont nimbés de glace, les lèvres gercées et crevassées, les peaux bleuies par la brusque chute de température. Certains de vos compagnons doivent même frictionner les gelures apparues sur leurs pieds et doigts engourdis. Le mestre médecin prodigue bien quelques conseils pour apaiser les douleurs de ses compagnons mais lui-même semble avoir particulièrement souffert du piège surnaturel.

Malgré l'affaiblissement général, vous vous éloignez rapidement de la pièce glaciale. Le couloir se poursuit sur une certaine distance avant de déboucher dans une vaste salle. Vous vous en approchez avec circonspection, singulièrement refroidis par la traversée de la précédente. *Rendez-vous au 80.*

168

À peine vous êtes-vous débarrassés de l'obstacle des deux brigands aux épieux qu'il vous faut fuir les chiens lancés à vos trousses. Archibalt vous ralentit et Saëmyanne entreprend d'affronter le premier des molosses tandis que vous attrapez la manche de l'ingénieur pour l'inciter à accélérer l'allure. Vous jetez un coup d'oeil en arrière juste avant de tourner au coin de la ruelle pour voir que la mercenaire a éliminé l'une des bêtes. Leur maîtresse rappelle alors à ses pieds les deux autres animaux et votre compagne a tôt fait de vous rejoindre. Vous vous arrêtez pour reprendre votre souffle uniquement lorsque vous avez mis quelque distance avec le lieu de l'embuscade.

En dépit d'une morsure au genou et d'un coup de pique qui lui a écorché la cuisse, Saëmyanne ne peut s'empêcher d'exprimer des regrets.

- On aurait dû les affronter, ces minables. C'est nous qui aurions pu les dépouiller!

- Tu oublies que tout le monde ne sait pas se battre comme toi, rétorquez-vous en regardant Archibalt qui surenchérit avec véhémence, visiblement terrorisé par votre mésaventure.

- Et ton rôle est de nous protéger, pas de nous faire courir des risques!

- Qu'est-ce que vous croyez que j'ai fait? En plus, vous vous en sortez sans avoir perdu un cristal dans l'affaire! Merci pour les remerciements.

Vous détournez le regard et un silence gêné accueille la dernière saillie de votre compagne. Après quelques instants, vous décidez de votre prochaine destination pour mettre un terme au malaise, en excluant totalement l'idée de demeurer plus longtemps dans ce quartier mal famé.

*Si vous retourner près de la Douce Cuisse pour emprunter l'autre venelle que vous aviez au préalable ignorée, rendez-vous immédiatement au **7**.*

*Si vous quittez le quartier des Draps Pourpres, estimant y perdre votre temps, vous entreprenez de fouiller un autre secteur de Vermont avant que le soir tombe. Si vous avez visité le cercle ragnarym, rendez-vous au **87**.*

*Si ce n'est pas le cas et que vous souhaitez gagner la porte de la cité la plus proche, allez au **184** ; si vous préférez découvrir au préalable le cercle ragnarym, rendez-vous au **28**.*

169

Vous vous immobilisez soudain en croyant identifier l'un des motifs sur le mur. Sans un mot, vous vous tournez vers la savante pour lui prendre sa lampe des mains, approchez celle-ci de la mosaïque tout en vous reculant légèrement pour mieux appréhender l'ensemble de la fresque. Ce que vous aviez pris au préalable pour la représentation d'une grossière tortue s'avère finalement être une spirale s'effilochant vers l'extérieur.

Une intuition subite vous pousse à la suivre du doigt en commençant par sa queue.

Lorsque vous en avez atteint le centre, un puissant grondement issu des entrailles de la terre cloue sur place tous les membres de l'expédition. Saisi de frayeur, vous reculez précipitamment vers le centre de la salle. Tous les Tourmenteurs pointent alors leurs armes en direction de l'alcôve quand celle-ci révèle la gueule étroite et obscure d'un passage secondaire en même temps que s'enfonce lentement dans le sol une partie de la mosaïque.

Après un gros décille d'attente pour s'assurer qu'aucune créature ne s'apprête à surgir de cette entrée dissimulée, vous entendez distinctement Archibalt chuchoter pour lui-même les mots *magie alrys* d'une voix tremblante. Jarlann commence bientôt à débattre avec Guénolé, Konrad et Astrid de l'opportunité d'explorer ce nouveau boyau ou de quitter la pièce par le tunnel principal. Les avis sont partagés aussi donnez-vous votre propre opinion qui se révèle déterminante dans le choix du chemin emprunté par le groupe.

*Si vous vous engagez dans le passage secret, rendez-vous au **193** ; si vous suivez le couloir opposé à l'entrée du complexe, allez au **85**.*

170

Vous constatez avec soulagement que des nefigateurs se sont rapidement installés derrière les trois hypronagres suite à votre appel et qu'ils en dirigent les canons en direction des monstrueux volatiles. Mais les harpons suffiront-ils à briser l'élan des auriges avant que ceux-ci ne parviennent à endommager le ballon?

*Si vous possédez une arme à projectiles ou des armes de jet, vous pouvez en user afin d'éliminer certains des rapaces (les armes de jet sont dans ce cas définitivement perdues). Effectuez alors des tirs successifs (tests d'**Habilité** en ajoutant les éventuels points en **lames, armes lourdes ou armes de tir** selon l'arme utilisée) à respectivement 70 et 30 mètres, puis deux autres à 10 mètres lorsque les auriges s'attaquent de leurs serres à la toile du ballon. Chaque oiseau possède un total de **9 points de Vie**.*

*Lancez ensuite **2D6 et ajoutez 2 points** au résultat pour chaque aurige que vous avez pu abattre personnellement. Si vous obtenez de 2 à 4, rendez-vous au **14** ; 5 et au-delà, allez au **62**.*

171

Vous empoignez la barre de fer et vous hissez dessus sans tenir compte de la mise en garde paniquée d'Astrid qui vous succédait dans la file. Personne n'ose cependant vous retenir de peur de vous faire choir à présent que vous vous trouvez en situation précaire. Vous poussez alors sur vos jambes pour sauter sur la plate-forme.

*Faites un test de **Physique immanquable (+4)** en ajoutant vos éventuels points en **acrobaties**. Si vous échouez, vous percutez maladroitement le rebord en pierre et basculez en arrière. Votre aventure se termine dans ce cas au fond du gouffre.*

Si vous le réussissez, vous atterrissez sans dommage et pouvez poursuivre la lecture.

À peine vous-êtes vous remis sur pieds que la plate-forme s'ébranle soudain dans un terrible concert de grincements métalliques et de raclements sur la roche. Vous gardez tant bien que mal votre équilibre puis voyez que les chaînes plongent dans des rainures au plafond. Elles semblent tractées par un mécanisme inconcevable qui éloigne le carré suspendu de la passerelle d'où vos compagnons vous crient de revenir. Mais il est déjà trop tard comme vous le constatez en vous retournant vers eux, l'espace vous en séparant étant déjà trop dangereux pour espérer le franchir dans l'autre sens.

Saisi d'angoisse, vous ne pouvez qu'observer le mouvement infernal de la plate-forme oscillante. Celle-ci se rapproche d'un surplomb précédant l'entrée d'un nouveau tunnel que vous n'aviez pas remarqué jusqu'à présent. Le mouvement cesse au moment où vous alliez heurter cet étroit promontoire. Votre premier réflexe est de vous y réfugier mais vous n'oubliez pas pourquoi vous avez pris tant de risques.

Lorsque vous retournez le corps, celui-ci s'avère être celui d'un homme dont les chairs mortes sont en fort état de décomposition. Le soulagement vous gagne en constatant qu'il ne peut s'agir finalement de Corwynion, le front proéminent n'ayant rien à voir avec celui de votre ami et les quelques cheveux encore plantés sur le crâne étant bien trop clairs.

Une sacoche de cuir pend à la ceinture du défunt. Vous vous en emparez avant de quitter pour de bon l'inquiétante plate-forme mobile. Vous y trouvez à l'intérieur quatre gemmes, quelques cristaux ainsi qu'un médaillon en bronze présentant sur une face le motif d'un chat stylisé. *Ajoutez **4 gemmes et 6 cristaux** à votre bourse puis notez le **médaille** au **chat** dans votre équipement si vous désirez le conserver.*

De la passerelle, Jarlann vous harangue, sa voix résonnant dans toute la caverne.

- J'avais dit de ne pas faire ça! Te voilà coincé maintenant. Je ne vois pas comment on peut venir te chercher.

- Il y a une issue par là, répondez-vous en désignant la sombre ouverture derrière vous. Je trouverai bien un moyen de vous rejoindre. Ces tunnels doivent forcément communiquer. C'est tout du moins ce que vous espérez de tout votre être car l'idée de vous perdre seul dans ces galeries vous tord les entrailles.

- Bonne chance, alors. Nous, on continue. Désolé, mais on n'a pas le choix.

Vous adressez à vos compagnons un signe rassurant puis les regardez poursuivre leur progression sur le pont de fer qu'ils finissent par franchir sans encombre. Votre imprudence vous coûte cher mais l'heure n'est plus aux regrets. Vous vous retournez vers le tunnel qui est plongé dans le noir.

*Si vous possédez des **pierres à feu** ainsi qu'une **torche** ou une **bougie** (montée sur un casque ou non), ou bien une **lanterne** et une **mesure d'huile**, rendez-vous au **68** ; si vous ne disposez d'aucun moyen d'éclairage, allez au **5**.*

172

Vous repoussez Saëmyanne juste avant qu'elle ne parvienne à s'emparer de l'oeuf noir. Elle s'écarte et porte les doigts à ses armes tandis que ses yeux furibonds vous décochent des éclairs. Ses lames sifflent en sortant des fourreaux huilés. Vous n'avez d'autre choix que de dégainer à votre tour pour vous défendre puisque la traîtresse est décidée à vous dérober la relique par la force.

Le duel semble inéluctable lorsque Cyclope s'approche en courant pour vous séparer. La mercenaire hésite sur la conduite à adopter et se retourne vers Jarlann qui l'observe depuis le milieu du pont. Celui-ci lui fait signe de le rejoindre avant de se précipiter vers l'escalier menant à l'intérieur de la dunette. Saëmyanne vous abandonne alors pour filer le rejoindre sous le regard hébété de son compagnon borgne, sans qu'aucun membre de l'équipage ne l'intercepte malgré vos imprécations. Vous apostrophiez alors Guénoilé et Konrad.

- Elle a essayé de me prendre l'oeuf!

- Vous l'avez toujours? demande le docte mestre.

- Oui, heureusement. Cette nef : c'est sans doute pour eux. Ils vont trouver un moyen de monter à bord!

Laisant sur place les vieux savants, vous filez vers la cabine arrière où affluent les nefigateurs perplexes qui guettent les ordres de leur capitaine. Les plus perspicaces ou les plus méfiants ont déjà pris en main des couteaux.

*Si vous courez à la suite de Jarlann et Saëmyanne en incitant les nefigateurs armés à vous imiter, rendez-vous au **183** ; si vous préférez prendre le temps de réfléchir avec les autres sur les intentions du couple, allez au **191**.*

173

L'intérieur de la cordonnerie s'avère plus vaste que vous ne l'imaginiez de la rue.

L'atmosphère est empuantie par des relents de produits chimiques qui vous laissent à penser que l'artisan doit doubler son activité par des services de tanneur. Vous distinguez effectivement dans la pénombre de la pièce de nombreuses pièces de cuir qui sèchent à des crochets ou sur des étendoirs, des accessoires vestimentaires variés et même des gilets ou des vestes de protections renforcées par des clous métalliques.

Vous frayant un chemin au travers de ces articles qui encombrant l'espace, vous tombez sur un homme aux mains et au visage cloqués par les brûlures en train de s'activer sur une selle de drakion. Tandis que Saëmyanne passe commande des réparations pour ses bottes, vous repérez un écriteau où sont inscrits à la craie les tarifs pour toute une liste d'objets à vendre. La plupart ne vous seraient que de peu d'utilité dans le cadre de votre mission mais certains attirent tout de même votre attention.

Gantelets de cuir bouilli :	4 cristaux la paire
Huile pour lanterne :	2 cristaux la mesure
Bougies de suif :	1 cristal chacune
Grand sac :	3 cristaux
Veste en cuir :	25 cristaux

*Chaque article est disponible en plusieurs exemplaires. La veste apporte une **protection de 1**. Les gantelets n'apportent aucune protection dans un combat mais peuvent être utiles en d'autres occasions. Modifiez votre bourse et votre équipement en fonction des achats que vous souhaitez effectuer.*

La mercenaire en a enfin terminé avec ses travaux de cordonnerie quand celle-ci s'attarde de nouveau sur vos vieux brodequins.

- Tu devrais vraiment les changer ou tu risques d'avoir des problèmes si on doit marcher un bout. Comme je suis de bonne humeur aujourd'hui, je t'offre une nouvelle paire !

- Je peux me les acheter moi-même si j'en ai envie, bougonnez-vous.

- Fais pas ta mauvaise tête, c'est sans arrière-pensée. Allez, tu me feras moins honte ! ricane-t-elle.

Vous réfléchissez un instant à la proposition de Saëmyanne, conscient que le cordonnier risque de vous faire perdre encore un quart de décime, voire un demi-décime, le temps qu'il prenne vos mesures et travaille les chaussures de manière à ce qu'elles vous conviennent.

*Si vous êtes prêt à patienter un peu, ajoutez les **bottes neuves** à votre équipement. Si vous avez la fierté de ne pas laisser votre compagne payer à votre place, ôtez **7 cristaux** de votre bourse.*

Une fois les transactions effectuées, vous sortez de l'échoppe et vous hâtez de gagner la porte nord. *Rendez-vous au 79.*

La relative douceur de la nuit pour la saison, la chaude couverture dans laquelle vous êtes emmitoufflé et la tension accumulée lors des derniers décimes se conjuguent pour vous

plonger dans une dangereuse torpeur. Vous tâchez de conserver les yeux ouverts mais l'effort à fournir est conséquent, d'autant plus qu'une insidieuse petite voix vous suggère que le danger se trouve à présent loin derrière vous.

Un cri d'alarme vous réveille en sursaut. L'instant d'après, vous êtes sur le point de mourir d'effroi lorsque tout votre champ de vision est occulté par la forme titanesque d'un stryyx sur le point de vous aplatiser comme un insecte. Vous roulez par réflexe sur le côté.

*Faites un test d'**Habilité très difficile (-2)**. Si vous le réussissez, vous échappez à une grave blessure. En cas d'échec, une patte hérissée de griffes vous frappe dans le dos et vous perdez **3D6-3 points de Vie** (vous bénéficiez de votre protection au tronc mais pas d'un bouclier).*

Des bruits de remue-ménage vous indiquent que tout le camp est en ébullition mais les Tourmenteurs arriveront certainement trop tard pour vous sauver de cet invincible adversaire. Vous êtes en train de reculer sur les coudes quand une silhouette jaillit de l'ombre en faisant tourner deux lames scintillantes sous la lumière de Maan. La jeune femme plante l'un de ses cimenterres entre les mandibules du monstre, le retire en un battement de cœur puis cherche à percer son crâne de sa seconde arme. Mais l'épée est cette fois déviée par l'armure chitineuse et l'assaut impétueux de Saëmyanne cesse quand une pince l'envoie s'écraser contre un rocher non loin de vous.

La créature siffle de fureur. Sa rage redouble lorsque un carreau d'arbalète se plante dans son corps épais. Voyant accourir d'autres humains armés et décidés à la repousser, elle fait alors volte-face et s'enfuit dans la nuit en laissant à sa suite une humeur gluante s'écoulant de la blessure infligée par la guerrière. À votre grand soulagement, cette dernière relève la tête au moment où vous vous approchez d'elle. Malgré le choc, elle parvient à sourire et tente même de se relever. Vous passez votre bras autour de sa taille et la soutenez en vous demandant si son acte relevait d'une vaillance inouïe ou de la folie pure.

- Désolé mais tu me dois une vie maintenant.

- Ne parle pas et arrête de bouger. Tu saignes beaucoup.

L'absence du mestre médecin pèse cruellement en un moment pareil mais vous parvenez à réunir quelques bandages qu'Olaf enroule avec talent autour de la meurtrissure de sa camarade. Vous l'observez en remerciant les dieux d'avoir épargné l'existence de cette femme.

Pendant ce temps, Astrid persuade Jarlann que le stryyx était un éclaireur et que ses congénères n'ont donc pas abandonné l'idée de vous retrouver. Le mercenaire ordonne alors de lever le camp. Même si l'aube n'est pas encore imminente, il préfère prendre le risque d'une marche nocturne afin de regagner vaille que vaille l'abri des murailles de Vertmont. *Rendez-vous au 33.*

175

La créature n'est pas encore complètement sortie de la crevasse et vous espérez qu'une attaque bien placée puisse avoir raison de ses vellétés belliqueuses. Mais l'armure naturelle qui la recouvre va s'avérer bien difficile à prendre en défaut.

À moins d'utiliser une arbalète ou de ne pas posséder un nombre suffisant de projectiles, vous avez le droit à deux tentatives pour blesser le stryyx. Accomplissez selon le cas un

ou deux tests d'**Habilité très faciles (+2)** en ajoutant vos éventuels points dans l'arme concernée. Pour chaque réussite, calculez les dommages infligés en ôtant les **6 points de protection** dont bénéficie le monstre au niveau de la tête.

Si vous lui faites perdre au moins **1 point de Vie**, il bascule en arrière et sombre au fond du gouffre. Vous pouvez alors reprendre votre course éperdue : rendez-vous au **130**.

Si vous ne parvenez pas à le blesser, allez au **139**.

176

Vous vous approchez d'un jeune bateleur coiffé d'un béret qui fait des tours de passe-passe avec une ficelle pour le compte d'une petite assemblée mais vous êtes au passage heurté par un client distrait. Vous vous rattrapez de justesse au bois d'une table qui bascule sous votre poids. Un homme trapu se met alors à hurler quand son écuelle fumante se déverse sur lui, inondant son gilet de soupe et de morceaux de viande grasseuse.

L'individu se remet cependant vite de l'incident car la haine déforme son visage porcine et rougi par l'ingestion abusive de vin juste au moment où il croise votre regard. Il pousse alors un beuglement et s'élance sans prévenir à votre rencontre. Vous ne pouvez éviter sa masse et vous roulez tous les deux au sol en faisant valdinguer sur votre passage plusieurs chaises et tabourets. Votre agresseur essaie de vous étrangler mais vous répliquez en le frappant de vos coudes et vos genoux. Le pugilat tourne bientôt à une lutte sans merci et vous êtes obligé de ne pas retenir vos coups afin d'assommer cet énergumène hystérique.

VERMONTAIS IVRE

Habilité : 8 Physique : 7

Arme : mains nues (aucun bonus, dégâts 2)

Points de Vie : 12

Effectuez des tests de **Physique** pour vous et votre adversaire en ajoutant vos éventuels points en **pugilat** pour déterminer si les attaques portent. Les dégâts que vous infligez sont égaux à votre **Physique** divisé par 3 et arrondi à l'inférieur. Exceptionnellement, vos éventuelles protections ne sont pas efficaces au cours de ce combat.

Une fois que chaque protagoniste a livré **trois assauts**, rendez-vous au **90**.

177

Contacté des personnes du rang social des ragnaryms n'a jamais été chose aisée, encore moins pour des étrangers tels que vous. Vous prenez donc votre mal en patience tout en espérant que Saëmyanne ne s'éloigne pas trop car vous n'avez pas l'intention de faire le tour des tavernes du quartier pour lui remettre la main dessus.

Le temps s'écoule avec une lenteur désespérante et vous lancez parfois des regards insistants sur le scribe qui vous ignore superbement. La luminosité provenant de l'entrée semble avoir diminué au-dehors. Ne pouvant plus tenir en place, vous vous dirigez vers

l'homme aux lunettes d'un pas décidé.

- Sir Karidwen n'a pas encore terminé sa réunion?

L'homme vous considère avec surprise un très bref instant avant de réagir.

- Pardonnez-moi, je vous avais oubliés! Si, il s'est libéré il y a déjà un moment mais il doit être sorti. Voulez-vous prendre rendez-vous pour demain matin?

Saisi de rage, vous tournez les talons sans répondre et ressortez du cercle ragnarym en oubliant l'ingénieur qui vous rattrape en courant. Comme vous le redoutiez, vous avez perdu beaucoup de temps à l'intérieur car le ciel a déjà pris une teinte plus sombre à l'approche du soir. Le mercenaire ne se trouve évidemment pas dans les parages et vous prenez la route du *Vareg Cornu* sans desserrer les dents. Lorsque vous atteignez enfin l'auberge, votre compagnon s'empresse de fuir votre courroux silencieux pour rejoindre ses quelques confrères déjà présents. *Rendez-vous au 104.*

178

Le capitaine vous accueille de bonne grâce à sa table et vous présente rapidement son second, le soldat embarqué et les deux nefigateurs auxquels vous allez vous mesurer, même si vous oubliez aussitôt leurs noms. Vous confirmez bien connaître les règles du tarot de Gorom et Landrézit s'empresse de distribuer les lames illustrées par des animaux tandis que le soldat allume la pipe en terre qui lui pend au bec. Le second du vaisseau se trouve à votre gauche et sera donc votre cible principale. À votre droite est assis le plus jeune des deux nefigateurs, un grand échalas au visage imberbe. Vous espérez qu'il soit aussi inexpérimenté qu'il en a l'air car vous êtes de fait sa victime désignée.

Votre première main contient le chien, le dindon, le lézard, le croback et pour seul atout prédateur, l'aigle. Quoique ce dernier sera de peu d'utilité s'il rencontre le mulot, l'ours ou le sanglier par exemple. Un bien mauvais jeu pour démarrer en somme...

La mort dans l'âme, vous délacez votre bourse pour poser votre première mise sur la table.

*Faites trois tests successifs d'Intelligence, le premier **utopique (-4)**, le suivant **difficile (-1)** et le dernier **très difficile (-2)**, en ajoutant à chaque fois vos éventuels points en jeu. Consultez ensuite le tableau ci-dessous pour connaître vos gains ou pertes à l'issue des trois parties.*

1er test réussi, 2ème réussi, 3ème réussi : **gain de 12 gemmes**

1er test échoué, 2ème réussi, 3ème réussi : **gain de 6 gemmes**

1er test réussi, 2ème échoué, 3ème réussi : **gain de 4 gemmes**

1er test réussi, 2ème réussi, 3ème échoué : **gain de 2 gemmes**

1er test échoué, 2ème échoué, 3ème réussi : **perte de 2 gemmes**

1er test échoué, 2ème réussi, 3ème échoué : **perte de 4 gemmes**

1er test réussi, 2ème échoué, 3ème échoué : **perte de 6 gemmes**

1er test échoué, 2ème échoué, 3ème échoué : **perte de 12 gemmes**

Si vous n'êtes pas capable de régler la totalité de vos dettes, les autres joueurs ne vous en tiennent pas rigueur et se contentent de prendre ce que votre bourse contient.

Les batailles sont acharnées mais se déroulent dans un excellent état d'esprit. Les

participants prennent leur temps pour réfléchir et il commence à se faire tard lorsque s'achève la troisième manche. Bien que l'on joue encore sur les autres tables, le capitaine décide d'arrêter la partie et vous prenez à votre tour congé de l'assistance. Vous décidez de faire un dernier tour par les latrines avant de rejoindre définitivement la couchette qui vous attend.

*Si vous possédez une **dague ouvragée**, rendez-vous au **117** ; sinon, allez au **13**.*

179

Le goût du tabac est entièrement escamoté par un arôme puissant qui vous rappelle les clous de girofle. Votre bouche se dessèche sur-le-champ et vous vous empressez d'avaler une gorgée d'eau sucrée au verre que vous tend Jarlann. Le mercenaire vous observe sans vergogne.

Jamais vous n'avez fumé une substance si particulière. Vous fermez les yeux en expirant doucement puis, ne constatant pas d'effet désagréable, vous prenez une seconde bouffée avant de redonner l'embout du narguilé à votre compagnon.

Ni l'un ni l'autre ne prononcez la moindre parole. Le palais et les narines entièrement imprégnés du mélange épicé, vous savourez le calme qui vous entoure alors que les conversations semblent toujours aussi animées dans le reste de la taverne. Jarlann recrache cette fois-ci la fumée d'entre ses lèvres et un nuage bleuté plane sur la table ronde en laissant dans son sillage sa délicieuse fragrance.

- Elle est magnifique, n'est-ce pas?

Vous suivez son regard mais savez déjà de qui il parle. Elle est toujours postée à l'autre bout du comptoir, l'une de ses mains agrippée à une lourde chope et l'autre s'agitant sans cesse dans l'air tandis qu'elle converse avec le tavernier. À cette distance et grâce aux jeux de lumière des lanternes suspendues, le tatouage en forme de toile forme comme une résille en tissu sur son profil délicat. La lourde natte qui se balance dans son dos accapare toute votre attention et vous sursautez quand Jarlann reprend.

- Je crois que tu lui plais. C'est amusant, j'aurais jamais parié qu'un type dans ton genre puisse être à son goût. Sans doute l'attrait du feu qui couve sous la glace. C'est plus fort qu'elle, rien ne doit lui résister ; et elle doit vouloir ressusciter l'aventurier que tu as été autrefois. Mais méfie-toi quand même : c'est une pirate santerrienne et tu aurais vite fait de te brûler à rester trop longtemps près d'elle.

*Faites un test de **Physique difficile (-1)**.*

*Si vous le réussissez, rendez-vous au **29** ; sinon, allez au **129**.*

180

Le scribe vous adresse un regard suspicieux en vous voyant approcher. Il ôte précautionneusement les bécicles de son nez au moment où vous lui exposez votre requête, comme si ce geste pouvait lui permettre de mieux vous entendre. Sans rien dévoiler de la mission imposée par le duc de Haute-Lande ni de l'objet des recherches de la première expédition, vous exprimez votre souhait de rencontrer quelqu'un à même de connaître les allers et venues des étrangers à Vertmont.

L'homme grimace légèrement devant la mine effrontée de Saëmyanne mais Archibalt vient à votre secours en appuyant avec diplomatie votre requête. Le scribe finit par fléchir.

- Je ne vois que sir Karidwen pour vous renseigner aujourd'hui, marmonne-t-il en vérifiant sur une autre page du registre se trouvant sous ses yeux. Oui, il est bien là... mais en réunion. Si vous voulez patienter sur le banc, il ne devrait plus en avoir pour très longtemps.

- Ça veut dire quoi *pas très longtemps*? intervient la mercenaire avec mauvaise humeur.

- Pas plus d'un décime. Avant que vous ne me le demandiez, je préfère vous prévenir que je n'irai pas le déranger pour vous. Donc soit vous attendez ici, soit vous sortez directement.

Le scribe et votre compagne se foudroient du regard. Vous vous installez sur le banc mentionné en compagnie de l'ingénieur puis attendez patiemment que Saëmyanne vous rejoigne. Celle-ci fulmine en voyant que vous obtempérez docilement à l'injonction de l'homme qui a repris ses travaux d'écriture sans plus s'intéresser à votre présence.

L'attente est longue cependant et le délai maximal suggéré par le scribe semble dépassé lorsque la mercenaire explose de nouveau.

- Je n'en peux plus! On nous fait poireauter pour rien. C'est pas ici que vous apprendrez quelque chose. Si vous ne voulez pas partir, moi, je vous attends dehors! Joignant le geste à la parole, Saëmyanne se dirige à grandes enjambées vers la sortie sous le regard courroucé du scribe et de quelques visiteurs.

*Si vous la rattrapez pour lui proposer d'explorer le bâtiment en échappant à la vigilance du gardien, rendez-vous au **76** ; si vous poursuivez votre attente du ragnarym en compagnie d'Archibalt, allez au **177**.*

*Si vous renoncez également à voir le ragnarym, l'ingénieur vous suit à l'extérieur sans rechigner. Si vous avez visité les Draps Pourpres dans l'après-midi, rendez-vous au **87**.*

*Dans le cas contraire, vous pouvez traîner dans un quartier populaire, rendez-vous alors au **57** ; ou vous diriger vers la porte de la cité la plus proche, allez dans ce cas au **184**.*

181

Votre marche après l'intersection dure suffisamment longtemps pour que vos pensées se mettent à vagabonder malgré la tension qui ne vous quitte plus. Vous vous remémorez ainsi la journée où vous avez emmené Jelloss à son premier entraînement de melote. Jamais vous n'oublierez les étoiles qui scintillaient dans ses yeux en pénétrant dans la fosse ni le sentiment de fierté qui vous avait animé lorsque votre aîné avait marqué le premier point pour son équipe. Tout vous revient : les encouragements du public, la chaleur torride sur les gradins, le vendeur d'eau qui jouait des jambes pour ne pas trébucher sur les spectateurs, les cris aigus des jeunes joueurs quand ils glissaient sur le terrain sablonneux... Au chevet de sa mère qui se trouvait alors souffrante, Isolde n'avait pas pu vous accompagner ce jour-là. Mais Corwynion était assis à côté de vous. Il avait toujours chéri votre progéniture comme la sienne et acclamait le petit avec son exubérance habituelle. Corwynion, votre ami... Vous risquez votre vie pour retrouver un

signe de lui mais ne le regrettez pas, en dépit des récentes épreuves que vous venez de subir et de celles à venir. En dehors de votre épouse, nul autre ne vous comprend si bien. S'il venait à disparaître de votre existence, c'est alors un confident, un soutien fidèle et indéfectible, un frère que vous perdriez.

*Faites un test d'Intelligence très difficile (-2) en ajoutant vos éventuels points en **stryyxs** et **survie**. S'il est réussi, rendez-vous au **25**.*

*Sinon, faites alors un test d'Intelligence difficile (-1) en ajoutant vos éventuels points en **sciences naturelles**, **stryyxs** et **survie**. S'il est réussi, allez au **44**. Sinon, rendez-vous au **159**.*

182

Comme d'habitude, Jarlann est le premier à réagir pour motiver sa troupe. Il se relève lentement puis attend que tous les autres fassent de même pour regarder un à un les scientifiques aux mines défaites.

- On le savait qu'il y aurait du danger et que nous risquerions nos vies ici. Si vous voulez survivre et retrouver les autres, vous avez intérêt à vous montrer plus prudents. Votre collègue est mort parce qu'il l'a oublié. Il était trop près du bord. À partir de maintenant, vous restez groupés avec nous et vous ne nous lâchez pas d'une semelle sans que je vous en ai donné l'autorisation. Compris?

Le ton ferme et l'expression sévère du chef des Tourmenteurs vous choquent après la tragédie dont vous venez d'être frappés. Mais son autoritarisme paye car tous les savants finissent par baisser la tête sans répondre. Le docte mestre finit par murmurer de sa voix chevrotante :

- Vous avez raison. On vous suit.

Chacun reprend alors sa place dans le groupe pour s'engager dans le tunnel conseillé par Érik peu avant son trépas. Vous y retrouvez la mosaïque illustrée et perdez du même coup l'éclairage rougeoyant des gemmes de la caverne. Pour la première fois depuis votre entrée dans le complexe, vous parvenez bientôt devant une porte.

Celle-ci bloque entièrement le passage. Constituée de deux battants en pierre renforcés par des barres métalliques aux reflets cuivrés, elle ne comporte pas de serrure ni même de poignée et semble bien trop solide pour être forcée. À moins de revenir en arrière pour emprunter l'autre couloir, il vous faut pourtant la franchir. Vous avisez alors un trou parfaitement rond creusé dans la mosaïque près de la charnière gauche, un orifice large d'un pied et visiblement profond car Grand-Père n'y trouve rien en y approchant son oeil et une lanterne. Le mercenaire se retourne, sa trogne fripée enlaidie par une moue ironique qui lui tord la bouche.

- M'est avis qu'il y a peut-être tout au fond un moyen d'ouvrir la porte. Quelqu'un veut essayer?

Sa décontraction feinte n'amuse cependant personne.

*Si vous vous portez volontaire pour examiner le trou, rendez-vous au **124** ; sinon, allez au **52**.*

183

Vous dévalez les marches et parvenez à l'entrée des deux coursives parallèles qui divisent les cabines principales. Des bruits précipités en provenance de celle de gauche vous indiquent la position des mercenaires. Vous vous assurez d'un regard en arrière que le capitaine et ses hommes vous suivent puis dégainez votre arme avant de vous engager dans le couloir percé de nombreuses portes.

L'une d'entre elles est entrouverte aussi vous en approchez-vous à pas furtifs. Vous vous apprêtez à héler les traîtres pour leur demander de se rendre quand ils sortent brusquement de la pièce, les bras encombrés par d'étranges assemblages de morceaux de bois et de métal rattachés à de larges morceaux de cuir tanné. Quand il vous aperçoit à quelques pas de là, Jarlann déleste brusquement sa compagne de son fardeau.

- Occupe-toi de lui!

Il s'enfuit vers le fond de la coursive tandis que Saëmyanne dégaine ses deux redoutables épées courbes. Elle vous attend avec une lueur mauvaise dans ses yeux sombres.

- Tu ferais mieux de nous laisser. Ne m'oblige pas à te tuer.

Vos alliés accourent derrière vous mais ne peuvent pas vous apporter leur aide pour le moment en raison de l'étroitesse du couloir.

SAËMYANNE

Habilité : 10 (5)

Arme : cimenterres (bonus +2, dégâts 2D6-1)

Protection : 2 (armure matelassée) Points de Vie : 16

Saëmyanne a 10 en Habilité pour calculer son initiative mais seulement 5 pour ses attaques en raison de l'espace réduit qui ne favorise pas le combat à deux armes. Son bonus aux cimenterres est amoindri pour la même raison, il lui faut donc un résultat aux dés de 7 ou moins pour vous atteindre. Mais son expérience dans le maniement de ces lames lui permet de parer plus facilement vos assauts et vous êtes affligé d'un malus de -1 sur tous vos tests d'attaque.

Vous pouvez au terme de chaque assaut décider de rompre le combat et laisser la mercenaire rejoindre son acolyte dans une soute à l'extrémité de la coursive. Rendez-vous dans ce cas au 19. Si vous tuez Saëmyanne, allez au 64.

184

Les sentinelles chargées de surveiller les entrées et sorties aux abords de la cité ont peut-être eu vent de l'expédition scientifique et c'est avec cette idée en tête que vous cheminez en direction de la porte ouest. Ce trajet vous amène à traverser le quartier relativement aisé où vous avez vécu à partir du moment où vos parents ont acquis le commerce de poteries. Une heureuse période qui n'aura duré que cinq lunaisons, jusqu'à leur décès brutal.

Sans que vous l'ayez consciemment désiré, vos pas vous conduisent devant l'éphémère domicile de votre enfance. L'échoppe a été réhabilitée et s'est transformée en une belle demeure bourgeoise à colombages. Plus une seule trace de l'artisanat qui avait tant fait la

fierté de votre père. Vous ralentissez à peine de peur d'éveiller l'attention de vos compagnons de marche, ne désirant aucunement dévoiler votre nostalgie à des quasi-inconnus.

La poterne de la porte ouest est bientôt en vue mais vous remarquez en vous en approchant qu'un incident s'y déroule. Le passage est bloqué par trois chariots marchands immobilisés. Le convoi est incapable d'avancer ou de reculer car entouré par une foule vociférante regroupant une trentaine d'énergumènes, tous revêtus des mêmes chemises flottantes et déchirées en lambeaux.

- Des Fous de Gorom, persifle avec humeur Saëmyanne.

Vous avez également reconnu les sectateurs du dieu sauvage et savez combien ces illuminés sont capables de semer le trouble partout où ils passent. Ils vivent habituellement à l'écart des cités mais y pénètrent parfois pour prêcher leurs inepties sur le retour indispensable de l'humanité à ses instincts primitifs. Ceux-là sont en train de vaguement molester une famille de marchands et ni leurs deux gardes du corps, ni les trois ou quatre gardes seulement présents sur place ne semblent en mesure de refroidir les ardeurs des adeptes. Vous repérez leur meneur : un grand échalas au crâne rasé et recouvert de tatouages qui représentent des bêtes féroces.

*Si vous souhaitez intervenir pour aider les gardes à rétablir l'ordre, rendez-vous au **86** ; si vous tentez de passer furtivement pour rejoindre la tour de guet dominant la barbacane, allez au **140** ; si vous empruntez la rue qui longe les murailles afin de rejoindre plutôt la porte nord de Vermont, rendez-vous au **70**.*

185

Saëmyanne s'écarte de vous avec un sourire cruel sur les lèvres : elle tient dans une main l'artefact des Alrys que vous avez eu tant de peine à récupérer. Avant que vous n'ayez pu lui sauter dessus pour regagner votre bien, la jeune femme fait volte-face et s'enfuit vers Jarlann qui l'attendait au milieu du pont. Vous criez pour que l'on arrête la voleuse mais les scientifiques, l'équipage de *l'Enragé* et même les quatre autres Tourmenteurs contemplent la scène bouche bée, trop interloqués pour intercepter le couple qui s'engouffre dans l'escalier menant à l'intérieur de la dunette. *Ôtez la **relique alrys** de votre équipement.*

Lorsque vous parvenez vous-même devant les marches, certains nefigateurs se sont enfin emparés de couteaux, attendant les ordres de leur capitaine qui vous rejoint en soufflant. Vous comprenez en un bref instant que le couple va trouver un moyen de monter à bord de la petite nef qui vous suit afin de garder pour eux seuls la précieuse relique.

*Si vous foncez à la suite de Jarlann et Saëmyanne en incitant les autres à vous imiter, rendez-vous au **183** ; si vous préférez prendre le temps d'établir un plan d'action pour les capturer, allez au **191**.*

186

Le disciple de Gorom se révèle être un redoutable combattant, expert dans le maniement de son arme dont les coups vous meurtrissent cruellement. Vous esquivez de peu sa dernière attaque qui allait vous atteindre à la tête mais ce brusque mouvement vous fait trébucher et tomber en arrière. Votre adversaire bondit pour vous asséner le coup de grâce mais ses velléités meurtrières s'évanouissent devant l'apparition opportune de Saëmyanne.

Bien que souffrant d'une vilaine entaille sanguinolente à l'épaule, la jeune mercenaire s'abat comme la foudre sur le chef des sectateurs. Elle écarte le bâton d'un coup de cimeterre et enfonce sa seconde lame dans le coeur du dément. L'homme tente désespérément d'agripper l'arme mais sa meurtrière la retire prestement et il s'abat face contre terre en expirant son dernier souffle.

Le trépas du tatoué fait courir un vent de panique chez ses fidèles encore en vie. Ceux-ci s'égayent comme une volée de moineaux, laissant cinq de leurs comparses sur les pavés. Un frisson court sur votre échine en songeant qu'il s'agit principalement de l'oeuvre de votre belliqueuse compagne.

D'autres gardes équipés de hallebardes ont surgi tardivement de l'intérieur de la barbacane et ils s'occupent à présent de rassurer la famille marchande et de dégager le passage pour les chariots qui s'ébranlent. Leurs camarades qui vous ont vus les aider accourent pour vous soutenir. D'un pas chancelant, vous passez en leur compagnie la proche ouverture qui donne accès à une pièce circulaire où un escalier aux marches raides grimpe à l'étage. Un sous-officier vous remercie pour votre intervention décisive et tient à vous remettre à chacun une petite récompense monétaire.

Ajoutez 4 gemmes au contenu de votre bourse.

Constatant que vous êtes venus en cet endroit afin de discuter avec eux, les soldats vous invitent ensuite à monter à l'étage où vous et Saëmyanne pourrez en partie être soulagés de vos blessures. *Rendez-vous au 108.*

187

Il s'agit de la première fois que vous vous retrouvez confronté à l'une de ces créatures honnies qui ont si longtemps peuplé les cauchemars de votre enfance. Mais le monstre enragé qui occupe toute la largeur du tunnel devant vous est malheureusement bien réel. C'est donc pour sauver votre vie que vous frappez son épaisse carapace avec l'énergie du désespoir.

STRYYX

Habilité : 4 Physique : 8

Arme : mandibules (2D6-2) ou griffes (3D6-3)

Protection : 6 Points de Vie : 20

L'Habilité et le Physique du stryxx sont fortement réduits car il attaque de manière désordonnée tous les humains à sa portée. Effectuez pour son compte des tests de Physique afin de déterminer l'efficacité de ses attaques. A chacune d'entre elles, lancez 1D6. De 1 à 3, il attaque avec ses mandibules, de 4 à 6, il donne un coup de patte.

Puisque certains mercenaires frappent en même temps que vous votre ennemi au corps à

*corps aussi bien qu'à distance, ôtez-lui **4 Points de Vie** au début de chaque assaut. Toujours au début d'un assaut, vous pouvez choisir de ne pas attaquer pour tenter d'esquiver un coup porté avec succès par votre adversaire. Il vous faut alors réussir un test d'**Habileté difficile (-1)** afin d'annuler les dégâts infligés. Si vous parvenez à terrasser le stryxx avec l'aide des Tourmenteurs, rendez-vous au **75**.*

188

Vous reculez prudemment vers le précipice tout en adressant un regard à ceux qui vous suivent. Archibalt semble comprendre votre message muet et fait signe aux autres de s'apprêter à passer.

Comme vous l'escomptiez, le stryxx s'approche en s'écartant de la porte béante. Ses pattes arrière commencent à se replier et vous vous apprêtez à anticiper son assaut imminent. D'un bond surprenant pour une créature si massive, il s'élance pour vous écraser sous son poids.

*Faites un test d'**Habileté facile (+1)** en ajoutant vos éventuels points en **acrobaties**. Si vous l'échouez, vous êtes heurté de plein fouet par le monstre qui vous entraîne à sa suite dans le gouffre. Votre aventure s'achève alors ici. Sinon, poursuivez la lecture.*

Votre plongeon sur le côté ne présente pas un style aussi académique que celui d'un joueur de soule mais il vous permet d'échapper à la charge du stryxx qui, emporté par son élan, disparaît en sifflant de fureur sous la nappe de brume tapissant l'abîme. Comme vous êtes encore enivré d'allégresse face à tant de bonne fortune, Grütters doit vous secouer par l'épaule et vous aider à vous relever rapidement. Vos infâmes poursuivants ont en effet progressé sur la passerelle. Malgré votre exploit de vous être débarrassé si aisément de leur congénère, il vous faut reprendre votre course éperdue.

*Rendez-vous au **130**.*

189

Vous rappelant le conseil de l'historien, vous abordez habilement le sujet de la nef et de la technologie médhonique qui permet de la mouvoir. Croyant aveuglément avoir affaire à un passionné, le vénérable Guénolé semble renaître et s'enthousiasme dans un monologue effréné auquel il vous suffit de hocher la tête de temps à autre pour donner le change. La plupart de son discours n'est que charabia et vous commencez à regretter de l'avoir emmené sur ce terrain soporifique.

Le docte mestre vient d'aborder le sujet de ses propres inventions quand il se lève soudain de son siège en vous invitant à admirer ses *ails volantes*. Vous accepter poliment l'offre, espérant en votre for intérieur que votre illustre interlocuteur daignera vous libérer point trop tardivement.

Il appelle Héléna pour l'aider à marcher tandis que vous sortez de la bruyante pièce. Très pâle, la voix toujours murmurante, celle-ci est la plus jeune des deux membres féminins de l'expédition scientifique. Elle accompagne Guénolé en le soutenant d'un bras, aussi discrète et silencieuse que son ombre. Vous traversez une partie du pont sous la tendre clarté des étoiles puis pénétrez tous les trois dans la cabine inférieure, celle réservée aux

couchettes les plus spacieuses de l'*Enragé*.

Deux coursives parallèles divisent cette partie de la nef et le docte mestre s'engage dans celle de gauche. Vous dépassez deux paires de portes en vis-à-vis avant de vous arrêter à la troisième. Sur un signe du vieil homme, Hélène décroche l'une des lanternes suspendues puis ouvre le battant de droite, vous faisant pénétrer dans une pièce carrée de dimensions modestes mais encombrée par du matériel de nefigation. Au centre d'un espace dégagé se trouvent les trois ailes volantes dont vous a parlé Guénoles. Celles-ci s'avèrent être de larges triangles de cuir souple sous lesquels sont attachés des assemblages de tubes métalliques et de courroies.

Avec l'exaltation d'un apprenti, le savant vous apprend comment un homme peut s'attacher à cet attirail grâce aux sangles, sauter d'un point culminant tel que la tour du palais ducal, par exemple, et planer comme un oiseau pendant plusieurs décilles avant d'atterrir au sol en douceur. Cette perspective vous fait frémir mais il affirme que les deux leviers coulissants à hauteur des épaules permettent de maîtriser la direction de l'aile et ce, en dépit des vents contraires qui pourraient souffler. Avant que vous n'ayez pu l'en dissuader, il entreprend alors de vous harnacher à l'aile volante et de vous en expliquer le fonctionnement exact afin de vous en convaincre.

Faites un test d'Intelligence difficile (-1) en ajoutant vos éventuels points en technologie. Si vous le réussissez, vous gagnez 2 points en conduite d'aile volante, une nouvelle compétence à ajouter sur votre feuille de personnage. Si vous échouez, vous n'y gagnez qu'1 point.

Ces explications harassantes durent un bon décime et, quand Guénoles cesse enfin son exposé pour gagner l'abri de sa cabine personnelle, vous constatez à votre retour dans la grande salle que toutes les tables de jeux sans exception sont déjà formées. Soupirant de dépit, vous vous résolvez à rejoindre à votre tour votre couchette. *Rendez-vous au 23.*

190

La route menant vers le nord connaît un certain trafic. Vous avez ainsi l'occasion de croiser divers engins roulants ou des animaux de selle transportant viticulteurs, prospecteurs, négociants et même une patrouille de soldats menés par un ragnarym qui vous retarde légèrement pour s'enquérir de votre destination. L'humeur au sein de l'expédition est au beau fixe, au contraire du temps qui se dégrade au fil de l'après-midi. Après environ trois décimes de marche dans la campagne, vous êtes obligés de boucler vos vestes de voyage afin de vous protéger des violentes bourrasques qui annoncent l'arrivée d'une pluie fine et constante.

N'appartenant ni au groupe des scientifiques, ni aux Tourmenteurs, vous attirez plus aisément la sympathie des deux bords et c'est tout naturellement que l'on recherche votre compagnie. Vous écoutez ainsi les fanfaronnades de Cyclope qui entreprend sans la moindre once d'humilité de vous narrer comment il a hérité de chacune de ses innombrables cicatrices. Puis c'est au tour de Jarlann qui vous pose moult questions sur la région que vous allez traverser, les endroits susceptibles de convenir à une embuscade et les éventuels pièges naturels que vous aurez à éviter. Vient ensuite Dame Astrid dont le bavardage souvent oisieux trahit une attirance envers votre personne, des sentiments qui semblent aller au-delà d'une simple complicité entre un homme et une femme plus très

jeunes... Même le timide Érik finit par s'approcher discrètement pour échanger quelques mots.

La bruine finit par s'estomper et le ciel s'éclaircissant, vous apercevez au loin la pointe enneigée du pic Freyda. Mais vous savez que vous n'en atteindrez ses contreforts que demain matin dans le meilleur des cas.

Vous progressez à présent sur une crête isolée longue de deux bons miles. Un silence plane sur votre groupe, seulement perturbé par les chants lugubres des crobacks qui tournoient dans les hauteurs, chacun étant plongé dans une crainte ancestrale en contemplant la mer de brume qui s'étend de chaque côté de la route à moins d'une vingtaine de toises, en contrebas des versants. La piste reprend cependant bientôt de l'altitude et c'est avec entrain que vous atteignez les hauts arbres marquant les berges de la tumultueuse Vaisinière.

Une mauvaise surprise vous y attend. Le pont qui permettait jadis de traverser la rivière a été détruit pour vous ne savez quelle raison et seuls en subsistent les reliefs à demi-immergés du tablier. Le chef des mercenaires s'approche alors de vous.

- Nous devons poursuivre de l'autre côté?

- Oui. La route reprend après cette butte, répondez-vous en désignant un point situé au-delà de l'édifice écroulé. On n'arrivera jamais à passer à cet endroit.

- Il ne reste donc plus qu'à poursuivre de ce côté en espérant trouver un autre passage plus loin.

Vous hochez la tête en observant les ombres vacillantes des frênes aux vertes ramures ballottées par le vent. Le soir approche à grands pas mais vous vous estimeriez plus en sécurité de l'autre côté de la Vaisinière, votre groupe ne s'étant guère éloigné de la précédente corniche. Des visions de silhouettes menaçantes se mouvant dans la brume enflamment soudain votre imagination. Mais la panique est mauvaise conseillère aussi tachez-vous de conserver la tête froide, le docte mestre et Jarlann semblant s'appuyer sur votre expérience pour déterminer ce qu'il convient à présent de faire.

Si vous partez en éclaireur à la recherche d'un moyen de franchir l'obstacle liquide, rendez-vous au 72 ; si vous pensez ne pas avoir le temps de trouver un tel passage avant la tombée de la nuit et préférez choisir le meilleur endroit pour installer le campement, allez au 163.

191

Cyclope, Olaf et les jumeaux accourent les armes à la main et les nefigateurs s'apprêtent à leur livrer bataille. Mais le docte mestre et Konrad s'interposent. Comme vous le redoutiez, les Tourmenteurs ne croient pas un instant à la défection de leurs camarades.

- Allez leur parler! lance alors Landrézit en pointant du doigt l'escalier par où le couple a disparu. Car j'ai l'impression qu'ils vous ont un peu oubliés sur ce coup-là.

Les quatre mercenaires demeurent un bref instant interloqués avant de suivre la suggestion du capitaine. Vous hésitez à les accompagner mais un cri de l'ingénieur Tannis vous incite à vous penchez par-dessus le bastingage.

La nef légère se trouve désormais à une vingtaine de toises sous la coque de *l'Enragé*. Vous regardez avec stupéfaction Jarlann et Saëmyanne qui tombent dans le vide, suspendus à des ailes en cuir triangulaires. Tels deux éperviers descendant en larges

cercles sur leur prochaine victime, ils s'approchent du navire qui a considérablement réduit sa vitesse. Dès qu'ils atterrissent sur le pont du navire, ce dernier change de cap pour filer en direction de l'est, à une allure bien trop rapide pour envisager d'être rattrapé. *Si vous avez l'**artefact alrys** dans votre sac, rendez-vous au 199 ; sinon, allez au 198.*

192

Lorsque vous parvenez à sa hauteur, Saëmyanne vous tend sa torche.

- Je serais plus à l'aise si tu la portes, souffle-t-elle.

Comme vous prenez le flambeau, elle s'empare de son autre lame et adopte une posture défensive tout en progressant à pas mesurés, ses deux cimenterres prêts à découper le premier agresseur venu.

Une brise constante s'insinue dans le complexe souterrain en gémissant comme une âme en peine. Se poursuivant à l'horizontale jusqu'à la limite de votre éclairage artificiel, le tunnel semble aussi vide et désert qu'une bibliothèque à Givrecol. Le plafond étant de pierre brute, vous vous étonnez de ne voir aucune poussière recouvrir la roche rouge-violette que vous foulez. L'idée que cette matière inconnue puisse l'absorber vous inquiète légèrement.

Vous vous arrêtez soudain en remarquant une entaille dans la mosaïque régulière qui recouvre la paroi de droite. Pas assez large pour que vous puissiez y passer la main, elle est également trop rectiligne pour avoir été créée par le passage du temps. Longue d'un pied, elle ne découpe aucun des étranges motifs dessinés par les petits carreaux colorés. Vous songez un instant à y glisser la pointe ou le tranchant d'une arme mais vous risqueriez de casser celle-ci en forçant dessus.

*Si vous possédez une **petite pioche**, rendez-vous au 126 ; sinon, vous poursuivez dans le couloir et allez au 85.*

193

L'ordre de marche se reforme, les jumeaux prenant courageusement les devants dans le passage secret. Le plafond est moins élevé et Nabot pousse un abominable juron en se cognant le crâne lorsqu'il franchit à son tour l'ouverture. La nouvelle galerie forme rapidement un coude vers la gauche avant de présenter un nouvel angle quelques toises plus loin, si bien que vous poursuivez votre progression à peu près dans la même direction en vous demandant quelle pouvait bien être l'utilité de ces détours pour les anciens bâtisseurs.

Une lueur verdâtre en avant vous incite soudain à vous arrêter. A pas de loup, Anders et Grütters approchent de l'entrée d'une nouvelle salle d'où émane cet inquiétant éclairage. Comme l'archer vous fait bientôt signe de venir, vous découvrez une pièce parfaitement cubique aux murs percés d'une dizaine d'alcôves en ogive peu profondes. Toutes sont prolongées par des corniches qui se rejoignent en formant une clé de voûte. Celle-ci est recouverte d'une mosaïque différente de ce que vous avez jusqu'alors connu dans le complexe et de cette convergence tombe une étrange lumière phosphorescente, comme générée en permanence par les émaux décoratifs.

Dans une alcôve plus large que les autres trône un piédestal en marbre rose supportant un globe de pierre incroyablement lisse et sans la moindre aspérité. Sa surface est recouverte de caractères serrés qui tracent comme une longue frise sur toute sa circonférence. Vous vous attendiez à d'indéchiffrables runes alrys. Grande est donc votre surprise de reconnaître l'alphabet Helk. Oubliant toute prudence, la plupart des savants s'avancent pour décrypter le message du globe, Érik approchant sa lampe et Konrad faisant lentement pivoter la sphère grise sur la tige métallique qui la supporte. Vous vous placez derrière le docte mestre Guénolé afin de regarder par-dessus son épaule.

*Faites un test d'Intelligence difficile (-1) en ajoutant vos points en **littérature**. S'il est réussi, rendez-vous au **78** ; sinon, allez au **34**.*

194

L'itinéraire que vous avez choisi pour traverser Vermont en direction de la porte nord vous amène à emprunter la grande rue Pixente VI, récemment renommée en l'honneur du dirigeant actuel de la cité viticole. L'avenue n'a guère changé depuis dix ans et les chevaucheurs de drakions ou les conducteurs de chariots s'y fraient un passage au milieu d'une presse bruyante qui s'attarde devant les devantures des commerces. Un peu étourdi par ce tumulte et entraîné malgré vous par le flot humain, vous manquez même de justesse vous faire piétiner par l'un de ces lézards géants qui sont pourtant si monnaie courante à Haute-Lande.

Vous progressez lentement et ce retard vous irrite au plus haut point puisque vous comptez bien recueillir quelque information d'importance avant la fin de la journée. C'est au moment où la rue se trouve complètement bloquée par l'arrivée d'un gigantesque tonneau roulant qu'Archibalt vous attrape la manche.

- On ne pourrait pas faire une pause? Je ne peux plus mettre un pas devant l'autre, j'ai trop soif.

Le pauvre ingénieur dégouline de sueur, guère aidé par sa corpulence pour supporter la marche agitée sous la chaleur de Sonn. Il vous désigne la porte d'une taverne aux nombreuses fenêtres ouvertes par lesquelles vous pouvez distinguer une foule de gens entassés. Vous avez déjà deviné son penchant pour les bons plats et la boisson mais cette fois, votre compagnon semble réellement dépérir à en juger son attitude suppliante. Saëmyanne quant à elle considère le bougre avec un sourire mi-amusé, mi-méprisant.

Vous regardez de nouveau l'estaminet bondé puis avisez un étroit passage adjacent, normalement fermé par une large porte en bois mais dont le battant se trouve légèrement entrebâillé. Un curieux sigle jaune représentant une spirale grossière est peint sur le mur juste au-dessus de cette ouverture.

*Faites un test d'Intelligence difficile (-1) en ajoutant vos éventuels points en **sciences naturelles et littérature**. Si vous le réussissez, rendez-vous immédiatement au **48**.*

*Si vous échouez, vous pouvez accéder à la requête de l'ingénieur et l'accompagner dans la taverne, allez dans ce cas au **162** ; ou le laisser se désaltérer avec Saëmyanne pour vous intéresser à la ruelle fermée par la porte marquée, rendez-vous alors au **22**.*

*Si vous refusez ce contretemps pour gagner la porte nord au plus vite, Archibalt vous lance un regard désespéré mais se plie à votre décision. Rendez-vous dans ce dernier cas au **79**.*

195

L'heure du retour est enfin arrivée pour l'expédition scientifique. À l'image de son capitaine, l'équipage vous accueille chaleureusement à bord du bateau volant, les nefigateurs n'ayant pas oublié comment vous et vos compagnons avez participé à la défense contre les auriges.

Le signal du départ est lancé par Landrézit qui dirige les opérations pour partir de la cité viticole. Vous êtes nombreux au bastingage à contempler les bâtiments colorés de Vermont qui rétrécissent de décille en décille. Le soulagement l'emporte sur la nostalgie des ruelles animées de votre enfance en songeant que vous vous éloignez par la même occasion des stryyxs auxquels vous avez de justesse échappé.

Vermont n'est plus qu'un souvenir dans votre esprit depuis environ un décime quand vous repérez la silhouette d'une nef légère qui s'approche par vent arrière. Plus vélocé que le puissant *Enragé*, elle a dû quitter la ville peu de temps après vous et gagne rapidement du terrain tout en se maintenant à une altitude bien plus basse. Cette nef suit le même cap que vous mais se trouve approximativement à mi-hauteur entre *l'Enragé* et l'immuable couche de brume.

Si vous avez noté le code VIRAGE, rendez-vous au 125 ; si vous avez le code SOURCE, allez au 4 ; si ces codes ne vous disent rien mais que vous détenez dans votre sac à dos la relique alrys, rendez-vous au 88 ; si vous ne possédez aucun code, ni cet objet, allez au 149.

196

- Non, désolé. Il vaut mieux que je m'en aille.

Vous redoutez la réaction virulente de la fougueuse mercenaire mais celle-ci encaisse finalement plutôt bien votre refus. En fait, elle ne semble pas vraiment vous croire.

- Je ne te plais pas, c'est ça? demande Saëmyanne en esquissant une moue adorable.

- Si, si... tu est très belle et tu le sais bien. C'est juste que j'ai quelqu'un d'autre qui pense à moi et que je ne veux pas décevoir.

Cette fois, vous pouvez voir se dessiner sur son visage un accès de brusque jalousie suivi de ce que vous jureriez être du chagrin. Mais la combattante se reprend et s'écarte de la table.

- Je vois. On peut dire qu'elle a de la chance... Isolde, c'est ça?

Vous hochez la tête.

- Enfin... si on aime la tranquillité. En tout cas, tu ne sais pas ce que tu perds, plaisante-t-elle en vous gratifiant d'un regard entendu. Passe une bonne nuit, peux chevalier.

La jeune femme disparaît alors au milieu du groupe de buveurs qui se serrent auprès du comptoir. Vous la suivez du regard tandis qu'elle plaisante déjà avec certains d'entre eux et vous ne pouvez réprimer une pointe de regret en détaillant sa silhouette athlétique. Vous restez pendant plusieurs décilles à contempler mélancoliquement le fond de votre chope. L'absence de votre femme et de vos enfants vous pèse particulièrement au milieu

de cette bruyante taverne.

*Si vous sortez pour rejoindre l'établissement où est censée loger l'expédition, allez au **115** ; si vous vous ressaisissez pour prendre encore un peu de bon temps à l'Oberlin, rendez-vous au **176**.*

197

L'individu vous cache quelque chose, c'est évident. Ses mains tremblent imperceptiblement, son visage est rougi comme s'il venait de courir pendant plusieurs décilles. Il a même lancé à deux reprises un regard furtif en arrière même s'il essaie de se montrer détendu et ouvert à votre égard.

Cependant, le collier est très joli. S'il s'agit vraiment d'un colifichet sans grande valeur, vous ne voyez pas quel mal il y aurait à accepter ce cadeau.

*Si vous prenez le bijou, rendez-vous au **56** ; si vous vous méfiez des motivations du colporteur, allez au **3**.*

198

La frustration vous submerge en songeant à tous les dangers que vous avez bravés pour découvrir cette relique des temps anciens dont les pouvoirs magiques eussent été de la plus grande utilité dans la lutte contre les stryxxs. Elle va au contraire servir sans doute à gonfler les finances de ces deux traîtres que vous avez cru être devenus pour vous de véritables compagnons d'armes, avant de se retrouver dans les mains de quelque puissant sans scrupule.

Les yeux clos, le front appuyé contre le bois du plat-bord, c'est à peine si vous entendez les vociférations haineuses des Tourmenteurs abandonnés par leur chef. Vous vous redressez néanmoins en sentant une présence à vos côtés et constatez que la nef dans laquelle se sont réfugiés Jarlann et Saëmyanne n'est plus qu'un point à l'horizon. La main noueuse de Guénoilé se pose sur votre épaule.

- Nous sommes en vie. C'est un sort toujours préférable à celui d'Érik, d'Héléna, d'Horwyck et des deux mercenaires.

- Tous ces morts pour rien...

- Le Duc saura au moins ce qui est arrivé à la première expédition et ce que nous avons découvert dans les ruines. Cette exploration nous a tout de même appris beaucoup sur les Alrys et les stryxxs qui menacent les environs de Vertmont.

Comme vous conservez cette fois un mutisme déprimé, le docte mestre renchérit.

- Vous avez raison de prendre à coeur la perte de l'oeuf : c'est un objet inestimable. Mais le Duc a de nombreux moyens à sa disposition et il ne fait aucun doute qu'il va tout mettre en oeuvre pour le récupérer. Il saura retrouver la trace de ce félon.

- Je n'en suis pas aussi sûr. Vous avez vu de quoi Jarlann est capable. Il ne se laissera pas attraper si facilement.

- Peut-être aurez-vous l'occasion alors de prendre votre revanche. Vous nous avez été d'une aide très précieuse au cours de cette mission et je saurai en informer le Duc. Je suis persuadé qu'en plus de votre récompense, il va vous proposer de les traquer pour

recupérer la relique.

Vous vous tournez pour regarder le vieux savant droit dans les yeux. Vous n'aviez pas envisagé cette possibilité qui ne vous a troublé qu'un très bref instant.

- Non. Pour moi, c'est déjà du passé.

Guénolé semble vouloir ajouter quelque chose mais se ravise finalement, peut-être intimidé par votre expression peu amène. Il finit par s'éloigner et vous replongez dans la contemplation de la mer de brume, de ses reflets gris-jaunâtres sous l'influence des quelques rayons qui parviennent à percer par endroits le manteau nuageux installé en altitude.

Même si la colère et l'esprit de revanche coulent comme un poison dans vos veines d'aventurier, vous n'avez pour le moment qu'un seul désir : retrouver les vôtres. D'avoir perdu à jamais Corwynion est suffisant. Souffrir, endurer des blessures, avoir frôlé la mort à plusieurs reprises, vu disparaître sous vos yeux des camarades : tout cela suffit. Le goût de la défaite est dans votre bouche et reviendra chaque fois que vous repenserez à ces dernières journées. C'est un échec et il prouve combien vous n'êtes plus assez vaillant ni compétent pour vivre des aventures comme au temps de votre jeunesse.

Plus que jamais, vous avez besoin des tendres bras d'Isolde. Bientôt. Dès demain vous reverrez enfin votre famille que vous n'auriez jamais dû quitter.

199

Le couple est parvenu à prendre le large et leur embarcation s'éloigne rapidement hors d'atteinte, en direction de l'horizon. Mais leur fuite est aussi pour eux synonyme de défaite et un immense soulagement se peint sur les visages des scientifiques lorsque vous exhibez la relique qui est toujours en votre possession. Les Tourmenteurs restants laissent libre cours à leur colère en constatant leur abandon par le chef qu'ils adulaient tant. Ils finissent néanmoins par se calmer lorsque Konrad leur assure que la récompense promise par Le Duc Algar sera d'autant plus grande puisque ils remporteront les parts de leurs compagnons trépassés et celles des deux traîtres.

Une certaine euphorie ainsi qu'une grande impatience marquent donc les deux journées et la nuit qui vous séparent de votre retour triomphal à Haute-Lande. Votre arrivée était attendue grâce aux bonnes nouvelles transmises depuis Vermont par un croback zélé et vous chavirez de joie en apercevant votre femme et vos enfants qui vous attendent sur le nefoport en compagnie de quelques connaissances amicales et d'une délégation ducale.

Les gardes sont obligés d'abrèger les marques d'effusion que vous prodiguez votre famille car Algar V réclame sans attendre le rapport de l'expédition.

C'est ainsi que vous vous retrouvez dans le palais de Haute-Lande à écouter le récit détaillé de Guénolé à votre souverain. L'évocation de ceux qui ont perdu la vie au cours de cette mission jette un léger voile sur votre enthousiasme, tous comme le rappel des nombreux pièges auxquels vous avez été confronté, des cadavres de Corwynion et de ses confrères ainsi que la fuite éperdue devant les stryxxs. Le docte mestre insiste à maintes reprises sur vos actes de bravoure et l'immense responsabilité qui vous incombe selon lui dans le succès total de cette entreprise, à un point tel que le Duc se fend de compliments si sincères que vous devez regarder le bout de vos chausses pour dissimuler votre embarras. On vous remet ensuite une bourse de gemmes dont la somme dépasse toutes

vos espérances. Survient enfin le moment des adieux.

La plupart des scientifiques rescapés résident comme vous à Haute-Lande. Vous promettez donc à Dame Astrid, Guénolé, l'historien Konrad, ou encore l'ingénieur Tannis de vous retrouver très bientôt pour partager un verre dans des circonstances bien plus tranquilles que ce que vous avez pu vivre en commun. Les adieux sont par contre de mise avec les quatre Tourmenteurs restants. Privés de leur meneur, ils ne savent pas encore de quoi sera fait leur avenir mais ne s'inquiètent pas pour autant. Ils comptent profiter de leur nouvelle fortune dans une cité autrement plus festive que l'austère Haute-Lande. Quoique un retour à Vermont semble exclu de leur esprit...

Skalde le lithologue et Archibalt ne vont pas non plus rester longtemps dans les parages. C'est avec une émotion non feinte que vous étreignez le corpulent ingénieur pour qui vous vous étiez pris d'une certaine affection. La nuit tombe lorsque vous pouvez enfin regagner votre propre demeure.

Quelques décimes plus tard, vous êtes allongé sur le dos dans votre couche, les yeux grands ouverts malgré la pénombre, goûtant au parfum si reconnaissable des cheveux de votre femme. Isolde dort en chien de fusil, blottie contre votre flanc comme à son habitude pour partager votre chaleur. De la pièce où dorment vos trois enfants se font entendre de légers ronflements. Sans doute ceux d'Hilda, la petite traînant apparemment un rhume depuis votre départ.

Vous ne parvenez pas à trouver le moyen de dormir et votre esprit vagabonde irrésistiblement vers Jarlann et Saëmyanne qui ont préféré couper tous les ponts avec leurs compagnons en voyant qu'ils ne parviendraient pas à s'emparer de l'oeuf. Où peuvent-ils se trouver en ce moment? Ils prenaient à priori la direction de l'est et de Givrecol. Comptaient-ils vraiment reprendre leurs activités à partir de cette cité infâme? Les reverrez-vous un jour?

Malgré le danger auquel ils vous ont exposé et cette trahison qui va à l'encontre de tous vos principes, vous ne pouvez vous empêcher d'admirer leur courage insensé. Que vont-ils faire à présent? Comment aurait été votre vie si vous les aviez accompagnés?

Sur cette dernière et troublante pensée, vous vous tournez sur le côté en passant votre bras autour de la taille d'Isolde. Le contact de sa peau nue vous réconforte et vous parvenez enfin à plonger dans un sommeil sans rêve.

200

La sensation de chute contrôlée est si enivrante que vous ressentez une montée d'adrénaline comme jamais vous n'en avez encore connue. Le vent glacé gifle votre visage, l'air s'engouffre dans votre gosier tandis que vous hurlez à pleins poumons. L'aile volante fait pourtant son office et c'est en planant que vous approchez de la nef légère sur laquelle Saëmyanne a réussi à atterrir.

Encouragé par la vision de la jeune femme qui se relève sur le pont du navire, vous reprenez votre calme et cessez enfin de crier. L'engin auquel vous êtes suspendu se révèle finalement plutôt facile à manipuler. Moins de trois décilles plus tard, vous tombez lourdement sur le plancher, les genoux meurtris par le choc mais éminemment soulagé d'avoir survécu à ce saut insensé. Le temps qu'un lascar aux allures de pirate et Saëmyanne vous aident à vous dépêtrer de votre aile, Jarlann vous a rejoint à son tour.

Une fois complètement remis de vos émotions, vous regardez la silhouette de *l'Enragé* qui s'éloigne vers le sud et pouvez même encore distinguer au-dessus du bastingage les visages de vos anciens compagnons qui constatent avec impuissance votre fuite. Vous préférez détourner le regard pour ne pas laisser la culpabilité vous submerger.

Jarlann de son côté jubile. Il semble avoir rajeuni de dix ans lorsqu'il se tourne vers vous, ses yeux verts rayonnant de plaisir.

- On a réussi, l'oeuf est à nous! Tu vas voir : dans moins d'un an, la moitié de l'Archipel tremblera en entendant nos noms et l'autre moitié fera tout pour s'attacher nos services!

C'est la première fois que vous voyez le mercenaire s'emballer de la sorte et ses fanfaronnades puérides ont le mérite de vous arracher un sourire. Jarlann vous présente ensuite son fameux ami propriétaire et pilote de la nef légère puis les trois adolescents déguenillés qui lui servent de nefigateurs. Le bateau lui-même n'a pas l'air en excellent état bien qu'il file à bonne allure vers l'orient sans se soucier des vents contraires.

Comme votre compagnon s'éloigne avec son complice pour bavarder, vous vous adossez soudain contre une caisse, terrassé par le poids des remords. Oui, la soif d'aventures s'est ancrée en vous. Oui, pour elle, vous êtes prêt à laisser Isolde et les enfants à Haute-Lande. Vous avez déjà tout prévu. Dès que vous aurez reçu votre part de la vente de l'oeuf, vous vous assurerez que votre épouse recevra une partie de cette somme. Malgré son chagrin dans les premiers temps, elle pourra alors subvenir à ses besoins ainsi qu'à l'avenir de votre fille et de vos deux fils. Peut-être même aurez-vous dans un futur plus lointain l'occasion de les revoir, de savoir comment ils ont grandi. Tout ceci sans dévoiler bien sûr votre identité. Ils ne comprendraient pas...

Mais la réalité vous rattrape brutalement et vos tourments intérieurs résonnent dans le vide immense qui s'est installé à l'intérieur de votre poitrine. Que vont-ils penser quand ils vont apprendre la vérité? Soudain, ce que vous aviez pris pour une décision courageuse se révèle finalement être la plus infâme des lâchetés.

- Ça n'a pas l'air d'aller. Tu penses à eux?

Saëmyanne se tient devant vous mais vous ne parvenez pas à affronter son regard. Un ange passe sans que ne bouge l'un de vous. La jeune femme ne semblant pas disposée à s'éloigner, vous relevez la tête pour ne lire dans ses yeux aucune marque de mépris.

- Un petit peu, oui.

- C'est normal. Ce n'est pas facile de tout quitter comme ça. Je suis passé par là moi aussi même si ce n'était pas du tout la même situation, évidemment. Mais je t'assure que tu ne le regretteras pas. On est fait du même bois tous les trois, ça se voit comme le nez au milieu de la figure.

- Peut-être.

La mercenaire vous tend la main pour vous aider à vous relever.

- Je n'aime pas te voir comme ça. Allez, viens. Je connais un moyen efficace pour te remonter le moral.

Vous répondez à son franc sourire puis vous vous redressez avec bien plus d'énergie que ne l'aurait laissé soupçonné votre abattement. Malgré sa taille réduite, la nef propose un confort conséquent puisque vous bénéficiez chacun d'une pièce à votre disposition, à l'exception des trois gamins qui dorment ensemble dans la cambuse aménagée. Vous n'avez pas le temps de déposer vos affaires dans votre cabine que Saëmyanne vous attire à l'intérieur de la sienne.

Vous poussez le battant dans votre dos et les lèvres de la mercenaire sont déjà sur les

vôtres quand vous réalisez pleinement que vous entamez une nouvelle existence. Vous savez à présent pourquoi vous en êtes arrivé là : pour accepter la seconde naissance qui vous était accordée, à un âge où la plupart des hommes songent déjà au crépuscule de leur vie.

Vous avez donc saisi l'occasion, pour reprendre les termes de Jarlann.
Pour le meilleur et pour le pire.