

LA MAIN D'AVATAR

UN LIVRE
DONT VOUS ÉTIEZ
LE HÉROS !



LIRE, CHOISIR, VIVRE L'AVENTURE !

CONSEILS AU JOUEUR

La Main d'Avatar est une aventure solitaire. Vos choix modifieront durablement votre progression, vos alliances et parfois même la perception que vos compagnons ont de vous.

Certaines routes ne pourront être empruntées qu'une seule fois. D'autres se refermeront définitivement sans que vous le réalisiez immédiatement.

Ne lisez jamais un paragraphe avant que le texte ne vous y invite.

Conservez soigneusement les mots de passe, symboles et indices découverts au cours de votre voyage.

Plusieurs secrets d'Orb ne pourront être révélés qu'aux lecteurs les plus attentifs.

Enfin... méfiez-vous des certitudes. Dans le monde d'Orb, même la vérité possède plusieurs visages.

FEUILLE D'AVENTURE

Vous pouvez photocopier ou imprimer cette page afin de conserver intact votre ouvrage.

La Main d'Avatar

FEUILLE D'AVENTURE



VITALITÉ ACTUEL
Total de départ :

DEXTÉRITÉ ACTUEL
Total de départ :

DESTINÉE ACTUEL
Total de départ :



FORCE ACTUEL
Total de départ :

PSYCHISME ACTUEL
Total de départ :

INTUITION ACTUEL
Total de départ :



ÉQUIPEMENT





OBJETS SPÉCIAUX








NOTES & OBSERVATIONS



CODES & SYMBOLES / INDICES & MARQUES




RAPREMANE

COMPAGNON	COMPAGNONS ÉQUIPEMENT / OBJETS	OBJETS / REMARQUES
 ARCHÈRE		
 MAGE		
 SPADASSIN		

SUSPICION Total de départ :

-6 -5 -4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 +5 +6

 DÉFIANCE NEUTRE CONFIANCE

NIVEAU ACTUEL :

La Suspicion mesure la confiance que vos compagnons vous accordent.
Elle influence leurs réactions... et leurs interventions en combat.

Remerciements

Je tiens à remercier toutes ces communautés qui m'ont permis d'envisager puis de finir mon projet. Il en a vu des étapes, des brouillons. 20 ans ! Imaginez !

Mais surtout, si un jour tu passes par là, j'aimerais te remercier Francis. Francis Aude. Un jour de 1986, nous rentrions de l'école. Et c'est là que tu m'as tendu ce drôle de bouquin. Le Talisman de la mort. Mon premier ! Alors où que tu sois, saches que je te dédie ce livre.

Avis aux futurs victimes !

Bonjour à vous ! Je ne me présente pas. Nous ne nous connaissons pas. Mais nous avons visiblement un point commun. L'amour du feuilletage intime. Tourner des pages, encore et encore ! Quand il serait si simple d'écrire ces livres dans le bon sens !

Je suis heureux de vous présenter un projet né en 2007, sur le forum « La taverne des aventuriers ». Lors de nombreuses discussions, je m'étais mis à rêver ! Rêver d'écrire une suite à ce livre fantastique, Le Talisman de la mort.

Hélas, la vie est faite ainsi, ce projet resta à l'état de brouillon pendant presque 20 ans ! Délirant hin ! Puis vint le jour où, par hasard, je rencontrais des gens comme moi, passionnés par ces livres, sur un réseau social. Des gens super sympa que l'on nomme Communauté ! Et me voilà entouré d'auteurs, de lecteurs et de gens qui deviendront mes amis. Petit à petit, ce vieux projet remonta à la surface. Boosté par certains olibrius, je prenais l'engagement de l'écrire et de vous le présenter fin mai.

Voilà ! C'est fait. Nous sommes fin Mai. Après 20 ans, je vous livre mon tome 1. J'espère que vous prendrez autant de dégâts que j'ai pu prendre de plaisir à imaginer vos souffrances.

L'aventure commence juste après la guerre opposant Honoric au Ninja !

LES RÈGLES DE BASE

DEXTÉRITÉ

Votre Dextérité est de 9. Pourquoi 9 ? Parce que vous risquez de mourir. Ceci étant, si vous aussi êtes du genre « MémpoPeur », alors vous pouvez également lancer un dé. Et ajoutez 6 au résultat. Ceci correspondra à votre Habileté à combattre toutes sortes de créatures.

VITALITÉ

Lancez 2 dés et ajoutez 12 au total. Ceci constituera votre jauge de points de vie. Elle est précieuse et je vous conseille vivement de la ménager.

DESTINÉE

Lancez un dé et ajoutez 6 au résultat. Ceci est votre jauge de bonne fortune. Celle qui détermine votre chance de gagner à la loterie ou de vous faire boulotter par un Troll.

FORCE

Lancé un dé et ajoutez 6 au résultat. Hercule fracassait des montagnes, vous serez sûrement amené à devoir ouvrir quelques portes.

PSYCHISME

Lancez un dé et ajoutez 6 au résultat. Certaines aptitudes demandent de l'esprit. Il est fort possible que vos rencontres d'un jet en soient dotées. Protégez-vous !

INTUITION

Lancez un dé et ajoutez 6 au résultat. Comme son nom l'indique, ceci est une chose indéfinissable dans la vie courante. Mais pas ici !

✂ Les combats : Dans ce livre, les combats sont semblables aux livres de ce genre. Vous lancez deux dés pour vous, deux dés pour l'ennemi, vous relancez les dés pour v... euh non ! Vous comparez le résultat. Le moins fort perd 2 points de Vitalité.

Là où les choses changent, c'est que VOUS ! Vous n'êtes pas seul ! Vous serez accompagné de 3 comparses. Et selon votre capacité à prendre les bonnes décisions, ils vous aideront de façons diverses... ou pas. Et selon leur niveau de Suspicion, vous risquez de... laissons cela pour le moment !

🔍 SUSPICION

Puisqu'on en parle ! Ceci est une jauge. Elle varie comme une banquise en été, de -6 à 6. Et forcément, selon votre niveau, la méfiance du groupe envers le héros fluctuera grandement. Ce qui, en certaines occasions, risque de vous coûter cher ! Une flèche dans le fondement par les temps qui court...

Pour faire simple, plus votre jauge montera, plus vos compagnons participeront au combat. Et croyez moi, c'est parfois spectaculaire ! Mais à l'inverse, si vos actions les amènent à douter... Flèche => Fondement.

Le combat se déroule alors ainsi :

Jetez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points de Dextérité, Psychisme au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la Force d'Attaque de la créature.

Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points de Dextérité, Psychisme. Ce total représente votre Force d'Attaque.

Si votre Force d'Attaque est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4.

Si la Force d'Attaque de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez à l'étape n° 5.

Si les deux Forces d'Attaque sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre — reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.

Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de 2 points sa Vitalité.

La créature vous a blessé ; vous ôtez alors 2 points à votre Vitalité.

Modifiez votre score de Vitalité ou celui de la créature, selon le cas.

Commencez le deuxième Assaut (en reprenant les étapes du dessus). Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points de Vitalité ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

Combat avec plus d'une Créature

Parfois, vous serez attaqué par plus d'un adversaire à la fois, hommes ou créatures. En ce cas, chacun de ces adversaires vous combattra séparément à chaque Assaut, mais vous devrez d'abord choisir, lors de chacun de ces Assauts, lequel vous souhaitez affronter en priorité ; vous combattrez l'adversaire ainsi choisi en observant les règles indiquées précédemment.

Mais avec l'autre ou les autres, les règles sont quelque peu modifiées : en effet, lorsque vous calculerez vos Forces d'Attaque respectives, sachez que vous n'aurez infligé aucune blessure à l'ennemi si votre Force d'Attaque est supérieure à la sienne : vous aurez simplement esquivé le coup porté. En revanche, si la Force d'Attaque de celui que vous combattez ainsi dépasse la vôtre, vous aurez vous-même reçu une blessure à la manière habituelle.

Lors de chaque Assaut, il n'y aura donc qu'un seul adversaire vulnérable à vos coups, celui que vous aurez choisi. Si le combat tourne en votre faveur et qu'il ne reste plus bientôt qu'un seul ennemi, le combat avec ce dernier se poursuivra bien entendu selon les règles classiques.

LA MARQUE DU TALISMAN

Cette chose vous accompagnera pendant tout cet ouvrage. Elle vous imprégnera et réagira selon son humeur. Évidemment, vous comprenez qu'ici, vous avez un sérieux handicap. Car non content de ne pas verser de loyer, il

aura une fâcheuse tendance à vouloir inviter quelques amis. Mais rassurez-vous ! Vous êtes LE MEILLEUR !

Équipement de départ

Au départ, le héros possède :

1. Une épée à deux mains.
2. Une protection légère de cuir pour le torse.
3. 5 pièce d'or.
4. 1 potion médicinale permettant de récupérer +4PV.
5. Un sac à dos.
6. Tous mes vœux de bonheur !

Voilà ! Vous savez tout. J'ai volontairement écrit ce livre en adaptant sa difficulté. Vous visiterez des lieux emblématiques, rencontrerez peut-être d'anciens amis, d'anciens ennemis. Quoiqu'il arrive, ne feuillotez pas trop ces pages, car un monstre s'y cache. Le spoiler ! Ce serait dommage.

Cher(e) aventurier(e), vous savez à peu près tout ! Que la fête commence !
Rendez-vous au 1

La main d'Avatar

d'après le roman de Steve Jackson et Sir Ian Livingston.

Une histoire créée par Laurent Goujon - Dessin de Maëlys Goujon.

Quand est-ce arrivé ? Pourquoi est-ce arrivé ?

En ce jour très particulier, vous replongez dans les tréfonds de votre mémoire meurtrie par toutes ces années de thérapies, de traitements parfois expérimentaux. Tout cela pour quoi ? Pour un livre, un jeu !

Depuis combien de temps êtes-vous là, enfermé dans cette chambre de 10 mètres carrés ?

Vous vous souvenez précisément du moment où vous avez perdu la notion de réel. Ce livre était votre premier, un livre où vous étiez LE héros ! La plongée dans ce monde incroyable, les combats que vous aviez menés, la conscience que seul vous pouviez sauver ce monde. Orb !

Vous souriez amèrement. Quel âge ? 15, 16 ans...

Vous étiez si fier d'avoir réussi. Un vrai héros ! Pourquoi personne ici-bas ne voulait vous croire ? Vous aviez pourtant la preuve, ce talisman maléfique n'était-il pas une preuve ?

Toute une vie perdue pour un maudit livre... Mais aujourd'hui est un jour nouveau ! LE jour ! Vous vous apprêtez à rejoindre le réel.

Combien d'année déjà ? A quoi bon regarder en arrière quand un nouveau futur vous tend les bras...

Et maintenant, tournez la page !

§1



Peut-être quarante années.

Quarante années à répéter la même histoire jusqu'à ne plus savoir si elle vous appartenait encore. Le cabinet est silencieux, trop silencieux.

Le lustre de cristal au plafond diffracte la lumière en éclats froids. Vous pourriez en dessiner chaque facette les yeux fermés. Vous avez appris à fixer ce lustre pour ne pas fixer le reste. Ici, allongez, vous êtes le maître de cet espace.

Votre thérapeute vous observe derrière son bureau massif. La « fouine » ! C'est le petit nom que vous lui avez donné, avec cette petite tête ronde, ces lunettes rondes, ça façon de vouloir que tout tourne rond...

Il joint les doigts.

- Alors... vous admettez enfin que tout cela n'était dû qu'à votre imagination, une construction mentale incohérente ?

Sa voix ne tremble pas. Aujourd'hui, la vôtre non plus ne vacillera pas !

- Un livre ouvrant sur un autre monde ? Un talisman maléfique ? Des dieux oubliés ? Bien sûr que c'était issu de mon monde intérieur ! La réalité ne permet pas d'explorer des mondes fantastiques remplis de monstres, de dieux démoniaques.

Vous riez. Un rire sec. Trop rapide. Le pendentif repose dans votre paume, lourd, froid, tellement réel.

- Je vais vous le prouver ! Dites-vous.

Vous vous penchez au-dessus de la corbeille. Vous le tenez en main, pendu à sa chaîne, lourd et froid. Ce bijou de pacotille sinistre aura brisé votre vie. Vous lâchez le pendentif. Le métal du bijou heurte les papiers froissés avec un son mat. Voilà ! Cette fois c'est la bonne, cette fois c'est... Quel est ce bruit dans le couloir ? La porte explose, fracassée. Trois silhouettes vêtues de rouge envahissent dans la pièce. L'espace d'un instant, le temps semble se figer, irréel.

Puis une sommation:

- Donne-nous le talisman.

Vous reprenez le contrôle et un sourire fleurit sur vos lèvres. Le dernier test ?
Tellement prévisible !

- Allons Docteur, est-ce bien nécessaire ? Des acteurs en costumes rien que pour fêter mon départ ? Puisque je vous dis que...

Une étoile de métal noire se plante dans la gorge du médecin. Le sang éclabousse le bois ciré de son magnifique et sempiternel bureau. Est-ce réel ? Êtes vous en train de délirer dans votre chambre capitonnée ? Non ! Le bruit lourd du corps de l'infirmier heurtant le sol finit par vous convaincre. Vous devez réagir à cette folie !

Mais vous êtes vieux. Vos muscles sont lents, rouillés. Pourtant, derrière vos yeux... quelque chose se réveille. Le souvenir du Héros !

Vous pouvez :

Bondir vers la corbeille pour saisir le talisman, rendez-vous au [§340](#)

Tenter de désarmer le ninja qui tente de vous saisir, rendez-vous au [§443](#)

Ou fuir vers la porte, rendez-vous au [§323](#)

§2

La rue des Magasins conserve une faible activité pour un matin. Certaines boutiques fonctionnent encore, éclairées par des lampes tremblantes. D'autres sont closes, leurs vitrines recouvertes de planches.

Le spadassin désigne une auberge près de l'entrée.

- Une nouvelle auberge ! Le Colifichet d'Argent ?

Plus loin, un passage étroit descend entre deux bâtiments, presque invisible depuis la rue.

Vous pouvez entrer dans l'auberge, rendez-vous au [§86](#).

Vous pouvez suivre le passage vers le sud, rendez-vous au [§71](#).

Vous pouvez revenir vers les quartiers sud, rendez-vous au [§130](#).

§3

Vous progressez rapidement dans les galeries souterraines tandis que les grondements de l'incendie résonnent encore au-dessus de vos têtes.

L'air devient plus froid à mesure que vous approchez des anciens accès de contrebande. L'eau suinte entre les pierres. Plusieurs portions du passage se sont partiellement effondrées avec le temps, obligeant parfois le groupe à ralentir pour franchir des amas de gravats instables.

Le spadassin ouvre brutalement le poing devant vous.

- Stop.

Tout le monde s'immobilise immédiatement. Plus loin, une faible lueur vacille dans l'obscurité. Pas une torche, des lanternes.

Le mage plisse les yeux.

- Des hommes.

L'archère se baisse légèrement près du mur humide avant de revenir vers vous.

- Trois... non. Quatre.

Le spadassin serre lentement la garde de son arme.

- Les contrebandiers ?

L'archère secoue la tête.

- Non.

Un bruit métallique résonne alors dans le tunnel. Une armure.

Puis une voix.

- Fouillez tout. Le guet veut les responsables de l'incendie vivants.

Le mage jure entre ses dents.

- Ils nous coupent la sortie.

Votre poitrine se contracte aussitôt. Le Talisman réagit...Fortement. Comme si quelque chose d'autre approchait derrière les soldats.

Le spadassin se tourne vers vous.

- On fait quoi ?

Vous pouvez tenter de tendre une embuscade au guet dans l'étroitesse des galeries, rendez-vous au [§134](#).

Vous pouvez essayer de contourner les soldats par un ancien conduit instable, rendez-vous au [§23](#).

Vous pouvez tenter de vous faire passer pour des survivants de l'incendie afin de franchir le barrage, rendez-vous au [§147](#).

§4

Ces hommes ne sont pas des sentinelles disciplinées. Ils sont les survivants d'un champ de bataille perdu. Ils se battent avec cette brutalité propre à ceux qui savent qu'ils n'ont plus rien à perdre.

Combattez :

Survivant d'Honoric : Dextérité : 9 - Vitalité : 10

Survivant d'Honoric : Dextérité : 10 - Vitalité : 10

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 2 : L'archère décoche une flèche dans la cuisse du premier adversaire. Il perd 2 points de Vitalité et 1 point de Dextérité.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 4 : Le mage murmure une formule brève. Les racines se contractent autour d'une cheville ennemie. Déduisez 1 point de Dextérité à l'un des adversaires

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 6 : Le spadassin surgit dans l'angle mort d'un adversaire et l'abat immédiatement. Il ne restecqu'un adversaire à combattre.

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez maintenant :

Si vous fouillez la grange, rendez-vous au [§87](#)

Si vous progressez immédiatement vers les maisons encore habitées, rendez-vous au [§38](#)

§5

Votre lame traverse finalement l'une des ailes obscures de Fauconna dans une gerbe de fumée noire. La créature pousse un hurlement si aigu que plusieurs vitres explosent immédiatement dans toute la bibliothèque.

Puis elle recule brutalement, pas vaincue, mais furieuse !

Le mage profite immédiatement de cet instant.

- Partons ! Maintenant !

Il projette son bâton vers l'avant et une violente explosion lumineuse embrase plusieurs rayonnages entre vous et la créature.

Des flammes montent aussitôt jusqu'aux hauteurs obscures du plafond.

Fauconna déploie ses ailes dans les incendies naissants. Même le feu semble hésiter à la toucher.

Son regard demeure fixé sur vous.

- Le Talisman me reviendra, tôt ou tard...

Sa voix résonne directement dans votre esprit.

- Et lorsque le seigneur noir se relèvera... je lui demanderai de m'offrir un privilège : prendre ton âme moi-même.

Le sol tremble brutalement. Une partie du plafond commence à s'effondrer dans un vacarme de pierre et de poutres brisées.

L'archère attrape immédiatement votre bras.

- On dégage !

Le spadassin renverse une étagère entière pour ralentir la créature tandis que le mage ouvre brutalement un passage secondaire derrière plusieurs rayonnages en flammes.

- Cette sortie mène sous les vieux quartiers ! hurle-t-il.

Une nouvelle vague d'ombre traverse aussitôt la bibliothèque derrière vous. Fauconna n'en a pas fini avec vous.

Vous n'avez plus le choix. Rendez-vous au [§24](#).

§6

Vous suivez les marques gravées dans la pierre à travers la rue des Marchands. Elles sont à peine visibles, mais leur répétition ne doit rien au hasard.

Le spadassin ralentit.

- Le réseau est toujours là. Reste à savoir s'ils se souviendront de nous.

Les signes vous conduisent jusqu'à une portion de mur humide, entre deux devantures fermées. Rien ne distingue vraiment cet endroit du reste de la rue, sinon une pierre légèrement descellée près du sol.

Le mage observe la marque gravée au-dessus puis vous regarde

- On a besoin d'un jeton pour passer.

Si vous possédez le Jeton marqué, rendez-vous au [§152](#).

Sinon, vous pouvez revenir dans la rue des Marchands, rendez-vous au [§55](#).

§7

Vous tentez de vous écarter, mais votre pied glisse sur la pierre poussiéreuse.

Un projectile ancien, déclenché par votre passage, jaillit d'une fente dissimulée dans le parapet. Il ne vous atteint pas de plein fouet, mais entaille votre flanc avant de se perdre entre les blocs.

Vous perdez 1 point de Vitalité.

Le bruit du mécanisme réveille aussitôt ce qui dormait sous les pierres.

Rendez-vous au [§73](#).

§8

À peine franchie la porte, la rue de la Porte de la Lune s'étire devant vous, large mais encombrée. Les contrôles se prolongent à l'intérieur même de la ville : deux soldats fouillent un chariot renversé, une autre consigne des noms dans un registre, tandis qu'un sergent surveille les allées et venues depuis une estrade de bois.

Le spadassin ralentit d'un pas.

- On évite de traîner ici.

Des blessés sont installés contre un mur, pansés à la hâte. Une femme distribue de l'eau sous l'œil d'un garde. Plus loin, une altercation éclate et s'éteint aussitôt quand une patrouille s'approche.

L'archère ne quitte pas les hauteurs des yeux.

- On est trop exposé.

La rue se prolonge avant de se diviser nettement.

- À nous de choisir, conclut le spadassin.

Vers le sud, le bruit du métal frappé résonne entre les murs. Vous pouvez suivre la rue des forgerons vers le sud, rendez-vous au [§131](#).

Vers l'est, une voie plus calme s'enfonce entre des bâtiments anciens. Vous pouvez emprunter la rue des érudits vers l'est, rendez-vous au [§11](#).

Vers le nord, une rue plus large paraît mener vers des quartiers plus riches. Vous pouvez vous diriger vers le nord en direction de la rue de l'Argent, rendez-vous au [§185](#).

§9

La bijouterie est protégée par deux volets renforcés et une grille intérieure. Quelques bijoux sont exposés, mais la plupart des présentoirs restent vides.

Le bijoutier vous accueille avec une prudence polie.

- Soyez les bienvenus par ces temps agités, peu propices au commerce.

Le spadassin observe les vitrines.

- Vous avez encore de quoi vendre ?
- Peu de choses malheureusement. Les routes ne sont pas sûres et les poches sont vides.

Il vous propose quelques objets simples.

Vous pouvez acheter un anneau d'argent ordinaire pour 3 pièces d'or, si vous le souhaitez. Il n'a pour l'instant aucune fonction particulière.

Vous pouvez retourner dans la rue de l'Argent, rendez-vous au [§185](#).

§10

La rue des Sept Péchés s'ouvre devant vous comme une artère malade au cœur de Griseguilde.

Ici, la vie ne s'est pas arrêtée. Elle s'est adaptée. Les enseignes grincent au-dessus des portes entrouvertes. Des silhouettes circulent tête baissée. Les conversations existent, mais elles s'interrompent dès que vous approchez. Tout le monde semble nerveux. Les conséquences de la guerre.

Le spadassin ralentit.

- C'est pire qu'avant avec toutes ces patrouilles.

L'archère observe les hauteurs.

- Tu n'as pas tort, ils sont partout.

À l'angle sud-ouest, l'enseigne du Dragon Rouge se détache nettement, familière malgré l'usure.

Le mage murmure :

- Si nous voulons des informations, c'est ici.

Vous pouvez entrer dans le Dragon Rouge, rendez-vous au [§187](#).

Vous pouvez rejoindre la rue des Érudits, rendez-vous au [§11](#).

Vous pouvez descendre vers les quartiers sud, rendez-vous au [§130](#).

Vous pouvez emprunter une allée plus étroite vers l'ouest, rendez-vous au [§142](#).

§11

La transition est nette. Le bruit s'apaise et laisse place à une activité plus feutrée. Des façades anciennes portent encore des enseignes effacées. Une librairie ouvre sur une salle étroite où quelques clients feuilletent en silence. Plus loin, une cour donne accès à des bâtiments plus vastes, liés à l'Université. Une présence discrète se fait sentir. Rien de visible, mais l'impression d'être observé persiste.

Vous pouvez entrer dans la librairie, rendez-vous au [§83](#).

Vous pouvez chercher l'accès à l'Université, rendez-vous au [§93](#).

Vous pouvez revenir vers la rue de la Porte de la Lune, rendez-vous au [§8](#).

Vous pouvez descendre vers la rue des Forgerons, rendez-vous au [§131](#).

Vous pouvez rejoindre la rue des Sept Péchés, rendez-vous au [§10](#).

§12

Vous restez en retrait et observez les mouvements de la salle.

Peu à peu, les déplacements deviennent plus lisibles. Certains clients entrent, échangent quelques mots, puis disparaissent sans jamais repasser par la porte principale.

Le spadassin murmure :

- Y a un accès secondaire. Je ne le connaissais pas celui-là.

L'archère repère une cloison au fond de la salle.

- Là-bas !

Rien n'indique un passage visible, mais les allées et venues ne laissent aucun doute.

Le mage reste prudent.

- Ce genre d'accès ne s'ouvre pas invitation.

Si vous possédez le Jeton marqué, rendez-vous au [§152](#).

Sinon, vous pouvez retourner dans la salle, rendez-vous au [§85](#) ou quitter l'auberge et revenir dans la rue des Sept Péchés, rendez-vous au [§10](#).

§13

La cavité est peu profonde, mais elle porte des traces évidentes d'un passage récent. Des traces d'un ancien feu de camp sont visibles près de la paroi intérieure. Une pierre plate a été déplacée pour servir d'assise temporaire. Quelqu'un s'est arrêté ici brièvement avant de repartir.

L'archère examine l'entrée.

- Ils utilisent ces abris pour se reposer et se relayer pour surveiller le versant.

Le mage passe lentement la main au-dessus du sol.

- Et ils ne sont pas les seuls à être passés ici.

Il se redresse sans ajouter d'explication. Vous reprenez votre progression.

Rendez-vous au [§30](#).

§14

Les visions vous submergent brutalement. Vous tombez à genoux dans un cri étouffé tandis que votre esprit se remplit d'images qui ne vous appartiennent pas entièrement. Des batailles anciennes, des temples incendiés, des corps suspendus au-dessus d'autels noyés de sang.

Et toujours cette silhouette féminine ailée observant les massacres depuis les hauteurs comme une prêtresse venue assister à une cérémonie sacrée.

Perdez 2 points de Vitalité.

- Tu es faible ! rugit Fauconna.

La créature traverse aussitôt l'obscurité dans un battement d'ailes monstrueux. L'archère tire immédiatement. La flèche traverse le corps spectral sans réellement le ralentir.

- Ce truc n'existe pas !

Le mage frappe le sol de son bâton. Une onde lumineuse explose autour de vous et force momentanément Fauconna à reculer dans un hurlement de haine.

Le spadassin vous relève brutalement.

- Debout ! Tout de suite !

Autour de vous, la bibliothèque sombre dans la panique. Des étudiants fuient entre les rayonnages tandis que plusieurs lampes éclatent sous la violence des courants obscurs qui traversent désormais la salle.

Fauconna déploie lentement ses ailes au sommet d'une étagère renversée.

- Le Roi sans Chair m'a promis votre souffrance...

Puis elle plonge brutalement vers vous.

Rendez-vous au [§84](#).

§15

Le spadassin ne baisse pas immédiatement son arme. Le loup géant ne montre pourtant aucune hostilité. Il vous observe tour à tour avec une attention calme, presque humaine, comme s'il évaluait autre chose que votre présence.

L'homme, lui, ne regarde toujours que la tablette d'or.

- Vous ne mesurez pas le danger de cet objet, dit-il simplement.

Le mage incline légèrement la tête.

- Nous savons seulement que cette tablette nous a sauvés.
- Elle vous a protégés, corrige l'homme. Ce n'est pas la même chose.

Son regard se relève enfin vers vous.

- Peu d'objets réveillent une lumière capable de repousser ce type de créature.

Le spadassin hésite encore.

- Tu n'as toujours pas répondu à ma question.

L'homme incline légèrement la tête.

- Ceux qui traversent ces passages sans comprendre ce qu'ils réveillent n'y survivent pas longtemps. Vous avez eu plus de chance que la plupart. Sans elle, vous seriez mort... et le pire serait survenu !

À ce moment, votre regard est attiré par l'attache de frêne sombre qui retient son manteau. Le symbole gravé dans le bois vous est familier. Un cercle ouvert entouré de trois branches courtes. Le signe ancien de la Mère de toutes choses ! Un lointain souvenir remonte à la surface de votre mémoire, celle d'une illustration dans ce maudit livre. Celle d'un druide et son loup géant.

Si, au cours de votre aventure, vous avez trouvé un pendentif appartenant à des membres de cette communauté, rendez-vous au numéro indiqué au dos du collier.

Sinon, rendez-vous au [§177](#).

§16

Le mage comprend immédiatement votre intention.

- Reculez !

Il projette brutalement son bâton contre l'un des piliers fissurés tandis que l'archère décoche presque simultanément une flèche vers une ancienne fracture courant le long de la voûte.

Le spadassin vous attrape aussitôt par le bras.

- Maintenant !

Vous courez. Derrière vous, la créature pousse un hurlement furieux en comprenant trop tard ce qui se prépare. Puis la pierre cède. Un fracas colossal explose dans toute la citerne.

Des blocs gigantesques s'effondrent depuis les hauteurs dans une pluie de poussière, d'eau noire et de débris. L'un des piliers centraux se brise entièrement. La passerelle tremble violemment sous vos pieds.

Testez votre Dextérité. Si le test est réussi, rendez-vous au [§119](#). Si le test échoue, rendez-vous au [§164](#).

§17

Le magasin généraliste est encombré de marchandises hétéroclites. Des cordes, des sacs, des couvertures, des outils et quelques rations sont entassés sans grand ordre.

La propriétaire vous regarde entrer avec méfiance.

- Si vous cherchez quelque chose de rare, vous arrivez trop tard. Si vous cherchez quelque chose d'utile, il reste peut-être de quoi marchander.

Vous pouvez acheter jusqu'à 3 rations de voyage pour 2 pièces d'or chacune. Chaque repas vous permettra de récupérer 2 point de Vitalité.

Vous pouvez aussi acheter une corde solide pour 3 pièces d'or.

Lorsque vous avez terminé, retournez dans la rue de l'Argent, rendez-vous au [§185](#).

§18

Vous vous approchez du comptoir. L'homme qui s'y tient ne vous pose aucune question. Il essuie lentement une chope, puis s'arrête lorsque vous êtes suffisamment proche.

- Ça fait longtemps.

Le spadassin ne répond pas immédiatement.

- On n'était pas sûr de retrouver l'endroit intact.

L'homme hausse légèrement les épaules.

- Rien n'est intact. Mais le principal demeure.

Son regard se pose brièvement sur chacun d'entre vous.

- Vous cherchez quelque chose... ou quelqu'un ?

Le mage répond avec prudence.

- Qu'est-ce qui a changé depuis notre départ. Nous sommes passés à travers la guerre.

L'homme vous toise:

- Pas grand-chose. Les activités ... hors service sont très limitées.

Il désigne vaguement la salle.

- Beaucoup trop d'uniformes.

Il se penche légèrement vers vous.

- Si vous cherchez des infos, cherchez là où la ville ne dort jamais.

Il se redresse aussitôt.

- Il vous faudra sûrement un jeton.

Vous pouvez retourner dans la salle, rendez-vous au [§85](#).

Vous pouvez quitter l'auberge et revenir dans la rue des Sept Péchés, rendez-vous au [§10](#).

Vous pouvez tenter de recouper cette information en retournant dans la rue des Marchands, rendez-vous au [§55](#).

Deux soldats amènent une femme. Elle ne lutte pas. Elle ne parle pas. Elle regarde seulement la porte du sanctuaire comme si elle essayait encore de

comprendre pourquoi. Les hommes qui la tiennent ne sont pas des fanatiques. Ils sont fatigués. Ils sont sales, terrifiés. Et pourtant ils continuent.

Votre poitrine se contracte.

Le mage murmure :

- Toi aussi tu le sens...

La porte du sanctuaire n'est pas encore ouverte.

Si vous intervenez immédiatement, rendez-vous au [§46](#)

Si vous attendez de voir qui vient ouvrir la porte, rendez-vous au [§137](#)

§20

Vous vous engagez immédiatement sur les anciennes passerelles.

Le bois gémit sous votre poids. Certaines planches se dérobent déjà tandis que d'autres semblent tenir uniquement par habitude.

Le spadassin ouvre la marche sans hésiter.

— **Plus vite !**

Le vide s'étend sous vos pieds. Impossible d'en distinguer le fond. Seuls quelques échos lointains remontent parfois des profondeurs.

Puis un bruit retentit derrière vous.

Un craquement.

Puis un autre.

Quelque chose émerge enfin du tunnel.

La créature est immense.

Son corps allongé semble constitué de pierre vivante et de chair fossilisée. Plusieurs membres articulés s'agrippent simultanément aux parois de la faille tandis qu'une multitude d'yeux pâles s'ouvrent lentement sur sa tête difforme.

L'archère pâlit.

— **Courez !**

Vous franchissez les dernières passerelles au moment où la structure entière commence à céder.

Un grondement assourdissant résonne dans la faille.

Des dizaines de mètres de bois vermoulu s'effondrent dans le vide, entraînant la créature dans une avalanche de poutres et de gravats.

Le mage se retourne brièvement.

— **Ça ne la tuera pas.**

— **Je ne lui demandais pas autant, répond le spadassin.**

Vous poursuivez votre fuite jusqu'à quitter les souterrains.

Rendez-vous au [§149](#).

§21

Vous les suivez. Ils ne vont pas vers la place. Ils contournent les maisons. Le chemin qu'ils empruntent n'est pas visible depuis la rue principale. Un chemin répété, quotidien. Vous approchez de l'arrière du sanctuaire.

Rendez-vous au [§75](#)

§22

Les zones les plus altérées du mur ne sont pas celles que l'on remarque au premier regard. Là où la pierre a été martelée avec le plus d'insistance, une forme persiste pourtant, comme si la destruction elle-même avait échoué à en effacer totalement le sens.

Le mage s'approche sans un mot et passe lentement la main sur une surface irrégulière. Sous la poussière et les éclats de roche, un motif ancien se révèle peu à peu. Il ne s'agit pas d'un symbole religieux au sens habituel du terme,

mais d'une représentation plus brute, presque violente, dont les lignes ont été volontairement disjointes.

Le spadassin observe la gravure avec méfiance.

Ce n'est pas un culte, murmure-t-il.

Le mage ne répond pas immédiatement. Il suit les entailles du doigt, comme s'il en reconstituait la logique.

Non... c'est ce qu'il en reste.

Sous la figure partiellement détruite, une inscription profondément gravée dans ce qui semble être une paume de main ouverte a mieux résisté que le reste. Les caractères sont anciens, mais encore lisibles.

« Là où la Mère détourne son regard, le second sceau demeure enfoui dans la pierre : 128. »

Un silence pesant s'installe.

Cette phrase n'a rien d'une prière. Elle ressemble davantage à une indication laissée à ceux qui savent encore lire ce genre de traces.

Notez sur votre Feuille d'Aventure :

Nombre du Temple: 128

Le mage se redresse lentement.

- Quelqu'un a voulu effacer cela... sans y parvenir complètement.

Si vous possédez déjà deux autres Nombres de la Main, vous pouvez vous rendre au [§99](#).

Vous pouvez revenir à l'observation des symboles, rendez-vous au [§150](#).

§23

Vous abandonnez les galeries avant que le guet ne puisse refermer totalement les accès souterrains. Le mage pousse une vieille grille descellée et vous débouchez brutalement dans une rue étroite des quartiers sud.

Le choc est immédiat. Grisegilde est en train de sombrer dans le chaos.

Au-dessus des toits, une immense colonne de fumée noire monte désormais dans le ciel nocturne. Des flammes apparaissent par intermittence entre les bâtiments de l'Université tandis que des cloches d'alarme résonnent dans plusieurs quartiers à la fois.

Des habitants fuient dans toutes les directions. Des soldats courent vers les hauteurs.

D'autres hurlent des ordres contradictoires au milieu de la foule paniquée.

Le spadassin jure entre ses dents.

- Toute la ville va être bouclée.

Une charrette renversée bloque une partie de la rue. Plus loin, plusieurs gardes repoussent brutalement des civils afin de dégager un passage vers les quartiers universitaires.

L'archère observe immédiatement les toits.

- Ils cherchent quelque chose.

Le mage secoue la tête.

- Non... quelqu'un.

Votre poitrine pulse douloureusement. Le Talisman semble réagir au désordre ambiant comme si la peur qui envahit désormais Grisegilde nourrissait lentement sa présence.

Puis Cassandra murmure à nouveau dans votre esprit.

- *Ils vont finir par comprendre que tout vient de toi...*

Vous tentez de l'ignorer.

Mais au même instant, un groupe de soldats apparaît brutalement à l'extrémité de la rue.

- Là ! hurle l'un d'eux. Ceux-là viennent des quartiers interdits !

Le spadassin dégaine immédiatement.

- Trop tard pour la discrétion.

La foule commence aussitôt à paniquer autour de vous. Des civils vous bousculent pour fuir les soldats. Une femme tombe au sol. Un cheval affolé renverse un étal dans un fracas de bois brisé.

Vous devez agir immédiatement.

Faites un test d'Intuition. Si vous réussissez, rendez-vous au [§147](#). Si vous échouez, rendez-vous au [§147](#).

§24

Vous vous engouffrez dans le passage secondaire au moment même où une partie des murs de la bibliothèque s'effondrent derrière vous dans une explosion de flammes et de poussière.

Le corridor descend brutalement sous l'Université. L'air y est humide, étouffant. Au-dessus de vous, les cris disparaissent peu à peu sous les grondements du bâtiment en train de brûler.

Le mage avance difficilement, le visage pâle.

- Cette chose... n'aurait jamais dû pouvoir entrer dans notre monde...

Votre poitrine pulse douloureusement. Le Talisman semble plus vivant que jamais. Et quelque part au fond de votre esprit, Cassandra murmure encore un nom que vous auriez préféré ne jamais entendre revenir.

- Fauconna.

Le passage remonte finalement vers une vieille galerie creusée sous les quartiers sud de Grisegilde. Plus loin, une faible lumière apparaît enfin.

Le mage relève lentement les yeux vers vous.

- Nous devons quitter cette ville immédiatement.

Vous pouvez tenter de rejoindre discrètement la vieille poterne des contrebandiers, rendez-vous au [§3](#).

Vous pouvez essayer de traverser les rues malgré le chaos provoqué par l'incendie de l'Université, rendez-vous au [§23](#).

§25

La corniche n'est pas stable. Elle s'effrite par endroits sous vos pas, mais elle offre une vue nette sur la pente que vous venez de quitter. Et sur ce qui la remonte.

Rien à l'horizon. Mais quelque chose est passé récemment. L'archère vous rejoint sans bruit. Elle observe les mêmes marques. Son regard se durcit légèrement.

- Elles s'éloignent.

Elle ne précise pas ou. Elle n'en a pas besoin. Vous redescendez vers l'abri avec une certitude supplémentaire : votre avance existe encore, mais elle diminue.

La fatigue vous atteint de plein fouet. Mais le repos, ici, n'est pas seulement affaire de chair. Quelque chose en vous n'a pas quitté le Rift.

Avant de pouvoir véritablement dormir, il faudra soit vous imposer un calme suffisant, soit laisser le trouble remonter.

Si vous cherchez à reprendre le contrôle de vous-même avant de vous reposer, rendez-vous au [§294](#).

Si vous renoncez à lutter contre la fatigue et vous laissez tomber dans le sommeil dès que possible, rendez-vous au [§311](#).

§26

Le passage que vous suivez s'enfonce progressivement entre deux parois rocheuses rapprochées qui forment un couloir naturel à peine visible depuis les hauteurs.

La végétation disparaît presque entièrement à cet endroit et le sol devient plus dur sous vos pas. L'air y est beaucoup plus frais.

Le spadassin ralentit légèrement.

- Ce genre d'endroit sert souvent de passage de repli.

Quelques pas plus loin, vous découvrez une cavité étroite, ouverte à la base d'un bloc rocheux effondré. Elle n'est pas assez vaste pour servir d'abri durable, mais elle pourrait permettre de se dissimuler momentanément.

Vous pouvez examiner la cavité, rendez-vous au [§13](#)

Si vous préférez poursuivre votre progression sans vous arrêter, rendez-vous au [§30](#).

§27

La silhouette heurte le sol dans un craquement sec de bois brisé. Les tables voisines explosent sous l'impact. Des ouvrages anciens glissent dans l'obscurité tandis que plusieurs étudiants fuient dans des cris de panique.

Mais la créature, elle, demeure parfaitement immobile, accroupie au milieu des débris. Une odeur de pourriture et de sang envahit aussitôt la bibliothèque. Elle se redresse lentement.

Votre souffle se bloque. Ce visage...Ou plutôt ce qu'il en reste. Des traits féminins déformés par quelque chose qui ne relève plus entièrement de la vie. Une peau pâle parcourue de veines noircies. Des yeux d'un blanc spectral où aucune pupille ne roule.

Et derrière elle...

Deux immenses ailes déchirées composées d'ombre mouvante et de filaments obscurs qui semblent flotter comme de la fumée vivante.

Le spadassin recule d'un demi pas malgré lui.

- Par Anarchill...

La créature incline légèrement la tête puis elle vous regarde. Uniquement vous. Et sa voix traverse immédiatement votre esprit comme une lame glacée.

- Toi...

Votre poitrine se contracte violemment. Le Talisman brûle presque contre votre peau. Vous tombez à genou.

Le mage lève brutalement son bâton.

- Reculez !

Mais déjà la créature sourit. Un sourire lent, inhumain.

- Je reconnâitrais cette présence même au cœur des royaumes morts...

Une voix surgit alors dans votre esprit avec une violence inhabituelle.

- *Non...*

Sa voix tremble.

Pour la première fois depuis votre arrivée dans Orb, vous sentez sa présence physique.

- *Ce n'est pas possible...*

La créature avance d'un pas. Ses ailes effleurent les étagères voisines et plusieurs livres pourrissent instantanément à leur contact.

- *Fauconna...*

Le nom jaillit de vos lèvres et semble traverser la bibliothèque entière. La créature s'immobilise puis son sourire s'élargit lentement.

- Alors tu es encore là, petit voleur, cachez sous ce superbe corps !

Votre crâne explose soudain sous une douleur insoutenable. Des images traversent brutalement votre esprit. Vous revivez toute votre aventure, jusqu'au dragon rouge ! Fauconna fouille dans votre esprit à la recherche de la seule chose importante : Le talisman.

- Ainsi c'est toi qui a vaincu le grand dragon !

Faites immédiatement un test de Psychisme. Si vous réussissez ce test, rendez-vous au [§166](#). Si vous échouez, rendez-vous au [§14](#).

§28

- Cassandra ? Tuytcheff?

Le nom vous échappe presque malgré vous. Vous vous saisissez la tête. C'est de la folie ! Vous êtes forcément en plein délire, dans votre lit ! Comment l'expliquer autrement ? Un souvenir remonte aussitôt comme pour confirmer vos propos. Une chambre d'adolescent en 1987, votre pote Francis qui vous remet un livre d'un genre nouveau. Des dés, un crayon et puis... Une quête, sauver le monde !

Le spadassin vous observe sans détourner les yeux. Il patiente.

Le mage, lui, ne vous regarde comme une énigme.

- Tu connais ce nom, dit-il calmement.

Votre respiration se trouble légèrement. Pas à cause d'eux. À cause de ce que votre propre corps vient de reconnaître avant vous.

Le spadassin reprend :

- Tu es à la fois l'un et l'autre...

Le silence revient. Plus dense encore qu'auparavant.

Le mage parle enfin :

- Le prêtre a senti quelque chose en toi. Quelque chose de puissant !

Cette fois personne ne parle pendant plusieurs secondes. Le vent passe dans les branches au-dessus de vous.

Soudain l'archère bande son arc, vous vise.

- Tuons la avant que la situation ne nous échappe ! C'est une menace incontrôlable pour le groupe !

Elle lâche la corde, libérant la flèche.

- Maghalis ! Non !

Le mage prononce un mot de pouvoir qui détourne la flèche à la dernière seconde.

Quelque chose dans votre sac vous semble soudain plus lourd qu'avant. Comme si l'objet que vous transportez avait attendu ce moment précis pour se rappeler à votre souvenir.

Le mage suit votre regard malgré vous.

- Ce que nous avons rapporté là-bas est lié à toi !

Il ne parle pas à elle. Il vous parle à vous, de ce que vous portez en vous.

Si vous racontez ce dont vous vous souvenez de votre retour sur Orb, rendez-vous au [§136](#).

Si vous préférez garder encore le silence, rendez-vous au [§53](#).

§29

Vous avancez encore de quelques pas avant de comprendre votre erreur. La pierre située à votre gauche n'appartient pas au parapet effondré. Elle s'est déplacée très légèrement lorsque vous avez posé le pied sur la terre meuble. Le spadassin ouvre la bouche pour vous avertir, mais le sol cède avant qu'il ne puisse parler.

Une main osseuse surgit entre deux blocs renversés et se referme sur votre jambe.

Vous perdez 2 point de Vitalité.

La créature enfouie sous les pierres se redresse dans un craquement de cuir sec et d'os anciens.

Rendez-vous au [§73](#).

§30

Le passage s'élargit légèrement avant de déboucher sur une pente plus raide recouverte de pierres instables. Ici, chaque pas doit être choisi avec soin pour éviter de provoquer une petite avalanche audible depuis les hauteurs.

Testez votre Dextérité : Si le test est réussi, rendez-vous au [§91](#). Si vous échouez, rendez-vous au [§193](#).

§31

Vous vous rapprochez suffisamment pour épier leur conversation. Ils ne parlent pas fort, mais leur attention reste dirigée vers la pente que vous venez de traverser.

Vous comprenez rapidement qu'ils ne cherchent pas quelqu'un. Une parole isolée retient votre attention : « Le voyageur des mondes ».

Le reste de la phrase vous échappe. Mais aucun doute n'est permis. Vous êtes bien la cible à abattre. Vous vous éloignez avant d'être repéré. Rendez-vous au [§36](#).

§32

Vous soutenez le regard du mercenaire sans ralentir. Le vacarme de la ville continue de résonner derrière vous tandis que les cloches d'alarme frappent toujours les hauteurs de Griseguilde. Même ici, dans cette cour oubliée des grands axes, la peur semble désormais circuler jusque dans les pierres humides.

Le spadassin garde sa lame basse, mais sa posture ne laisse aucun doute sur ses intentions.

- Nous n'avons pas le temps pour ça.

Le plus grand des mercenaires esquisse un sourire fatigué.

- Personne n'a le temps pour rien cette nuit.

L'archère ne baisse pas son arme.

- Le guet arrive.

Cette fois, les trois hommes échangent brièvement un regard. Le mage observe immédiatement leur hésitation. Ce ne sont pas des soldats disciplinés. Ce sont des survivants. Des hommes qui cherchent surtout à rester en vie dans une ville en train de sombrer.

Vous décidez alors d'appuyer là où leur peur est déjà présente.

Faites un test de Psychisme. Si vous réussissez, rendez-vous au [§52](#). Si vous échouez, rendez-vous au [§35](#).

§33

La créature pousse un dernier hurlement déformé lorsque votre arme traverse finalement la masse blanchâtre de son torse. Plusieurs de ses membres se contractent violemment avant de lâcher les passerelles dans une pluie d'eau noire.

Puis l'immense corps bascule lentement dans les profondeurs du réservoir. L'impact soulève une vague épaisse qui vient frapper les piliers de pierre.

Le silence qui suit paraît irréel.

Le spadassin reprend difficilement son souffle.

- J'espère qu'elle avait pas de famille.

Le mage reste pâle.

- Cette chose n'aurait jamais dû exister.

L'archère récupère lentement une flèche encore fichée dans la chair du monstre flottant à la surface des bassins.

Puis elle se fige.

- Attendez... La créature continue de bouger, très faiblement.

Effectivement, elle bouge. Non pas comme un être vivant, mais comme quelque chose que l'eau refuse totalement d'abandonner.

Le mage détourne immédiatement les yeux.

- Ne regardez pas trop longtemps.

Votre poitrine pulse encore douloureusement. Le Talisman demeure anormalement chaud, comme s'il avait reconnu quelque chose dans cette monstruosité.

Le spadassin désigne finalement une arche partiellement dissimulée derrière plusieurs piliers effondrés.

- Là-bas.

Un ancien passage remonte vers la surface. L'air qui en provient semble plus frais. Mais également chargé d'une odeur de fumée.

Le mage serre lentement son bâton.

- L'incendie de l'Université doit déjà se propager dans une partie de la ville.

Vous pouvez emprunter immédiatement cette sortie avant que d'autres créatures n'apparaissent dans les réservoirs, rendez-vous au [§180](#).

Vous pouvez examiner rapidement le cadavre de la créature avant de partir, rendez-vous au [§163](#).

§34

Les prêtres de Kyrinla dégainent lentement leurs armes cérémonielles.

Le métal noir de leurs lames semble absorber la lumière rougeâtre du sanctuaire.

Le spadassin avance immédiatement devant vous.

- Je sens qu'on va encore avoir une discussion compliquée.

Le prêtre masqué descend lentement les marches du sanctuaire sans jamais vous quitter des yeux.

- Le Talisman appartient à la Mort.

Sa voix résonne désormais dans toute la salle comme un écho métallique.

- Et la Mort réclame toujours son dû.

Le mage serre son bâton.

- Nous n'avons pas le temps pour ça.

Le prêtre incline légèrement la tête.

- Vous n'avez plus le temps pour grand-chose.

Puis les flammes des braseros vacillent brutalement. Une onde glaciale traverse tout le sanctuaire.

Votre poitrine brûle. Le talisman réagit avec une violence telle que vous sentez presque sa présence physique vous envahir.

Les prêtres se figent immédiatement et le silence tombe comme par magie. Puis plusieurs d'entre eux reculent.

Le prêtre masqué relève lentement la tête vers les hauteurs obscures du sanctuaire.

- Qu'est-ce que c'est que cela...

L'archère murmure aussitôt :

- Non...

Une ombre gigantesque traverse alors brutalement les vitraux supérieurs dans une explosion de verre et de flammes.

Fauconna!

Ses ailes déployées remplissent presque toute la nef tandis que ses yeux flamboyants se fixent immédiatement sur vous. Mais cette fois, quelque chose change. Les prêtres de Kyrinla eux-mêmes paraissent terrifiés.

Le prêtre masqué recule d'un pas involontaire.

- Impossible...

Fauconna pousse un hurlement si violent que plusieurs braseros s'éteignent instantanément.

Puis elle s'adresse directement à vous.

- Le Talisman quittera cette ville avec moi.

Vous jurez aussitôt.

- Tu peux crever ! Je t'ai tué une fois, je peux recommencer! Ce ne sont pas tes plumes qui m'arrêteront.

Le sanctuaire entier sombre immédiatement dans le chaos. Les prêtres fuient. Les flammes se propagent partout. Des portions de plafond commencent déjà à céder. Vous comprenez immédiatement qu'un affrontement direct ici signerait probablement votre mort.

Vous pouvez tenter de fuir pendant la confusion par les accès latéraux du sanctuaire, rendez-vous au [§100](#).

Vous pouvez profiter du chaos pour rejoindre les quartiers extérieurs malgré les effondrements, rendez-vous au [§49](#).

§35

Vous tentez de soutenir le regard des mercenaires malgré le vacarme qui gagne progressivement tout le quartier. Mais quelque chose vous perturbe encore. L'incendie, la fuite, le Talisman.

Et surtout cette impression persistante que les événements de cette nuit dépassent désormais complètement votre contrôle. Votre hésitation ne dure qu'un instant.

Mais le chef des mercenaires la remarque immédiatement.

Son sourire réapparaît lentement.

- Voilà qui ressemble déjà davantage à quelqu'un qu'on peut détrousser.

Le spadassin avance aussitôt d'un pas menaçant.

- Mauvaise idée.

Les trois hommes dégainent immédiatement leurs armes. Dans le même instant, plusieurs cris du guet résonnent à l'entrée de la venelle derrière vous.

Vous comprenez aussitôt que la situation devient incontrôlable.

Le mage serre brutalement son bâton.

- Décidez-vous vite !

Vous pouvez combattre les mercenaires pour forcer le passage avant l'arrivée des soldats, rendez-vous au [§72](#).

Vous pouvez tenter de fuir immédiatement à travers les ruelles des quartiers sud, rendez-vous au [§88](#).

§36

Vous vous écartez progressivement de la zone surveillée en utilisant un passage étroit dissimulé entre plusieurs blocs rocheux inclinés. La végétation devient plus dense à mesure que vous progressez. Le relief commence à descendre légèrement vers une zone plus ombragée du versant.

Le mage observe la direction prise par ce passage.

- Ce terrain cache probablement d'autres accès. Rendez-vous au [§26](#).

-

§37

Vous choisissez de tenir votre position.

Le spadassin se place immédiatement dans l'étroiture de la faille tandis que Maghalis prépare une flèche.

Le mage trace plusieurs signes lumineux dans l'air.

Le bruit se rapproche.

Puis la créature apparaît.

Pendant un instant, personne ne bouge.

Même le spadassin reste silencieux.

La chose rampe lentement hors du tunnel.

Sa taille dépasse tout ce que vous imaginiez.

Des plaques minérales couvrent son corps comme une armure naturelle.

Plusieurs yeux pâles vous observent simultanément.

— Maintenant ! hurle le mage.

La flèche de Maghalis frappe l'une des excroissances oculaires.

La créature pousse un hurlement terrible.

Le spadassin déclenche aussitôt l'effondrement partiel d'un ancien soutènement.

Des blocs de pierre s'abattent dans la faille.

Le passage est momentanément obstrué.

— Ça ne tiendra pas longtemps !

Vous abandonnez immédiatement votre position.

Derrière vous, les rugissements de la créature continuent de résonner dans les profondeurs.

Vous n'avez gagné que quelques minutes.

Rendez-vous au [§149](#).

§38

Les maisons sont encore occupées. Des regards glissent entre les planches mal jointes. Une porte s'entrouvre puis se referme aussitôt.

Une odeur de soupe flotte encore dans l'air. Ce n'est pas un village abandonné mais un village occupé contre son gré.

Une femme finit par ouvrir un battant de bois sur quelques pouces. Son visage porte cette fatigue particulière de ceux qui ont cessé d'attendre que les choses s'améliorent.

- Vous n'êtes pas avec eux.

Ce n'est pas une question.

Le spadassin observe la rue derrière vous avant de répondre.

- Combien sont-ils ?

Elle hésite.

- Une petite douzaine... peut-être davantage.

Puis son regard glisse vers le centre du village.

- Sans compter celui qu'ils servent.

Si vous interrogez la femme davantage sur les disparitions récentes, rendez-vous au [§95](#)

Si vous progressez vers la place centrale avant la tombée de la nuit, rendez-vous au [§115](#)

§39

Vous marchez longtemps après avoir quitté le village, sans que personne ne propose de halte ni ne cherche à rompre le silence. Les survivants avancent derrière vous sans un mot. Le clocher du sanctuaire a disparu depuis longtemps derrière les vergers lorsque le spadassin s'arrête enfin à l'orée d'un petit bois assez dense pour masquer toute trace de votre passage.

C'est le moment choisi par le mage pour faire signe aux civils. Ici se séparent vos chemins. Les ultimes remerciements, dernières bénédictions et vous voilà à nouveau seuls.

Quelques heures plus tard, le camp est dressé pour la nuit. Le feu que vous allumez reste volontairement faible. Sa lumière ne dépasse pas le cercle des premières branches.

Le spadassin ne s'assied pas. Depuis que vous avez quitté le village, il n'a cessé de vous observer. Le mage finit par rompre le silence. Il vous regarde longuement puis :

- Il te connaissait ! Non, il reconnaissait quelque chose en toi. Quelque chose te reliant à Vile ! Et la tablette ! Comment as-tu su ?

Le spadassin ajoute aussitôt, d'une voix plus lente :

- Tu n'es plus la même depuis notre arrivée dans le Rift. Tu nous as dit que ce serait du gâteau. On refilait la tablette et à nous la fortune.

Son regard ne vous quitte pas.

- Je ne te reconnais plus ! Explique !

Votre poitrine se contracte malgré vous. Vous n'avez pas encore répondu lorsqu'il dégaine.

Son geste est rapide, net, sans hésitation inutile. Il ne cherche pas à vous blesser. Il cherche à vérifier quelque chose que ni lui ni le mage ne peuvent encore formuler clairement. La première attaque vise votre épaule gauche.

Votre bras se lève avant même que votre volonté n'ait décidé de bouger. La parade est basse, précise, parfaitement ajustée. Elle détourne la lame avec une économie de mouvement qui n'appartient pas à un combattant débutant.

Le second assaut est plus rapide. Votre pied pivote naturellement pour absorber l'impact et votre propre lame intercepte la sienne dans un angle exact. Vous êtes comme une marionnette, suspendu aux fils de votre destinée. Le silence autour de vous devient plus lourd encore. Le troisième échange est plus court, mais plus révélateur. Cette fois votre corps ne se contente pas de répondre. Il anticipe.

Le spadassin s'immobilise aussitôt. Son regard change. Il ne vous observe plus comme un compagnon de route, mais comme quelqu'un qu'il croyait perdu depuis longtemps.

Lorsqu'il parle enfin, sa voix est calme.

- Recommence !

Il attaque de nouveau. Votre corps répond avec la même précision.

Le mage intervient alors, plus brusquement :

- Suffit !

Sa voix claque dans l'obscurité du sous-bois. Le spadassin ne baisse pourtant pas immédiatement sa lame. Il continue de vous regarder comme s'il attendait encore une confirmation que votre propre volonté ne pouvait pas lui donner. Cette fois il se fend en hurlant.

- Dis-moi qui tu es ! Qu'as-tu fait de Cassandra !

Le nom tombe entre vous avec la violence d'un choc. Votre souffle se bloque. Cassandra ? Vous replonger en vous, dans ce livre maudit. Oui ! C'est ça ! C'est dans ce livre que vous aviez rencontré...

Le mage ferme brièvement les yeux avant de reprendre la parole, plus bas encore :

- Tuytcheff ! Stop !

Votre poitrine se contracte de nouveau, plus douloureusement cette fois. Quelque chose en vous vient de basculer.

Perdez 1 point de Suspicion.

Le nom résonne immédiatement dans votre esprit.

Rendez-vous au [§28](#).

§40

Vous vous rapprochez prudemment du couvert rocheux utilisé comme point d'observation.

Le spadassin progresse lentement jusqu'à une position d'où il peut examiner le sol situé derrière les pierres inclinées. Il vous fait signe d'approcher. Plusieurs empreintes profondes sont visibles dans la terre humide. Elles correspondent à des déplacements rapides effectués par des individus équipés pour le combat.

L'archère examine plus attentivement la disposition des traces.

- Ils n'étaient pas en reconnaissance. Ils surveillaient le passage.

Au moment où vous vous redressez, une sensation brève mais très nette traverse votre poitrine.

La marque du talisman devient sensible, comme si quelque chose situé plus bas sur le versant venait de percevoir votre présence.

Le spadassin relève brusquement la tête.

- Nous ne sommes pas seuls dans ce secteur.

Rendez-vous au [§106](#).

§41

La lisière de la Forêt des Araignées ne se distingue pas par une frontière visible. Elle se reconnaît plutôt à la transformation progressive du paysage qui

vous entoure. Les herbes sèches disparaissent peu à peu sous une mousse sombre et épaisse, tandis que les arbres deviennent plus rapprochés et plus anciens à mesure que vous progressez.

Le druide vous fait signe de rester groupés et de ne pas quitter le passage étroit qu'il suit avec assurance entre les racines affleurantes.

- Ne vous écartez pas de ce chemin. Ceux qui entrent ici sans y avoir été invité ne ressortent pas toujours.

Sa voix ne contient ni menace ni inquiétude, mais elle ne laisse aucun doute sur ce qu'il affirme.

Très vite, la forêt devient plus dense autour de vous. Les troncs prennent une ampleur inhabituelle et portent parfois des entailles anciennes dont la signification vous échappe. Le silence change lui aussi. Il ne s'agit plus de l'absence naturelle de bruit que vous avez traversée dans les collines, mais d'un silence plus profond, presque attentif, comme si la forêt elle-même observait votre progression.

Après quelques minutes de marche, Woodeman s'arrête devant un arbre dont le tronc massif domine largement les autres. Une ouverture étroite a été aménagée à sa base sans entamer la forme vivante du bois. Le loup disparaît aussitôt à l'intérieur comme s'il retrouvait un lieu familier.

Woodeman vous invite à entrer à votre tour.

L'espace intérieur est plus vaste que vous ne l'auriez cru en observant l'arbre depuis l'extérieur. Des racines épaisses forment des assises naturelles, et plusieurs objets suspendus entre les nervures du tronc témoignent d'une occupation ancienne et patiente. Des fragments d'écorce gravée, des talismans de frêne sombre et quelques outils soigneusement entretenus composent un ensemble discret mais ordonné.

- Pourrais-je la voir ? Demande Woodeman. Cette chose dispense une énergie cosmique incroyable...

Vous lui remettez l'objet. Le vieil homme observe la tablette d'or très attentivement.

- Ce genre de chose ne traverse pas ces collines sans attirer l'attention de ce qui s'y cache désormais...

Le mage s'approche légèrement sans tenter de toucher la tablette.

- Vous savez ce qu'elle est capable de faire ?

Le druide prend un instant avant de répondre.

- Je sais seulement que certaines créatures évitent sa lumière lorsqu'elle s'éveille, et que d'autres apprennent trop tard à la reconnaître.

Le spadassin croise les bras en observant l'entrée du refuge.

- Et celles qui nous suivent encore ?

Woodeman tourne brièvement la tête vers la forêt.

- Elles savent déjà que vous êtes passés ici.

Le loup géant relève alors la tête comme s'il venait de percevoir un mouvement très lointain entre les arbres.

Le vieil homme suit son regard avant de revenir vers vous.

- Vous avez besoin de repos avant de reprendre la route. Nous quitterons mon refuge au levé du soleil.

Il vous rend la relique. La tablette d'or s'est refroidie dans vos mains, mais sa surface conserve une chaleur discrète qui ne disparaît pas complètement.

Woodeman vous indique un espace dégagé entre deux racines épaisses.

- Installez-vous. La route caravanière de Grisegilde n'est plus très éloignée d'ici, mais elle n'est plus sûre depuis quelque temps.

Rendez-vous au [§162](#).

§42

Vous vous glissez dans l'ouverture étroite dissimulée derrière le bâtiment adossé aux remparts. Le passage est bas, irrégulier, et l'air y est froid. Vous progressez en file, en silence.

Le spadassin ouvre la marche.

- Tout n'a pas disparu depuis notre départ. Ça fait un bail qu'on n'était plus revenu, dit le mage.

La sortie débouche dans une ruelle sombre. Les murs sont hauts, la lumière rare. Ici, personne ne s'attarde. Une silhouette s'efface dans l'ombre d'une porte. Une autre se fige un instant, puis disparaît.

Le mage parle à voix basse.

- Nous ne sommes pas passés inaperçus.

L'archère désigne deux directions.

- On peut rester bas... ou remonter vers les axes.

Vous pouvez vous enfoncer dans les rues basses en direction des marchands, rendez-vous au [§55](#).

Vous pouvez tenter de rejoindre un axe plus fréquenté pour vous fondre dans la foule, rendez-vous au [§131](#).

§43

La clef rituelle correspond parfaitement. La pierre s'ouvre sans résistance. L'odeur vous frappe immédiatement. L'odeur de la chair en décomposition...

Trois corps ont été déposés contre la paroi du fond avec un soin presque cérémoniel. Leurs poignets portent encore les traces des liens qui les maintenaient immobiles au moment du sacrifice. Ils n'ont été ni mutilé, ni dépouillé.

Dans l'obscurité, il vous semble avoir vu l'une des dépouilles remuer. Vous vous approchez lentement... un gémissement ! Le troisième est vivant. Ligoté, bâillonné mais vivant. Ses yeux s'ouvrent brusquement lorsque le spadassin coupe ses liens.

Il respire difficilement.

- Il va venir, vous devez fuir tant qu'il est temps murmure-t-il faiblement.

Sa voix tremble encore.

- Ne t'inquiète pas pour lui, il a rendu son dernier souffle, tu es libre...

Le mage l'aide à s'asseoir pendant que vous examinez les deux autres corps.

Autour du cou de l'un d'eux pend encore un pendentif de frêne sombre poli par l'usage.

L'archère regarde l'objet.

- Le symbole sur sa surface représente la Mère de toutes choses.

Au revers du bois, un numéro a été gravé.

- « 422 » dites-vous perplexe.

Vous souriez intérieurement en vous remémorant ces maudits livres et la nécessité de trouver ce genre d'objet de quête.

Le survivant hoche faiblement la tête.

- Ils sont passés ici... il y a deux jours... dit-il. Ils ont eu moins de chance que moi ces bougres.

Sa voix se brise.

Notez sur votre feuille d'aventure : Un pendentif de frêne marqué du numéro 422

Rendez-vous au [§174](#)

§44

Vous abandonnez les grandes artères afin de gagner les anciens quartiers proches des murailles extérieures. Ici, les rues deviennent plus étroites, plus anciennes. Plus silencieuses aussi.

L'incendie semble encore lointain, mais une fumée épaisse descend déjà entre les toitures serrées.

Le mage ralentit légèrement.

- Ces quartiers existaient déjà avant les premières extensions de Griseguilde.

Le spadassin observe plusieurs façades murées.

- Et ils donnent surtout accès aux vieux passages.

Le Talisman reste agité, mais quelque chose d'autre vous trouble davantage.

Le silence!

Les chants du culte ont disparu. Les cris du guet également.

Comme si cette portion de la ville avait été volontairement abandonnée.

L'archère s'arrête brutalement près d'une intersection envahie d'ombre.

- Attendez...

Une silhouette est assise au milieu de la rue, immobile. Un vieil homme couvert de haillons.

Sa tête reste baissée.

Le spadassin garde immédiatement une main sur son arme.

- Il est bizarre celui-là, je n'aime pas ça.

Le vieillard parle alors sans relever les yeux :

- Vous portez quelque chose qui ne devrait plus exister.

Le mage pâlit aussitôt.

Le vieillard relève lentement la tête.

Ses yeux sont totalement blancs.

- Et elle vous suit déjà. Les portes principales sont perdues. Mais il reste encore des chemins oubliés.

Il désigne lentement une ancienne arche partiellement effondrée au bout de la rue.

- Les contrebandiers les utilisaient avant la guerre.

Puis il ajoute plus bas :

- Avant que les profondeurs ne dévoile leurs vraies natures.

Le silence retombe. Lorsque vous clignez des yeux une fraction de seconde plus tard, le vieil homme a disparu.

Le spadassin fixe encore l'endroit vide.

- J'espère vraiment qu'on ne devient pas tous fous. Vous l'avez vu vous aussi?

Vous pouvez emprunter l'arche effondrée afin de rejoindre les anciens passages extérieurs, rendez-vous au [§111](#).

Vous pouvez ignorer cet avertissement et tenter malgré tout de rejoindre les portes principales par les ruelles supérieures, rendez-vous au [§133](#).

§45

Vous choisissez de descendre volontairement dans les anciennes caves avant que l'effondrement ne coupe totalement le passage. Le spadassin ouvre la marche tandis que vous vous enfoncez rapidement sous les quartiers extérieurs de Grisegilde.

La lumière des incendies disparaît presque immédiatement derrière vous. L'air devient plus froid. Plus humide aussi.

Le mage ralentit légèrement en observant les parois.

- Ces tunnels sont beaucoup plus anciens que la ville actuelle...

Des marques apparaissent parfois sur les murs. Certaines ressemblent à d'anciens symboles de contrebandiers, ou peut-être à des tentatives désespérées pour retrouver son chemin...

Le Talisman réagit de plus en plus fortement à mesure que vous progressez sous terre.

L'archère finit par murmurer :

- Vous sentez ça vous aussi ?

Personne ne répond immédiatement, car tous l'entendent désormais.

Quelque chose bouge plus loin dans les profondeurs. Un frottement...

Le corridor débouche finalement sur une vaste galerie soutenue par d'antiques piliers rongés par l'humidité. Plusieurs tunnels s'ouvrent dans différentes directions, certains effondrés, d'autres totalement plongés dans l'obscurité.

Le mage s'approche lentement d'un mur couvert d'anciennes inscriptions presque effacées.

Puis il se fige.

- Non...

Le spadassin se tourne vers lui.

- Quoi ?

Le mage passe lentement la main sur les gravures.

- Ces symboles... ils ressemblent aux marques découvertes dans le Rift.

Le silence devient aussitôt plus lourd encore. Soudain, un grondement résonne derrière vous, un éboulement.

Le passage par lequel vous êtes descendus commence déjà à se refermer sous les effondrements provoqués par l'incendie. Vous êtes désormais engagés sous Grisegilde.

Vous pouvez suivre les anciennes inscriptions visibles sur les piliers, rendez-vous au [§111](#).

Vous pouvez emprunter un tunnel plus large d'où provient un faible courant d'air, rendez-vous au [§159](#).

§46

Vous agissez avant que la porte ne s'ouvre. Le premier garde tombe immédiatement. Le second hurle.

Survivant d'Honoric : Dextérité : 9 - Vitalité : 8

Si votre Suspicion est supérieure ou égal à 2 : L'archère blessé votre adversaire au bras. Déduisez 1 point de sa Vitalité.

Si votre Suspicion est supérieure ou égal à 4 : Le mage affaiblit son attaque. Déduisez 1 point de la force d'attaque de votre adversaire.

Si votre Suspicion est supérieure ou égal à 6 : Le spadassin se glisse derrière votre adversaire. Ajoutez 1 point à votre force d'attaque pour toute la durée du combat.

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [§70](#)

§47

Parmi les tracés qui couvrent les murs, certains paraissent plus anciens que les autres. Ils ne relient aucun point identifiable et semblent avoir été volontairement laissés à l'écart des parcours encore utilisés.

Le mage s'en approche avec prudence, comme s'il craignait d'en troubler l'équilibre.

- Celui-ci ne correspond à aucun itinéraire, murmure-t-il. Il ne sert pas à circuler.

L'homme occupé à tracer ses lignes ne relève pas la tête, mais sa voix change légèrement.

- Certains signes ne sont pas faits pour être suivis.

Le spadassin croise les bras, sans quitter le tracé des yeux.

- Alors pourquoi les laisser visibles ?

Un silence s'installe avant que l'homme ne réponde.

- Parce qu'effacer certaines choses attire plus d'attention que les laisser disparaître seules.

Le mage passe lentement le doigt le long de la ligne. Celle-ci ne mène à aucun passage, mais forme une structure circulaire incomplète, interrompue à plusieurs endroits comme si elle avait été brisée volontairement.

Au centre du tracé, presque dissimulée dans une irrégularité de la pierre, une marque apparaît. Une main sculptée avec en son sein un nombre gravé.

Le mage se fige.

- Ce n'est pas une carte... c'est une trace.

À proximité de la marque, une inscription très fine subsiste encore, difficile à distinguer sans s'approcher.

« Sous la ville, là où les chemins changent, le troisième nombre demeure confié à ceux qui n'en parlent pas : 162. »

L'homme au charbon efface brusquement une portion du tracé d'un geste sec.

Vous n'avez rien vu.

Mais il est déjà trop tard.

Notez sur votre Feuille d'Aventure :

Nombre des Profondeurs: 162

Le silence retombe, plus dense qu'auparavant.

Si vous possédez déjà deux autres Nombres de la Main, vous pouvez vous rendre au [§99](#).

Vous pouvez revenir à l'antichambre, rendez-vous au [§101](#).

§48

Prêtre de Vile: Psychisme : 11 - Vitalité : 16

À chaque assaut, testez votre Psychisme. Si vous réussissez ce test, une étrange volonté en vous esquivera le coup.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 2, l'archère trouve une ouverture : le prêtre perd 2 points de Vitalité.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 4, le mage fragilise sa protection rituelle : retranchez 1 point à sa puissance psychique pour toute la durée du combat.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 6, le spadassinse joint à vous en prenant le prêtre à revers: ajoutez 1 point à votre Force d'Attaque pendant ce combat.

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [§69](#).

§49

Vous choisissez de profiter du chaos pour traverser directement les quartiers extérieurs malgré les effondrements. Les rues deviennent rapidement impraticables. Des poutres enflammées tombent régulièrement depuis les toitures tandis que plusieurs bâtiments commencent déjà à céder sous la propagation de l'incendie.

Le mage protège difficilement le groupe des flammes grâce à plusieurs écrans magiques instables.

Le spadassin garde les yeux levés vers les hauteurs.

- Plus vite !

Un hurlement traverse alors le ciel embrasé.

Fauconna!

Sa silhouette ailée apparaît brièvement entre les fumées avant de disparaître de nouveau, mais cette fois, elle ne vous attaque pas immédiatement. Elle vous oriente, elle vous guide, vers les murailles orientales.

L'archère comprend aussitôt.

- Elle veut nous couper des autres sorties.

Le mage serre les dents.

- Alors nous allons devoir passer avant elle.

Une violente explosion secoue soudain plusieurs maisons voisines. Le sol tremble. Des habitants fuient en hurlant.

Et devant vous, une portion entière de rue commence à s'effondrer dans les anciennes caves situées sous les quartiers extérieurs.

Vous pouvez tenter de franchir les décombres avant l'effondrement complet, rendez-vous au [§140](#).

Vous pouvez descendre volontairement dans les anciennes caves afin de contourner la destruction, rendez-vous au [§45](#).

§50

La carcasse est entièrement vidée de son sang. Aucune empreinte exploitable n'est visible autour du corps, mais le cou de l'animal porte deux marques profondes qui ne correspondent pas à une blessure naturelle.

Le mage reste immobile quelques instants.

- J'ai déjà lu des choses sur ce genre de marques.

Il se relève lentement.

- Si ces textes sont véridiques, et ils le sont toujours, mieux vaut éviter cette créature.

Vous reprenez votre progression avec davantage de prudence.

Rendez-vous au [§62](#).

§51

Vous vous précipitez sous les poutres effondrées malgré la chaleur étouffante.

Le bois craque déjà tout autour de vous.

— Plus vite ! hurle le mage.

Vous tentez de soulever une poutre coincée sous plusieurs blocs de maçonnerie, mais le poids est trop important. Vos muscles se tendent douloureusement. Rien ne bouge.

Puis le plafond cède.

Le grondement est immédiat.

— Reculez ! crie le spadassin.

Vous bondissez en arrière tandis qu'une pluie de pierres et de poutres enflammées s'abat dans la pièce.

Un cri résonne parmi les survivants.

Puis un second.

Lorsque le nuage de poussière retombe enfin, vous comprenez qu'il est désormais impossible d'atteindre ceux qui sont restés prisonniers des décombres.

L'archère baisse lentement les yeux.

Le mage ferme brièvement les paupières.

— **Nous ne pouvons plus rien faire.**

La chaleur devient insupportable.

Perdez 2 points de Vitalité.

Le spadassin vous saisit alors par l'épaule.

— **Si on reste ici, on les rejoint.**

Un rugissement monstrueux traverse soudain les rues de Grisegilde.

Fauconna.

Cette fois, même les flammes semblent reculer devant sa colère.

Vous abandonnez finalement le bâtiment condamné.

Rendez-vous au [§198](#).

§52

Vous avancez lentement d'un pas supplémentaire sans quitter le chef des mercenaires des yeux.

Le vacarme de la ville continue de résonner derrière vous, mais quelque chose dans cette cour semble momentanément suspendu entre la peur et la violence.

Vous sentez encore les pulsations irrégulières du Talisman contre votre poitrine.

Puis vous laissez cette présence autre remonter légèrement. Pas totalement, juste assez.

L'air paraît soudain plus lourd autour de vous. Le sourire du mercenaire disparaît lentement.

Le mage tourne brièvement la tête vers vous, comme s'il venait lui aussi de percevoir quelque chose d'anormal.

Vous soutenez le regard de l'homme.

- Écartez-vous.

Votre voix reste calme. Mais même vous entendez qu'elle ne sonne plus tout à fait normalement.

Le silence tombe brutalement dans la cour. Les deux autres mercenaires échangent un regard inquiet tandis que le chef observe désormais votre visage avec une attention nouvelle.

Puis ses yeux glissent lentement vers votre sac à dos.

- Qu'est-ce que vous transportez... ?

Le spadassin comprend immédiatement ce qui est en train de se produire.

- Mauvaise question.

Derrière vous, les cris du guet se rapprochent encore davantage. Le mercenaire hésite alors quelques secondes supplémentaires avant de reculer finalement d'un pas.

Puis un second.

- Passez.

L'archère demeure méfiante.

- C'est tout ?

Le chef secoue lentement la tête.

- Non. Mais un conseil!

Il regarde brièvement les hauteurs embrasées de la ville avant de revenir vers vous.

- Quittez Grisegilde avant l'aube. Cette nuit attire déjà trop de choses que cette ville aurait dû laisser dormir.

Le mage ne répond pas immédiatement mais vous sentez qu'il partage désormais cette crainte.

Vous traversez rapidement la cour pendant que les mercenaires s'écartent finalement de votre chemin. Au moment de quitter les lieux, le chef reprend une dernière fois la parole.

- Si vous cherchez encore une sortie, les anciens réservoirs sous les remparts sont probablement votre meilleure chance.

Le spadassin ralentit légèrement.

- Les vieux conduits d'évacuation ?

L'homme acquiesce.

- Le guet les utilise rarement. Trop dangereux depuis les effondrements.

L'archère observe immédiatement les alentours.

- Et si c'est un piège ?
- Alors vous êtes déjà morts.

Vous ne percevez pourtant aucun mensonge évident dans sa voix.

Vous pouvez tenter de rejoindre les anciens réservoirs sous les remparts, rendez-vous au [§116](#).

Vous pouvez préférer traverser les vieux quartiers afin de chercher une autre sortie hors de la ville, rendez-vous au [§88](#).

Vous choisissez de ne rien dire.

Le silence qui suit votre décision n'a rien d'un simple refus. Il s'installe entre vous comme une présence supplémentaire autour du feu, quelque chose que personne ne peut ignorer sans accepter en même temps de renoncer à comprendre ce qui vient de se produire.

Le spadassin ne détourne pas les yeux. Il ne cherche pas à vous contraindre, mais il n'accepte pas non plus votre silence.

- Ce geste, dit-il enfin, je ne l'ai appris qu'à toi !

Sa voix reste calme. Elle n'exprime ni colère ni menace.

Le mage ne vous observe plus comme un compagnon de route. Il vous observe comme un problème qu'il ne peut pas encore résoudre.

- Le prêtre ne s'adressait pas à nous.

Sa voix reste basse.

- Il s'adressait à toi et à ce que tu portes. La clé... Vile ?

Il marque une pause.

- Et maintenant lui aussi sait ce que tu portes.

Le vent traverse les branches au-dessus du campement. L'air ambiant se rafraîchit comme si une présence néfaste cherchait à vous geler sur place. L'archère jette quelques fagots au feu.

Le spadassin reprend :

- Si ce corps est le sien... ou est le tien ?

Le mage suit un instant son regard, puis se concentre sur le sac que vous portez depuis votre réveil dans le Rift.

- Ce que tu transportes n'est pas arrivé ici par hasard, dit-il finalement.

Sa voix reste basse, presque prudente.

- Et ce n'est pas seulement toi qu'ils cherchent désormais.

Vous sentez alors, sans pouvoir l'expliquer, le poids de la tablette se rappeler à votre présence comme une tension discrète, constante, impossible à ignorer complètement.

Le spadassin cesse enfin de vous observer. Mais il ne relâche pas sa vigilance.

- Nous avons besoin de comprendre avant d'aller plus loin, dit-il simplement.

La phrase sonne comme un ultimatum. Le silence revient une seconde fois autour du feu.

Cette fois il ne vous protégera plus.

Rendez-vous au [§97](#).

§54

Vous agissez avant qu'ils ne comprennent ce qui se passe. Le premier garde tombe immédiatement. Le second tente de tirer son arme.

Survivant d'Honoric : Dextérité : 8 - Vitalité : 6

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 2 : L'archère fait mouche. Déduisez 2 points de Vitalité à votre adversaire.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 4 : Le magicien transforme le sol sous le soldat en boue. Déduisez 1 point de Dextérité à votre adversaire.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 6 : Le spadassin s'avance en ricanant vers votre adversaire. Ajoutez 1 point à votre force d'attaque.

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [§191](#)

§55

La rue des marchands ne ressemble plus à un marché prospère. Les étals sont maigres, les voix basses, et les regards insistants. On vend, mais surtout on observe. Des marques discrètes apparaissent sur certains murs, gravées à la hâte.

Le spadassin murmure :

- C'est bon signe, le réseau est toujours actif.

Le mage suit une trace du doigt.

- Mais qui le dirige ?

Plus loin, une allée s'enfonce vers le sud. L'air y est plus froid.

Vous pouvez chercher l'alchimiste, rendez-vous au [§189](#).

Vous pouvez suivre les marques discrètes à la recherche d'un contact, rendez-vous au [§6](#).

Vous pouvez tenter d'atteindre la poterne au sud, rendez-vous au [§71](#).

Vous pouvez remonter vers la rue des Forgerons, rendez-vous au [§131](#).

§56

Le prêtre ne bouge pas immédiatement. Il vous observe comme un chat guettant la moindre réaction d'une souris. Sa main se lève lentement vers l'autel retourné.

- Je vais enfin achever ce que j'ai commencé et obtenir la reconnaissance qui m'est due.

Son rire, extatique, vire dans les aigus. Le mage comprend avant tout le monde. Il frappe le sol de son bâton. Une barrière d'énergie vous entoure vous entoure soudain.

- Assez !

Sa voix claque dans la chapelle mais le prêtre n'interrompt pas son geste. Les signes gravés dans la pierre absorbent la lumière. L'air devient plus lourd, plus dense, comme si la chapelle retenait désormais son souffle.

Le spadassin avance d'un pas.

- Faut qu'on dégage d'ici !

Votre poitrine se contracte à nouveau. Vous pouvez :

Tenter de l'interrompre immédiatement avant qu'il n'achève son geste en vous rendez-vous au [§96](#)

Attendre encore une seconde pour comprendre ce qu'il appelle réellement, rendez-vous au [§81](#)

Examiner rapidement les signes tracés sur l'autel avant qu'il n'achève son invocation ? Rendez-vous au [§190](#)

§57

Vous franchissez la ligne de blocs sans ralentir. La montée est plus directe, mais elle est aussi plus exposée. Entre les pierres effondrées subsistent encore des fragments d'un ancien passage taillé dans la roche. Ce n'était pas un simple sentier mais une voie aménagée.

Le spadassin le comprend immédiatement.

- Ancienne ligne de défense !

Le mage acquiesce sans quitter les hauteurs des yeux.

- Et quelqu'un ou quelque chose l'a utilisée récemment.

L'archère n'attend pas davantage. Sa flèche est déjà bandée lorsqu'un froissement bref traverse la pente au-dessus de vous.

Testez votre Dextérité : Si vous réussissez ce test, rendez-vous au [§73](#). Si vous échouez, rendez-vous au [§7](#).

§58

Vous comprenez immédiatement ce que vous regardez. Les personnes sont menées ici, elles sont attachées. La suite semble évidente.

Votre poitrine se contracte violemment. Vous mettez un genou à terre. Cette fois tous le voient. Le groupe vous observe sans détour.

Déduisez 1 point de votre jauge de Suspicion

Rendez-vous au [§19](#)

§59

Vous choisissez de quitter Grisegilde par les anciens chemins de ronde qui longent les murailles extérieures.

Le passage est plus discret, mais aussi plus dangereux. Plusieurs portions de pierre se sont effondrées dans le vide au fil des années.

L'archère progresse en tête.

- Personne ne nous verra depuis la route principale.

Le mage paraît moins rassuré.

- Oui... mais quelque chose pourrait très bien nous attendre ici.

Votre poitrine se contracte faiblement. Le Talisman demeure silencieux.

Et ce silence vous inquiète davantage encore.

Rendez-vous au [§170](#).

§60

Vous comprenez que ce combat ne peut pas être gagné de cette manière.

Le spadassin se place devant vous par réflexe, mais son geste manque de certitude. L'archère recule pour chercher un nouvel angle de tir. Le mage tente de prononcer une formule, mais la créature lève simplement la tête et le silence étouffe sa voix.

Elle n'est pas invincible. Elle est simplement hors de votre portée pour de simples mortels

La marque du talisman brûle contre votre poitrine. La créature approche encore et son ombre vous recouvre complètement.

C'est alors qu'une voix résonne dans votre esprit. Elle est claire, tranchante, furieuse.

- La tablette. Maintenant !

Rendez-vous au [§186](#).

§61

Vous grimpez avec aisance jusqu'au sommet. Depuis les branches supérieures, vous disposez d'une vue dégagée sur une large portion du versant que vous venez de traverser.

Très vite, vous distinguez plusieurs silhouettes rassemblées autour d'un feu dissimulé entre deux affleurements rocheux. Leur position correspond exactement à l'axe que vous avez quitté quelques instants plus tôt.

Vous descendez faire votre rapport au groupe.

Le spadassin acquiesce.

- Ils surveillent la pente.

Le mage observe plus attentivement leur organisation.

- Mais qui attendent-ils dans un endroit pareil ?

Le talisman réagit immédiatement à ces mots. La douleur qui vous traverse est vive.

- Je pense que le talisman ne va pas nous simplifier la vie, dites-vous en grimaçant un sourire.

Vous pouvez tenter de contourner leur position en restant à couvert ou revenir vers le groupe pour organiser une interception.

Si vous contournez leur position, rendez-vous au [§183](#). Si vous décidez de les intercepter, rendez-vous au [§77](#).

§62

À mesure que vous descendez vers la partie plus basse du versant, la marque du talisman devient plus sensible contre votre poitrine. La sensation ne ressemble pas à une douleur. Elle ressemble plutôt à une orientation, comme si quelque chose situé plus bas sur le versant exerçait une attraction diffuse.

Le spadassin observe la direction que vous suivez désormais.

- Ce passage mène vers la vallée. Rendez-vous au [§129](#).

§63

Vous reculez trop tard.

La main de la créature se referme sur votre épaule et une douleur glacée traverse votre corps jusqu'à la moelle. Vous sentez quelque chose fouiller en vous, comme si votre chair était un réceptacle, LE réceptacle !

Vous perdez 2 points de Vitalité.

Le spadassin frappe la créature dans le dos, mais sa lame traverse une forme déjà absente. L'archère tire à bout portant sans plus de succès. Le mage tente de dresser une barrière, mais celle-ci se déchire aussitôt.

- Nos armes sont inefficaces, dit-il d'une voix tendue.

La créature se rapproche encore.

- Il t'a marqué. Il t'a ouvert à moi. Il m'a promis la paix.

Votre poitrine se contracte violemment.

Rendez-vous au [§60](#).

§64

Vous choisissez d'aider les habitants avant toute chose.

Le spadassin n'approuve pas immédiatement cette décision.

- Plus nous attendons, plus le prêtre aura le temps de préparer quelque chose.
- Et si nous ne faisons rien, répondez-vous, ces gens mourront avant l'aube.

L'archère s'est déjà éloignée.

Elle organise les survivants sans perdre de temps. Quelques habitants acceptent enfin de quitter leurs maisons lorsque les premiers récits sur la mort du prêtre commencent à circuler.

Très vite, la peur change de camp. Des torches apparaissent dans les rues, des outils agricoles deviennent des armes.

Le spadassin observe les villageois se préparer avec un mélange de mépris et de respect.

- Des gens acculés deviennent parfois plus dangereux qu'une armée.

Votre poitrine se contracte. Le Talisman demeure agité. Quelque chose approche encore.

Rendez-vous au [§144](#).

§65

Les deux soldats ne vous voient pas immédiatement. Leur conversation vous parvient par fragments.

- Il en a pris encore deux hier.
- Tais-toi !

Le second garde regarde autour de lui avant de reprendre plus bas :

- Tu nous mets en danger.

Le premier secoue la tête.

- Comme si ça changeait quelque chose. Demain ce sera peut-être notre tour.

Le spadassin tourne légèrement la tête vers vous. Vous comprenez que ce village n'est pas tenu par une garnison. Il est retenu par autre chose, quelque chose de visiblement terrifiant.

Si vous les laissez vivre pour gagner les maisons encore closes, rendez-vous au [§38](#)

Si vous les éliminez avant qu'ils ne vous voient, rendez-vous au [§4](#)

Vous décidez de quitter immédiatement Griseguilde avant que le guet ne verrouille totalement les accès.

Le spadassin approuve aussitôt.

- Enfin une bonne nouvelle.

L'archère garde néanmoins les yeux fixés sur les hauteurs embrasées de la ville.

- Ils nous chercheront probablement déjà.

Le mage acquiesce sombrement.

- Et Fauconna aussi.

Vous progressez rapidement à travers plusieurs ruelles secondaires afin d'éviter les patrouilles qui convergent désormais vers les quartiers incendiés. Des habitants fuient encore dans toutes les directions tandis que les cloches d'alarme résonnent sans interruption.

Le chaos joue en votre faveur. Pour l'instant...

Votre poitrine demeure douloureuse. Le Talisman pulse encore par intermittence, comme s'il refusait de quitter cette ville.

Enfin, vous atteignez enfin les anciennes sorties orientales de Griseguilde.

Au-delà des murailles, les routes menant vers Irsmun disparaissent déjà entre les collines sombres.

Le mage observe longuement l'horizon.

- Le temple de Kwon est désormais notre seule piste.

Le spadassin serre lentement la garde de son arme et vous jette un regard inexpressif.

- Alors avançons avant qu'un de tes anciens amis ne nous retrouve.

Le vent souffle faiblement sur les anciennes routes désertes.

Mais au loin, très loin derrière vous, une silhouette ailée traverse encore les fumées au-dessus de Grisegilde.

Fauconna ne vous a pas abandonnés.

Rendez-vous au [§456](#).

§67

Votre pas s'interrompt sans que vous sachiez pourquoi. Ce n'est pas votre décision. C'est un refus de l'autre.

Votre corps se fige une fraction de seconde avant que votre esprit n'en comprenne la raison. Une sensation brève vous traverse, semblable à une hésitation étrangère, comme si une autre mémoire que la vôtre venait de reconnaître ce lieu avant vous.

Le spadassin s'arrête aussitôt.

- Qu'est-ce qu'il y a ?

Vous n'avez pas encore répondu que l'archère s'accroupit déjà près du sol. Elle désigne la pente pierreuse devant vous.

- Des traces. Difficile de définir de quand elles datent.

Ces empreintes, longues, irrégulières et trop profondes pour appartenir à un animal ordinaire montent vers la crête avant de disparaître derrière un alignement de blocs effondrés.

Le mage observe la pente sans avancer.

- Quelque chose est passé ici cette nuit.

Le spadassin parle sans détourner les yeux des rochers.

- On continue, mais pas au milieu.

Vous pouvez contourner les blocs par la pente basse pour éviter une éventuelle embuscade, rendez-vous au [§108](#).

Si vous préférez passer directement entre les pierres pour gagner du temps, rendez-vous au [§57](#).

§68

Le village entier semble suspendu dans l'attente. Les portes restent entrouvertes. Des silhouettes observent vos déplacements avant de disparaître aussitôt derrière les volets.

Le spadassin garde la main près de sa lame.

- Ils savent quelque chose.

Le mage acquiesce.

- Ou ils attendent simplement de voir qui survivra à cette nuit.

Votre regard revient malgré vous vers la chapelle. Même d'ici, vous sentez sa présence. Votre poitrine se serre. Le Talisman reconnaît cet endroit, et cela vous terrifie davantage encore.

Rendez-vous au [§38](#).

§69

Votre coup atteint le prêtre alors que ses lèvres bougent encore. Sa voix ne s'interrompt pas immédiatement. Elle traverse sa gorge comme si elle cherchait encore une issue pour atteindre son Maître.

Juste avant de rendre l'âme, sa main se referme sur votre manche.

- Ils savent maintenant...

Sa respiration se brise.

- Tous...

La pierre de l'autel réagit aussitôt. Les signes gravés s'assombrissent. Une vibration sourde traverse le sol.

Le mage comprend.

- Il n'est toujours pas mort...

Vous agissez sans hésiter. Votre geste est net. La tête roule à vos pieds. Vous avez gagné, mais en vous la lutte continue. Le Talisman tente encore de rejoindre son maître.

Si vous examinez immédiatement l'autel rituel, rendez-vous au [§156](#).

Si vous fouillez le corps du prêtre, rendez-vous au [§98](#).

Si vous sortez aussitôt pour observer la réaction du village, rendez-vous au [§174](#).

§70

La femme tombe à genoux. Elle ne vous remercie pas. Elle regarde seulement la porte.

- N'y allez pas, ceux qui entrent ne reviennent jamais...

Sa voix tremble.

- C'est un monstre...

Votre poitrine se contracte plus violemment encore. Cette fois ce n'est plus une intuition. C'est une reconnaissance. Le Talisman s'éveille.

Le mage vous observe avec une inquiétude qu'il ne cherche plus à dissimuler. Votre groupe réagit également. Le spadassin se rapproche légèrement de votre position. L'archère pivote pour couvrir l'ouverture du sanctuaire.

Tous sentent que quelque chose en vous s'agite.

Déduisez 1 point de votre jauge de Suspicion.

Si vous avancez immédiatement pour faire face à celui qui approche, rendez-vous au [§137](#).

Si vous prenez la parole avant même de voir clairement son visage, rendez-vous au [§107](#).

Si vous attendez en silence pour observer ce qui va sortir de l'ombre, rendez-vous au [§56](#).

§71

Le passage débouche sur une ouverture étroite creusée dans l'épaisseur du rempart. La pierre y est usée, polie par des passages répétés. L'air est plus frais ici, mais le silence n'est pas rassurant.

Le spadassin observe les alentours avec le sourire.

- La sortie des malhonnêtes !

Un courant d'air traverse brièvement l'ouverture, apportant avec lui une odeur de terre humide et de végétation.

Vous pouvez quitter Grisegilde par ce passage, rendez-vous au [§157](#).

Vous pouvez revenir dans la rue des Magasins, rendez-vous au [§2](#).

Vous pouvez suivre des traces à peine visibles qui remontent vers les rues basses, rendez-vous au [§55](#).

§72

Le spadassin ne laisse pas aux mercenaires le temps de réagir davantage. Il se jette sans prévenir sur le plus proche tandis que l'archère décoche déjà une flèche dans le même mouvement. La cour explose immédiatement en violence.

Les mercenaires comprennent aussitôt qu'ils ne vous barrent pas la route à des voyageurs ordinaires.

Chef mercenaire: Dextérité : 9 - Vitalité : 9

1^{er} Mercenaires des rues: Dextérité : 7 - Vitalité : 7

2^{eme} Mercenaires des rues: Dextérité : 7 - Vitalité : 6

Règle spéciale - Cour encombrée :

La statue effondrée et les gravats gênent les déplacements. Lors de chaque assaut remporté avec un double, le combattant victorieux peut immédiatement infliger 1 point de Vitalité supplémentaire en projetant son adversaire contre les débris de pierre.

Pendant le combat, les cris du guet continuent de se rapprocher.

À partir du quatrième assaut, faites un test d'Intuition à chaque début de round :

Si vous réussissez, vous anticipez l'arrivée des soldats. Si vous échouez: vous perdez 1 point de Dextérité jusqu'à la fin du combat, perturbé par la pression croissante de la poursuite.

Règles de Suspicion durant ce combat :

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 2 : L'archère profite du désordre ambiant. Lors du premier assaut remporté, elle inflige immédiatement 2 points de Vitalité supplémentaires à un adversaire.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 4 : Le mage utilise les débris de la cour pour gêner les mouvements ennemis. Un mercenaire de votre choix subit un malus permanent de -1 à sa Dextérité.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 6 : Le spadassin combat avec une efficacité brutale afin de vous ouvrir un passage. Vous ajoutez +1 à votre Force d'Attaque durant tout le combat.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -2 : L'archère hésite à se découvrir pendant la mêlée. Lors du premier assaut perdu, vous perdez immédiatement 1 point de Vitalité supplémentaire.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -4 : Le mage reste perturbé par les événements récents. Votre premier assaut du combat subit un malus de -1 à votre Force d'Attaque.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -6 : Le groupe commence à croire que votre présence attire le désastre partout où vous passez. Faites immédiatement un test de Destiné :

Si vous réussissez, malgré les tensions, personne ne recule. Si vous échouez, perdez immédiatement 2 points de Vitalité au cours de la confusion du combat.

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [§173](#).

§73

Le bruit ne provient pas d'en haut. Il vient de derrière vous.

Le spadassin pivote immédiatement. Sa lame est déjà sortie lorsque la pierre s'effondre à quelques pas à peine de votre position. Quelque chose s'en extrait avec lenteur, comme si la colline elle-même avait décidé d'ouvrir les yeux.

La forme se redresse. Elle n'est pas entièrement vivante. Elle n'est pas entièrement morte non plus.

Des plaques de cuir durci pendent encore à ses épaules. Sous elles, la chair a disparu depuis longtemps. Une main osseuse serre encore la hampe brisée d'une arme ancienne. Son casque fendu laisse apparaître un vide noir où aucune lumière ne se reflète.

Vous reculez d'un pas :

- C'est quoi cette horreur ?

La créature ne vous quitte pas des yeux.

Votre poitrine se contracte aussitôt. Le talisman a décidé de pimenter votre aventure.

Sentinelle déchuée : Dextérité : 9 - Vitalité : 11

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 2, l'archère trouve une ouverture : la sentinelle perd 2 points de Vitalité lors du premier assaut que vous remportez.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 4, le mage fragilise l'animation nécromantique de la créature : elle perd 1 point de Vitalité supplémentaire à chaque assaut que vous remportez.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 6, le spadassin se joint à vous : ajoutez 1 point à votre Force d'Attaque pendant toute la durée de ce combat.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -2, lancez un dé. Si vous obtenez 1, l'archère vous blesse. Vous perdez immédiatement 1 point de Vitalité.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -4, lancez un dé. Si vous obtenez 1, le mage envoie une bourrasque de vent vers vous. Vous êtes déséquilibré et perdez automatiquement le premier assaut.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -6, la confiance du spadassin est rompue. À chaque assaut de ce combat, lancez un dé. Obtenir 1 équivaut à une sentence de mort mettant fin à votre aventure.

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [§94](#).

§74

Les soldats du guet abaissent immédiatement leurs lances lorsque vous foncez vers le barrage improvisé.

Des charrettes renversées bloquent partiellement la rue tandis que plusieurs gardes tentent encore de maintenir la foule paniquée à distance des incendies.

- Stop ! hurle leur officier.

Le spadassin accélère au contraire.

- Trop tard pour discuter !

Faites un test de Dextérité. Si le test est réussi, rendez-vous au [§113](#). Si le test échoue, rendez-vous au [§165](#).

§75

Vous ralentissez avant le dernier angle. Le mur du sanctuaire est là, massif, aveugle. Aucun accès visible depuis la rue. Pourtant, les deux hommes ne s'arrêtent pas. Ils disparaissent derrière une avancée de pierre à demi effondrée.

Vous attendez. Un souffle. Puis vous vous avancez à votre tour.

Derrière l'angle, le passage apparaît. Étroit et bas. Creusé à même la fondation. C'est un accès secondaire, le genre d'endroit que l'on n'indique pas.

Vous vous accroupissez pour examiner le sol. Les traces sont nombreuses. Récentes. Toujours les mêmes allers-retours.

- Ils passent par là, murmurez-vous.

Le spadassin ne répond pas. Il surveille la rue.

Le mage, lui, observe la pierre.

- Ce n'est pas ancien.

Vous pouvez tenter d'emprunter ce passage immédiatement, rendez-vous au [§46](#).

Vous pouvez attendre et observer qui l'utilise, rendez-vous au [§70](#).

§76

La créature surgit entièrement hors des bassins souterrains dans une vague d'eau noire et de vase. Son corps monstrueux se tord entre les piliers tandis que plusieurs membres difformes s'agrippent simultanément aux parois du réservoir.

L'odeur qui l'accompagne est insoutenable.

Mort, humidité, chair pourrie.

Le mage recule d'un pas malgré lui.

- Cette chose est ancienne...

Le spadassin pointe immédiatement sa lame vers la créature.

- Ancienne ou pas, elle saigne sûrement.

L'archère décoche déjà une première flèche. Le projectile traverse l'un des yeux pâles du monstre dans une éclaboussure noirâtre, mais la créature ne ralentit même pas. Au contraire! Son hurlement fait vibrer toute la citerne.

CRÉATURE DES RÉSERVOIRS: Dextérité : 11- Vitalité : 18

Cette créature attaque à la fois le corps et l'esprit. Au début de chaque assaut, testez votre Psychisme :

Si vous réussissez, vous résistez à ses hurlements mentaux. Si vous échouez, vous perdez 1 point de Vitalité et subissez un malus de -1 à votre Force d'Attaque pour cet assaut.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 2 : L'archère vise les yeux de la créature depuis les hauteurs des passerelles. Lors du premier assaut remporté

par le héros, infligez immédiatement 2 points de dégâts supplémentaires à la créature.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 4 : Le mage projette plusieurs éclairs runiques contre les piliers humides du réservoir. La créature devient momentanément désorientée. Pendant deux assauts, elle subit un malus de -1 à sa force de combat.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 6 :

Le spadassin attire volontairement l'attention du monstre afin de vous ouvrir une ouverture mortelle. Une seule fois durant le combat, vous pouvez relancer un assaut perdu.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -2 : L'archère hésite au moment critique. Sur un résultat de 1 lors d'un jet d'assaut du héros, une flèche ricoche contre la pierre humide et vous inflige 2 point de Vitalité.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -4 : Le mage perd momentanément le contrôle d'une décharge runique dans l'humidité ambiante. Une seule fois durant le combat, perdez 2 points de Vitalité.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -6 : Le spadassin cesse progressivement de couvrir votre position. Testez votre Destiné au début du troisième assaut : Si le test est réussi, il revient malgré tout protéger votre flanc. Si le test est un échec, la créature vous saisit brutalement. Perdez immédiatement 4 points de Vitalité.

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [§33](#).

§77

Vous progressez lentement en direction de la lueur aperçue entre les rochers. Très vite, vous distinguez clairement un petit foyer dissimulé derrière un alignement de pierres. Trois silhouettes sont rassemblées autour du feu. Leur position confirme qu'il ne s'agit pas d'un campement improvisé. Ils surveillent ce passage.

Vous pouvez tenter de vous approcher suffisamment pour entendre leur conversation, rendez-vous au [§31](#) ou attaquez immédiatement en vous rendant au [§106](#).

§78

Vous quittez les abords du poste de guet en suivant l'itinéraire que vous avez indiqué.

La pente devient rapidement plus irrégulière et la végétation plus dense. Des blocs rocheux effondrés et des buissons épineux rendent la progression difficile, mais ils dissimulent efficacement vos silhouettes depuis la ligne de crête. Le spadassin ouvre la marche en prenant soin d'éviter les zones de gravier instable tandis que l'archère surveille régulièrement les hauteurs.

Après quelques minutes de progression silencieuse, elle s'arrête brusquement et désigne le sol entre deux racines apparentes. Des traces traversent la pente et elles sont récentes.

Testez votre Intuition : Si vous réussissez ce test, rendez-vous au [§126](#). Si vous échouez, rendez-vous au [§132](#).

§79

L'archère disparaît quelques instants derrière les anciennes réserves de la grange avant de revenir avec un mince carquois poussiéreux.

Elle en extrait plusieurs flèches encore utilisables malgré le temps.

- Travail correct, dit-elle simplement.

Le spadassin ricane.

- Formidable. Nous mourrons donc avec de meilleures flèches.

Elle l'ignore complètement.

Le mage, lui, examine les pointes métalliques avec davantage d'attention.

- Elles ont été préparées pour percer des armures légères.

L'archère hoche la tête avant de replacer les projectiles dans son équipement.

Tant que l'archère combattra à vos côtés, vous pourrez ajouter un point à votre force d'attaque en plus des consignes de combat si votre niveau de Suspicion le permet.

Votre poitrine se contracte légèrement. Quelque chose dans ce village continue d'agiter le Talisman. Et cette sensation se rapproche.

Rendez-vous au [§68](#).

§80

Deux soldats sortent d'une remise en traînant un homme trop maigre pour résister longtemps. Ils ne parlent pas. Ils n'en ont pas besoin...

L'un d'eux porte encore la roue d'Honoric cousue sur une manche déchirée. L'autre n'a conservé qu'un brassard sale noué autour du bras gauche.

Le premier frappe l'homme lorsqu'il trébuche. Le second regarde autour de lui puis lève les yeux au ciel comme pour vérifier si la nuit approche.

Ils ne vous ont pas vus. Vous pouvez intervenir.

Si vous attaquez immédiatement, rendez-vous au [§54](#)

Si vous tentez de détourner leur attention, testez votre Destinée.

Si le test est réussi, rendez-vous au [§155](#). Si le test est un échec, rendez-vous au [§104](#)

Vous pouvez aussi les suivre à distance, rendez-vous au [§21](#)

§81

Le prêtre vous sourit.

- Tu n'aurais jamais dû revenir ici.

Sa main se referme sur le symbole suspendu à sa ceinture. La lumière recule autour de lui. Il attend depuis si longtemps que ce jour arrive.

- De qui parles-tu ? hurle le mage.

Le prêtre incline légèrement la tête.

- De notre Maître à tous.

Son regard reste fixé sur vous.

- Avatar a perdu.

Cette fois le spadassin n'attend plus. Rendez-vous au [§96](#).

§82

Le pin devrait être suffisamment robuste pour supporter votre poids.

Testez votre Force : Si vous réussissez ce test, rendez-vous au [§61](#). Si vous échouez, rendez-vous au [§183](#).

§83

La librairie est étroite et plongée dans une pénombre constante. Des piles de livres s'accumulent jusque sur le sol, formant des passages irréguliers entre les étagères.

Un homme âgé tourne une page avec lenteur. Il ne relève pas immédiatement la tête lorsque vous entrez.

Vous vous avancez.

- Bonjour l'ami, nous cherchons des ouvrages anciens.

Le libraire referme doucement son livre.

- Je pensais que le monde entier recherchait de l'espoir... visiblement vous êtes plus chanceux.

Il vous observe brièvement. Vous poursuivez.

- Auriez-vous un livre sur les anciens dieux, sur des légendes oubliées ? Ce qui nous intéresse, c'est d'anciennes légendes sur le dieu Avatar.

L'homme reste silencieux un instant, puis se lève avec lenteur. Il disparaît entre deux étagères avant de revenir avec un ouvrage mince, aux pages abîmées.

- Ce n'est pas un livre de foi, dit-il. Plutôt un relevé de vieilles notes.

Le mage s'approche.

- Un relevé de quoi ?
- D'étrangetés locales. Ici, il me semble que l'on parle de choses concernant les cultes originels. C'est de l'ordre de l'archéologie et de la rumeur si vous voulez mon avis.

Il ouvre le livre sur une page marquée. Il hésite un instant avant de poursuivre. Il tourne une page plus abîmée que les autres.

- Il existait des traces très anciennes. Fragmentaires. Dispersées.

Vous vous figez légèrement.

- Vous parlez d'un culte originel ? De quoi s'agit-il ?

Le vieil homme ne relève pas la tête.

- Une légende parle de trois marques laissées dans cette même ville.

Il fait glisser le doigt sur des croquis à peine visibles.

Des mains.

- Trois fragments d'un savoir ancien qui mènerait vers un trésor...

Le libraire hésite un instant avant de poursuivre.

- Rien de concret je le crains. Imaginez ! Une légende parlant de trois marques anciennes menant à un trésor, laissées dans cette ville de fripouilles ? Ceci étant, nous avons déjà vu des choses plus étranges ici.

Il fait glisser le livre vers vous. Les croquis sont à peine visibles.

Des mains.

- Trois fragments d'un savoir ancien.
- Trois signes menant à ce qui n'a jamais été retrouvé.

Le spadassin se penche.

- Ça dit ou chercher ?
- Non, juste que c'est ici, dans la ville, répondez-vous.

Plusieurs mentions reviennent, toujours associées aux quartiers anciens de la ville : Une allée des cordonniers, une rue des sept péchés et, plus souvent que les autres... des passages sous les marchands

Vous fronchez légèrement les sourcils.

- Des passages ?

Le libraire saisit le livre.

- Cette ville regorge de secret. Et je ne suis pas disposé à mettre ma vie en danger en parlant à des étrangers !

La voix en vous se manifeste soudainement.

- Pour qui se prend-t-il cet épouvantail ! Réagit !

Vous vous avancez d'un pas sans l'avoir décidé et saisissez l'homme par le col.

- On t'a jamais parlé de nous trois alors ?

Le libraire relève enfin les yeux. Il ne répond pas immédiatement. Son regard s'attarde sur chacun d'entre vous, plus longtemps qu'auparavant.

- Si.

Un mot simple. Sans tremblement. Il referme le livre avec précaution.

- Et je suppose que vous savez aussi que certains mots attirent plus d'attention qu'ils n'en dissipent.

Puis, plus bas :

- Les choses dont vous parlez... si elles existent encore... elles ne sont pas oubliées.

Une patrouille passe devant la boutique.

Le spadassin se redresse.

- On y va.

Rendez-vous au [§11](#).

§84

Fauconna frappe avec une vitesse irréaliste.

Sa lame noire traverse l'air dans une traînée d'ombre vivante tandis que ses ailes soulèvent autour d'elle des pages anciennes et des fragments de bois brisé.

FAUCONNA, PRÊTESSE SPECTRALE DE KYRINLA : Dextérité : 13 - Vitalité : 16

Pouvoir spectral : À chaque assaut, lancez 1D6. Sur un résultat de 1 ou 2, Fauconna attaque directement votre esprit. Faites immédiatement un test de Psychisme :

Si vous échouez : perdez 1 point de Vitalité.

Forme ailée : Si vous obtenez un double lors d'un assaut victorieux contre Fauconna, elle échappe malgré tout au coup en prenant son envol. Vous infligez seulement 1 point de Vitalité au lieu des dégâts normaux.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 2 : L'archère comprend rapidement que les attaques physiques ralentissent difficilement Fauconna. Elle vise alors ses déplacements plutôt que son corps. À chaque assaut victorieux contre Fauconna, vous pouvez immédiatement relancer un dé d'attaque ou de dégâts.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 4 : Le mage abandonne toute retenue. Les flammes et les éclairs qu'il projette dans la bibliothèque perturbent momentanément la forme spectrale de Fauconna. Pendant les trois premiers assauts du combat, déduisez 2 points de la force d'attaque de Fauconna.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 6 : Le spadassin combat désormais sans la moindre hésitation pour vous protéger. Tant qu'il reste conscient, vous ajoutez 2 point à votre Force d'Attaque durant tout ce combat.

Pour ce combat, vos compagnons, conscients de l'enjeu, feront tout leur possible pour vous aider.

Combattez jusqu'à ce que Fauconna tombe à 8 points de Vitalité ou moins.

Si vous y parvenez, rendez-vous au [§5](#).

§85

Vous prenez place à une table en retrait, adossé au mur.

La salle est pleine, mais rien ici ne ressemble à une auberge ordinaire. Les conversations sont basses, fragmentées, souvent interrompues avant d'aboutir. Certains regards glissent sur vous sans s'arrêter. D'autres s'attardent un peu trop longtemps.

Le spadassin ne tourne jamais complètement le dos à la pièce.

- Rien n'a changé dans le fond.

Le mage observe les déplacements.

- Si. Les visages.

Un serveur passe près de vous sans un mot et dépose une chope sur la table.

L'archère suit son mouvement.

- On est déjà repéré.

Sous la table, votre main effleure le bois usé. Une entaille attire votre attention. Puis une seconde. Puis une troisième.

Des marques.

Les mêmes que celles aperçues dans la rue des Marchands.

Le spadassin se penche légèrement.

- Ils ont gardé leurs codes.

Le mage ne quitte pas la salle des yeux.

- Ou quelqu'un les a repris.

Vous pouvez tenter de suivre cette piste en retournant dans la rue des Marchands, rendez-vous au [§55](#).

Vous pouvez vous approcher du comptoir, rendez-vous au [§18](#).

Vous pouvez rester et observer davantage les allées et venues, rendez-vous au [§12](#).

§86

L'auberge du Colifichet d'Argent semble plus discrète que le Dragon Rouge. Sa façade est propre, mais sans éclat. On y parle bas et personne ne semble désireux d'accueillir les inconnus.

La salle commune est presque pleine. Des voyageurs fatigués mangent en silence tandis qu'un serveur circule entre les tables avec une efficacité nerveuse.

Le mage observe l'endroit.

- Ici, on peut se restaurer.

Le spadassin acquiesce.

- Ce genre d'auberge ne pose pas de questions. Nous serons tranquilles.

Vous pouvez prendre un repas et quelques instants de repos pour 3 pièces d'or. Si vous le faites, récupérez 2 points de Vitalité.

Après cela, vous pouvez retourner dans la rue des Magasins, rendez-vous au [§2](#).

§87

La grange est dans un état misérable. Les sacs de grain ont été balancés contre les murs. Certains sont éventrés. Des harnais pendent à des clous rouillés. Un cheval blessé est attaché trop court pour pouvoir se coucher sans souffrir.

Dans un coin, plusieurs caisses ouvertes contiennent un mélange hétéroclite d'objets abandonnés à la hâte. Vous prenez néanmoins le temps de fouiller.

Deux trouvailles retiennent votre attention : Un petit coffre d'intendance mal refermé et un arc long gravé de runes anciennes que l'archère reconnaît immédiatement comme une arme digne d'être conservée.

Si vous fouillez le coffre, rendez-vous au [§175](#).

Si vous laissez l'archère récupérer les flèches compatibles avec son arc, rendez-vous au [§79](#).

Sinon, vous quittez la grange. Rendez-vous au [§68](#).

§88

Vous décidez d'éviter les anciens réservoirs. Le spadassin ne proteste pas immédiatement, mais vous percevez clairement son inquiétude tandis que vous poursuivez votre progression à travers les vieux quartiers de Griseguilde.

La ville continue de sombrer dans le désordre autour de vous. Des habitants barricadent déjà certaines portes tandis que des groupes armés circulent désormais dans plusieurs rues secondaires afin de profiter du chaos provoqué par l'incendie de l'Université.

Le guet, lui, paraît débordé. Plusieurs patrouilles courent encore vers les hauteurs embrasées tandis que d'autres tentent de verrouiller les accès menant aux remparts.

L'archère progresse en tête du groupe.

- Ils ferment tout.

Le mage paraît de plus en plus tendu.

- Si nous restons dans la ville jusqu'à l'aube, nous finirons encerclés.

Puis il s'interrompt brutalement. Des voix résonnent plus loin dans la rue! Pas des soldats mais... Des prières.

Le spadassin fronce immédiatement les sourcils.

- Vous entendez ça ?

Les chants deviennent plus distincts à mesure que vous avancez.

Des voix lentes, régulières et parmi elles revient plusieurs fois un nom que vous reconnaissez immédiatement: Kyrinla.

Votre poitrine se contracte douloureusement.

Le Talisman devient soudain brûlant contre vous.

L'archère se tourne immédiatement vers le mage.

- Les adorateurs de la Maîtresse des Épées...

Le mage pâlit légèrement.

- Ils ne devraient pas être ici aussi nombreux.

Le chant semble provenir d'un ancien bâtiment religieux partiellement dissimulé derrière plusieurs maisons abandonnées, mais derrière vous, les patrouilles du guet continuent également de se rapprocher.

Vous devez décider rapidement.

Vous pouvez tenter de contourner discrètement le sanctuaire des adorateurs de Kyrinla, rendez-vous au [§102](#).

Vous pouvez essayer de traverser le bâtiment afin d'échapper au guet, rendez-vous au [§148](#).

§89

Vous suivez un couloir étroit qui débouche sur une salle basse creusée directement sous les fondations de Grisegilde.

Les murs sont couverts de marques anciennes, de symboles de passeurs et de vieux tracés charbonnés représentant des galeries souterraines de la ville.

Certaines lignes ont été rayées. D'autres grattées jusqu'à la pierre.

Un vieil homme travaille seul près d'une paroi noircie. À votre arrivée, il sursaute presque avant de reculer instinctivement contre le mur.

Son regard se fixe immédiatement sur les entrées du couloir derrière vous.

- Qu'est-ce que vous voulez ?

Sa voix reste basse, méfiante.

Vous vous avancez lentement.

- Nous cherchons à circuler discrètement dans la ville.

Le vieil homme garde le silence quelques secondes avant de désigner les murs couverts de tracés.

- Alors regardez bien. Plus personne ne passe par les rues sans payer le guet... ou les bandes.

Il pointe plusieurs lignes barrées.

- Les anciens accès ne sont plus sûrs. Certains tunnels se sont effondrés durant la guerre. D'autres ont été repris par des gens qu'il vaut mieux éviter.

Le spadassin observe les tracés d'un air sombre.

- Et le port ?

Le vieil homme laisse échapper un rire sans joie.

- Le port est mort.

Son doigt tremblant désigne une large zone noircie sur la paroi.

- Les quais ont brûlé. Les chaînes ferment encore les accès sud et le guet abat désormais tout ce qui tente d'approcher les anciennes jetées.

Un silence.

Puis il ajoute plus bas :

- Les trafics ne passent plus par la mer depuis longtemps.

Sa main glisse lentement vers plusieurs galeries dessinées sous les fondations de la ville.

- Ils passent désormais sous Griseguilde.

Votre regard finit alors par glisser vers un tracé beaucoup plus ancien, presque entièrement effacé à l'écart des autres marques. Le vieil homme remarque immédiatement votre hésitation.

Et cette fois...

la peur traverse réellement son visage.

- Ce vieux truc n'a pas de lien avec mes gribouillis. C'est probablement plus vieux que nous quatre réunis.

Si vous voulez examiner le vieux tracé, rendez-vous au [§47](#).

Vous pouvez également revenir à l'antichambre, rendez-vous au [§101](#).

Vous pouvez quitter les lieux et remonter vers la surface, rendez-vous au [§55](#).

§90



Le silence qui suit paraît plus lourd que l'attaque elle-même.

Vous restez immobile, la tablette serrée entre vos mains. Sa lumière décroît peu à peu jusqu'à n'être plus qu'une chaleur résiduelle sous vos doigts.

Le spadassin vous regarde comme s'il découvrait un danger supplémentaire au lieu d'un secours.

- Tu savais qu'elle pouvait faire ça ?

Vous secouez la tête.

Le mage s'approche lentement, sans tendre la main vers l'objet.

- Ce n'était pas une lumière ordinaire. Et cette chose l'a reconnue.

L'archère observe l'endroit où la créature a disparu.

- Elle reviendra ?

Une voix étrangère répond avant vous.

- Pas tant que la tablette respirera.

Vous vous retournez brusquement.

Un homme se tient à l'orée des arbres bas, à quelques pas seulement du passage. Sa robe est faite de laine sombre et de cuir usé. Des feuilles sèches pendent à sa ceinture parmi des osselets gravés. Son visage ridé ne porte ni surprise ni peur. A ses côtés, un loup géant vous observe sans agressivité.

Le spadassin lève aussitôt son arme.

- Qui es-tu ?

L'homme observe la tablette dans vos mains.

- Quelqu'un qui a senti ce pouvoir se réveiller. Qui plus est, vous êtes à proche de chez moi.

Rendez-vous au [§15](#).

§91

Vous franchissez finalement la zone d'éboulis sans provoquer de bruit suffisant pour trahir votre progression. Au-delà de la pente instable, le relief s'ouvre légèrement sur une portion du versant où la végétation réapparaît par plaques irrégulières entre les pierres affleurantes.

Le mage observe longuement la direction que suit désormais le passage naturel.

- Ce secteur descend vers une zone plus basse du versant.

Le spadassin acquiesce.

- Et ce n'est pas un hasard si les patrouilles utilisent encore ce passage.

Vous reprenez votre progression. Rendez-vous au [§169](#).

§92

Malgré le danger, vous demeurez immobile.

La créature continue de s'extraire lentement des profondeurs.

Aucun de ses mouvements ne paraît naturel.

Chaque déplacement provoque un léger tremblement dans la pierre elle-même.

Le mage l'observe avec une attention presque malade.

— Ce n'est pas une créature ordinaire...

Le spadassin ne quitte pas la chose des yeux.

— Ça, on l'avait compris.

Les yeux pâles de l'entité s'ouvrent progressivement les uns après les autres.

Ils ne regardent ni le mage, ni l'archère, ni le spadassin.

Ils vous regardent.

Tous.

Votre poitrine se contracte brutalement.

Le Talisman réagit.

Pas avec peur.

Avec reconnaissance.

Le silence devient soudain absolu.

Puis la créature s'immobilise.

Comme si elle vous avait identifiée.

Comme si elle vous connaissait.

Le mage pâlit.

— Non...

— Quoi ? demande le spadassin.

— Elle ne dort pas sous Griseguilde.

Son regard reste fixé sur la créature.

— Elle garde quelque chose.

À cet instant, l'entité amorce un mouvement dans votre direction.

L'archère recule immédiatement.

— Je crois qu'elle nous a vus !

Cette fois, personne ne discute.

Le mage vous attrape brutalement par le bras.

— On part. Maintenant !

Vous quittez la salle circulaire avant que la chose tapie dans les profondeurs ne puisse approcher davantage.

Rendez-vous au [§117](#).

Un portail entrouvert donne accès à une cour intérieure étonnamment calme. L'agitation de la ville semble s'arrêter à ses limites. Quelques silhouettes circulent en silence entre les bâtiments, sous la surveillance discrète de deux hommes en robe sombre.

Le mage ralentit instinctivement.

- Ce lieu n'est pas public.

Un érudit s'approche, sans hostilité mais sans chaleur.

- Effectivement, les accès sont restreints.

Votre regard se pose sur vos compagnons :

- La ville traverse une période instable. Évitions... les complications.

Le spadassin croise les bras.

- Si on peut plus s'amuser...
- Tout dépend du jeu ! répond l'homme calmement.

Il marque une pause.

- Et surtout des règles qu'il engendre...

Un silence s'installe. L'homme se détourne légèrement.

- Si vous avez des affaires à régler en ville, faites-le rapidement. Et de préférence sans causer de problèmes.

Il s'écarte, indiquant clairement que l'entretien est terminé.

Vous pouvez retourner dans la rue des Érudits en vous rendant au [§11](#).

§94

La sentinelle reste debout quelques instants après le coup fatal.

Au moment de s'éteindre, elle vous scrute une dernière fois. Sa voix est un râle qui vous étrille les entrailles.

- Tu lui appartiens !

Son arme glisse lentement de ses doigts desséchés. Puis la structure invisible qui la maintenait encore droite cède d'un seul bloc. L'armure, privée de carcasse, s'affaisse sur elle-même.

Le mage ne s'approche pas immédiatement.

- Ce n'était pas une créature normale.

Sa voix reste basse.

- Je dirai même qu'elle nous attendait !

Le spadassin examine le casque fendu posé entre les pierres.

- Un antique guerrier rappelé des limbes ?

Il relève les yeux vers vous.

- Nous sommes des cibles ambulantes et ce truc en toi est leur balise. Faut vraiment trouver un moyen de nous en débarrasser, d'une façon ou d'une autre.

Le spadassin observe rapidement la ligne de crête vers laquelle conduit le chemin principal avant de désigner un autre itinéraire, plus bas sur le versant.

- Si quelqu'un nous traque, c'est là-haut qu'il regardera d'abord.

Le mage acquiesce immédiatement.

- D'anciens postes de guet couvraient ces lignes de crêtes visibles. Des passages dissimulés servaient aux patrouilles.

Vous vous engagez dans une pente encombrée de rochers et de buissons épineux qui descendent en direction d'un terrain plus irrégulier.

- Cette voie ne ressemble pas à un chemin, mais elle permet de progresser à couvert.

Vous quittez les ruines du poste de guet sans vous attarder davantage.

Rendez-vous au [§78](#).

§95

La femme hésite avant de parler. Elle n'a pas peur de vous. Elle a peur d'être entendue.

- Ils prennent quelqu'un tous les soirs.

Sa voix tremble.

Un enfant derrière elle serre contre lui un morceau de bois sculpté jusqu'à en blanchir les doigts.

- Les victimes sont choisies au hasard... pas toujours des prisonniers... parfois des gens d'ici.

Elle hésite encore.

Puis murmure :

- Ils les emmènent vers la chapelle.

Votre poitrine se contracte légèrement. Le mage ne détourne plus le regard du centre du village.

Si vous promettez d'aider les civils à quitter le village avant la nuit, rendez-vous au [§64](#)

Si vous cherchez immédiatement l'arrière du sanctuaire, rendez-vous au [§144](#)

Si vous tentez d'identifier les soldats responsables des enlèvements, rendez-vous au [§80](#)

§96

Le combat commence avant même qu'il ait terminé sa phrase. Sa voix ne lui appartient plus entièrement. Elle traverse la chapelle.

Une pression brutale s'abat à sur votre esprit. La protection du mage éclate en morceaux. Quelque chose tente de traverser ce corps malgré ce qui s'y oppose déjà. Votre respiration se bloque, vous suffoquer.

Soudain vous ressentez une force s'imposer. Une autre présence que vous connaissez déjà : L'émissaire de Kwon.

- *La tablette !*

Luttant contre l'emprise qui vous dévaste, vous attrapez votre sac à dos et la saisissez.

Le métal froid sous vos doigts, vous tendez la tablette devant vous. L'or, un or ancien, un or vivant. Les signes gravés se redressent comme s'ils reprenaient leur place véritable.

Le prêtre recule d'un pas. Pour la première fois, sa voix tremble.

- Non... Impossible !

Le symbole d'Avatar s'impose entre vous et lui comme une frontière. La pression baisse, pas complètement mais suffisamment pour que vous vous redressiez.

Le mage comprend immédiatement.

- Ensemble !

Le spadassin n'attend plus.

- Maintenant !

Le combat peut commencer.

Ajoutez +1 à votre Force d'Attaque durant le combat contre le prêtre de Vile.
Ajoutez également 1 point à votre jauge de Suspicion

Rendez-vous au [§48](#)

§97

Vous finissez par parler.

Vous racontez ce que vous pouvez dévoiler sans trahir ce que vous ne comprenez pas encore vous-même. Vous évoquez l'asile, votre assassinat, le passage, la mort que vous imaginiez comme définitive et votre face à face avec ce roi squelette. Vous parlez du tigre de Kwon, du Talisman. Vous parlez de votre mission, d'Avatar, de la main qui seule, peut stopper le seigneur noir en enfermant le talisman. Vous parlez de la fin d'Orb !

Le spadassin vous écoute sans vous interrompre. Le mage, lui, ne vous quitte pas des yeux.

Lorsqu'il parle enfin, sa voix ne cherche pas à expliquer ce qui vous arrive, mais à en sortir une solution valable pour tous.

- Nous devons donc trouver la Main d'Avatar. Un dieu oublié, honni de tous. Tout cela pour chasser un autre dieu honni de tous, le seigneur noir... et il y a toi, dans le corps de notre camarade, possédé par le talisman de la mort...

Il ne désigne ni votre esprit ni votre corps. Il désigne les deux à la fois.

- Si tu tombes, elle tombe.

Le spadassin acquiesce lentement. Le mage observe un instant le sac que vous portez depuis votre réveil dans le Rift.

- Ce que nous avons rapporté là-bas était enfoui pour être oublié à jamais.

Sa voix baisse encore.

- C'est une tablette, carte ! Elle mène à SA lumière ! Même Anarchill craint Avatar !

Le spadassin relève alors les yeux vers vous. Il ricane !

- Et quelqu'un a voulu que ce soit toi le Héros de cette mission ? On va donc mourir...

Le silence qui suit ne ressemble plus à une hésitation.

L'archère s'avance et clos le débat.

- Griseguilde ! C'est ici que nous trouverons les réponses !

Tous acquiescent. En vous, un frisson léger vous parcourt. Quelque part, Cassandra semble valider cette décision.

- Au fait ! On me nomme Thaum et lui, c'est Tuytcheff. Elle, c'est Maghalis. Allons sauver notre amie et qui sait... mettre notre grain de sel dans l'équilibre d'Orb !

Les routes ouvertes sont trop visibles pour un groupe désormais traqué. Vous choisissez de progresser à couvert à travers les reliefs anciens qui dominent les approches de Griseguilde. Rendez-vous au [§170](#).

§98

Le prêtre de Vile ne portait aucune arme. Une clef pend à sa ceinture. Sur l'autel, vous trouvez cinq pièces d'or. À son annulaire brille une bague sombre, gravée de signes minuscules.

Le mage l'examine avec prudence.

- Intéressant. Elle renforce l'esprit... mais elle n'a pas été conçue pour protéger les innocents.

Tant que vous porterez cette bague, ajoutez 1 point à votre Psychisme.

Notez sur votre Feuille d'Aventure :

Clef rituelle de Vile

Bague rituelle : +1 Psychisme

5 pièces d'or

Le mage observe ensuite la tablette plus longuement que le reste.

- Que s'est-il passé exactement ? Comment as-tu su que cette tablette pouvait réagir ainsi ?

Vous éludez.

- Plus tard. Sortons d'abord d'ici. Cet endroit pue la mort.

Si vous cherchez une issue secondaire derrière l'autel, rendez-vous au [§118](#).

Si vous quittez la chapelle, rendez-vous au [§174](#).

§99

Le temple paraît plus silencieux encore lorsque vous y revenez.

La prêtresse relève lentement les yeux à votre approche. Cette fois, son regard ne s'attarde pas sur vos armes ni sur vos compagnons. Il se fixe directement sur les notes que le mage déplie avec précaution devant elle.

Trois nombres - Trois mains. Trois traces découvertes dans des lieux volontairement oubliés de Griseguilde.

Le spadassin rompt finalement le silence.

- Ça ne peut pas être un hasard.

La prêtresse baisse lentement les yeux vers les inscriptions. Son visage change imperceptiblement.

Pas de peur, quelque chose de plus ancien.

Vous désignez les relevés.

- Nous avons trouvé ces marques dans différents quartiers de la ville. Elles semblent liées à au culte d'Avatar, mais ce culte n'a pas disparu... serait-ce quelque chose d'encore plus ancien.

La prêtresse demeure silencieuse plusieurs secondes. Puis elle effleure l'autel du bout des doigts.

- Les adorateurs des anciens sanctuaires protégeaient leurs secrets en les fragmentant.

Vous fronchez les sourcils.

- Pourquoi cacher une telle chose ? Avatar n'est-il pas le suprême principe du bien ?

La prêtresse baisse encore la voix.

- Le suprême principe du bien... Les vieilles légendes de l'époque ou les Dieux foulaient les terres d'Orb était pour certains très différents. Avatar en fait parti. Pour lui, le bien n'était acceptable que dans l'absolu ! Sa lumière devait tout purifier... Absolument tout ! Comment a-t-il été banni ? Je ne saurai le dire. Ce que je sais, c'est qu'il est l'antithèse du seigneur noir. L'un veut voir le mal absolu sur Orb. L'autre voulait le bien absolu. Deux voies... même conséquences pour les habitants de ce monde !

Un silence de plomb si ses mots. Vous observez la prêtresse avec attention.

- Vous savez ce que signifient ces nombres ?

- Non.

Elle relève lentement les yeux vers vous. Mais je reconnais ce type de procédé. Trois éléments menant à un lieu, un objet.

Le mage se fige légèrement.

- Une référence...

Il réfléchit quelques instants avant de murmurer :

- Un livre ?

La prêtresse acquiesce lentement.

- Oui. Un livre ancien peut-être. Quelque chose qui n'aurait de sens que pour ceux qui disposent des trois fragments.

Votre poitrine se contracte faiblement. Le Talisman réagit. Comme si lui-même craignait ce qui pourrait être découvert.

Le spadassin croise les bras.

- Et où est-ce qu'on trouve encore ce genre d'archives ?

Cette fois, la prêtresse n'hésite pas.

- À l'Université.

Le mage relève brusquement la tête. La bibliothèque ancienne... La prêtresse se détourne lentement vers les hauteurs invisibles du temple.

- Certains savoirs survivent plus longtemps que les royaumes. Même ici. Même après la guerre.

Une étrange sensation vous traverse alors, comme un pressentiment néfaste.

Vous quittez le temps pour vous rendre à l'Université, rendez-vous au [§195](#)

§100

Vous profitez immédiatement de la panique provoquée par l'apparition de Fauconna pour fuir par les accès secondaires du sanctuaire.

Vous renversez brutalement un brasero derrière vous afin de ralentir plusieurs prêtres en fuite tandis que le mage projette une onde runique contre une cloison latérale.

La pierre éclate. Un ancien corridor apparaît derrière les gravats.

- Par ici !

Vous vous engouffrez aussitôt dans le passage alors que les hurlements résonnent toujours dans le sanctuaire derrière vous.

Puis vient un bruit bien pire encore. Le battement des ailes de Fauconna...

Même à travers les murs de pierre, vous sentez sa présence approcher. Votre poitrine devient brûlante. Le Talisman pulse avec une violence presque insupportable.

L'archère vous regarde brièvement.

- Elle nous sent.

Le corridor débouche finalement dans plusieurs anciennes caves reliées entre elles sous les vieux quartiers de Griseguilde.

Le mage peine à respirer.

- Ces passages doivent rejoindre les anciennes sorties extérieures...

Soudain, un cri retentit derrière vous, puis un autre.

Le spadassin serre immédiatement sa lame.

- Elle chasse déjà.

Vous pouvez poursuivre vers les galeries les plus profondes afin d'échapper à Fauconna, rendez-vous au [§111](#).

Vous pouvez tenter de rejoindre rapidement les anciennes murailles avant qu'elle ne vous rattrape, rendez-vous au [§133](#).

Le couloir débouche sur une salle basse, creusée directement dans la pierre. Quelques silhouettes sont présentes. Personne ne semble s'intéresser à vous.

- Ça n'a pas trop changé dit le spadassin.

Une voix s'élève depuis l'ombre.

- Si je m'attendais ! Moi qui vous croyais mort !

Une ombre se détache du mur.

- On vous croyait mort...

Un silence pesant s'installe.

L'homme vous observe tour à tour, puis s'attarde un instant sur vous.

- Vous venez pour un passage... ou pour une réponse ?

Le spadassin répond sans détour.

- Pour les deux.

L'homme esquisse un sourire presque imperceptible.

- Alors vous ne repartirez pas les mains vides. Mais rien ici ne s'obtient sans échange.

Un passage latéral permet de regagner les rues marchandes sans repasser par le Dragon Rouge.

Vous pouvez chercher des informations sur les passages de la ville, rendez-vous au [§89](#).

Vous pouvez proposer un service ou accepter une mission, rendez-vous au [§178](#).

Vous pouvez quitter les lieux et remonter vers la rue des Marchands, rendez-vous au [§55](#).

Vous pouvez examiner une paroi plus ancienne, laissée à l'écart des passages utilisés, rendez-vous au [§114](#).

Vous choisissez d'éviter le sanctuaire des adorateurs de Kyrinla.

Le spadassin approuve immédiatement d'un signe de tête.

- Bonne décision.

Le mage, lui, ne paraît pas rassuré pour autant.

- Ça dépend de ce qui rôde réellement là-dedans.

Vous progressez lentement entre plusieurs bâtiments abandonnés afin de contourner les chants qui résonnent toujours dans les rues voisines. Les prières deviennent parfois plus fortes avant de s'éloigner de nouveau. Des voix nombreuses. Bien plus nombreuses qu'elles ne devraient l'être dans une ville déjà partiellement sous contrôle du guet.

Votre poitrine continue de se contracter douloureusement. Le Talisman réagit à proximité du sanctuaire avec une intensité croissante, comme s'il reconnaissait quelque chose ou quelqu'un.

L'archère s'immobilise brutalement derrière un mur effondré.

- Là.

Vous apercevez plusieurs silhouettes vêtues de longues robes sombres qui traversent lentement une cour intérieure voisine. Leurs visages sont masqués mais chacun porte à la ceinture une lame recourbée semblable à un croc métallique.

Le mage pâlit légèrement.

- Des prêtres de guerre de Kyrinla...

Le spadassin serre immédiatement sa lame.

- Je croyais leur ordre presque détruit.
- Pas détruit, répond le mage d'une voix tendue. Dispersé.

L'un des prêtres s'arrête soudain puis relève lentement la tête dans votre direction. Même à cette distance, vous sentez immédiatement que quelque chose vous a repéré.

Votre poitrine devient brûlante. Le Talisman pulse une fois, puis une seconde.

Le prêtre incline lentement la tête et les chants cessent immédiatement. Le silence qui suit est bien pire.

Le spadassin murmure :

- Courrez.

Vous n'attendez pas davantage.

Rendez-vous au [§146](#).

§103

La créature se déplace sans bruit.

Le spadassin frappe le premier. Sa lame traverse l'espace où elle se trouvait un instant plus tôt, mais ne rencontre rien. L'archère décoche aussitôt une flèche puis une autre qui se perdent entre les blocs avec un bruit sec. Le mage lève son bâton et projette une boule de feu incandescente, mais celle-ci se disperse avant d'atteindre sa cible.

La créature reparaît tout près de vous. Vous sentez son souffle contre votre gorge avant même de voir son visage.

Testez votre Dextérité : Si vous réussissez ce test, rendez-vous au [§161](#). Si vous échouez, rendez-vous au [§63](#).

§104

Votre diversion échoue.

Le bruit attire immédiatement l'attention des deux soldats, mais pas comme vous l'espérez. L'un d'eux aperçoit votre silhouette avant même que le prisonnier ne puisse profiter de l'ouverture.

- Là !

Le second dégaine aussitôt son arme. Le prisonnier tente malgré tout de se débattre.

Le spadassin jure entre ses dents.

- Trop tard.

Survivant d'Honoric : Dextérité : 8 - Vitalité : 6

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 2 : l'archère décoche une flèche précipitée. Votre adversaire perd immédiatement 1 point de Vitalité.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 4 : le mage trouble brièvement l'équilibre de votre adversaire. Déduisez 1 point de sa Dextérité pendant le premier assaut.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 6 : le spadassin se joint au combat. Ajoutez 1 point à votre Force d'Attaque pendant toute la durée du combat.

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [§38](#).

§105

Vous approchez lentement des statues malgré la présence qui rôde désormais dans l'obscurité de la salle circulaire. Le mage examine fébrilement les gravures.

- Ces sculptures représentent les premiers serviteurs d'Avatar...

Le spadassin tourne immédiatement la tête vers lui.

- Tu en es sûr ?

Le mage désigne les mains ouvertes des statues.

- Ce symbole revient partout depuis notre arrivée dans la ville.

Puis il découvre une inscription presque entièrement effacée sous la poussière accumulée au pied de l'autel central.

Votre poitrine se contracte aussitôt. Le Talisman réagit violemment.

Le mage lit lentement les caractères anciens :

- "Ce qui dort sous la Main ne doit jamais être réveillé."

Le silence devient absolu puis quelque chose bouge enfin derrière les statues. Une silhouette immense se redresse lentement dans les profondeurs, pas humaine, pas totalement minérale non plus.

Deux yeux pâles s'ouvrent dans l'obscurité.

L'archère recule immédiatement.

- C'est quoi cette horreur?

Vous pouvez fuir immédiatement cette salle avant l'éveil complet de la créature, rendez-vous au [§117](#).

Vous pouvez tenter d'observer davantage la créature malgré le danger, rendez-vous au [§92](#).

§106

Deux silhouettes surgissent presque simultanément derrière un bloc de pierre incliné. Leur progression est silencieuse et parfaitement coordonnée. Leur équipement n'a rien d'un armement improvisé. Des tuniques rouges, des sabres... Vos jambes tremblent quand vous réalisez que vos assaillants sont peut-être vos tueurs !

- *Ressaisis-toi !*

Quelle est cette voie intérieure? Vous sentez votre corps prendre le dessus. Vous vous mettez en garde prêts à vous battre pour votre vie.

1er Ninja de la Mante Écarlate : Dextérité : 7 - Vitalité : 8

2eme Ninja de la Mante Écarlate : Dextérité : 8 – Vitalité : 10

Combattez-les ensemble.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 2, l'archère profite du relief pour décocher un tir précis au début de l'affrontement : Jetez un dé. Un 6 signifiera la mort du premier de vos assaillants. Pour tout autre résultat, votre opposant sera touché à la cuisse, réduisant ainsi sa Dextérité de 1 points pour toute la durée du combat.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 4, le mage trouble leur coordination par une brève perturbation d'air froid : chaque adversaire perd 1 point de Vitalité supplémentaire à chaque assaut remporté.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 6, le spadassin se mêle au combat: ajoutez 1 point à votre Force d'Attaque pendant toute la durée de ce combat.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -2, lancez un dé. Si vous obtenez 1, l'archère vous vise délibérément et vous blesse. Vous perdez 1 point de Vitalité.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -4, lancez un dé. Si vous obtenez 1, le sort du mage vous atteint. Vous perdez automatiquement le premier assaut.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -6, le spadassin ne protège plus votre flanc. À chaque assaut perdu de ce combat, lancez un dé. Obtenir 1 met fin à votre aventure.

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [§172](#).

§107

Vous prenez la parole avant même que la porte ne s'ouvre complètement.

- Nous ne faisons que traverser ce village. Notre destination est Griseguilde. Ce qui se trame ici n'est pas notre affaire.

L'homme qui apparaît enfin sous le linteau vous regarde en souriant. Sa robe sombre n'est ni celle d'un officier ni celle d'un prêtre de village.

- Vile murmure le mage. Anarchill à côté de lui est un enfant. C'est l'opposé de Avatar. La nuit éternelle ...

L'homme incline légèrement la tête.

- Un disciple d'Anarchill ! comme c'est mignon. Tu as bien retenu tes leçons. Effectivement, je sers un maître exigeant.

Son regard ne vous quitte pas.

- Et il semblerait que mes affaires vous concernent.

Le spadassin tourne légèrement la tête vers vous.

- De quoi parle-t-il ?

Le prêtre sourit à peine.

- Vous portez quelque chose que mon maître attend, quelque chose que...

Il se fige soudain ! Vous ressentez une douleur soudaine et violente. L'homme essaie de pénétrer votre esprit !

Faites immédiatement un test de Psychisme. Si vous réussissez ce test, rendez-vous au **233**. Si vous échouez, rendez-vous au **349**.

§108

Vous quittez la ligne des blocs pour descendre légèrement sous la crête.

La pente devient plus douce, mais plus instable. La terre s'effrite sous vos pas et plusieurs pierres roulent silencieusement avant de disparaître dans une fissure plus profonde que vous ne l'aviez cru d'abord.

Le spadassin s'arrête net.

- Regardez ça.

À demi dissimulée sous les herbes sèches apparaît la trace d'un ancien parapet de pierre. Les blocs sont renversés, mais leur disposition ne laisse aucun doute : ce passage était très fréquenté autrefois.

L'archère s'accroupit.

- Un ancien poste de guet.

Elle passe la main sur une entaille sombre dans la pierre.

- Pas abandonné depuis si longtemps que ça.

Votre respiration change légèrement. Ce n'est pas la fatigue.

Testez votre Intuition : Si vous réussissez ce test, rendez-vous au [§73](#). Si le test échoue, rendez-vous au [§29](#).

§109

La progression à travers la Forêt des Araignées se poursuit encore pendant une longue heure avant que les arbres ne commencent enfin à s'espacer. Le sol devient plus sec sous vos pas, et la lumière retrouve progressivement une clarté plus franche entre les branches hautes.

Le loup géant ralentit le premier. Woodeman s'arrête peu après lui.

- Nous approchons de la limite de mon territoire.

Quelques dizaines de pas plus loin, la forêt s'ouvre sur un relief plus doux où réapparaissent les anciennes traces d'un passage caravanière à demi effacé par le temps mais encore praticable.

Vous respirez plus librement pour la première fois depuis votre entrée dans les collines.

Le spadassin observe les hauteurs situées au-delà du chemin.

- La ville n'est plus très loin.

Woodeman acquiesce.

- Elle est proche. Mais elle n'est plus la même que dans vos souvenirs.

Le mage relève la tête.

- La guerre contre le Ninja a donc laissé des traces jusque-là ?

Woodeman ne répond pas immédiatement.

- Toutes les routes ont changé depuis cette guerre. Les villes ferment leurs portes plus tôt. Les patrouilles ne quittent plus les remparts sans escorte. Et certains voyageurs ne passent plus par les portes principales.

L'archère observe la direction du chemin.

- Griseguilde n'a jamais aimé pas les surprises.

Woodeman vous regarde.

- Ce que vous portez ne vous apportera que des ennemis. Vous êtes à la fois la Lumière et les Ténèbres. Les deux extrémités d'un panthéon plus que complexe. Comprenez que vous serez l'ennemie pour l'un ou l'autre camp.

Le loup géant se détourne alors de la route et disparaît silencieusement entre les arbres.

Le druide suit son mouvement du regard.

- Je ne vous accompagnerai pas plus loin.

Le spadassin croise les bras.

- Nous trouverons notre chemin. Nous sommes chez nous ici.

Woodeman incline légèrement la tête.

- Je n'en doute pas. Souvenez-vous que certaines réponses ne se trouvent pas dans les lieux visibles.

Il désigne la route qui descend vers la vallée.

- Si vous cherchez à comprendre ce que vous portez, certains anciens relais existent encore à Griseguilde.

Il se détourne lentement puis il disparaît à son tour entre les arbres.

La route descend maintenant clairement vers les premières terres cultivées qui entourent Griseguilde.

Vous pouvez suivre directement la route caravanière jusqu'à la porte principale de la ville, rendez-vous au [§135](#).

Vous pouvez tenter de contourner les accès surveillés en approchant Griseguilde par les anciens chemins secondaires connus de vos compagnons, rendez-vous au [§125](#).

§110

Le temple de la Mère de toutes choses se dresse à l'écart des axes les plus fréquentés.

Contrairement au reste de la ville, il n'a pas été renforcé par des barricades ou des postes de garde. Il semble avoir été entretenu avec patience, comme si ceux qui s'en occupent avaient refusé de céder entièrement à la peur qui s'est installée ailleurs.

Les portes sont ouvertes, mais peu de fidèles s'y aventurent.

L'archère ralentit.

- Ce lieu n'a pas été abandonné.

À l'intérieur, la lumière est douce, presque irréelle comparée à la dureté des rues. Une prêtresse se tient immobile près de l'autel. Elle ne vous regarde pas immédiatement.

- Vous n'êtes pas des fidèles.

Ce n'est pas une question.

Vous ressentez une impression étrange en franchissant le seuil. Ce n'est ni une douleur ni un rejet. Quelque chose ici semble reconnaître une présence sans l'accepter pleinement.

La prêtresse relève enfin les yeux.

- La ville a changé, dit-elle enfin. Mais pas ce qui y persiste.

Vous pouvez observer les symboles du temple, rendez-vous au [§150](#).

Vous pouvez parler à la prêtresse, rendez-vous au [§179](#).

Vous pouvez quitter le temple et revenir dans la rue des Sept Péchés, rendez-vous au [§10](#).

§111

Vous décidez de suivre les anciennes inscriptions gravées sur les piliers de la galerie souterraine.

Le mage avance lentement devant vous, sa lumière runique révélant peu à peu des symboles presque entièrement effacés par le temps. Certains ressemblent aux marques découvertes dans le temple de la Mère de toutes choses, d'autres évoquent davantage les structures impossibles aperçues dans le Rift.

Le Talisman réagit désormais à chaque nouvelle gravure.

Le spadassin observe les parois avec inquiétude.

- Cet endroit me plaît de moins en moins.

Puis le tunnel débouche sur une ancienne salle circulaire partiellement effondrée. Des statues brisées reposent encore contre les murs.

Le mage s'approche immédiatement de l'une d'elles.

- Impossible...

L'archère se tourne vers lui.

- Quoi encore ?

Le mage balaie lentement la poussière accumulée sur la pierre. Une main sculptée apparaît, puis une seconde. Toujours ouvertes, toujours tournées vers le ciel.

- Ces symboles existaient ici avant Grisegilde, murmure-t-il.

Votre poitrine se contracte brutalement. Quelque chose vient de bouger dans l'obscurité derrière les statues.

Vous pouvez examiner les statues malgré le danger, rendez-vous au [§105](#).

Vous pouvez quitter immédiatement cette salle avant que la créature approche davantage, rendez-vous au [§117](#).

§112

Le passage s'ouvre complètement.

Aucun mot n'est échangé et aucun geste ne vous est adressé. L'air qui émane de ce lieu est plus froid.

Vous avancez. Derrière vous, l'ouverture se referme sans bruit. Un escalier descend en spirale, étroit, irrégulier. La lumière disparaît rapidement.

Le mage s'arrête une fraction de seconde et vous regarde avec insistance.

- A partir de maintenant, tout ce que nous dirons sera jaugé. Un mot de travers, une intention hostile et tout sera perdu.

Vous opinez du chef. Si même eux sont sur la défensive...

Chaque pas vous éloigne un peu plus de la surface. Les voix, les chopes, les pas... tout disparaît.

Il ne reste que l'écho de vos pas sur la pierre.

Rendez-vous au [§168](#).

§113

Vous percutez la ligne du guet avant même que les soldats aient le temps de resserrer complètement leur formation. Le spadassin frappe le premier.

Sa lame dévie une lance dans un grincement métallique avant de heurter violemment un garde au visage. L'homme bascule immédiatement contre une charrette renversée.

L'archère tire presque au même instant. Sa flèche traverse l'épaule d'un second soldat qui s'effondre dans la foule paniquée.

- Ouvrez-nous ce passage ! hurle le spadassin.

Le guet hésite, pas longtemps mais suffisamment. Vous profitez de cette brève rupture pour vous engouffrer entre les barricades tandis que les flammes gagnent déjà plusieurs bâtiments voisins.

Puis Fauconna réapparaît. Son ombre gigantesque traverse les remparts dans une pluie d'étincelles et de pierre pulvérisée.

Les soldats lèvent instinctivement les yeux et la peur change immédiatement de camp.

Le mage vous pousse brutalement vers l'extérieur.

- Sortons de cette ville maudite !

Vous franchissez finalement les portes orientales au moment précis où plusieurs chaînes cèdent dans un fracas assourdissant derrière vous. Les

battants commencent déjà à se refermer, mais quelque chose vous trouble aussitôt.

À l'extérieur des murs, plusieurs silhouettes immobiles vous observent depuis les hauteurs rocheuses. Des cavaliers.

Le spadassin pâlit légèrement.

- C'est pas vrai... pas eux...
- Qui? Demandez-vous.
- Même à cette distance, ils sont reconnaissables... les armures noircies de la Légion de Vasch-Ro.

Rendez-vous au [§149](#).

§114

Dans l'antichambre, votre regard finit par glisser au-delà des tracés récents, vers une portion de mur que personne ne semble utiliser.

La pierre y est plus ancienne.

Plus sombre aussi, comme si elle avait été laissée en dehors des transformations successives de la salle.

Le mage s'en approche lentement.

- Attendez...

Il ne touche pas immédiatement la surface. Il observe.

Sous les irrégularités du mur, quelque chose apparaît peu à peu.

Pas un tracé. Pas une carte.

Une forme.

Le spadassin se décale légèrement.

- Ça, ce n'est pas du réseau.

La gravure est ancienne. Très ancienne.

Le visage a été martelé avec une précision brutale, comme si quelqu'un avait voulu en effacer l'identité.

Mais le corps demeure. Rigide. Intact.

Un bras levé.

Une main ouverte.

Le mage passe enfin ses doigts sur la pierre.

- Ce symbole... il ne vient pas d'ici.

Entre les lignes de la paume, une entaille subsiste.

Plus profonde. Volontaire.

Un chiffre.

17

Un silence s'installe.

Même l'homme au charbon ne bouge plus.

- Certains signes ne disparaissent pas, murmure le mage.

Notez sur votre Feuille d'Aventure :

Nombre de la Main: 17

Votre poitrine se contracte brusquement.

Une sensation glaciale traverse votre esprit avant de disparaître presque aussitôt. Comme si quelque chose, quelque part dans la ville, venait de percevoir votre présence.

Si vous possédez déjà deux autres Nombres de la Main, vous pouvez vous rendre au [§99](#).

Vous pouvez revenir à l'antichambre, rendez-vous au [§101](#).

Vous attendez encore quelques minutes avant d'agir. Le village semble retenir son souffle.

Même les survivants d'Honoric paraissent nerveux désormais. Deux d'entre eux traversent rapidement la place sans échanger un mot.

Le mage suit leurs déplacements.

- Ils ont senti que quelque chose a changé.

Vous regardez vers la chapelle.

- Alors cessons de perdre du temps.

Votre poitrine se contracte à nouveau. Plus fort cette fois. Le Talisman ne cherche plus seulement à vous prévenir. Il cherche à vous conduire quelque part.

Rendez-vous au [§95](#).

§116

Les indications des mercenaires vous conduisent progressivement vers les portions les plus anciennes des quartiers sud.

Ici, les bâtiments paraissent plus anciens encore que le reste de Griseguilde. Plusieurs rues ont été partiellement abandonnées après la guerre et certaines façades se sont effondrées sous le poids du temps et de l'humidité.

Le vacarme de l'incendie demeure visible au-dessus des toits, mais il paraît désormais plus lointain.

Le spadassin ralentit finalement devant une lourde grille métallique encastrée dans la pierre d'un ancien mur de soutènement.

- Les réservoirs.

L'archère observe les alentours pendant que le mage examine la structure.

Des traces d'écoulement noirâtre couvrent encore certaines portions des pierres et une odeur stagnante remonte faiblement depuis les profondeurs.

Le mage passe lentement une main contre la grille rouillée.

- Cet endroit n'a pas été entretenu depuis des années.

Le spadassin force alors brutalement le mécanisme. La grille résiste quelques secondes avant de céder dans un grincement métallique sinistre.

Un souffle d'air froid remonte immédiatement des profondeurs puis le silence retombe, un silence épais, anormal.

Même les cloches de la ville paraissent étouffées ici.

Votre poitrine se contracte légèrement. Le Talisman réagit de nouveau. Pas violemment mais suffisamment pour vous faire comprendre que cet endroit n'est pas totalement désert.

L'archère encoche immédiatement une flèche.

- Quelque chose vit là-dessous.

Le spadassin tourne lentement la tête vers vous.

- On continue ?

Vous pouvez descendre dans les anciens réservoirs, rendez-vous au [§192](#).

Vous pouvez renoncer et chercher une autre sortie dans les vieux quartiers, rendez-vous au [§88](#).

§117

Vous quittez immédiatement la salle circulaire avant que la chose tapie dans les profondeurs ne puisse approcher davantage. Le spadassin referme brutalement une ancienne grille effondrée derrière vous tandis que le mage efface plusieurs traces runiques laissées par votre passage.

Le silence vous accompagne encore longtemps dans les tunnels. Mais désormais, vous sentez autre chose sous Griseguilde. Pas seulement des ruines. Pas seulement des galeries oubliées.

Quelque chose dort réellement ici. Et le Talisman semble l'avoir reconnu.

Finalement, un courant d'air plus froid apparaît devant vous puis une faible lumière.

Le tunnel débouche enfin à l'extérieur des murailles orientales de Grisegilde, plusieurs dizaines de mètres au-dessous des anciennes routes caravanières.

Le spadassin pousse un long soupir.

- Enfin l'air libre...

Derrière vous, les flammes continuent de ravager la ville tandis que des colonnes de fumée noire montent lentement dans le ciel nocturne.

Le mage demeure silencieux plusieurs secondes avant de se tourner vers l'est.

- Nous devons quitter cette région avant le lever du jour.

L'archère observe encore les hauteurs dominant les anciennes routes caravanières comme si elle craignait d'y voir apparaître une nouvelle menace.

Mais seul le vent répond au silence des collines. Vous quittez finalement les abords de Grisegilde sans vous retourner davantage. Rendez-vous au [§456](#).

§118

Derrière l'autel, une dalle mal ajustée dissimule un passage étroit. Si vous possédez la Clef rituelle de Vile, rendez-vous au [§43](#), sinon, rendez-vous au [§174](#).

§119

Vous bondissez au moment exact où la passerelle commence à s'effondrer sous vos pieds. La pierre éclate derrière vous dans un vacarme monstrueux. Une vague d'eau noire explose contre les piliers tandis qu'une partie entière de la voûte s'écroule directement sur la créature.

Son hurlement traverse aussitôt toute la citerne. Puis vient l'impact.

Des blocs gigantesques pulvérisent les anciennes passerelles dans une avalanche de poussière et de gravats. Le spadassin vous plaque violemment derrière une arche effondrée pendant que le mage protège le groupe d'un écran runique vacillant.

L'air devient irrespirable. Pendant plusieurs secondes, vous n'entendez plus rien d'autre que les grondements de la structure qui continue de céder.

Puis le silence revient lentement. L'eau clapote encore entre les débris mais la créature ne bouge plus.

L'archère reste immobile, une flèche déjà encochée.

- C'est terminé ?

Personne ne répond immédiatement.

Le mage observe longuement les masses de pierre écroulées avant de souffler péniblement :

- Je l'espère.

Votre poitrine pulse encore douloureusement mais sa réaction s'affaiblit progressivement, comme si la présence monstrueuse venait enfin de disparaître sous les ruines.

Le spadassin essuie lentement la poussière couvrant son visage.

- Bon. Trouvons une sortie avant que tout le reste nous tombe aussi sur la tête.

Une galerie secondaire demeure encore praticable derrière les décombres. Un courant d'air chargé de fumée y circule faiblement.

Vous pouvez emprunter cette galerie afin de quitter les réservoirs, rendez-vous au [§180](#).

§120

Vous n'évitez pas la chute des pierres. Un éclat plus lourd que les autres vous heurte à l'épaule et vous projette contre la paroi du conduit. Votre souffle se coupe net. Pendant une seconde, vos doigts lâchent presque prise.

Mais ce n'est pas la douleur qui vous trouble. Alors que la chute semblait inexorable, quelque chose en vous, encore une fois, a réagi. Ce réflexe incontrôlé ! Votre main se tend vers une aspérité de la paroi suffisante pour y

ancrer vos phalanges puis de l'autre main, attraper une meilleure prise. Vous inspirez profondément en reprenez votre ascension.

Cette mésaventure vous coûte 4 points de Vitalité. Rendez-vous au [§327](#).

§121

Le mage finit par ralentir brutalement. Son visage est devenu anormalement pâle depuis votre fuite des profondeurs.

Le spadassin l'observe avec inquiétude.

- Tu tiens encore debout ?

Le mage esquisse un sourire fatigué.

- A peine.

L'archère balaie rapidement les ruelles voisines du regard.

- Nous avons besoin d'un abri discret. Quelques heures au moins.

Vous quittez donc les axes principaux afin de gagner les vieux quartiers extérieurs de Griseguilde.

Ici, les bâtiments sont plus anciens, plus pauvres aussi. Plusieurs maisons semblent abandonnées depuis longtemps. Le spadassin force discrètement l'entrée d'un ancien atelier déserté dont les volets tiennent encore debout.

L'intérieur est poussiéreux mais intact.

Le mage s'effondre presque immédiatement contre un mur.

- Donnez-moi juste un peu de temps...

L'archère reste près d'une fenêtre condamnée.

- Je prends le premier tour de garde.

Votre poitrine pulse encore douloureusement sous l'effet du Talisman, mais pour la première fois depuis l'incendie de la bibliothèque, le silence revient enfin autour de vous.

Un silence fragile que vous savez précaire.

Puis Cassandra murmure soudain dans votre esprit :

- *Elle nous retrouvera.*

Vous fermez lentement les yeux. Au-dehors, Griseguilde brûle encore dans la nuit.

Rendez-vous au [§456](#).

§122

Le vieil homme accepte finalement de vous parler lorsque l'archère lui tend une gourde d'eau.

Ses mains tremblent.

- Ils sont arrivés après la guerre.

Sa voix reste faible.

- Au début ils réclamaient seulement de la nourriture... puis des armes... puis des gens.

Le mage l'observe attentivement.

- Le prêtre dirige tout cela ?

Le vieil homme baisse immédiatement les yeux.

- Non...

Un silence.

- Lui, il écoute seulement ce qui parle sous la chapelle.

Il vous adresse un regard effrayé :

- Vous aussi... vous l'entendez...

Le spadassin intervient avant que la discussion ne dégénère.

- Il vaut mieux partir.

Vous quittez l'abri avant d'attirer davantage l'attention.

Rendez-vous au [§38](#).

§123

Woodeman reste silencieux quelques instants lorsque vous évoquez la créature qui vous a attaqué dans les collines. Le loup géant relève brièvement la tête en entendant vos paroles avant de se tourner de nouveau vers l'extérieur du refuge.

- Ce que vous avez rencontré a été guidé vers vous et d'autres sont en route si j'en crois les vents, finit-il par dire.

Le mage observe attentivement le druide.

- Vous voulez dire qu'il en existe d'autres ?

Woodeman hoche lentement la tête.

- Ces collines n'étaient pas dangereuses autrefois. Elles servaient de passages secondaires entre les routes caravanières et les anciennes pistes forestières. Depuis quelque temps, des créatures démoniaques y circulent. Elles cherchent quelqu'un ou quelque chose.

Le spadassin vous regarde brièvement.

- Nous.

Woodeman ne contredit pas cette affirmation.

- Ceux qui marchent pour les Runes de la Damnation ne laissent rien au hasard. Lorsqu'ils perdent une piste, ils en ouvrent plusieurs autres. Et celui qui les commande ne cessera pas tant qu'il n'aura pas retrouvé ce qui noirci votre âme.

Le mage désigne la tablette d'or.

- Et elle ?

Woodeman observe l'objet sans s'approcher.

- Elle incarne quelque chose que nous pensions à jamais oublié. Quelque chose de terrible et d'ancien.

Le silence revient un instant dans le refuge.

- Mais elle ne peut que les ralentir, pas les arrêter.

Le loup géant se redresse lentement comme s'il venait de percevoir un mouvement très lointain entre les arbres.

Woodeman suit son regard.

- Nous devons repartir.

Rendez-vous au [§109](#).

§124

Vous observez plus attentivement la tablette d'or pendant que le groupe se repose. Sa surface ne porte aucune inscription lisible, mais sa chaleur ne disparaît pas complètement, comme si le métal conservait la mémoire de la lumière qu'il avait libérée dans les collines.

Le mage s'approche légèrement sans la toucher.

- Ce n'est pas un objet forgé par les hommes.

Woodeman relève la tête.

- Cet objet aurait dû rester caché à jamais !

Le spadassin vous observe.

- Il va falloir faire avec maintenant.

Woodeman vous observe avec attention.

- Gardez-la visible lorsque la lumière faiblira. Certaines choses hésitent encore devant elle.

Le loup géant se redresse brusquement près de l'entrée.

Woodeman se tourne vers la forêt.

- Nous devons repartir.

Rendez-vous au [§109](#).

§125

Vous quittez la route caravanière avant d'atteindre les premiers groupes de voyageurs. Le spadassin prend immédiatement la tête et vous guide vers une zone de terrain plus basse, où les anciennes cultures ont été abandonnées.

Le relief devient irrégulier. Des fossés d'irrigation coupent votre progression. Des murets écroulés dessinent encore les contours d'anciens chemins que seul un regard habitué peut reconnaître.

- Par ici, dit le spadassin sans ralentir.

L'archère surveille les remparts pendant votre progression.

- Ils ont renforcé les accès principaux... mais ils ne peuvent pas tout surveiller.
- Là ! désigne le spadassin.

Un bâtiment délabré s'appuie directement contre la muraille. Sa structure masque partiellement une ouverture étroite, suffisamment large pour laisser passer un homme équipé.

- La vieille poterne.

Le silence qui entoure cette portion du mur n'est pas rassurant. Il est trop calme pour une ville en état d'alerte.

Vous ressentez alors un bref frisson parcourir votre nuque. Une impression diffuse traverse votre esprit, comme une hésitation qui ne vous appartient pas entièrement.

Le spadassin se tourne vers vous.

- On entre ?

Vous pouvez tenter d'emprunter ce passage discret pour pénétrer dans la ville, rendez-vous au [§42](#).

Vous pouvez revenir vers la route principale et affronter les contrôles, rendez-vous au [§135](#).

§126

Les empreintes visibles dans la terre humide ne correspondent pas à un passage désordonné.

Plusieurs individus ont progressé ici en formation espacée, en utilisant les reliefs naturels pour dissimuler leurs silhouettes depuis la ligne de crête. Leur trajectoire ne suit pas la vôtre. Elle la coupe.

Le spadassin s'accroupit pour examiner plus attentivement l'orientation des traces.

- Une patrouille.

L'archère désigne un groupe de pierres inclinées cinquante pas plus loin.

- Ils devaient utiliser ce couvert pour observer la pente.

Vous pouvez contourner cette zone en restant dissimulé dans la végétation ou vous rapprocher de leur ancien point d'observation pour mieux comprendre leur dispositif.

Si vous contournez la zone, rendez-vous au [§160](#).

Si vous examinez leur position d'observation, rendez-vous au [§40](#).

§127

L'ancienne remise n'abrite plus ni outils ni vivres. Des couvertures sales ont été entassées dans un coin tandis que plusieurs marques récentes couvrent encore le sol poussiéreux. Quelqu'un a vécu ici.

Le mage s'accroupit près d'une caisse renversée.

- Regardez.

Un symbole a été gravé dans le bois. Une spirale barrée. Le spadassin fronce immédiatement les sourcils.

- Les soldats d'Honoric marquaient parfois leurs caches ainsi.

L'archère découvre ensuite plusieurs traces de liens abandonnés derrière les couvertures.

- Ils sont passés ici avec des prisonniers.

Votre poitrine se contracte légèrement. Même loin de la chapelle, le Talisman réagit encore.

Vous quittez rapidement cette remise avant d'attirer l'attention.

Rendez-vous au [§38](#).

§128

Vous résistez au hurlement de la créature. La douleur mentale traverse votre esprit comme une lame glacée, mais vous parvenez à conserver suffisamment de lucidité pour ne pas céder à la panique.

Le mage vous observe avec surprise.

- Tu tiens encore...

Le spadassin recule lentement vers une portion plus étroite des passerelles.

- Alors profitons-en avant que cette chose nous tombe dessus.

La créature progresse désormais directement sous les dalles de pierre. Chaque impact de ses membres déformés fait trembler les anciennes structures du réservoir.

L'archère scrute rapidement les hauteurs.

- Les piliers.

Le mage comprend immédiatement.

- Oui... si nous faisons céder une partie des passerelles...

Le spadassin serre les dents.

- Ça risque aussi de nous envoyer dans cette flotte.

Une nouvelle secousse traverse soudain la galerie. La créature commence déjà à grimper le long d'un des piliers. Vous distinguez maintenant ses multiples bras s'agrippant simultanément à la pierre humide tandis que ses yeux pâles restent fixés sur vous sans cligner.

Le Talisman pulse brutalement contre votre poitrine. Puis une pensée étrangère traverse fugitivement votre esprit. Pas celle de Cassandra mais une autre, beaucoup plus ancienne et plus froide.

« Elle reconnaît la Mort. »

Vous chassez immédiatement cette présence avant qu'elle ne s'impose davantage.

Le mage pointe rapidement plusieurs fissures visibles dans la structure supérieure.

- Si nous frappons là, une partie du plafond peut s'effondrer sur elle !

Vous pouvez tenter de détruire les piliers afin d'écraser la créature sous les décombres, rendez-vous au [§16](#).

Vous pouvez poursuivre votre fuite avant que le monstre n'atteigne les passerelles, rendez-vous au [§181](#).

§129

La bête surgit brusquement d'un fourré situé en contrebas avant de disparaître presque aussitôt entre les rochers. Sa fuite ne correspond pas à un simple réflexe de surprise. Elle fuit quelque chose.

Le mage observe la direction qu'elle vient de quitter.

- Nous ne sommes pas seuls dans ce secteur.

Un mouvement discret attire alors l'attention de l'archère sur une ligne rocheuse située plus loin sur le versant.

Rendez-vous au [§158](#).

§130

La descente vers les quartiers sud se fait sans rupture brutale.

C'est la lumière qui change en premier. Elle devient plus terne, plus lourde, comme voilée. De toute évidence, les façades ont subi des dommages. Elles ont été réparées à la va-vite, sans soin. Les regards sont plus directs ici, moins dissimulés, mais aussi plus dangereux.

Le mage parle à voix basse.

- La ville a tenu, mais ils sont entrés...

Le spadassin acquiesce.

- Oui, mais ils ont fini par les vaincre.

Une odeur de fumée froide flotte dans l'air. Des passages s'ouvrent entre les bâtiments, certains visibles, d'autres à peine suggérés.

Vous pouvez rejoindre la rue des Marchands, rendez-vous au [§55](#).

Vous pouvez vous diriger vers la rue des Magasins, rendez-vous au [§2](#).

Vous pouvez remonter vers la rue des Sept Péchés, rendez-vous au [§10](#).

Vous pouvez vous diriger vers un bâtiment ancien aux symboles effacés, rendez-vous au [§110](#).

§131

Le bruit du métal martelé s'impose avant même que la rue ne s'ouvre devant vous. Des foyers brûlent derrière des devantures entrouvertes. Des apprentis déplacent des pièces encore chaudes sous l'œil de maîtres pressés. L'activité est réelle, mais tendue. On produit vite, on parle peu.

Le spadassin hoche la tête.

- La guerre n'est pas finie.

À l'angle, une armurerie attire l'œil. Des clients discutent à voix basse avec le propriétaire, tandis qu'un garde inspecte une lame neuve.

Vous pouvez entrer dans l'armurerie, rendez-vous au [§188](#).

Vous pouvez remonter vers la rue de la Porte de la Lune, rendez-vous au [§8](#).

Vous pouvez rejoindre les axes marchands plus au sud-ouest, rendez-vous au [§55](#).

Vous pouvez traverser vers la rue des érudits, rendez-vous au [§11](#).

§132

Vous distinguez bien des traces dans la terre meuble, mais leur organisation vous échappe.

Le spadassin examine rapidement les reliefs situés en contrebas.

- Ce terrain a été traversé récemment.

Le mage acquiesce.

- Trop récemment.

Au moment où vous reprenez votre progression, une impression brusque traverse votre esprit.

- Attention !

Le mot surgit sans prévenir puis disparaît aussitôt. Vous n'avez pas le temps d'en comprendre l'origine. Un mouvement bref se produit derrière un bloc de pierre situé plus bas sur la pente. Deux silhouettes surgissent presque simultanément.

Rendez-vous au [§106](#).

§133

Vous vous élancez immédiatement vers les portes orientales avant qu'elles ne se referment complètement. La foule en panique ralentit votre progression à chaque instant.

Des habitants terrifiés tentent eux aussi de fuir les incendies qui gagnent désormais plusieurs quartiers de Grisegilde. Des soldats du guet repoussent brutalement ceux qui cherchent à franchir les portes sans autorisation.

Le spadassin joue des épaules pour vous ouvrir un passage.

- Avancez !

L'archère couvre constamment vos arrières.

- Ils sont encore là !

Vous apercevez en effet plusieurs silhouettes encapuchonnées du culte de Kyrinla progresser lentement à travers la foule malgré le chaos.

Le mage serre les dents.

- Ils nous poussent vers quelque chose...

Puis une cloche plus grave résonne soudain depuis les remparts. Les portes commencent à bouger, lentement.

Le guet verrouille la ville.

Le spadassin lève immédiatement les yeux vers les mécanismes de chaînes.

- Courrez !

Testez votre Dextérité. Si le test est réussi, rendez-vous au [§113](#). Si le test échoue, rendez-vous au [§165](#).

§134

Le spadassin vous entraîne immédiatement dans un renforcement plus étroit de la galerie. Ici, les parois se resserrent suffisamment pour empêcher plusieurs hommes de combattre de front. L'eau ruisselle lentement entre les pierres et transforme le sol en une boue noire où les reflets des lanternes ennemies tremblent faiblement.

L'archère s'accroupit derrière un ancien pilier fissuré et prépare silencieusement une flèche.

Le mage observe les voûtes avec inquiétude.

- Si ça tourne mal ici, tout peut s'effondrer.

Les voix approchent rapidement désormais.

- Vérifiez les conduits !
- Ils ne peuvent pas être loin !

Une silhouette casquée apparaît finalement au détour du tunnel, une lanterne levée devant elle.

Le spadassin tourne légèrement la tête vers vous.

- Au signal.

Le garde avance encore de quelques pas. Puis le spadassin surgit brutalement des ténèbres. Sa lame traverse la gorge du soldat dans une projection de sang noir avant même qu'il ne puisse crier.

- Embuscade ! hurle immédiatement un autre garde.

Le tunnel explose alors en violence.

Capitaine du Guet: Dextérité : 9 - Vitalité : 10

2 Gardes des souterrains: Dextérité : 8 - Vitalité : 6

Règle spéciale - Galerie étroite : Durant les deux premiers assauts, un seul adversaire peut vous combattre à la fois.

Règle spéciale - Terrain instable : À chaque assaut où un double est obtenu par n'importe quel combattant, des pierres se détachent brutalement de la voûte. Les deux combattants engagés perdent immédiatement 1 point de Vitalité supplémentaire.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 2 : L'archère profite parfaitement de votre embuscade. Lors du premier assaut remporté, elle abat immédiatement l'un des Gardes des souterrains avant qu'il ne puisse rejoindre le combat.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 4 : Le mage projette une violente décharge contre les parois de la galerie afin de ralentir les renforts ennemis. Pendant deux assauts, vos adversaires subissent un malus de 1 point de Dextérité.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 6 : Le spadassin combat avec une brutalité presque suicidaire pour couvrir votre retraite. Vous ajoutez +1 à votre Force d'Attaque durant tout le combat.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -2 : L'archère hésite une fraction de seconde avant de tirer. Lors du premier assaut perdu, vous perdez immédiatement 1 point de Vitalité supplémentaire.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -4 : Le mage reste perturbé par les événements de l'Université. Lors du premier assaut du combat, vous subissez un malus de -1 à votre Force d'Attaque.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -6 : Le doute fracture désormais ouvertement le groupe. Faites immédiatement un test de Destiné : Réussite : malgré les tensions, personne ne vous abandonne ; Échec : le spadassin vous couvre trop tardivement lors d'un échange brutal. Perdez immédiatement 2 points de Vitalité.

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [§147](#).

§135

La route caravanière devient plus fréquentée à mesure que vous approchez de la ville. Des silhouettes apparaissent progressivement devant vous. Des marchands, des réfugiés, quelques soldats isolés qui remontent la route dans le sens inverse. Tous ralentissent en approchant des remparts.

Plus vous avancez, plus l'organisation devient évidente. Griseguilde est en état d'alerte.

Des barricades ont été dressées en avant de la porte principale. Elles ne sont pas anciennes, mais elles sont solides. Des pieux renforcent les abords immédiats et plusieurs soldats armés contrôlent les entrées. Aucun chariot ne passe sans inspection. Certains sont ouverts, d'autres vidés entièrement sur le sol.

Le spadassin ralentit légèrement l'allure.

- Les choses ont changé ici.

Le mage observe les remparts.

- Oui, ils redoutent les groupes de pillards.

L'archère désigne un groupe maintenu à l'écart de la file principale.

- Ceux-là n'entrent pas.

Vous distinguez plusieurs voyageurs assis à même le sol, surveillés par deux soldats. L'un d'eux tente de protester, mais sa voix s'éteint rapidement sous le regard froid du guet.

À mesure que vous approchez, les regards se tournent vers vous.

Un officier descend finalement de la plateforme de contrôle pour vous faire face.

- Votre provenance ?

Le spadassin répond sans hésiter.

- Les collines basses.

L'homme vous observe longuement, puis son regard s'attarde sur vous.

- Vous entrez. Mais vous restez dans les zones fréquentées. Le guet ne tolèrera aucun débordement.

Il s'écarte. Vous franchissez la porte principale de Griseguilde.

Rendez-vous au [§8](#).

§136

Vous prenez le temps de répondre. Pas pour convaincre ceux qui vous entourent, mais parce que le silence lui-même devient difficile à soutenir depuis que ce nom a été prononcé. Vous racontez votre histoire. Cassandra n'est pas un mot inconnu pour vous. Il appartient à une autre route, à une autre époque de votre vie, à ces journées passées à lire ce livre, à vivre dans ce monde imaginaire, dans les rues étroites de Griseguilde où chaque rencontre

pouvait devenir un combat et chaque combat une frontière entre la vie et la mort.

Vous vous souvenez de cette aventure. Des affrontements rapides, dangereux, sans haine véritable, vous avec vos dés et elle... Vous vous souvenez du rôle qu'elle avait joué dans cette rencontre, de votre victoire quand vous aviez libéré Orb du Talisman, croyant cette aventure définitivement terminée lorsque vous aviez refermé ce maudit bouquin.

Pourtant, rien, dans ce souvenir ne pourrait pourtant expliquer ce qui vient de se produire. Le spadassin ne vous quitte pas des yeux pendant que vous parlez. Le mage, lui, semble réfléchir à autre chose.

Son attention ne se fixe pas sur vos paroles, mais sur le sac que vous portez.

- Ce que nous avons révélé là-bas, dans cette chapelle, n'était pas destiné à rester enfoui, dit-il enfin d'une voix calme.

Il ne vous demande pas de lui montrer l'objet. Il n'en a pas besoin.

- Certains artefacts ne servent pas seulement à protéger ou à détruire. Ils servent à reconnaître.

Le vent traverse lentement les branches au-dessus du campement.

Le spadassin reprend alors, plus lentement :

- Le prêtre ne s'adressait pas à nous.

Sa voix reste basse.

- Il s'adressait à toi et à ce que tu portes. La clé... Vile ? Cette tablette en or ! Tout ça est une belle histoire, mais Cassandra dans tout ça ?

Vous sentez alors, sans pouvoir expliquer pourquoi, le poids de la tablette dans votre sac changer légèrement, comme si l'objet lui-même réagissait à ces paroles sans encore révéler ce qu'il attend de vous.

Le mage relève les yeux vers vous.

- Ce que tu portes te dépasse complètement, n'est-ce pas ?

Il hésite un instant avant d'ajouter :

- Et tu n'es pas ici pour le plaisir, c'est maintenant évident.

Personne ne parle pendant plusieurs secondes. Pour la première fois depuis votre réveil dans le Rift, la route qui s'ouvre devant vous ne ressemble plus à une fuite. Ici commence votre quête !

Rendez-vous au [§97](#).

§137

L'homme qui se tient dans l'encadrement ne porte aucune arme visible. Son regard ne s'attarde pas sur vos compagnons. Il vient immédiatement à vous.

Votre poitrine se contracte encore. Ce n'est pas la peur. C'est une reconnaissance. Le Talisman a senti ce qu'il recherchait.

Le prêtre incline légèrement la tête.

- Je me demandais ce qui troublait ce lieu...

Sa voix reste calme.

- Je n'aurais jamais pensé recevoir ici un tel présent.

Son regard ne quitte pas le vôtre.

- La clef de la cellule de mon Maître...

Le Talisman se tend contre votre poitrine. Quelque chose en vous refuse. Net. Immédiat. Catégorique.

Le mot sort de votre bouche avant votre volonté.

- NON !

Le prêtre se fige. Puis murmure :

- Fascinant...

Si vous cherchez à comprendre ce qu'il appelle « la clef », rendez-vous au [§81](#).

Si vous gardez le silence pour voir ce qu'il va faire, rendez-vous au [§56](#).

L'homme vous observe longuement avant de répondre.

Le mot « Honoric » a suffi à modifier quelque chose dans son regard. Il ne recule plus.

Mais il ne vous fait pas confiance pour autant.

- Beaucoup cherchent encore les anciens soldats, murmure-t-il. Certains veulent les tuer. D'autres veulent les rejoindre.

Le spadassin garde les bras croisés.

- Et toi ?

Le vieillard hésite.

- Moi, je veux juste survivre jusqu'à demain.

Un silence pesant s'installe.

Puis l'homme désigne discrètement le centre du village.

- Ceux que vous cherchez ne sont plus vraiment des soldats.

Sa voix devient plus basse encore.

- Le prêtre les a changés.

Votre poitrine se contracte brutalement.

Le mage tourne immédiatement les yeux vers vous.

Le vieillard recule d'un pas.

- Vous aussi... vous sentez cette chose sous la chapelle, n'est-ce pas ?

L'archère surveille nerveusement les alentours.

- Nous devrions partir avant que quelqu'un nous remarque davantage.

Le vieillard hoche rapidement la tête.

- Alors évitez la place principale.

Vous quittez l'abri sans attirer davantage l'attention.

Rendez-vous au [§38](#).

§139

Vous ressentez une intrusion pernicieuse envahir votre esprit. Mais les années passées sous les électrochocs vous ont habitué à ce type de douleur psychique. Hélas, cela ne suffira pas à masquer votre identité.

- Vous êtes puissant ! C'est impressionnant ! Assez pour être de retour sur Orb. Il éclate d'un rire dément.

Rendez-vous au [§56](#)

§140

Vous vous élancez au moment précis où la rue commence à céder sous l'effondrement des caves inférieures.

Le sol se fissure dans un craquement assourdissant.

Une maison entière bascule lentement sur le côté avant de disparaître dans un nuage de débris et de flammes. Des cris résonnent aussitôt derrière vous tandis que plusieurs habitants tentent encore d'échapper à l'effondrement.

- Courez ! hurlez-vous.

Vous sautez par-dessus une large fracture qui éventre désormais toute la chaussée. La chaleur devient presque insupportable. Le mage maintient difficilement ses protections runiques tandis que des débris embrasés pleuvent continuellement autour de vous.

Puis vient le hurlement, plus proche cette fois, accompagné par son rire dément. Fauconna traverse brutalement les fumées au-dessus des toitures effondrées.

Ses ailes projettent des gerbes d'étincelles dans toute la rue. Sa silhouette n'a plus grand-chose d'humain désormais. L'incendie semble vivre autour d'elle comme une extension naturelle de sa présence.

L'archère décoche immédiatement une flèche.

Le projectile disparaît dans les flammes sans ralentir la créature.

- Elle joue avec nous ! crache-t-elle.

Le spadassin désigne aussitôt une arche de pierre encore intacte plus loin dans les quartiers extérieurs.

- Là-bas ! Si on atteint les anciennes murailles, on pourra peut-être sortir avant qu'elle nous coupe la route !

Mais entre vous et l'arche, plusieurs soldats du guet tentent déjà d'organiser un barrage pour empêcher les pillards et les fuyards de quitter la zone.

Leur officier vous aperçoit immédiatement.

- Vous ! Arrêtez-les !

Le mage pâlit.

- Formidable... exactement ce qu'il nous fallait.

Vous pouvez tenter de forcer le barrage du guet avant que Fauconna ne fonde sur vous, rendez-vous au [§74](#).

Vous pouvez chercher un passage à travers les bâtiments en flammes afin de contourner les soldats, rendez-vous au [§197](#).

§141

Vous profitez du calme relatif du refuge pour reprendre votre souffle avant de reprendre la route. La fatigue accumulée depuis votre sortie des collines pèse encore sur vos épaules, mais la présence de Woodeman et de son loup suffit à détendre votre groupe.

Le spadassin ne quitte pas l'entrée des yeux.

- Nous avons laissé trop de traces derrière nous.

L'archère acquiesce lentement.

- Et nous transportons désormais des choses qui attirent trop l'attention sur nous.

Woodeman alimente le feu d'un geste mesuré.

- Ce qui vous suit n'abandonnera jamais une piste tant qu'elle restera lisible.

Le loup géant se redresse alors sans bruit et fixe la forêt.

Woodeman relève immédiatement la tête.

- Il est temps de partir.

Il se dirige vers la sortie du refuge.

- La route caravanière n'est plus très loin d'ici, mais nous devons l'atteindre avant que d'autres ne la rejoignent avant nous.

Vous quittez l'abri de l'arbre pour reprendre votre progression à travers la Forêt des Araignées.

Ce repos vous a permis de récupérer 2D6 de Vitalité.

Rendez-vous au [§109](#).

§142

L'allée se referme sur vous dès les premiers pas. Les bâtiments sont proches, trop proches. L'odeur des peaux tannées, le bruit des outils qui frappent et les gestes mécaniques des artisans vous rendent le sourire. Ici, les gens vivent ! Personne ne vous parle. Mais tous vos mouvements sont épiés.

À mi-chemin, plusieurs sorties se dessinent entre les ateliers.

Vous pouvez rejoindre la rue des Érudits, rendez-vous au [§11](#).

Vous pouvez rejoindre la rue des Marchands, rendez-vous au [§55](#).

Vous pouvez déboucher sur la rue des Sept Péchés, rendez-vous au [§10](#).

§143

Dans un effort désespéré, vous vous glissez sous la poutre qui menace de céder.

La chaleur est devenue insoutenable. Vos muscles hurlent de douleur tandis que vous prenez appui contre les décombres.

— Maintenant ! rugit le spadassin.

L'archère entraîne aussitôt les derniers survivants vers la sortie tandis que le mage maintient difficilement son écran protecteur autour du groupe.

Vous sentez la structure vibrer au-dessus de votre tête.

Une seconde de plus et tout s'effondrera.

— Sortez ! hurlez-vous.

La dernière fillette franchit finalement l'ouverture.

Le spadassin vous attrape brutalement par le bras et vous arrache aux décombres au moment précis où la poutre cède.

Un fracas assourdissant secoue le bâtiment.

Un nuage de braises et de poussière brûlante envahit aussitôt la rue.

Pendant plusieurs secondes, personne ne parle.

Les survivants sont vivants.

Le mage s'appuie lourdement sur son bâton.

— Nous avons fait ce que nous pouvions.

L'archère observe les flammes qui dévorent désormais entièrement la structure.

— Et maintenant ?

Un nouveau rugissement de Fauconna résonne au-dessus de Griseguilde.

Cette fois, personne n'hésite.

Rendez-vous au [§198](#).

L'arrière du sanctuaire n'est pas plus rassurant que la façade. Une zone dégagée a été nettoyée derrière le bâtiment. Elle servait autrefois à entreposer du bois. Le sol y a été entièrement débarrassé de ses débris.

Plusieurs traces convergent vers une porte secondaire renforcée. C'est ici qu'on amène les gens. Une lumière tremble derrière les planches. Les choses sérieuses vont commencer.

Si vous examinez les traces et les attaches derrière le sanctuaire, rendez-vous au [§58](#).

Si vous restez caché pour observer la porte, rendez-vous au [§19](#).

§145

Vous ressentez une intrusion pernicieuse envahir votre esprit. L'attaque vous prend complètement au dépourvu et vous terrasse. Vous perdez 4 points de Vitalité.

- Vous ? De retour sur Orb. Vous êtes si faible. Il éclate d'un rire dément.

Rendez-vous au [§56](#)

§146

Vous fuyez immédiatement avant que les prêtres de Kyrinla ne puissent vous encercler. Les chants reprennent derrière vous, plus forts, plus rapides, comme une prière de guerre destinée à accompagner une exécution.

Le spadassin ouvre brutalement la marche à travers plusieurs ruelles étroites tandis que le mage tente de suivre malgré l'épuisement visible qui ralentit déjà ses mouvements.

L'archère se retourne régulièrement afin de surveiller les silhouettes encapuchonnées qui apparaissent parfois brièvement derrière vous avant de disparaître dans les fumées.

Ils ne courent pas. Ils avancent avec calme, comme s'ils savaient déjà où vous alliez.

Votre poitrine se contracte violemment. Le Talisman pulse en vous à chaque nouvelle prière scandée dans votre dos. Votre tête est prête à exploser tant la douleur est violente. Puis une voix résonne soudain dans votre esprit.

Une voix féminine, froide comme l'acier.

- *Redresse-toi! Tu occupes mon corps, alors ne me déshonore pas!*

Vous manquez de trébucher.

Le mage vous rattrape immédiatement.

- Continuez !

Vous débouchez finalement sur une vaste rue partiellement envahie par la foule en fuite.

Des habitants courent dans tous les sens pendant que plusieurs soldats du guet tentent encore de contenir les incendies propagés depuis l'Université. Le chaos devient total.

Le spadassin observe rapidement les environs.

- On peut encore sortir de cette ville... mais la fenêtre se réduit de minute en minute.

Au loin, les grandes portes orientales commencent déjà à se refermer lentement.

L'archère désigne aussitôt plusieurs silhouettes du culte qui progressent encore derrière vous à travers la foule.

- Ils nous suivent toujours.

Vous pouvez tenter de rejoindre directement les portes avant leur fermeture complète, rendez-vous au [§133](#).

Vous pouvez quitter les grandes rues afin d'emprunter les anciens quartiers abandonnés proches des murailles, rendez-vous au [§44](#).

Votre regard parcourt instinctivement la rue tandis que la panique gagne désormais l'ensemble du quartier.

Les soldats tentent encore de maintenir un semblant d'ordre, mais la situation leur échappe déjà. Des habitants fuient dans toutes les directions sous les cris du guet. Une charrette renversée bloque partiellement l'avenue principale tandis qu'un cheval affolé traverse brutalement la foule avant de disparaître entre deux rangées de bâtiments.

Vous comprenez immédiatement que les gardes ne cherchent plus réellement à contrôler la population. Ils veulent isoler certains secteurs de la ville avant que l'incendie de l'Université ne provoque une émeute plus importante encore.

Le spadassin suit brièvement les mouvements des patrouilles puis désigne une ouverture étroite entre deux bâtisses noircies par un ancien incendie.

- Là-bas. Les rues secondaires.

Vous acquiescez aussitôt.

Cette portion du quartier paraît moins surveillée. Les civils l'évitent instinctivement, préférant les axes plus larges malgré la présence du guet. Vous vous engagez rapidement dans la venelle pendant que plusieurs soldats commencent à progresser vers votre position.

- Arrêtez-les ! hurle l'un d'eux derrière vous.

Une lance traverse brutalement la foule dans votre dos et provoque un mouvement de panique immédiat. Des cris éclatent tout autour de vous tandis que des habitants se bousculent pour échapper aux soldats.

L'archère ferme la marche sans ralentir.

- Ils vont verrouiller les sorties.

Le mage tourne brièvement la tête vers les hauteurs embrasées de l'Université. Les flammes dominent désormais toute une partie de Grisegilde et des nuages de fumée noire dérivent lentement au-dessus des toits.

- Cette ville va devenir une souricière avant la fin de la nuit.

Le passage se resserre progressivement autour de vous. L'humidité couvre les murs de mousse sombre et plusieurs portions de pierre se sont fissurées sous le poids des années. L'endroit semble oublié du reste de la ville.

Puis des cloches commencent à résonner au loin. Leur son grave traverse lentement les quartiers de Griseguilde.

Le spadassin pâlit légèrement.

- Les accès secondaires...

Le mage comprend immédiatement.

- Ils ferment les poternes ?
- Oui. Et si les contrebandiers verrouillent aussi leurs passages, nous resterons coincés ici avec le guet.

Votre poitrine se contracte douloureusement. Le Talisman paraît réagir au vacarme qui envahit désormais la ville, comme si chaque mouvement de foule, chaque cri et chaque flambée de peur nourrissaient peu à peu la présence malsaine qui sommeille en lui.

Vous débouchez finalement dans une petite cour encombrée de débris et de pierres écroulées.

Une ancienne statue décapitée repose au centre des lieux, couchée parmi les gravats. Plusieurs passages permettent encore de quitter l'endroit, mais trois silhouettes émergent lentement des ombres avant que vous n'ayez le temps de poursuivre votre route.

Ce ne sont pas des soldats. Leurs armes sont disparates, leurs armures incomplètes et leurs vêtements portent encore les restes usés d'anciens emblèmes militaires effacés par le temps et la guerre.

Des mercenaires ou pire.

Le plus grand des trois hommes vous observe avec un sourire mauvais avant de laisser son regard glisser sur vos armes et vos équipements.

- Mauvaise nuit pour courir dans les rues de Griseguilde.

Le spadassin avance immédiatement d'un pas.

- Écartez-vous.

L'homme ricane sans quitter son arme des yeux.

- Vu le vacarme derrière vous, j'ai plutôt l'impression que vous avez besoin d'aide.

Derrière vous, les cris du guet continuent pourtant de se rapprocher. Vous n'avez plus beaucoup de temps.

Vous pouvez tenter d'intimider les mercenaires avant l'arrivée des soldats, rendez-vous au [§32](#).

Vous pouvez engager immédiatement le combat afin de forcer le passage, rendez-vous au [§72](#).

Vous pouvez tenter de négocier rapidement avec eux en échange d'or ou d'informations, rendez-vous au [§153](#).

§148

Vous décidez de traverser directement le sanctuaire afin d'échapper au guet.

Le mage vous regarde immédiatement avec inquiétude.

- Nous ignorons complètement ce qui se déroule là-dedans.

Le spadassin ajuste sa prise sur son arme.

- Et nous savons parfaitement ce qui nous attend derrière nous.

Les chants deviennent plus puissants à mesure que vous approchez du bâtiment religieux. Les portes sont entrouvertes.

Une faible lumière rougeâtre filtre depuis l'intérieur. L'air paraît plus chaud ici, plus lourd également. Votre poitrine se contracte violemment. Le Talisman pulse contre vous comme un cœur malade.

L'archère encoche silencieusement une flèche puis vous pénétrez dans le sanctuaire.

L'intérieur ressemble moins à un temple qu'à une salle d'armes consacrée à la guerre. Des dizaines de lames anciennes couvrent les murs, certaines sont brisées, d'autres noircies par le feu.

Des silhouettes encapuchonnées se tiennent agenouillées autour d'un large symbole circulaire tracé directement sur le sol avec une substance sombre ressemblant à du sang séché.

Les chants cessent immédiatement lorsque vous entrez. Toutes les têtes se tournent lentement vers vous.

Le silence devient absolu, puis l'un des prêtres se relève. Son masque métallique représente un visage féminin déformé par la haine.

Lorsqu'il parle, sa voix semble résonner anormalement dans tout le sanctuaire.

- Le porteur du Talisman...

Le mage recule aussitôt.

- Mauvaise idée... très mauvaise idée...

Le prêtre descend lentement les marches du sanctuaire sans vous quitter des yeux.

- Notre déesse réclame ce qui appartient à la Mort.

Le spadassin se place immédiatement devant vous.

- Alors elle attendra.

Derrière le prêtre, plusieurs silhouettes commencent déjà à dégainer leurs armes cérémonielles. Vous comprenez immédiatement que vous ne quitterez pas cet endroit sans violence.

Rendez-vous au [§34](#).

§149

Vous débouchez finalement à l'extérieur des murailles orientales de Grisegilde.

L'air libre devrait être un soulagement.

Il ne l'est pas.

Sur les hauteurs rocheuses dominant les anciennes routes caravanières, plusieurs cavaliers vous observent déjà.

Immobiles.

Silencieux.

Leurs armures noircies reflètent les lueurs de l'incendie qui consume encore la ville derrière vous.

Le spadassin jure à voix basse.

— Je les reconnaîtrais n'importe où.

Personne parmi les cavaliers ne tente d'approcher.

Personne ne parle.

Ils se contentent d'observer.

Comme s'ils attendaient quelque chose.

Ou quelqu'un.

Le mage finit par rompre le silence.

— Ils savent que nous sommes ici.

— Depuis combien de temps ? demandez-vous.

— Suffisamment longtemps pour me rendre nerveux.

L'un des cavaliers tourne alors lentement sa monture.

Les autres l'imitent aussitôt.

En quelques instants, la Légion de Vasch-Ro disparaît derrière les reliefs.

L'archère reste plusieurs secondes sans détourner les yeux.

— Ce n'était pas une menace.

— Non, répond le mage.

— C'était un avertissement.

Le vent souffle entre les collines.

Derrière vous, Grisegilde brûle encore.

Devant vous s'étend désormais la route vers l'est.

Rendez-vous au [§456](#).

§150

Les motifs gravés dans la pierre sont anciens, mais leur disposition obéit à une structure encore lisible.

Le mage les observe longuement.

- Ce n'est pas seulement un culte.

Il suit l'un des tracés du doigt.

- C'est un cycle.

Certains symboles ont été effacés avec soin. D'autres ont été volontairement brisés, comme si quelqu'un avait voulu interrompre une lecture plutôt que détruire l'ensemble.

Le spadassin passe la main sur une fissure.

- Quelqu'un a voulu empêcher quelque chose.

Notez sur votre Feuille d'Aventure : Symbole incomplet de la Mère.

Vous pouvez examiner plus attentivement une zone partiellement effacée du mur, rendez-vous au [§22](#).

Vous pouvez revenir dans le temple, rendez-vous au [§110](#).

§151

Vous chassez cette impression étrange. Le silence des collines ne signifie rien, sinon un matin trop calme après une nuit trop courte.

Vous reprenez votre marche sans ralentir.

C'est l'archère qui s'arrête la première. Sa main se lève aussitôt et le groupe s'immobilise.

- Là.

Elle désigne la pente. Les traces sont visibles maintenant. Trop visibles pour pouvoir être ignorées. Des empreintes longues, irrégulières et profondément marquées dans la terre maigre montent vers la crête avant de disparaître derrière un alignement de blocs effondrés.

Le mage serre légèrement son bâton.

- Ce n'est pas un animal.

Le spadassin vous regarde brièvement comme pour mesurer votre réaction.

Vous pouvez contourner les blocs par la pente basse pour éviter une éventuelle embuscade, rendez-vous au [§108](#).

Vous pouvez aussi passer directement entre les pierres pour gagner du temps, rendez-vous au [§57](#).

§152

Vous attendez le bon moment. Pas longtemps. Ici, attendre trop revient à attirer l'attention. Que ce soit derrière une cloison du Dragon Rouge ou une pierre descellée dans une rue marchande, le principe reste le même : quelqu'un vous observe, toujours.

Une ouverture discrète apparaît enfin. Vous présentez le jeton sans un mot. La silhouette qui se tient de l'autre côté s'immobilise puis une voix basse, presque lasse, vous demande :

- Vous êtes toujours en vie ?

Le spadassin ne quitte pas la trappe des yeux.

- On était sur un coup loin à l'est avant que la guerre n'éclate. On arrive seulement pour découvrir les dégâts.

En vous se manifeste à nouveau cette voix

- Tu vas rester là sans réagir ?

Cette intervention mentale vous prend au dépourvu et vous déstabilise quelque peu.

Faites un test de Psychisme. Si le test est réussi, rendez-vous au [§112](#). Si le test est un échec, perdez 1 point de Psychisme et rendez-vous au [§112](#).

§153

Vous levez lentement une main afin d'empêcher le spadassin d'attaquer immédiatement. Les mercenaires restent méfiants, mais aucun ne cherche encore à engager le combat.

Le vacarme des cloches continue pourtant de résonner dans toute la ville tandis qu'au-dessus des toits, les flammes de l'Université projettent désormais une lueur rougeâtre jusque dans les rues basses de Grisegilde.

Vous observez rapidement les trois hommes. Ils sont armés, dangereux, mais fatigués. Leur équipement porte les traces évidentes des combats récents et leurs regards trahissent davantage la tension que la véritable agressivité. Des survivants, certainement pas de mauvais bougres.

- Nous ne cherchons pas d'ennuis, dites-vous calmement. Seulement un moyen de quitter la ville avant que le guet ne boucle tous les accès.

Le plus grand des mercenaires vous observe longuement avant de cracher au sol.

- Mauvaise nuit pour voyager.

Le spadassin garde néanmoins sa lame prête à frapper au moindre mouvement suspect.

Le mage intervient alors à son tour.

- Le guet arrive derrière nous. Si nous tombons ici, ils vous trouveront ensuite.

Les trois hommes échangent un nouveau regard.

Puis le chef mercenaire désigne finalement l'un des passages qui quittent la cour.

- Cette ruelle rejoint les vieux réservoirs sous les remparts. Peu de soldats passent encore par là.

L'archère ne baisse toujours pas son arc.

- Et pourquoi nous aider ?

L'homme hausse lentement les épaules.

- Parce qu'en ce moment, personne n'a intérêt à rester entre le guet et les incendies.

Il hésite un instant avant d'ajouter :

- Mais ce passage n'est pas sûr. Plusieurs types ont disparu là-bas ces derniers jours.

Le spadassin se tourne vers vous.

- On tente le coup ?

Vous pouvez accepter les indications des mercenaires et emprunter le passage des réservoirs, rendez-vous au [§116](#).

Vous pouvez refuser de leur faire confiance et chercher un autre chemin à travers les quartiers sud, rendez-vous au [§88](#).

§154

Vous revenez immédiatement vers les survivants prisonniers des décombres malgré les flammes qui gagnent rapidement tout le bâtiment. Le spadassin soulève brutalement une poutre partiellement effondrée pendant que l'archère aide une fillette à se dégager des gravats.

Le mage maintient difficilement ses protections magiques autour de vous. La chaleur devient presque insupportable.

Puis un craquement terrible résonne au-dessus de vos têtes. Le plafond commence à céder.

- Plus vite ! hurle le mage.

Faites un test de Force. Si le test est réussi, rendez-vous au [§143](#). Si le test échoue, rendez-vous au [§51](#).

§155

Vous projetez une auge pleine d'eau stagnante contre la façade opposée. Le bruit provoqué détourne immédiatement l'attention des deux hommes.

Le prisonnier comprend avant eux. Il se laisse tomber volontairement dans la boue.

Le spadassin intervient sans bruit. Lorsque tout redevient immobile, les deux soldats ne bougent plus.

L'homme que vous venez de libérer tremble encore.

- La bas... souffle-t-il.

Il désigne la chapelle.

- C'est la source...

Ajoutez 1 point à votre jauge de Suspicion pour ce choix avisé.

Rendez-vous au [§191](#)

§156

Le mage observe l'autel avec une attention froide.

- Cet endroit n'a pas seulement été profané, murmure-t-il. Il a été violé jusque dans sa fonction sacrée.

Les signes gravés dans la pierre ne correspondent à aucun rite ordinaire de Vile. La surface a été poncée, retravaillée, puis marquée à nouveau, comme si l'on avait voulu transformer ce sanctuaire en autre chose.

Votre respiration se bloque une seconde.

Le mage s'approche sans toucher l'autel.

- Ce n'étaient pas de simples offrandes humaines. C'étaient des biais de communication avec l'au-delà.

Votre poitrine se contracte violemment. Le spadassin remarque votre réaction. Sa mâchoire se crispe.

Si vous cherchez une issue secondaire derrière l'autel, rendez-vous au [§118](#).

Si vous fouillez le corps du prêtre, rendez-vous au [§98](#).

Si vous quittez immédiatement la chapelle, rendez-vous au [§174](#).

§157

Vous franchissez la poterne et quittez Griseguilde par l'ouverture basse du rempart.

L'air extérieur vous paraît d'abord plus libre. Puis vous comprenez qu'il ne l'est pas vraiment. La ville reste derrière vous, massive, inquiète, hérissée de murs et de guetteurs. Devant, les terrains abandonnés s'étendent entre fossés, herbes hautes et anciennes pierres de bornage. La route officielle est loin. Ici, personne ne vous arrête, mais personne ne vous protège.

Le spadassin jette un regard vers les remparts.

- Ce passage sert encore. On ne devrait pas traîner.

L'archère observe les talus.

- Quelqu'un est passé avant nous.

Le mage se penche vers une trace humide dans la terre.

- Ou quelque chose.

Un frisson vous traverse. Pas seulement le froid. Le talisman semble peser davantage contre vous, comme s'il avait senti l'espace ouvert, les chemins possibles, les regards invisibles au-delà des murs.

Si vous possédez la Carte incomplète des passages, rendez-vous au [§59](#).

Si vous ne la possédez pas, rendez-vous au [§184](#).

§158

Elle s'immobilise aussitôt. Elle ne parle pas. Elle lève seulement deux doigts, puis désigne la ligne rocheuse où le mouvement vient de se produire. Vous fixez l'endroit indiqué. Rien ! Pourtant, quelque chose se tient là.

Le spadassin se décale lentement sur votre gauche. Le mage serre son bâton sans prononcer un mot. L'air autour de vous devient plus froid, mais ce froid ne vient ni du vent ni de l'ombre.

Une voix s'élève alors depuis les pierres. Elle n'est pas forte. Elle n'a pas besoin de l'être.

- Le voyageur des mondes porte en lui la lumière morte.

Un choc violent heurte votre poitrine. Vous perdez 2 points de Vitalité.

- Montre-toi ! hurlez-vous !

Un rire très bas roule entre les blocs rocheux.

- Je suis là depuis que tu as quitté le Rift. Nous sommes tous sur ta trace !

Vous distinguez alors une forme très mince, presque humaine, mais impossible à fixer du regard. Ses contours glissent dès que vous tentez de les suivre. Sa peau paraît plus pâle que la pierre. Ses yeux, eux, restent visibles : deux éclats noirs, humides et patients.

Le spadassin avance d'un pas.

- Encore une charogne qui parle.

La créature incline légèrement la tête.

- Non. Juste un immortel dévoré par sa soif !

Rendez-vous au [§103](#).

Vous choisissez le tunnel le plus large, guidé uniquement par le faible courant d'air qui circule depuis les profondeurs. Le passage descend longuement sous les fondations de Griseguilde.

Le silence devient rapidement oppressant. Même vos compagnons cessent peu à peu de parler.

Seul demeure ce bruit étrange, ce frottement lent, comme si quelque chose glissait parfois contre la pierre à grande distance. Puis le corridor remonte brutalement.

Une faible lumière apparaît enfin plus loin.

Le spadassin pousse un soupir de soulagement.

- Enfin...

Mais lorsqu'il atteint la sortie, il s'immobilise immédiatement. Vous débouchez dans une immense faille ouverte sous les anciennes murailles orientales. Une partie entière des fondations de Griseguilde s'est effondrée ici depuis longtemps.

Des passerelles de bois très anciennes enjambent encore partiellement le vide. Certaines ont cédé, d'autres tiennent à peine.

Le mage observe les profondeurs invisibles sous vos pieds.

- Cet endroit ne devrait pas se trouver sous la ville...

Soudain, un craquement résonne derrière vous, puis un second. Quelque chose descend lentement dans le tunnel que vous venez de quitter.

Le spadassin tire immédiatement son arme.

- Faut traverser, maintenant!

Vous pouvez tenter de franchir rapidement les anciennes passerelles avant l'arrivée de la créature, rendez-vous au [§20](#).

Vous pouvez essayer de préparer une embuscade dans l'étroitesse de la faille, rendez-vous au [§37](#).

§160

Vous choisissez de contourner la zone d'observation en restant au plus près de la végétation qui couvre la pente.

La progression devient plus lente, mais elle vous permet de rester invisible depuis les hauteurs. Le spadassin ralentit à plusieurs reprises afin d'observer les reliefs situés en contrebas pendant que l'archère vérifie régulièrement les lignes de tir possibles entre les blocs rocheux.

Après quelques dizaines de pas, vous constatez que le silence devient inhabituel autour de vous. Aucun insecte ne circule entre les herbes sèches et aucun oiseau ne traverse les jeunes arbres qui couvrent le versant.

Le mage s'arrête brièvement.

- Ce silence n'est pas naturel.

La marque du talisman devient sensible contre votre poitrine pendant quelques instants, comme si l'artefact maudit tentait de trahir votre présence par ses perturbations intérieures. Vous reprenez votre progression avec davantage de prudence.

Rendez-vous au [§172](#).

§161

Vous parvenez à reculer juste assez pour éviter le premier contact. La main de la créature effleure votre vêtement et le tissu se couvre aussitôt d'un givre sombre. Le spadassin tente de vous dégager, mais son attaque ne fait que traverser l'apparition. L'archère change d'angle et tire de nouveau. La flèche passe à travers la silhouette comme à travers une fumée trop dense et se dirige vers vous. Testez votre Destinée. Si vous échouez, la flèche se plante dans votre cuisse. Vous perdez 2 points de Vitalité.

Le mage comprend avant les autres.

- Nos armes sont inefficaces contre un tel monstre.

La créature tourne lentement autour de vous, sans s'intéresser réellement à vos compagnons.

- Il t'a marqué. Il t'a ouvert à moi. Il m'a promis la paix.

Votre poitrine se contracte violemment.

Rendez-vous au [§60](#).

§162

Le refuge aménagé dans le tronc de l'arbre conserve une température stable malgré la fraîcheur croissante de la forêt. Après la fatigue accumulée depuis votre sortie des collines, ce simple abri suffit à détendre légèrement vos épaules, même si aucun d'entre vous ne se sent réellement en sécurité.

Woodeman dépose quelques morceaux de bois sec dans une cavité creusée entre deux racines épaisses et y allume un feu discret dont la fumée disparaît aussitôt par une fissure invisible dans le tronc. Le loup géant s'allonge près de l'entrée sans quitter l'extérieur des yeux. Tout en préparant une soupe composée de baies, racines et divers plantes, vous lui faites un résumé succinct de votre aventure.

Le mage observe longuement la tablette d'or que vous tenez encore.

- Elle a réagi comme une arme... mais ce n'était pas une arme.

Woodeman relève légèrement la tête.

- Ce n'est pas une arme. C'est SA lumière ! Celle qui refuse et combat certaines présences.

Le spadassin s'accroupit près du seuil du refuge.

- Et ceux qui nous suivaient ?

Woodeman sert à tous un bol de sa mixture.

- Ils sont attirés par les deux facettes qui entoure votre compagnon. L'une les appelle, l'autre...

Cette réponse suffit à ramener le silence dans l'abri.

Vous sentez alors une tension brève traverser votre corps, comme si quelque chose cherchait à reprendre sa place ou à protester contre la fatigue qui ralentit vos gestes. La sensation disparaît aussitôt, mais elle laisse derrière elle une impression désagréable que vous ne parvenez pas à expliquer.

Vous avalez votre soupe rapidement.

Woodeman vous regarde quelques instants sans rien dire.

- Reposez-vous tant que vous le pouvez. Nous quitterons cet endroit avant que la nuit ne devienne trop profonde.

Vous pouvez profiter de ce moment pour interroger Woodeman sur les créatures qui hantent désormais ces collines, rendez-vous au [§123](#).

Vous pouvez examiner plus attentivement la tablette d'or pendant que le groupe se repose, rendez-vous au [§124](#).

Vous pouvez simplement reprendre des forces avant le départ vers la route caravanière, rendez-vous au [§141](#).

§163

Le spadassin vous regarde comme si vous étiez devenu fou.

- Sérieusement ?

Le mage paraît tout aussi inquiet.

- Ne traînons pas ici.

Mais quelque chose vous pousse malgré tout à vous approcher du cadavre flottant dans les eaux noires du réservoir. La créature dérive lentement entre les piliers effondrés. Même morte, elle semble encore irréaliste.

Ses multiples yeux pâles continuent de remuer faiblement sous une membrane translucide. L'archère garde son arme levée pendant que vous examinez la monstruosité.

Puis vous apercevez quelque chose. Enfoncé profondément dans la chair distendue de la créature: Un objet métallique.

Vous tirez lentement dessus. Une vieille médaille noircie finit par émerger dans un bruit écoeurant. Le mage pâlit aussitôt lorsqu'il la voit.

- Non...

Le symbole gravé dessus représente une faux entourée de plusieurs runes anciennes.

Le spadassin serre immédiatement la mâchoire.

- Les serviteurs de la Mort.

Le mage acquiesce lentement.

- Cette chose n'était peut-être pas née ici... elle a peut-être été créée.

Votre poitrine se contracte brutalement. Le Talisman pulse si violemment que vous manquez presque de lâcher la médaille. Vous perdez un point de vitalité.

Notez sur votre Feuille d'Aventure : Médaillon des profondeurs

Puis un bruit humide résonne soudain derrière vous. Un second clapotement.

Le groupe entier se fige immédiatement. Le mage relève lentement la tête vers les bassins obscurs.

- Nous partons. Maintenant.

Rendez-vous au [§180](#).

§164

Vous tentez de fuir au moment où les piliers commencent à céder. Trop tard. La passerelle éclate brutalement sous vos pieds dans une pluie de gravas. Vous perdez l'équilibre, le vide s'ouvre sous vous et soudain l'eau noire vous engloutit.

Le choc glacé vous coupe aussitôt le souffle. Autour de vous, des blocs gigantesques tombent encore depuis les hauteurs dans des explosions de vase et de débris.

Vous luttez pour remonter à la surface tandis qu'une douleur fulgurante traverse votre épaule lorsqu'un fragment de pierre vous percute violemment. Vous perdez 3 points de Vitalité.

Une main agrippe brutalement votre bras.

Le spadassin.

- Accroche-toi!

Il vous tire violemment vers une portion effondrée des anciennes passerelles pendant que le mage projette plusieurs éclairs vers les profondeurs afin d'éloigner la créature ensevelie sous les décombres.

Vous parvenez finalement à rejoindre les hauteurs, trempé, couvert de vase et à moitié étourdi.

L'archère vous aide immédiatement à reprendre appui.

- Il faut bouger !

Derrière vous, l'eau commence déjà à remuer sous les gravats.

Le mage pâlit aussitôt.

- C'est impossible...

Une masse énorme tente encore de se dégager lentement sous les tonnes de pierres immergées.

Le spadassin ne discute même pas.

- On dégage! immédiatement !

Vous pouvez emprunter la galerie secondaire avant que la créature ne se libère totalement, rendez-vous au [§180](#).

Vous tentez de forcer le barrage avant que les soldats ne verrouillent complètement la rue, mais la foule ralentit brutalement votre progression. Une lance vous heurte violemment à l'épaule tandis qu'un second garde percute le spadassin de plein fouet.

Perdez 2 points de Vitalité.

- À terre ! hurle un soldat.

Le mage projette immédiatement une décharge statique qui fait exploser plusieurs planches du barrage dans une pluie d'échardes brûlantes. L'archère abat un garde qui tentait de contourner votre position.

Mais le retard est déjà suffisant. Le hurlement de Fauconna résonne juste au-dessus de vous.

Soudain, l'ombre gigantesque s'abat brutalement sur les remparts. La créature ne cherche même plus à dissimuler sa présence désormais.

Ses ailes balayent plusieurs soldats du haut des murailles tandis qu'une vague de flammes noires traverse la porte orientale.

Le guet sombre immédiatement dans la panique.

Le spadassin vous attrape brutalement par le bras.

- Bouge !

Vous profitez du chaos pour franchir les barricades disloquées pendant que Fauconna massacre indistinctement soldats et fuyards derrière vous. Mais quelque chose a changé. Elle ne cherche plus seulement le Talisman. Elle se délecte de la terreur qu'elle répand.

Le mage respire difficilement.

- Elle devient plus forte...

Vous parvenez finalement à quitter Grisegilde alors que les portes orientales disparaissent derrière les flammes. Mais au loin, plusieurs cavaliers observent déjà votre fuite depuis les reliefs extérieurs.

- C'est encore qui ceux-là? Demandez-vous.

Le spadassin détaille rapidement la scène.

- Armures noires, des têtes qui reveraient de faire sauter... La Légion de Vasch-Ro.

Rendez-vous au [§149](#).

§166

Vous serrez les dents tandis que les visions tentent d'envahir votre esprit. Le Talisman pulse en vous comme un cœur étranger. Mais cette fois, vous résistez. Les images se fragmentent brutalement avant de disparaître.

Le mage profite immédiatement de cet instant.

- Maintenant !

Une vague de lumière jaillit de son bâton et traverse la bibliothèque dans un claquement brutal. Fauconna pousse un sifflement inhumain avant de disparaître dans les hauteurs obscures des rayonnages.

- Elle bouge trop vite ! hurle l'archère.

Sa silhouette traverse aussitôt les étagères à une vitesse impossible. Trop tard.

Le bibliothécaire pousse un cri étranglé lorsqu'une forme ailée surgit derrière lui. Une lame noire traverse brutalement son thorax avant de ressortir dans une gerbe de sang. Le vieil homme s'effondre immédiatement contre les rayonnages.

Le spadassin dégaine dans un grondement de rage.

- SALOPERIE !

Fauconna déploie ses ailes dans une explosion d'ombre.

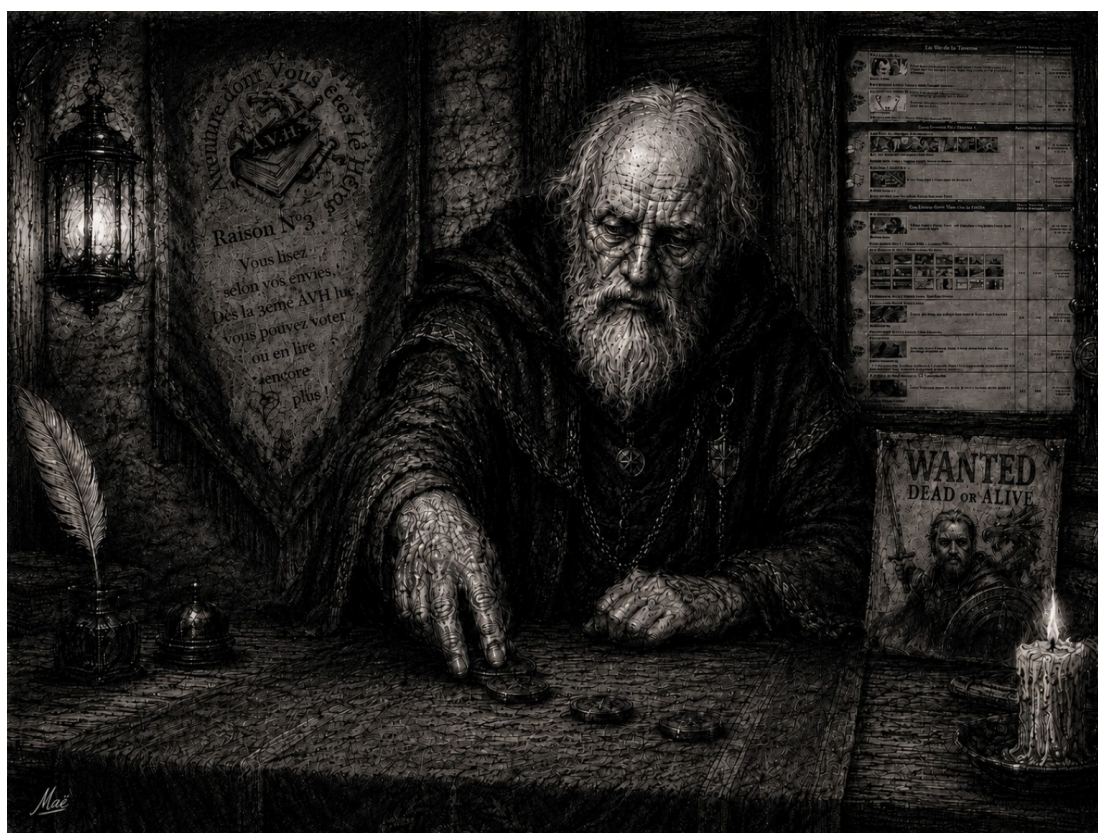
- Le Roi sans Chair réclame ce qui lui revient de droit...

Puis son regard revient sur vous.

- Et cette fois... je ne vous laisserai pas fuir.

La créature fond brutalement sur vous.

Rendez-vous au [§84](#).



Le vieil homme récupère lentement les derniers jetons de cuivre avant de refermer le petit coffret dissimulé sous la table.

Autour de vous, les réseaux clandestins de Grisegilde poursuivent leurs murmures étouffés dans les profondeurs de l'antichambre. Des silhouettes encapuchonnées traversent parfois les couloirs humides avant de disparaître derrière d'anciennes tentures rongées par le temps.

Le spadassin s'appuie contre un pilier de pierre.

- Alors ? Quels nouveaux désastres cette ville nous réserve-t-elle aujourd'hui ?

Le vieillard laisse échapper un faible sourire fatigué.

- Grisegilde ne manque jamais de travail pour ceux qui acceptent de salir leurs mains.

Puis il pousse lentement plusieurs jetons vers vous.

Le premier représente un ancien symbole elfique à moitié effacé.

Maghalis se fige immédiatement en l'apercevant.

- D'où vient celui-là ?
- Des quartiers nord, répond calmement le vieil homme. Une survivante nommée Lethia aurait été capturée par les Chacals près des anciens canaux.

Le silence devient légèrement plus lourd.

Même le spadassin cesse brièvement de sourire.

Le vieil homme poursuit :

- Plusieurs réfugiés ont disparu récemment. Certains parlent désormais d'un trafic organisé avec le guet lui-même.

Maghalis récupère déjà le jeton.

Vous pouvez accepter la mission concernant Lethia et les quartiers nord, rendez-vous au [§365](#).

Le second jeton porte un ancien cercle noir traversé par trois lignes verticales.

Cette fois, c'est Tuytcheff qui se fige. Son regard se durcit immédiatement.

- Où avez-vous trouvé ça ?

Le vieillard hésite quelques secondes.

- Une ancienne planque des réseaux d'assassins a été retrouvée ouverte dans les vieux quartiers. Plusieurs corps ont disparu récemment. Certains survivants parlent des Veilleurs Gris.

Le silence retombe.

Le mage relève lentement les yeux vers le spadassin.

- Tu connais ce nom ?

Tuytcheff ne répond pas immédiatement.

Puis il récupère lentement le jeton noir.

- Oui.

Et quelque chose dans sa voix suffit à vous faire comprendre que cette affaire dépasse largement un simple contrat.

Vous pouvez enquêter sur les Veilleurs Gris et les anciens réseaux d'assassins, rendez-vous au [§389](#).

Le vieillard récupère alors les derniers jetons encore présents sur la table.

- D'autres contrats circuleront bientôt. Mais dans cette ville, attendre trop longtemps revient souvent à choisir les morts à votre place.

Vous pouvez également quitter les réseaux clandestins pour poursuivre votre exploration de Grisegilde, rendez-vous au [§178](#).

§168

L'escalier s'enfonce profondément sous la ville. Les bruits de la surface disparaissent progressivement, remplacés par un silence dense, presque étouffant. Lorsque vous atteignez le bas, un couloir s'ouvre devant vous.

La guilde ne se montre pas encore, mais tout dans ce couloir vous indique que vous êtes déjà sur son territoire.

Rendez-vous au [§101](#).

§169

Quelques dizaines de pas plus loin, une odeur âcre vous parvient avant même que vous ne distinguiez sa source.

Une carcasse d'animal gît entre deux blocs rocheux partiellement disjoints. La dépouille est récente.

L'archère s'arrête immédiatement.

- Ce n'est pas l'œuvre d'un prédateur. Quelque chose a vidé cette bête sans laisser la moindre trace.

Elle balaie les hauteurs du regard.

- Et ce quelque chose est peut-être encore dans le secteur.

Vous pouvez examiner la carcasse de plus près, rendez-vous au [§50](#) ou poursuivre immédiatement votre progression, rendez-vous au [§129](#).

§170

Vous quittez le camp avant que la lumière ne devienne franche.

Le silence du petit bois vous accompagne encore un moment, puis les arbres se raréfient peu à peu, remplacés par une montée irrégulière de collines couvertes d'arbustes sombres et de pierres anciennes affleurant sous la terre maigre.

Le spadassin marche en tête. Il ne parle pas. Depuis la veille, il ne vous quitte plus tout à fait des yeux, ce, même lorsqu'il regarde ailleurs. Le mage ferme la marche, son bâton posé plus lourdement que d'habitude contre son épaule. L'archère progresse entre vous deux, attentive au relief autant qu'au silence.

Très vite, quelque chose vous trouble. Aucun oiseau ne traverse le ciel bas des collines. Aucun insecte ne trouble les herbes sèches. Même le vent semble éviter cette pente.

Votre pas ralentit de lui-même .

Testez votre Intuition. Si vous réussissez ce test, rendez-vous au [§67](#). Si vous échouez, rendez-vous au [§151](#).

§171

Vous vous engagez rapidement sur les anciennes passerelles de pierre qui traversent les réservoirs souterrains.

L'eau noire clapote plusieurs mètres plus bas entre les piliers cyclopéens soutenant les voûtes du réservoir. Certaines portions du chemin se sont effritées avec le temps. D'autres semblent fragilisées par des infiltrations anciennes.

L'archère progresse en tête, légère malgré l'humidité qui rend chaque appui dangereux.

Le spadassin ferme la marche.

- Si ce truc attaque, ne tombez surtout pas dans cette flotte.

Le mage garde son regard fixé sur les profondeurs.

- Je crois que ce conseil vaut pour beaucoup de choses ici.

Un nouveau bruit traverse soudain l'obscurité, plus violent. Quelque chose heurte l'eau avec une force considérable. Puis un second impact résonne plus loin.

L'archère pivote immédiatement.

- Derrière !

Une masse blanchâtre surgit brutalement hors du bassin dans une gerbe d'eau noire. La créature est immense! Son corps évoque vaguement celui d'un ancien noyé gonflé par des années passées sous l'eau stagnante, mais plusieurs bras démesurés émergent de son torse difforme tandis qu'une rangée d'yeux pâles s'ouvre lentement le long de son crâne distendu.

Le mage blêmit.

- Par Anarchill ...

La chose pousse alors un hurlement qui résonne dans toute la citerne.

Testez votre Psychisme. Si le test est réussi, rendez-vous au [§128](#). Si le test échoue, perdez 3 point de Vitalité. Rendez-vous au [§176](#).

§172

La fouille des corps ne rapporte rien. Le mage reste penché plus longuement sur les dépouilles de vos agresseurs.

- Dans ton histoire, tu nous parlais de Ninja rouge. Serait-ce eux ?
- Eux ? Je ne sais pas, mais c'était bien ces uniformes.

En vous une voix résonne :

- Ils t'ont tué !

Vous chassez cette pensée et reprenez votre progression à travers la pente encombrée sans vous attarder davantage dans cette zone exposée.

Le relief se resserre progressivement entre deux lignes de blocs rocheux inclinés qui forment un passage naturel suffisamment étroit pour masquer votre progression depuis la ligne de crête. Le spadassin ralentit instinctivement l'allure afin d'éviter tout bruit inutile tandis que l'archère surveille les hauteurs restées visibles derrière vous.

Très vite, vous constatez que le silence devient anormal.

Aucun insecte ne circule entre les herbes sèches. Aucun oiseau ne traverse les jeunes arbres qui couvrent le versant.

Le mage observe les pentes situées plus bas.

- Quelque chose ou quelqu'un a récemment traversé ce passage. Des amis à toi ?

Le spadassin vous jette un regard vide et désigne un pin noueux dont les branches dominant le passage que vous venez d'emprunter.

- Si quelqu'un nous suit encore, nous le verrons depuis là-haut.

Vous pouvez escalader l'arbre pour observer les environs ou poursuivre immédiatement votre progression à couvert.

Si vous escaladez l'arbre, rendez-vous au [§82](#).

Si vous préférez poursuivre votre progression, rendez-vous au [§183](#).

§173

Le dernier mercenaire s'effondre lourdement contre les pierres brisées de la cour. Pendant quelques secondes, seul le bruit de votre respiration couvre encore le vacarme lointain de la ville.

Puis les cris du guet résonnent de nouveau à l'entrée de la venelle. Beaucoup plus proches désormais.

Le spadassin essuie rapidement sa lame sur le manteau d'un cadavre avant de relever la tête.

- On ne peut plus rester ici.

L'archère récupère sa flèche sur le corps d'un des hommes abattus puis observe les accès de la cour avec inquiétude.

- Ils arrivent.

Le mage demeure immobile quelques instants de plus.

Son regard s'attarde sur les mercenaires morts, puis sur les flammes qui embrasent toujours les hauteurs de Grisegilde.

- Toute cette ville est en train de se fissurer...

Vous sentez encore l'agitation du Talisman contre votre poitrine. Pas la présence écrasante de Fauconna. Pas cette fois, seulement une sensation diffuse, comme si quelque chose avait été réveillé dans Grisegilde durant cette nuit.

Le spadassin désigne alors l'un des passages qui quittent la cour.

- Ces types parlaient peut-être vrai au sujet des réservoirs.

Le mage acquiesce lentement.

- Les anciens conduits passent sous une partie des remparts extérieurs. S'ils sont encore praticables, ils pourraient nous permettre de quitter la ville avant que le guet ne ferme totalement les accès.

Derrière vous, des silhouettes commencent déjà à apparaître à l'entrée de la venelle. Des soldats!

L'un d'eux aperçoit immédiatement les corps au sol.

- Là ! hurle-t-il.

Le spadassin ne vous laisse pas le temps d'hésiter davantage.

- Bougez !

Vous quittez rapidement la cour pendant que les premiers gardes s'y engagent à leur tour. Vous pouvez tenter de rejoindre les anciens réservoirs sous les remparts, rendez-vous au [§116](#).

Vous pouvez chercher un autre passage à travers les vieux quartiers de Griseguilde, rendez-vous au [§88](#).

§174

Lorsque vous franchissez le seuil de la chapelle, le village n'est plus le même. Tous regardent la porte du sanctuaire comme si elle allait pouvoir à nouveau. Un soldat s'avance vers vous.

- Vous l'avez tué ?
- Vous serez les suivants ! Répondez-vous, la main sur la garde de votre arme.

Deux soldats abandonnent leurs positions. Un troisième se signe maladroitement avant de disparaître en courant derrière une grange. L'autorité du prêtre tenait le village. Sa mort vient de le libérer. L'effet est immédiat. Les soldats décampent sans demander leur reste. Les survivants, munis d'armes de fortune, les poursuivent, déterminés à éliminer cette vermine de leur village.

Vous quittez immédiatement le village avec ceux que vous pouvez encore sauver, rendez-vous au [§39](#).

§175

Vous forcez lentement le couvercle du coffre malgré le bois gonflé par l'humidité.

L'intérieur ne contient ni richesse ni réserve précieuse. Seulement quelques objets abandonnés à la hâte : une couverture roulée, deux torches, un couteau de chasse émoussé et une petite bourse de cuir.

Le spadassin récupère immédiatement la bourse avant de l'ouvrir.

- Pas grand-chose...

Il compte rapidement les pièces.

Notez sur votre Feuille d'Aventure : 6 pièces d'or

Le mage examine plutôt le fond du coffre.

Sous les tissus humides, plusieurs symboles ont été gravés à même le bois. Des marques simples. Rapides. Presque des avertissements.

- Ils se cachaient ici, murmure-t-il.

L'archère observe l'ouverture de la grange.

- Alors ne restons pas davantage.

Votre poitrine se contracte légèrement. Même ici, loin du sanctuaire, le Talisman semble reconnaître l'empreinte laissée par ceux qui ont servi la Mort.

Rendez-vous au [§68](#).

§176

Le hurlement de la créature traverse votre esprit comme une vrille brûlante. Pendant un instant, toute la citerne semble disparaître autour de vous. Vous voyez autre chose:

Des silhouettes humaines entraînés sous l'eau noire, des mains déformées qui s'agrippent aux pierres, des visages qui continuent de respirer malgré les profondeurs.

Puis la vision disparaît brutalement.

Vous vacillez.

Le mage vous retient immédiatement avant votre chute.

- Reste avec nous !

La créature profite déjà de votre faiblesse. Dans un bruit insoutenable, elle commence à grimper le long des piliers afin de rejoindre les passerelles.

Le spadassin recule lentement.

- Cette saloperie est rapide !

L'archère décoche une flèche qui disparaît dans l'un des amas de chair blanchâtre du monstre. Sans effet visible.

Votre poitrine pulse douloureusement. Le Talisman réagit désormais avec violence à proximité de la créature, comme si les deux présences se reconnaissaient.

Le mage désigne alors plusieurs fissures courant le long de la voûte supérieure.

- Nous pouvons peut-être faire s'effondrer une partie du plafond !

Une secousse traverse soudain les passerelles. La créature vient d'atteindre les premiers appuis de pierre.

Vous n'avez plus beaucoup de temps.

Vous pouvez tenter de provoquer l'effondrement des galeries sur la créature, rendez-vous au [§16](#).

Vous pouvez abandonner les hauteurs et tenter de fuir à travers les anciennes issues du réservoir, rendez-vous au [§181](#).

§177

Le vieil homme vous observe encore quelques instants sans parler.

Le loup géant s'approche d'un pas souple, puis s'arrête à distance respectueuse. Son regard passe de la tablette d'or à votre visage, comme s'il cherchait à comprendre ce que vous êtes réellement.

L'homme incline légèrement la tête.

- Peu d'objets réveillent une lumière capable de repousser ce genre de créature. Sans elle, vous seriez mort !

Le mage répond avec prudence :

- Elle nous a protégés.
- Elle vous a permis de vivre encore un peu, corrige l'homme.

Le spadassin ne baisse pas complètement sa lame.

- Et la chose qui nous a attaqués ?

Le vieil homme observe la ligne rocheuse d'où la créature a disparu.

- Ce monstre comme ses semblables sont apparues très récemment. L'obscurité est leur domaine. Elles chassent pour ceux qui ne marchent plus sous le soleil. Ces collines ne sont plus sûres depuis quelque temps.

Son regard revient vers vous.

- Et elle ne vous suivait pas par hasard.

Le mage comprend avant les autres.

- Elle suivait la tablette ?

L'homme secoue lentement la tête.

Puis il désigne votre poitrine d'un geste presque imperceptible.

- Elle suivait ce qui vit en vous.

Un silence bref s'installe.

Le loup géant détourne alors la tête vers la lisière sombre derrière lui.

Le druide suit son regard.

- Ma demeure est proche. Vous n'atteindrez pas Griseguilde dans cet état sans attirer d'autres chasseurs.

Le spadassin hésite encore.

- Qui es-tu ?

Le vieil homme incline légèrement la tête.

- Je garde ces collines depuis avant que les routes caravanières ne coupent les anciens passages. Ceux qui se souviennent encore de ce genre de choses m'appellent Woodeman.

Il désigne la forêt derrière lui.

- Venez. La Forêt des Araignées commence ici.

Suivez Woodeman jusqu'à son refuge. Rendez-vous au [§41](#)

On vous conduit dans une pièce étroite dissimulée derrière plusieurs tentures poussiéreuses. La salle ne contient qu'une table grossièrement taillée et une unique lampe à huile suspendue au plafond. La porte se referme derrière vous.

Le vieil homme reste debout tandis qu'un autre individu verrouille discrètement l'accès depuis l'extérieur.

Au centre de la table repose un petit coffret de bois sombre maintenu fermé par un simple fil noir.

L'homme le pousse légèrement vers vous.

- La ville étouffe.

Sa voix est plus basse désormais.

- Le guet contrôle les portes. Les quais sont morts. Les passages souterrains changent c
- Chaque semaine. Pourtant certaines choses doivent encore circuler.

Vous observez le coffret sans le toucher.

- Qu'est-ce qu'il contient ?

Un sourire fatigué traverse brièvement le visage du vieil homme.

- Suffisamment de problèmes pour éviter les routes officielles.

Le vieil homme poursuit aussitôt :

- Nous avons d'autres passeurs. Aucun n'est revenu.

Le silence retombe quelques secondes. Puis il ajoute plus calmement :

- Acceptez... et le réseau vous devra une faveur.

Vous gardez les yeux fixés sur le coffret.

- Nous avons déjà suffisamment d'ennemis dans cette ville.

Le spadassin hausse les épaules.

- Oui. Mais les ennemis paient parfois mieux que les amis.

Vous comprenez immédiatement que cette proposition dépasse largement le simple transport de marchandises.

- Accepter reviendrait à entrer officiellement dans les réseaux clandestins de Griseguilde.

Si vous acceptez la proposition du vieil homme, notez sur votre Feuille d'Aventure : Message scellé de la Guilde, puis rendez-vous au [§167](#).

Si vous refusez, le vieil homme récupère immédiatement le coffret.

- Alors oubliez que vous l'avez vu.

Rendez-vous au [§101](#).

§179

La prêtresse vous écoute sans vous interrompre.

Puis elle secoue lentement la tête.

- Vous cherchez des réponses dans une ville qui a appris à ne plus en donner.

Elle se tourne vers l'autel.

- Certains chemins existent encore, mais ils ne s'ouvrent plus à ceux qui les demandent trop directement.

Elle vous regarde à nouveau.

- Si vous insistez, cherchez ceux qui savent survivre sans apparaître dans les registres du guet.

Le spadassin comprend aussitôt.

- Les réseaux.

La prêtresse ne confirme pas, mais elle ne nie pas non plus.

- La Mère protège ce qui persiste. Elle ne protège pas toujours ce qui brille.

Vous pouvez revenir dans le temple, rendez-vous au [§110](#).

Vous pouvez quitter le temple et revenir dans la rue des Sept Péchés, rendez-vous au [§10](#).

Vous quittez finalement les anciens réservoirs par une galerie inclinée qui remonte lentement vers les quartiers supérieurs de Grisegilde. L'air devient progressivement plus respirable mais une autre odeur remplace bientôt l'humidité des profondeurs. La fumée.

Le spadassin grimace immédiatement.

- L'incendie s'est propagé.

Le passage débouche finalement derrière une ancienne cour abandonnée. Le spectacle qui s'offre à vous arrache un silence au groupe entier. Une partie des quartiers universitaires brûle encore. Des flammes dévorent plusieurs toitures tandis que des habitants fuient dans les rues sous les cris du guet. Des cloches d'alarme résonnent partout dans la ville.

L'archère observe immédiatement les alentours.

- Nous devons partir avant qu'ils verrouillent les sorties.

Le mage paraît épuisé.

- Fauconna a laissé une trace énorme derrière elle... et nous avec.

Votre poitrine pulse encore douloureusement. Le Talisman demeure brûlant sous vos vêtements. Comme si l'incendie lui-même nourrissait son agitation.

Puis vous apercevez quelque chose. Au sommet d'une tour partiellement embrasée, une silhouette immense, immobile au milieu des flammes, deux ailes obscures déployées derrière elle.

Fauconna vous observe encore, même à cette distance. Puis elle disparaît dans les fumées.

Le spadassin jure immédiatement.

- Elle nous suit toujours...

Vous devez désormais quitter Grisegilde avant que la ville entière ne sombre dans le chaos.

Vous pouvez tenter de rejoindre directement les anciennes routes vers Irsmun, rendez-vous au [§66](#).

Vous pouvez chercher un dernier refuge discret dans les quartiers extérieurs afin de permettre au groupe de récupérer avant le départ, rendez-vous au [§121](#).

§181

Vous abandonnez les passerelles avant que la créature ne puisse totalement vous encercler.

Le spadassin ouvre immédiatement la marche vers une galerie latérale à moitié immergée tandis que le mage couvre votre retraite à l'aide de plusieurs éclairs runiques qui illuminent brièvement les profondeurs des réservoirs.

L'eau glacée atteint rapidement vos jambes puis vos genoux. L'odeur devient presque insupportable.

Derrière vous, la créature pousse un nouveau hurlement qui fait vibrer les voûtes. Elle vous suit.

Le bruit de ses membres frappant l'eau résonne désormais dans toute la galerie.

L'archère se retourne brièvement.

- Plus vite !

La galerie se rétrécit progressivement jusqu'à déboucher sur un ancien conduit d'évacuation partiellement effondré. Mais quelque chose bloque encore le passage: Une grille ancienne.

Le spadassin s'y jette immédiatement.

- Aidez-moi !

La créature approche rapidement derrière vous. Vous distinguez déjà plusieurs yeux pâles apparaître dans l'obscurité du tunnel inondé.

Vous pouvez aider le spadassin à forcer la grille, rendez-vous au [§196](#).

Vous pouvez tenter d'utiliser la magie du mage pour faire céder le passage avant l'arrivée du monstre, rendez-vous au [§182](#).

§182



Le mage comprend immédiatement votre intention.

Il avance dans l'eau noire malgré les hurlements approchant derrière vous puis plante brutalement l'extrémité de son bâton contre la grille métallique.

Des runes s'embrasent aussitôt le long du bois.

- Reculez !

Une décharge fulgurante explose dans toute la galerie.

Le métal rougit instantanément avant d'éclater dans une pluie d'étincelles et de fragments brûlants.

Le passage est ouvert. Mais la magie a également illuminé toute la galerie.

Et ce que vous apercevez derrière vous glace immédiatement votre sang.

La créature se trouve déjà à quelques mètres à peine.

Ses multiples bras déformés rampent le long des murs humides tandis que plusieurs mâchoires distendues s'ouvrent simultanément dans l'obscurité.

Le spadassin pousse aussitôt le mage dans le conduit.

- Maintenant !

Vous vous engouffrez tous dans l'ancien tunnel au moment exact où la créature frappe violemment l'entrée de la galerie derrière vous.

L'impact fait trembler tout le conduit. Mais l'ouverture étroite ralentit suffisamment le monstre pour vous permettre de fuir.

Le tunnel remonte progressivement vers les quartiers supérieurs de Griseguilde. L'air y devient plus chaud, chargé de l'odeur de la fumée des incendies.

Le mage peine à reprendre son souffle.

- Je commence vraiment à détester cette ville...

Rendez-vous au [§180](#).

§183

Vous poursuivez votre progression en restant au plus près du relief qui masque vos silhouettes depuis les hauteurs.

Après quelques dizaines de pas, la pente s'adoucit légèrement et la végétation devient plus dense. Le passage que vous suivez semble avoir été utilisé autrefois comme itinéraire secondaire de surveillance.

L'archère ralentit soudainement.

- Il y a eu du mouvement ici.

Elle désigne alors une zone sombre entre plusieurs rochers. Une faible lueur apparaît brièvement avant de disparaître. Quelqu'un ou quelque chose se trouve plus bas sur le versant.

Vous pouvez vous rapprocher discrètement de cette zone, rendez-vous au [§77](#).

Ou vous en écarter immédiatement, rendez-vous au [§36](#).

§184

Vous préférez éviter les anciennes murailles et emprunter les reliefs rocheux qui dominent les approches de Griseguilde.

Le terrain devient rapidement difficile. Des pierres instables glissent sous vos pas tandis que le vent circule entre les hauteurs comme un souffle venu des profondeurs.

Le spadassin observe les lignes de crête.

- Bon endroit pour une embuscade.

Vous acquiescez sans ralentir.

- Alors avançons avant qu'ils ne nous trouvent.

Votre poitrine se contracte légèrement. Quelque chose suit peut-être déjà votre progression.

Rendez-vous au [§108](#)

§185

La rue s'élargit légèrement et les façades gagnent en tenue. Des vitrines protégées exposent des objets précieux, mais peu de clients s'attardent. Deux

soldats discutent devant une bijouterie pendant qu'un marchand réorganise ses vitrines.

Le spadassin observe les accès.

- Plus t'es riche, plus t'es protégé.

À l'angle, une bijouterie et un magasin généraliste se font face. Un garde y passe régulièrement, sans s'arrêter.

Vous pouvez entrer dans la bijouterie, rendez-vous au [§9](#).

Vous pouvez entrer dans le magasin généraliste, rendez-vous au [§17](#).

Vous pouvez rejoindre la rue des Érudits, rendez-vous au [§11](#).

Vous pouvez revenir vers la rue de la Porte de la Lune, rendez-vous au [§8](#).

§186

Votre main plonge d'elle-même dans votre sac avant même que vous ayez entièrement compris l'ordre.

Vos doigts se referment sur la tablette rapportée du Rift. Le métal est froid au premier contact, puis il devient brûlant en une fraction de seconde. Les lignes gravées à sa surface s'illuminent d'une clarté dorée qui irradie soudain tout l'espace.

La créature recule aussitôt. Pour la première fois, ses contours deviennent visibles.

Un visage étroit apparaît dans la lumière. Il porte encore quelque chose d'humain, mais cette humanité semble avoir été vidée de l'intérieur. Sa bouche s'ouvre sur des dents fines, trop nombreuses, tachées d'un noir ancien.

Elle ne peut même pas hurler. Elle recule parce qu'elle y est forcée.

Le mage murmure :

- La lumière d'Avatar...

La tablette pulse entre vos mains. La clarté se projette entre les pierres et la créature se dissout dans la clarté comme une tache que l'on efface d'un vêtement.

Avant de disparaître, elle parle une dernière fois.

- Il n'est pas toi. Et lui ne t'aidera pas !

Rendez-vous au [§90](#).

§187

L'enseigne du Dragon Rouge n'a pas changé. Le bois est plus sombre et les ferrures plus marquées, mais la silhouette de la bête gravée reste reconnaissable entre toutes.

Le spadassin s'arrête un instant devant la porte.

- On y est.

L'archère observe les abords.

- Beaucoup de monde... et pas que des habitués.

Vous poussez lentement la porte. L'intérieur est plus bruyant que la rue, mais l'ambiance n'a rien de festif. Les conversations sont courtes et les regards appuyés. Certains visages vous reconnaissent sans vous accueillir.

Une odeur familière vous revient pourtant. Ce n'est qu'un détail, mais vous vous souvenez être venu ici. Votre combat contre Cassandra...

Une sensation de chaleur remonte du fond de votre poitrine. Une sensation de rage...

- *Rends-moi mon corps ! Libère-moi !*

Cette voix ? Ce ne peut être que Cassandra. Elle est donc toujours... vivante ? Vous vous concentrez sur le moment présent en glissant une pensée vers votre prisonnière.

- *Pas maintenant !*

Quelqu'un derrière le comptoir relève brièvement les yeux vers vous. Il ne manifeste ni surprise ni sourire, mais son regard vous évalue avec une froide précision.

Le spadassin avance.

- On va voir si les habitudes ont changé.

Vous pouvez vous installer et observer la salle, rendez-vous au [§85](#).

Vous pouvez vous approcher du comptoir, rendez-vous au [§18](#).

Vous pouvez quitter l'auberge et revenir dans la rue des Sept Péchés, rendez-vous au [§10](#).

§188

La chaleur vous frappe dès l'entrée. Des lames encore tièdes reposent sur des établis encombrés. Le forgeron lève à peine les yeux lorsque vous franchissez le seuil, mais son apprenti vous observe avec insistance.

- C'est pour acheter ou pour réparer ? demande le forgeron sans interrompre son geste.

Le spadassin parcourt les armes du regard.

- On regarde.

Le mage s'approche d'un râtelier.

- La production est récente.

Le forgeron hoche la tête.

- On équipe ceux qui tiennent encore les murs.

Il baisse la voix.

- Et ceux qui préfèrent ne pas passer par les portes.

Vous pouvez acheter l'une des armes suivantes :

Épée longue : 9 pièces d'or. Ajoute 1 point à votre Force d'Attaque.

Hache de guerre : 10 pièces d'or. Ajoutez 1 point à votre Dextérité en combat. Si vous remportez un assaut avec un double aux dés, infligez 1 point de dommage supplémentaire.

Lance courte : 20 pièces d'or. Si vous affrontez une créature démoniaque, cette lance vous permettra d'ajouter 2 points à votre Force d'Attaque.

Ces armes sont encombrantes. Vous ne pouvez acheter que l'une d'entre elle.

Avant votre départ, le forgeron attire votre attention discrètement. Il laisse tomber une petite pièce de métal sur le comptoir. Vous la ramassez discrètement.

L'archère vous demande de lui montrer la pièce.

- T'as de la chance, cette breloque nous ouvre l'accès à la guilde des voleurs.

Il s'agit d'un jeton de cuivre gravé d'un symbole discret, semblable aux marques vues dans la rue des Marchands. Notez sur votre Feuille d'Aventure :
Jeton marqué

Le forgeron ajoute :

- Gardez ça pour vous. Si certains objets ouvrent des portes, ils peuvent aussi en fermer d'autres définitivement...

Retourner dans la rue des Forgerons en vous rendant au [§131](#).

§189

L'odeur vous saisit dès le seuil franchi. Un mélange âcre de plantes brûlées, de solvants et de métaux chauffés flotte dans l'air confiné. Des fioles de toutes tailles s'alignent sur des étagères instables.

Un vieil homme lève lentement les yeux.

- Hé ! Ça faisait longtemps !

Vos compagnons saluent l'homme. Vous ne répondez pas immédiatement. Vous observez les instruments, les résidus, les traces de travail récent.

- Vous travaillez encore malgré les restrictions ?

L'alchimiste esquisse un sourire fatigué.

- On travaille surtout pour ceux qui paient. Et ceux-là manquent cruellement depuis la guerre.

Il vous observe brièvement, puis détourne le regard sans insister.

- Vous avez l'air plus mal en point que vos compagnons. Vous avez dû attraper une saleté de virus.

Il sort une petite fiole sombre et la pose sur le comptoir.

- Prenez ça. J'en demande juste 4 pièces.

Si vous acceptez, notez sur votre Feuille d'Aventure : Potion médicinale (+4 Vitalité) et déduisez 4 pièces d'or de votre bourse.

- J'ai d'autres bricoles si vous le souhaitez :

1 Potion de bonne fortune. 5 pièces d'or. Rétablie votre Destin à son niveau de départ.

1 Potion de vivacité. 10 pièces d'or. 3 doses. Chaque dose ajoute 1 point de Dextérité le temps d'une action.

1 Potion de confiance : 20 pièces d'or. 1 dose. Ramène votre jauge de Suspicion à 0.

Vous pouvez retourner dans la rue des Marchands en vous rendant au [§55](#).

§190

Vous détournez votre regard du prêtre. Vous regardez l'autel.

Les signes tracés avec le sang des victimes ne vous évoquent rien.

Le mage vous rejoint.

- C'était plus que des sacrifices... Ce fou cherchait la reconnaissance de force qui le dépassait en créant des ponts vers l'insondable.

Sa voix devient plus basse encore.

- Il s'est passé quoi tout à l'heure ? Qu'as-tu vu ?

Votre poitrine se contracte plus violemment. Votre main se porte involontairement sur votre poitrine.

- L'enfer... Je pense avoir eu un aperçu de l'enfer...

Le mage vous lance un regard intrigué.

- L'enfer ? Qu'est-ce donc ?

Rendez-vous au [§96](#)

§191

L'homme libéré n'essaie pas de fuir. Il vous regarde sans pour autant vous voir.

- Ils m'amenaient à l'abattoir...

Sa voix se brise.

- Ils disent qu'il communique mieux quand il fait sombre.

Votre poitrine se contracte plus fortement. vous posez votre main sur votre cœur. En vous, le Talisman se réveille. Quelque chose dans ce village vous attend.

Le mage remarque votre malaise.

Déduisez 1 point à votre jauge de Suspicion

Rendez-vous au [§75](#)

§192

Vous descendez lentement dans les anciens réservoirs de Griseguilde. L'escalier s'enfonce profondément sous les quartiers sud. Plus vous progressez, plus l'humidité devient oppressante. Les murs suintent d'une eau noire qui reflète faiblement la lumière de vos torches.

Le silence, lui, demeure total. Pas un rat, pas un insecte. Même vos pas semblent absorbés par les profondeurs.

Le spadassin garde une main crispée sur la garde de son arme.

- Je déteste ce genre d'endroit.

Le mage descend quelques marches derrière lui, le visage fermé.

- Ces galeries existaient déjà avant la fondation de certains quartiers supérieurs. Une partie des anciennes citernes a été bâtie sur des structures encore plus anciennes.

L'archère observe les voûtes.

- Ça tient encore ?

Le mage hésite.

- Pour l'instant.

L'escalier débouche finalement sur une vaste salle souterraine. Une eau stagnante couvre une partie du sol. D'immenses piliers soutiennent les voûtes du réservoir tandis que plusieurs passerelles de pierre traversent l'obscurité au-dessus des bassins.

Une odeur de moisissure et de pourriture flotte dans l'air mais autre chose attire immédiatement votre attention. Des corps... Trois silhouettes flottent partiellement dans l'eau noire, coincées contre une grille métallique.

- Des soldats du guet.

Le spadassin s'approche prudemment.

- Récents.

Le mage s'agenouille près de l'un des cadavres sans le toucher.

- Aucune blessure visible. Pourtant leurs visages sont figés dans une expression de terreur absolue.

L'archère bande lentement son arc.

- Nous ne sommes pas seuls ici.

Votre poitrine pulse brutalement. Le Talisman réagit avec violence.

Puis un bruit traverse soudain les profondeurs. Un clapotement lent et lourd, comme quelque chose qui se déplacerait dans l'eau noire entre les piliers.

Le spadassin se redresse immédiatement.

- Formation.

Le mage recule d'un pas.

- Ce n'est pas humain.

Une silhouette immense apparaît alors furtivement entre deux colonnes avant de disparaître aussitôt dans l'obscurité. Vous distinguez seulement une masse pâle, déformée, parcourue de membres trop longs, puis le silence revient.

L'archère murmure :

- Qu'est-ce que c'était...

Le mage fixe les profondeurs sans cligner des yeux.

- Je crois que certains passages ont été abandonnés pour une excellente raison.

Le clapotement reprend, plus proche cette fois.

Vous pouvez avancer sur les passerelles afin de traverser les réservoirs avant que la créature ne vous atteigne, rendez-vous au [§171](#).

Vous pouvez tenter de dissimuler votre présence parmi les piliers effondrés, rendez-vous au [§194](#).

Vous pouvez provoquer directement la créature afin de l'affronter, rendez-vous au [§76](#).

§193

Votre pied glisse entre deux pierres instables, vous faisant perdre brièvement l'équilibre. Au moment précis où votre corps bascule vers l'avant, une voix résonne dans votre esprit.

- *Amateurs, tu vas nous tuer. Concentre-toi !*

Votre appui se rétablit avant la chute de votre corps. Vous reprenez votre souffle quelques instants plus tard. Le talisman cherche-t-il à entrer en communication avec vous ? Vous sondez votre esprit, mais il ne répond pas. L'artefact reste inerte contre votre poitrine.

Déduisez 1 point de Vitalité, puis rendez-vous au [§91](#).

§194

Vous choisissez de dissimuler votre présence parmi les anciens piliers effondrés du réservoir.

Le groupe progresse lentement dans l'obscurité tandis que les clapotements résonnent toujours plus loin dans les profondeurs.

L'archère vous conduit jusqu'à une portion partiellement écroulée de la galerie où plusieurs blocs de pierre forment un abri naturel au-dessus de l'eau stagnante.

Le spadassin baisse immédiatement la voix.

- *Personne ne parle.*

Le mage fixe les bassins noirs avec une inquiétude grandissante.

- *Quelque chose chasse ici.*

Vous restez immobiles. Le silence devient progressivement insupportable, puis le bruit revient, lent, régulier. Quelque chose se déplace dans l'eau. Très près désormais.

Votre poitrine se contracte brutalement. Le Talisman pulse une fois.

La réaction est immédiate. Le clapotement cesse complètement.

Le mage tourne lentement la tête vers vous.

- *Non...*

Une forme gigantesque apparaît alors juste derrière les piliers, immobile. Elle vous observait déjà.

Les multiples yeux pâles de la créature s'ouvrent lentement dans l'obscurité. Puis plusieurs bras déformés commencent à se hisser silencieusement hors de l'eau.

Le spadassin jure aussitôt.

- Trop tard !

Vous pouvez tenter de fuir vers les anciennes passerelles, rendez-vous au [§171](#).

Vous pouvez combattre immédiatement la créature avant qu'elle ne bloque totalement votre retraite, rendez-vous au [§76](#).

§195

Le portail de l'Université paraît encore plus austère lorsque vous y revenez. Les bâtiments dominant la cour intérieure comme des blocs de pierre fatigués par les siècles. Quelques silhouettes circulent entre les arches sans parler plus haut qu'un murmure. Même ici, loin des rues agitées, la guerre semble avoir laissé son empreinte.

Le mage avance sans hésiter cette fois.

- La bibliothèque se trouve derrière la seconde galerie.

Le spadassin observe les lieux avec méfiance.

- Charmant endroit pour mourir étouffé sous des bouquins.

L'archère, elle, surveille les hauteurs vitrées.

- Ou pour être discrètement empoisonné.
- Concentrons-nous ! Les choses sérieuses commencent, je le sens.

Vous traversez une galerie voûtée avant d'atteindre une immense porte de bois sombre renforcée par d'anciennes ferrures noircies.



Le mage pousse lentement les battants. L'odeur vous frappe immédiatement :
Poussière, cuir ancien, encre séchée.

Des centaines d'ouvrages remplissent des rayonnages vertigineux qui disparaissent presque dans l'obscurité du plafond. Des étudiants recopiant des textes lèvent brièvement les yeux avant de retourner à leur travail. Plus loin, plusieurs érudits consultent des ouvrages sous la lumière tremblante de lampes à huile.

Personne ne parle fort ici. Comme si le lieu lui-même refusait le bruit.

Derrière un large pupitre encombré de registres, un homme âgé tourne lentement une page sans vous accorder le moindre regard.

Vous vous s'approchez.

- Nous cherchons des archives anciennes, très anciennes.

L'homme continue sa lecture plusieurs secondes avant de répondre d'une voix sèche.

- Tout le monde cherche quelque chose ici, qu'il soit récent ou ancien. C'est généralement ce qu'il se passe dans ce genre d'endroit.

Le spadassin soupire discrètement.

- On est tombé sur un clown.

Le vieil homme relève enfin les yeux. Son regard fatigué glisse sur chacun d'entre vous avant de s'arrêter légèrement plus longtemps sur vous-même.

- Vous n'êtes pas des chercheurs.
- Non, répond calmement le mage. Mais nous avons trouvé ceci.

Il déplie un papier contenant les 3 morceaux de phrases trouvées.

Le bibliothécaire se fige très légèrement, puis il referme lentement son registre.

- Où avez-vous trouvé ces références ?

Le mage ne répond pas immédiatement.

- Dans des lieux qui semblaient avoir été volontairement oubliés.

Le silence devient plus lourd. Le vieil homme finit par se lever avec lenteur.

- Suivez-moi.

Il contourne le pupitre puis s'enfonce entre les rayonnages les plus anciens de la bibliothèque. Ici, les étagères deviennent plus étroites, plus hautes, presque oppressantes. Certains livres semblent n'avoir jamais été ouverts depuis des décennies.

Le bibliothécaire s'arrête finalement devant une section dissimulée derrière plusieurs étagères poussiéreuses.

- Les archives les plus anciennes sont ici. Personne ne consulte plus ces ouvrages.

Vous observez les reliures usées.

- Parce qu'elles ont été interdites ?

- Parce que ceux pour qui elles avaient du sens ont depuis longtemps disparu. Je vous laisse à vos affaires, j'ai du travail.

Le vieil homme retourne à son perchoir.

Vous êtes face à des milliers de vieux livres, parchemins en tout genre. Le mage suggère que vous vous sépariez.

- Tu plaisantes ? J'ai une tête de gratte-papier ronchonne le spadassin.
- Non, répondez-vous, mais tu le feras ! Car c'est notre seule chance de sauver Cassandra.

Vous parcourez les bibliothèques, les rayonnages depuis une bonne heure quand soudain, en passant lentement la main sur le bois d'une vieille commode vous sentez un renforcement. Vous vous immobilisez.

À moitié effacé sous les couches de poussière, vous trouvez un nombre gravé directement dans le bois !

- Là !

Le mage échange immédiatement un regard avec vous. Il pousse alors lentement plusieurs ouvrages vers l'intérieur du rayonnage. Un déclic étouffé résonne aussitôt.

L'étagère se déverrouille légèrement avant de pivoter sur elle-même dans un grincement ancien. Une niche étroite apparaît dans la pierre. Un seul livre y repose, reliure noire, sans titre.

Une main est profondément gravé dans le cuir usé.

Votre poitrine se contracte brutalement. Déduisez un point de votre Vitalité. Même fermé, l'ouvrage semble dégager une présence étrange.

Le mage le saisit avec précaution. À peine le livre ouvert, plusieurs pages craquent sous l'effet du temps. Les caractères sont anciens, irréguliers, parfois effacés, mais certaines phrases demeurent encore lisibles.

Le mage lit à voix basse :

« Lorsque les trois mains seront réunies, le chemin de l'Avatar réapparaîtra aux yeux de ceux qui portent encore sa marque... »

L'archère relève immédiatement les yeux vers vous. Le mage tourne une autre page puis se fige.

- Ici...

Sa voix change légèrement.

- Il parle d'Irsmun.

Le silence devient total.

Vous vous approchez légèrement du mage.

- Quoi exactement ?

Le mage déglutit difficilement.

- « Sous le Temple de Kwon repose la Main d'Avatar, scellée loin des guerres des hommes et du regard des dieux. »

Votre poitrine explose soudainement de douleur. Perdez 1 point de Vitalité supplémentaire.

Toutes les lampes de la bibliothèque vacillent simultanément. Puis l'obscurité tombe brutalement sur la salle.

Un froid irréel envahit immédiatement l'air. Des étudiants poussent des cris étouffés plus loin entre les rayonnages.

Le bibliothécaire revient vers vous, visiblement affolé.

- Qu'avez-vous fait ?

Une voix s'élève alors dans les ténèbres, féminine, lointaine mais chargée d'une haine si ancienne qu'elle semble traverser la pierre elle-même.

- Enfin...

Quelque chose bouge au plafond. Très vite ! Trop vite...

L'archère lève instantanément son arc.

- C'est quoi cette horreur ? À couvert !

Une silhouette pâle tombe des hauteurs dans un hurlement inhumain.

Rendez-vous au [§27](#).

§196

Vous vous jetez contre la grille aux côtés du spadassin. Le métal grince immédiatement sous l'effort. Derrière vous, les clapotements deviennent frénétiques.

La créature approche, très vite.

L'archère décoche plusieurs flèches dans l'obscurité du tunnel pendant que le mage tente de maintenir un faible bouclier de protection au-dessus de l'eau.

Le spadassin pousse un grondement de rage.

- Encore !

Vous faites un dernier effort quand enfin la grille cède. Rendez-vous au [§180](#).

§197

Vous abandonnez immédiatement la rue principale afin de contourner le barrage du guet à travers les bâtiments déjà gagnés par les flammes.

Le spadassin défonce brutalement une porte vermoulue tandis que l'archère couvre vos arrières.

Une chaleur étouffante vous enveloppe aussitôt.

L'intérieur du bâtiment brûle déjà. Des poutres craquent au-dessus de vos têtes. Le mage maintient difficilement une protection runique autour du groupe pendant que vous traversez plusieurs pièces envahies par la fumée.

Puis un cri retentit soudain derrière une cloison effondrée.

Une femme!

Le spadassin tourne immédiatement la tête.

- Merde...

À travers les flammes, vous apercevez plusieurs habitants piégés sous des débris.

L'archère serre les dents.

- Si on les aide, on perd du temps.

Et au-dessus de vous, très loin dans les fumées, résonne à nouveau le hurlement de Fauconna.

Vous pouvez tenter de sauver les survivants malgré le danger, rendez-vous au [§154](#).

Vous pouvez poursuivre votre fuite sans intervenir, rendez-vous au [§198](#).

§198

Vous poursuivez votre fuite sans ralentir. Les cris des survivants disparaissent progressivement derrière les rugissements de l'incendie.

Le spadassin garde les yeux fixés vers les issues extérieures tandis que le mage continue de maintenir ses protections instables autour du groupe. Personne ne parle.

Puis un bruit résonne derrière vous. Un bruissement d'ailes. Fauconna survole lentement les quartiers embrasés. Mais cette fois encore, elle ne plonge pas immédiatement sur vous. C'est comme si elle savait déjà où vous alliez.

L'archère serre son arc.

- Elle nous conduit quelque part.

Le mage acquiesce lentement.

- Oui... et je crois que je commence à comprendre pourquoi.

Vous finissez finalement par atteindre les quartiers proches des murailles orientales. Mais quelque chose vous attend déjà.

Des silhouettes montées, immobiles. Leurs armures sombres reflètent les flammes de Griseguilde.

La Légion de Vasch-Ro.

Rendez-vous au [§149](#).

§246

Le dernier Chacal s'effondre lourdement contre les caisses renversées de la cour. Le silence revient brutalement seulement troublé par la pluie qui commence à tomber sur les vieux quartiers nord.

Le vieil elfe glisse lentement le long du mur avant de s'écrouler à genoux. Le mage s'approche immédiatement pour examiner sa blessure.

Il perd beaucoup de sang. Maghalis garde pourtant les yeux fixés sur les corps étendus autour de vous, comme si elle cherchait encore quelque chose ou quelqu'un.

Le spadassin fouille déjà les cadavres.

- Charmants individus... et visiblement bien payés.

Il lance finalement une petite bourse vers vous.

Notez sur votre Feuille d'Aventure : 8 pièces d'or.

Puis le Spadassin récupère un petit couteau courbe dissimulé dans la botte de l'un des morts.

- Travail des docks. Ces types ne sont pas de simples voyous.

Le vieil elfe tente difficilement de reprendre son souffle. Maghalis s'accroupit immédiatement devant lui.

- Où est Lethia ?

L'homme hésite quelques secondes, puis il finit par murmurer :

- Les anciens entrepôts... près du canal nord...

Le mage échange aussitôt un regard inquiet avec vous.

- Encore les entrepôts.

Le vieil elfe attrape alors brutalement le bras de Maghalis.

- Ils la vendront avant l'aube...

Puis il s'effondre définitivement contre le mur humide. Le silence retombe. Même le spadassin cesse brièvement de sourire.

Maghalis se relève lentement.

- Nous continuons.

Si vous décidez de fouiller davantage les environs avant de poursuivre votre route, rendez-vous au [§255](#).

Si vous préférez rejoindre immédiatement les anciens entrepôts du canal nord, rendez-vous au [§390](#).

§247

Vous abandonnez brutalement la cour sous les cris des Chacals.

- Courez !

Le groupe traverse plusieurs ruelles noyées dans la pluie tandis que les hommes lancent déjà l'alerte derrière vous. Des portes claquent, des silhouettes apparaissent aux fenêtres pour disparaissent aussitôt.

Le spadassin jure entre ses dents.

- Toute cette partie de la ville travaille probablement pour eux.

Maghalis continue pourtant d'avancer sans ralentir. Même après la fuite, même après l'échec.

Puis l'elfe s'immobilise soudain près d'un vieux mur couvert de symboles effacés. Une marque noire y a été tracée récemment.

Le mage l'observe avec inquiétude.

- Encore ce signe...

Le spadassin serre immédiatement sa lame.

- Les Chacals...

Plus loin, plusieurs lumières vacillent derrière des bâtiments éventrés. Des voix résonnent dans la nuit humide. Et quelqu'un hurle... Une femme.

Maghalis dégaine immédiatement.

- Trop tard...

Puis elle s'élance déjà vers les anciens entrepôts du canal nord.

Rendez-vous au [§390](#).

§248

Ici, les chemins se rejoignent, mais vous n'êtes plus seuls. Des cris résonnent au loin, puis des pas. On vous traque !

- On ne peut pas reculer dit le mage.

Le spadassin sourit.

- Parfait.

Quelque chose approche. Et cette fois... la menace semble imposante.

Vous pouvez :

Fuir vers les galeries, rendez-vous au [§433](#)

Descendre vers les profondeurs, rendez-vous au [§268](#)

Vous dirigez vers ce qui semble être la sortie la plus instable, rendez-vous [§371](#)

§249

Vous reprenez le contrôle. Mais quelque chose a changé.

Le mage vous observe longuement sans rien dire. Puis :

- Tu es sur que tout va bien ? Tu sembles... malade.
- Ouais, je dirais même que c'est carrément louche, ajoute le spadassin. Si je ne te connaissais pas aussi bien, je t'aurais déjà réglé ton compte...

- C'est peut-être ce lieu. On discutera de cela plus tard ! Concluez-vous.

Ajoutez un point à votre jauge de Suspicion.

Rendez-vous au [§248](#)

§250

Le corps est fixé si solidement à son harnais qu'il semble avoir voulu mourir debout.

En fouillant rapidement les restes, vous découvrez 3 objets encore utilisables : Une épée courte, une sacoche de cuir durci, un brassard métallique noirci fixé à l'avant-bras

Le vent venu d'en haut se renforce et les poursuivants approchent. Une pluie de flèches tombe à seulement quelques mètres de votre position.

Vous devez choisir rapidement.

Si vous prenez l'épée, rendez-vous au [§326](#). Si vous prenez la sacoche, rendez-vous au [§378](#). Si vous arrachez le brassard, rendez-vous au [§324](#).

§251

- Nous partons maintenant.

Le jeune réfugié tente immédiatement d'attraper le bras de Maghalis.

- Non... ils vont la tuer...

Mais l'elfe récupère déjà son arme.

- Alors nous devons les retrouver avant.

Le mage observe brièvement le garçon blessé.

- Il ne survivra peut-être pas seul ici.

Maghalis ferme les yeux une seconde. Puis son regard redevient immédiatement froid.

- Nous reviendrons.

Le spadassin observe silencieusement l'archère quelques instants avant de reprendre la marche. Le groupe quitte rapidement le refuge éventré tandis que la pluie commence à tomber sur les vieux quartiers nord.

Les rues deviennent de plus en plus étroites à mesure que vous approchez des anciens canaux. Des silhouettes apparaissent parfois derrière certaines fenêtres murées avant de disparaître aussitôt. Ici, même les habitants semblent craindre de rester visibles trop longtemps.

Puis Maghalis ralentit brusquement près d'un vieux mur couvert d'affiches déchirées. Une marque noire y a été tracée récemment.

Le spadassin laisse échapper un juron discret.

- Les Chacals.

Plus loin, une faible lumière filtre entre plusieurs bâtiments effondrés. Des voix résonnent dans l'obscurité, quand soudain, quelqu'un crie. Une femme!

Maghalis dégaine immédiatement.

Rendez-vous au [§390](#).

§252

Vous quittez la cavité sans attendre davantage. Derrière vous, les filaments continuent de vibrer faiblement contre la roche noire. Leur mouvement n'a rien d'un simple frémissement. Ils réagissent encore à votre passage, comme si le lieu gardait l'empreinte de ce que vous avez réveillé ou de ce qu'il a reconnu en vous.

Le mage marche quelques pas avant de se retourner vers l'ouverture.

- Ce passage ne menait pas seulement plus bas.

Le spadassin essuie sa lame, ou vérifie simplement que son arme glisse encore librement dans sa main.

- Tant mieux. Je n'avais aucune envie de savoir jusqu'où ça descendait.

Votre poitrine se contracte brièvement. Le talisman reste silencieux, mais cette absence même vous inquiète. Dans cette cavité, quelque chose vous a reconnu. Ou bien quelque chose a reconnu ce que vous portez.

L'archère observe les hauteurs de la galerie.

- Il faut rejoindre une voie plus praticable avant que cet endroit ne se referme.

Vous reprenez la marche à travers un boyau incliné où les filaments se raréfient peu à peu. La roche redevient plus sèche. L'air se charge de poussière, puis d'un grondement plus lointain, venu des profondeurs.

Bientôt, les échos de la poursuite reviennent vous envelopper.

Rendez-vous au [§248](#).

§253

La silhouette la plus proche lève vers vous un visage ravagé, dont la bouche a été fendue jusqu'aux oreilles par une mort ancienne. Pourtant, la voix qui en sort est douce. Trop douce.

- J'ai porté une lame bénie, dit-elle. J'ai juré de détruire le mal. J'ai fini par lui ouvrir la porte. N'écoute pas ce qui te promet la pureté.

Vous restez figé.

Autour de vous, les autres pénitents recommencent à murmurer, mais cette fois leurs voix s'accordent, se superposent, se renforcent. Ce n'est plus une plainte. C'est une marée mentale. Elles veulent entrer en vous, y déposer leurs fautes, leurs regrets, leurs derniers instants de terreur, tout ce qu'elles n'ont pas pu emporter dans la mort.

Vous devez livrer un test de Psychisme. Si vous le réussissez, vous arrachez votre esprit à cette noyade étrangère et vous reculez avant que les damnés ne vous submergent. Rendez-vous au [§367](#). Si vous échouez, perdez 2 points de Vitalité et rendez-vous au [§400](#).

§254

Vous débouchez dans une salle longue et basse, autrefois pavée avec soin, aujourd'hui réduite à un corridor de ruine et de poussière. Le sol y est couvert de traces anciennes, comme si des dizaines de voyageurs avaient fui dans la même direction avant vous, tous animés par une même panique, tous persuadés qu'il leur restait encore une chance. Certains n'ont pas été plus loin que ce passage. Leurs silhouettes, imprimées en noir sur les murs, ressemblent à des ombres fixées dans l'instant de leur disparition.

Le mage chancelle légèrement. Il a beaucoup donné. L'archère, blême, évite de regarder les parois. Le spadassin, lui, paraît plus furieux qu'effrayé, ce qui chez lui revient souvent au même. Vous sentez derrière vous la pression de ce qui approche, et devant vous celle de ce qui attend.

Au bout du corridor, une porte de bronze entrouverte laisse filtrer une lueur gris fer. De l'autre côté, vous percevez l'écho d'un espace plus vaste. Peut-être la sortie de cette zone maudite. Peut-être pire encore. Mais vous savez une chose : le chemin ne peut plus bifurquer. Toute cette voie souterraine converge désormais vers le même destin.

Rendez-vous au [§451](#).

§255

Vous parcourez rapidement les alentours pendant que la pluie continue de tomber sur les vieux quartiers nord.

Le mage inspecte plusieurs portes murées tandis que le spadassin fouille méthodiquement les corps des Chacals étendus dans la cour. Maghalis, elle, reste immobile près du vieil elfe mort, comme si elle refusait encore de quitter l'endroit.

Puis le Spadassin laisse soudain échapper un léger sifflement.

- Venez voir ça.

Vous rejoignez rapidement le spadassin près d'une vieille caisse renversée dissimulée sous plusieurs toiles humides. À l'intérieur reposent plusieurs chaînes légères... ainsi qu'un petit registre couvert de noms.

Le mage pâlit légèrement en parcourant les premières lignes.

- Ce ne sont pas des marchandises...

Vous observez à votre tour les inscriptions.

- Des âges, des quartiers, des symboles. Et parfois simplement : « Vendu ».

Le silence devient immédiatement plus lourd.

Maghalis récupère brutalement le registre puis elle tourne lentement plusieurs pages avant de se figer.

- Lethia.

Le nom apparaît plusieurs fois, accompagné d'un symbole noir tracé récemment.

Le spadassin observe le document avec méfiance.

- Une commande spéciale ?

Le mage désigne alors plusieurs marques visibles dans la marge.

- Non... une cible prioritaire.

Maghalis referme immédiatement le registre.

- Nous allons aux entrepôts.

Le spadassin récupère rapidement plusieurs petites fioles dissimulées dans la caisse.

Au moins ces ordures auront servi à quelque chose.

Notez sur votre Feuille d'Aventure : 2 Potions médicinales (+4pV par dose. Chaque fiole contient une dose)

Le groupe quitte rapidement la cour avant que d'autres Chacals ne reviennent fouiller le secteur.

Rendez-vous au [§390](#).

Vous choisissez la vitesse.

Le Rift choisit le piège.

À peine avez-vous parcouru une vingtaine de pas que le passage se resserre brusquement, comme si la faille elle-même vous forçait à vous aligner. C'est alors que la première gargouille tombe derrière vous, la seconde devant, et qu'une troisième surgit de la paroi à votre gauche dans une explosion de pierre cassée.

Le choc vous coupe le souffle.

Le spadassin jure et se rue sur la plus proche. L'archère, contrainte de reculer dans cet espace trop étroit, doit tirer presque à bout portant. Quant au mage, il ne vise pas les créatures : il frappe le sol de son bâton et une onde bleuâtre court le long de la faille, révélant pendant un battement de cœur toute une série de formes tapies dans la roche, là-haut, plus loin, partout.

Il y en a d'autres. Ou alors le lieu veut vous le faire croire...

Dans cet instant de doute, la pierre autour de vous semble respirer trois menaces à la fois : la morsure minérale des gargouilles, l'écho d'une chaleur souterraine venue d'ailleurs, et, plus profond encore, cette pression sur l'esprit qui fait vaciller les certitudes.

Vous devez livrer un test d'intuition. Si vous le réussissez, vous comprenez que toutes les formes révélées ne sont pas réelles : le Rift cherche à vous faire paniquer pour briser votre cohésion. Rendez-vous au [§297](#). Si vous échouez, perdez 2 point de Vitalité puis rendez-vous au [§297](#).

§257

La chaîne cède. La pierre éclate autour de son logement dans un fracas brutal. Une partie entière du bord du belvédère s'arrache avec elle.

La créature bascule. Elle tente de se rattraper... trop tard. Elle disparaît avec la plate-forme inférieure dans le vide du Rift.

Le passage supérieur n'est pas dégagé, mais la voie par laquelle les poursuivantes devaient surgir n'existe plus.

Le spadassin vous regarde brièvement. Ce regard suffit. Ajoutez 1 point à votre jauge de Suspicion.

- On Monte !

Rendez-vous au [§398](#).

§258

Vous la laissez gérer seule sa chute. Elle s'en sort seule avec quelques efforts. Mais son regard, lorsqu'elle se redresse, est parfaitement lisible. Déduisez 1 point de votre jauge de Suspicion.

Vous êtes déjà devant le corps suspendu.

Rendez-vous au [§446](#).

§259

Vous agrippez brutalement la cage pendant qu'elle descend lentement dans l'obscurité des canaux. Les prisonniers vous observent comme s'ils n'osaient déjà plus croire à ce qu'ils voient.

Le spadassin jure entre ses dents tout en essayant d'ouvrir le mécanisme rouillé.

- Dépêchez-vous !

Plus haut, plusieurs gardes commencent déjà à crier sur les quais. Ils vous ont repérés.

Maghalis continue pourtant de couvrir le groupe depuis les chaînes suspendues. Une flèche traverse immédiatement la gorge d'un soldat apparaissant au-dessus de vous.

Le mage frappe alors violemment l'un des contrepoids métalliques. La chaîne principale se bloque brutalement dans un vacarme assourdissant. La cage cesse enfin de descendre. Les prisonniers se précipitent immédiatement hors des barreaux à moitié ouverts.

Le chaos éclate aussitôt sur les quais. Des cris résonnent partout, des lanternes tombent dans les eaux noires.

Le spadassin affiche un sourire dangereux.

- Finalement... ça me plaît bien.

Mais Maghalis regarde déjà plus haut, vers l'entrepôt principal.

- Lethia est encore là-haut.

Rendez-vous au [§392](#).

§260

Vous avancez lentement. Le sol disparaît presque entièrement sous les filaments blanchâtres. Ils cèdent légèrement sous votre poids, comme une mousse trop ancienne pour être encore vivante. À mesure que vous approchez, la masse suspendue au centre de la cavité cesse de trembler.

L'archer ne baisse pas son arc. Le spadassin contourne lentement la forme.

Soudainement, la surface du cocon se tend puis elle se fend. Ce qui apparaît derrière la membrane translucide n'est pas une créature du Rift. C'est un visage, humain ! Ou du moins ce qu'il en reste.

Ses traits sont figés dans une expression qui n'appartient plus au monde des vivants. Des filaments sortent de sa nuque et disparaissent dans la pierre derrière lui comme si la roche elle-même avait appris à respirer par son corps.

Ses yeux s'ouvrent et vous regardent. Il n'exprime pas la haine, ni la peur, mais la reconnaissance. Le talisman se contracte brutalement contre votre poitrine.

Une chaleur brève traverse vos côtes, comme si quelque chose cherchait à répondre à cet appel silencieux. Puis les yeux se ferment et le cocon s'affaisse. Dans le même instant, les filaments autour de vous se tendent tous à la fois.

Quelque chose descend. Rendez-vous au [§290](#).

§261

Vous levez les yeux. Des ombres se déplacent au-dessus des balcons naturels. Des formes fines, multiples équipées d'arcs.

Vous comprenez avant les autres.

- À couvert.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 2, rendez-vous au [§425](#). Sinon, rendez-vous au [§293](#).

§262

Le chaos provoqué par l'incendie se répand rapidement sur l'ensemble des quais nord.

Des soldats du guet courent désormais dans toutes les directions pendant que plusieurs prisonniers tentent de fuir les cages ouvertes près des docks.

Le mage observe les flammes avec inquiétude.

- Toute cette partie de la ville va brûler.

Le spadassin hausse simplement les épaules.

- Ça donnera au moins quelque chose à faire au guet.

Maghalis garde pourtant les yeux fixés sur l'entrepôt principal désormais presque abandonné.

- Maintenant.

Le groupe traverse rapidement les quais noyés dans la fumée avant de rejoindre une grande porte métallique partiellement ouverte sur le côté du bâtiment.

À l'intérieur, plusieurs cages pendent encore au plafond grâce à un ancien système de chaînes rouillées.

Des prisonniers vous aperçoivent immédiatement. Certains supplient, d'autres restent silencieux, comme s'ils n'attendaient déjà plus rien.

Puis un cri résonne soudain plus loin dans l'entrepôt. Une femme!

Maghalis se fige immédiatement. Le spadassin dégaine lentement.

- On dirait qu'on a trouvé notre destination.

Rendez-vous au [§288](#).

§263

- C'est bien, vous avez l'air aussi paumé que moi, dites-vous simplement.

Le magicien vous fixe encore un instant et ricane. Il hoche la tête.

Ajouter 1 point à votre jauge de Suspicion et rendez-vous au [§362](#).

§264

Vous laissez volontairement le blessé atteindre la capsule noire dissimulée dans sa manche.

Le spadassin comprend immédiatement votre intention.

- Non, attends...

Trop tard.

L'homme écrase brutalement la capsule entre ses dents. Il éclate de rire malgré le sang coulant déjà le long de son menton.

- Vous êtes... trop... lents...

Le mage s'agenouille immédiatement près du mourant.

- Poison violent.

Le blessé fixe pourtant encore le spadassin.

- Ils savent... que tu es revenu...

Puis son corps se raidit brutalement avant de s'effondrer définitivement contre les pavés détrempés. Le silence retombe dans la ruelle.

Le spadassin garde les yeux fixés sur le cadavre plusieurs secondes.

Puis il finit par murmurer :

- Les Veilleurs Gris.

Le mage relève immédiatement les yeux.

- Qui sont-ils ?

Il secoue lentement la tête.

- Un ancien cercle chargé de faire disparaître les assassins devenus dangereux pour les réseaux.

Le silence devient immédiatement plus lourd.

L'archère observe les toits noyés sous la pluie.

- Et ils existent encore.

Le spadassin acquiesce lentement.

- Manifestement.

Vous fouillez rapidement le cadavre avant de quitter les lieux.

Vous récupérez :

5 pièces d'or, une petite lame parfaitement équilibrée et 1 ration sèche dissimulée dans sa ceinture.

Notez sur votre Feuille d'Aventure :

5 pièces d'or

1 ration sèche (Ajoute 2 points de Vitalité)

Lame équilibrée (Testez votre Dextérité avant d'utiliser cette lame. Si le test est réussi, lancez un dé. Le résultat correspondra au nombre de points de Vitalité à déduire)

Puis le groupe disparaît rapidement dans les vieux quartiers avant l'arrivée du guet.

Rendez-vous au [§352](#).

§265

Vous abandonnez brutalement votre progression avant que le guet ne vous encercle complètement. Les canaux deviennent rapidement un véritable labyrinthe noyé dans l'obscurité et la pluie.

Le spadassin couvre constamment vos arrières pendant que Maghalis tente encore de retrouver une route vers les entrepôts quand un bruit de chaînes résonne soudain plus loin.

Le mage relève immédiatement sa faible lumière bleutée. Plusieurs cages flottent encore lentement entre les piliers rongés par l'humidité. Des prisonniers, et parmi eux...une silhouette féminine attachée plus lourdement que les autres.

Maghalis se fige aussitôt.

- Lethia.

Le groupe se plaque immédiatement contre les parois humides des canaux. Au-dessus des cages, plusieurs gardes surveillent encore les plateformes flottantes.

Le spadassin serre les dents.

- Ils vont l'emmener.

Vous devez agir immédiatement.

Vous pouvez tenter d'attaquer directement les gardes malgré leur position avantageuse, rendez-vous au [§338](#).

Vous pouvez tenter de libérer discrètement les cages afin de provoquer une panique générale dans les canaux, rendez-vous au [§373](#).

§266

Au dernier instant, vous voyez la rupture. Votre corps réagit immédiatement. Vous sautez. L'atterrissage est rude, mais maîtrisé. Derrière vous, l'archère franchit l'obstacle avec une précision silencieuse. Le mage vacille, mais se rattrape in extremis, soutenu par le spadassin.

Un instant de coordination parfaite.

Puis... Encore un cri, au-dessus. Ils arrivent !

Rendez-vous au [§268](#)

§267

La paroi du Rift s'ouvre ici en une entaille plus étroite que les autres, presque invisible depuis la corniche principale. Sans l'étrange reflet pâle qui tremble à l'intérieur de la fissure, vous ne l'auriez probablement jamais remarquée.

Le magicien s'arrête le premier.

- Ce passage descend.

Sa voix reste basse, mais vous sentez qu'il ne parle pas d'une simple galerie secondaire. L'air qui s'en échappe est plus froid, plus sec, chargé d'une odeur de pierre ancienne mêlée à quelque chose de plus organique.

Le spadassin, lui, regarde le sol. Des filaments blanchâtres y sont accrochés, très fins, très nombreux.

- Quelque chose vit ici, ou y vivait.

Si décidez d'explorer la fissure malgré le danger évident du Rift, rendez-vous au [§309](#).

Le passage s'ouvre devant vous sans prévenir. Jusqu'ici, le Rift ressemblait encore à une blessure du monde. Une entaille profonde, dangereuse, certes, mais explicable par la violence des forces qui avaient jadis fracturé Orb. Ici, cette illusion disparaît. Ce que vous voyez n'est plus une fracture. C'est une gueule !

Le sol s'élargit en une esplanade naturelle bordée de colonnes brisées dont la surface n'est ni rocheuse ni sculptée, mais rongée comme si quelque chose avait tenté de les digérer sans y parvenir complètement. Des stries noires courent le long des parois, semblables à des veines mortes. À certains endroits, la pierre respire presque imperceptiblement.

Le spadassin s'arrête net.

Sa main se crispe sur la garde de son arme.

- Je n'aime pas ça.

L'archère ne répond pas. Elle s'est tournée vers la hauteur de la faille, arc déjà levé, suivant du regard des replis de roche qui ressemblent trop à des perchoirs pour être innocents.

Le mage, lui, ferme les yeux. Pas longtemps, juste assez pour écouter ce qui n'appartient pas au vent.

Quand il les rouvre, son visage s'est durci.

- Nous sommes observés.

Vous le savez déjà.

Depuis plusieurs minutes, quelque chose accompagne votre progression. Pas derrière vous. Pas devant vous. Autour. Dans la pierre. Dans les ombres. Dans les souvenirs que cet endroit tente d'extraire de vous comme on presse un fruit trop mûr. Cette conscience des lieux vous dépasse, comme si elle émanait du Talisman lui-même.

Et maintenant, le Rift se divise.

Trois passages s'offrent à vous.

À gauche, une pente de roche sombre descend entre des statues effondrées dont certaines semblent avoir changé de position depuis votre arrivée. Des silhouettes trapues se confondent avec les parois. Peut-être des ruines. Peut-être autre chose. L'air y est lourd, chargé d'une odeur de poussière ancienne et de cuir pourri.

Le spadassin observe longuement ce passage.

- Ici... ça chasse.

Si vous choisissez d'emprunter cette descente de pierre silencieuse, rendez-vous au [§371](#).

En face de vous, une large galerie s'ouvre sur un corridor dont les parois sont vitrifiées par une chaleur ancienne. Le sol y est couvert d'éclats noirs semblables à du verre brûlé. Par instants, une lueur rougeâtre circule sous la surface du passage, comme si quelque chose respirait sous la croûte du monde.

Le mage serre les mâchoires.

• Ici... quelque chose hurle encore de terreur, une terreur éternelle...

Une odeur de cendre chaude vous parvient. Pas une odeur de feu récent. Une odeur de feu infernal.

Si vous choisissez de suivre ce corridor brûlé, rendez-vous au [§423](#).

À droite enfin, une arche naturelle s'ouvre sur un passage plus étroit où la lumière semble hésiter à entrer. Le sol y est intact. Trop intact. Comme si personne n'y avait marché depuis des siècles.

Pourtant, vous croyez entendre des voix.

L'archère recule d'un pas sans s'en rendre compte.

Le mage murmure :

- Ce chemin... n'est pas abandonné .

Pendant une seconde, quelque chose en vous reconnaît cet endroit sans l'avoir jamais vu. Ou peut-être l'avez-vous déjà traversé il y a longtemps, à travers un

livre. L'ouverture béante comme la gueule de ver des cavernes vous amènera au [§342](#)

§269

Le carreau d'arbalète traverse brutalement la pénombre. Mais au dernier instant, Cassandra reprend violemment le contrôle de son corps.

Vous basculez instinctivement sur le côté dans un mouvement presque inhumain. Le projectile vous manque de quelques centimètres avant d'exploser contre les chaînes derrière vous.

La sensation disparaît aussitôt, comme si Cassandra vous abandonnait immédiatement le contrôle après l'impact.

Le mage vous observe avec inquiétude.

- Qu'est-ce que...
- Plus tard !

Le spadassin repousse brutalement plusieurs cages contre les soldats descendant l'escalier principal.

Maghalis soutient déjà Lethia pendant que le groupe fuit à travers les anciennes caves noyées dans l'humidité.

Des cris résonnent partout derrière vous. Le mage provoque brutalement l'effondrement d'une vieille passerelle au-dessus des canaux. Le vacarme engloutit aussitôt les poursuites.

Le groupe parvient finalement à quitter les quais nord avant l'arrivée des renforts du guet.

Notez sur votre Feuille d'Aventure : Lethia sauvée

Rendez-vous au [§445](#).

§270

Vous choisissez la vitesse, mais le corridor ne se laisse pas traverser comme ça. Plus vous avancez, plus la chaleur se fait mentale. Elle ne brûle pas la peau, elle assèche vos certitudes.

Le spadassin se retourne deux fois, convaincu qu'on le suit. L'archère bande son arc contre un bruit de pas qui cesse aussitôt. Vous-même, vous surprenez plusieurs fois votre esprit prendre un détour étrange, comme si une idée étrangère essayait de se glisser entre votre volonté et vos actes.

Puis le mage vous saisit brutalement par l'avant-bras.

- Stop!

À vos pieds, sous la croûte de verre noir, des visages sont emprisonnés dans la matière. Des visages entiers, bouche ouverte, yeux fermés, figés dans une douleur calme. Au moment où vous les regardez, trois d'entre eux ouvrent les yeux ensemble.

Le choc est violent. L'hallucination vous prend d'un coup : vous voyez le spadassin se jeter sur vous, l'archère viser votre gorge, le mage sourire comme un traître enfin démasqué. Vous savez que c'est faux. Vous le savez! Mais le Rift ne cherche pas la crédulité. Il cherche la fissure.

Vous devez livrer un test de Psychisme. Si vous le réussissez, vous résistez à l'hallucination. Rendez-vous au [§426](#). Si vous échouez, perdez 1 point de Psychisme et rendez-vous au [§428](#).

§271

Vous n'arrivez pas à résister à la pression. Elle s'insinue en vous, doucement, cherchant à partager un souvenir qui ne vous appartient pas.

Votre vision vacille légèrement. Pendant une fraction de seconde, le monde semble... décalé. Votre main se contracte, vos doigts esquissent un mouvement que vous ne reconnaissez pas, un geste qui vous est étranger. Puis tout revient brutalement.

Vous reculez, haletant, le cœur battant trop vite.

Vous perdez 2 points de Vigueur.

- Recule ! lance le mage.

Mais déjà, le cadavre ouvre les yeux.

Gardien ancestral : Dextérité : 11 - Vitalité : 10

Si votre niveau de Suspicion est supérieur ou égale à 2 : L'archère libère sa flèche avant même que la créature ne se mette pleinement en mouvement. Le trait se plante profondément dans son épaule. Votre adversaire pousse un cri sec et inhumain. Déduisez 2 points à sa Vitalité.

Si votre niveau de Suspicion est supérieur ou égale à 4 : Le mage prononce quelques mots dans une langue ancienne. L'air se contracte autour du gardien, alourdissant ses gestes comme s'il avançait dans une mare de boue invisible. Déduisez 1 point de son Dextérité .

Si votre niveau de Suspicion est supérieur ou égale à 6 : Une ombre se détache du groupe. Le spadassin frappe dans un angle mort, précis, silencieux, terriblement efficace. Il se joint à vous pour ce combat. Ajoutez 1 point à votre force de combat.

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [§441](#)

§272

Vous ralentissez. Chaque pas est mesuré, chaque respiration contrôlée, puis vous le voyez. Accroché à la paroi. Une créature pâle, aux membres trop longs, parfaitement immobile... jusqu'à ce que vous croisiez son regard. Elle se détache, Silencieuse avant de plonger sur vous.

Traqueur cavernicole: Dextérité : 12 - Vitalité : 12

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 2 : L'archère tire avant même que la créature ne touche le sol. La flèche traverse son bras gauche dans un bruit humide, brisant net un de ses os. Déduisez 1 point de sa Dextérité et 2 points de sa Vitalité.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 4 : Le mage prononce une formule sèche. L'air se déforme autour de la créature, ralentissant sa trajectoire. Déduisez 1 point à sa Dextérité

Si votre Suspicion est supérieure à 6 : Le spadassin surgit derrière la créature, frappant avec une précision létale. Déduisez 4 points à sa Vitalité.

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [§268](#).

§273

Le troll s'effondre et bascule dans le vide. Mais derrière vous, les autres approchent déjà.

Devant vous, le chemin se sépare presque aussitôt. À gauche : un pont suspendu rejoint un belvédère supérieur. À droite : un boyau bas s'enfonce dans la paroi. Vous devez choisir immédiatement :

Si vous prenez le pont suspendu, rendez-vous au [§303](#). Si vous prenez le boyau taillé dans la roche, rendez-vous au [§314](#).

§274

Votre corps avance tout seul d'un pas. Puis s'arrête. La sensation est brutale. Vous tombez à genou la tête entre les mains. Elle semble prête à exploser. Le talisman ? Le mage s'agenouille près de vous et prononce des mots connus de lui seul. La sensation disparaît immédiatement.

Le mage vous observe longuement sans rien dire. Puis :

- Tu es sûr que tout va bien ? Tu sembles... malade.
- Ouais, je dirais même carrément louche, ajoute le guerrier. Si je ne te connaissais pas aussi bien, je t'aurais déjà réglé ton compte...
- Si tu as quelque chose à nous dire , c'est le moment ! ajoute le magicien.

Vous vous relevez, conscient que l'instant risque d'être décisif.

- Ça va, j'ai juste une saleté de migraine, répondez-vous. Vous les regardez tous les trois avant d'ajouter :
- Quelqu'un à un truc à ajouter ?
- On discutera de cela plus tard ! Conclut l'archère.

Déduisez 1 point à votre jauge de suspicion.

Rendez-vous au [§248](#)

§275

- T'as pris un coup à la tête ?

Le spadassin vous toise durement. La phrase est sèche. Et vous ne répondez pas assez vite. Votre jauge de Suspicion baisse de 1 point.

Rendez-vous au [§362](#).

§276

Vous vacillez. Rien de visible, rien qu'un battement de trop, une faille minuscule dans votre regard. Mais la Matrone la voit comme un faucon voit frémir une herbe pliée par la souris à des lieues. Sa tête s'incline et, pour la première fois, une lueur presque triomphale traverse ses traits.

- Te voilà...

Le mot est doux. Il vous épouvante davantage qu'une menace.

Quelque chose s'est ouvert trop loin en vous, comme un couloir, une chambre close dont vous n'apercevez rien, sinon l'écho d'une présence bâillonnée qui se débat dans l'ombre.

La Matrone recule d'un demi pas, non par crainte mais par précaution.

- Vous avez traversé le Rift avec une chose qui dépasse les fondements de vos âmes, murmure-t-elle. Pauvres insensés...

Le groupe ne comprend pas. Cela se lit aussitôt sur leurs visages. Vos compagnons se tendent. L'archère, elle, a déjà compris ! La salle bouge.

Les fils se tendent, les toiles respirent et dans les hauteurs, plusieurs silhouettes descendent à présent sans se cacher.

La Matrone ramène l'écrin contre elle.

- Assez parlé ! Quoi que vous croyiez chercher, il est trop tard pour rebrousser chemin sans en payer le prix.

Sous vos pieds, le sol frémit une première fois.

Rendez-vous au [§278](#).

§277

Vous attrapez immédiatement plusieurs couvertures abandonnées avant de vous agenouiller près du jeune réfugié.

- Nous l'emmenons avec nous.

Le spadassin relève aussitôt les yeux.

- Sérieusement ?
- Il mourra si nous le laissons ici.

Le silence retombe quelques secondes. Puis Maghalis aide finalement l'adolescent à se relever.

- Il existe encore un refuge plus au nord.

Le jeune elfe tente difficilement de marcher malgré ses blessures. Le mage examine rapidement les ecchymoses couvrant son visage.

- Ils l'ont battu pendant des heures.
- Les Chacals aiment faire parler leurs prisonniers, répond sèchement le spadassin.

Le groupe quitte rapidement le refuge avant que d'autres bandes ne reviennent fouiller le secteur.

La pluie tombe désormais franchement sur les vieux quartiers de Grisegilde. L'eau ruisselle entre les pavés fissurés tandis que plusieurs silhouettes observent discrètement votre progression depuis les fenêtres murées.

Puis Maghalis ralentit soudain devant une ancienne cour intérieure protégée par plusieurs draps suspendus.

Deux archers elfes apparaissent aussitôt sur les toits voisins. Leurs flèches restent braquées sur vous. Le jeune réfugié murmure alors quelques mots dans une langue que vous ne comprenez pas.

Les archers hésitent. Puis abaissent lentement leurs armes.

Maghalis pousse finalement une vieille porte renforcée avant de pénétrer dans une vaste salle humide où plusieurs réfugiés vivent encore parmi les ruines. Le silence qui accueille votre arrivée semble presque hostile.

Certains elfes détournent immédiatement les yeux en apercevant le Spadassin. D'autres observent surtout vos armes.

Une vieille femme s'approche rapidement du jeune blessé.

- Par les dieux...

Maghalis prend immédiatement la parole.

- Où est Lethia ?

La vieille elfe hésite brièvement. Puis son regard change.

- Ils l'ont prise cette nuit.

Le silence devient immédiatement plus lourd.

- Les Chacals ? demandez-vous.

La vieille femme acquiesce lentement.

- Ils travaillent pour quelqu'un désormais. Quelqu'un qui paie bien.

Vous serrez légèrement la mâchoire.

- Qui ?

Mais la vieille femme secoue déjà la tête.

- Personne ici ne prononce son nom.

Maghalis avance aussitôt d'un pas.

- Où l'ont-ils emmenée ?
- Vers les anciens entrepôts du canal nord.

Le mage échange immédiatement un regard avec vous.

- Un marché d'esclaves ?

Personne ne répond. Et ce silence suffit largement.

Rendez-vous au [§384](#).

§278

La vibration se propage dans toute la caverne. Ce n'est pas un tremblement, mais la réponse d'un lieu qui se souvient. Les lignes gravées autour de l'autel émergent lentement sous la poussière des siècles. Vous ne sauriez identifier ces arabesques. Elles ressemblent à des sutures, à de longues coutures de pierre.

Le mage l'a compris.

- Ce n'est pas un sanctuaire... ces lignes sont destinées non à appeler quelque chose, mais à nous isoler du monde pour l'éternité.
- Perspicace petit sorcier, dit la Matrone.

Sa voix n'a plus rien de moqueur. Elle a retrouvé une gravité d'archive.

- Tu dis vrai ! Ceci est un verrou.

Le mot tombe entre vous comme un morceau de fer.

- Un verrou sur quoi ? demande le spadassin.

La Matrone abaisse les yeux vers la tablette.

- Sur une relique disparue depuis longtemps qu'il faut rendre définitivement impuissante.
- Mais la tablette n'est rien de plus qu'une énigme égarée depuis des siècles ! hurle le magicien.

Puis elle vous regarde de nouveau.

- Et pourtant, vous avez rapporté ici deux choses qui n'auraient jamais dû s'approcher l'une de l'autre.

Elle n'en dira pas davantage, elle n'en a plus besoin. Le Rift, lui, a compris son intention. Les gardiennes commencent à descendre.

Si vous tentez d'arracher l'écrin à la Matrone avant que le piège ne se referme, rendez-vous au [§363](#).

Si vous choisissez de couvrir le groupe et de chercher immédiatement une issue, rendez-vous au [§313](#).

§279

Votre pied accroche quelque chose. C'est un piège ! Des flèches surgissent des parois.

Vous tentez d'esquiver. Testez votre Force.

Si le test est réussi, vous évitez le pire, vous perdez 1 point de Vitalité.

Si vous échouez, une flèche entaille votre flan, vous perdez 3 points de Vitalité.

Quel que soit le résultat, votre manque de vigilance vous coûte 1 point de Suspicion. Rendez-vous au [§362](#).

§280

Vous prenez l'écrin des mains du mage.

Le bois noirci semble plus lourd qu'auparavant, non parce que la tablette pèserait davantage, mais parce que l'air même de cette caverne paraît se refermer autour d'elle. En avançant vers la Matrone, vous avez la sensation absurde de descendre plus profondément encore, comme si chaque pas vous éloignait du monde connu et vous enfonçait dans une strate du Rift que nul n'aurait dû troubler.

Vous ouvrez le coffret.

La tablette repose sur son lit de feutre fané comme un fragment de nuit taillé dans la pierre. Les signes qui la couvrent n'ont rien d'une inscription ordinaire. À cette distance, ils ne ressemblent plus à de simples caractères anciens, mais à des incisions retenues, à des entailles que les siècles auraient tenté de recouvrir sans jamais parvenir à les effacer tout à fait.

La Matrone cesse de sourire.

Autour de vous, les fils suspendus dans les hauteurs se tendent imperceptiblement.

Elle ne prend pas tout de suite la tablette. Ses doigts effleurent d'abord l'air au-dessus de la pierre, comme si elle craignait moins l'objet lui-même que ce qu'il

pourrait réveiller. Puis son regard glisse vers vous, s'y fixe, et vous sentez aussitôt une tension obscure traverser votre poitrine.

- Voilà donc ce que vous avez osé sortir de l'oubli...

Sa voix n'a pas monté, mais quelque chose s'y est durci. Le mage échange avec le spadassin un regard bref, inquiet, tandis que l'archère relève déjà la tête vers les replis obscurs de la voûte.

La Matrone murmure alors, presque pour elle-même :

- Ce n'est pas une offrande. C'est le début d'une quête insensée.

Puis, plus nettement :

- Vous êtes venus ici sans vraiment savoir ce que vous transportiez !

Elle tend enfin la main.

Si vous lui remettez la tablette, rendez-vous au [§347](#).

Si vous la gardez un instant encore pour chercher à comprendre, rendez-vous au [§321](#).

§281

Vous abandonnez volontairement la poursuite afin de disparaître dans plusieurs ruelles étroites des vieux quartiers.

Le spadassin observe rapidement les alentours avant de désigner une arche effondrée dominant la rue principale.

- Là.

Quelques minutes plus tard, le silence semble redevenu total. Des pas résonnent finalement dans la pluie. La silhouette avance prudemment entre les bâtiments noircis.

Elle vous cherche.

L'archère bande déjà son arc depuis les hauteurs pendant que le spadassin reste parfaitement immobile dans l'ombre. L'inconnu atteint finalement le centre de la ruelle.

Le spadassin sourit.

- Maintenant.

Rendez-vous au [§405](#).

§282

Le mécanisme s'active dans un grondement sourd. Les chaînes se tendent, les crochets grincent, puis le sol se met à vibrer. Quelque chose monte lentement, péniblement, tiré par les chaînes. Vous distinguez une masse, puis la forme d'une chose qui n'aurait jamais dû être réveillée.

Abomination enchaînée : Dextérité : 12 - Vitalité : 12

Si votre Suspicion est supérieure à 2 : L'archère décoche une flèche au monstre, le blessant légèrement. Déduisez 1 point à sa Vitalité.

Si votre Suspicion est supérieure ou égal à 4 : Le magicien se concentre et projette une vague de feu. A chaque assaut, testez votre Destiné. Un lancer réussi ajoutera 1 point de dégât supplémentaire.

Si votre Suspicion est supérieure ou égal à 6 : Le spadassin se rue sur la créature !

- A moi la gauche !

Ajoutez 1 point à votre force de combat.

Si vous survivez, rendez-vous au [§248](#)

§283

Vous le laissez parler. Il vous observe avec attention.

- Ce lieu est un tombeau... mais certains morts valent de l'or.

Le mage s'approche légèrement.

- Et toi l'ami? Que vaux-tu ?

Le sourire de l'homme se fige.

- Essayons d'éviter ça.

Testez votre Psychisme. Si le test est positif, rendez-vous au [§453](#). Si vous échouez, rendez-vous au [§304](#)

§284

Vous progressez lentement dans les eaux noires des anciens canaux jusqu'aux fondations du bâtiment principal. Ici, l'odeur devient presque insoutenable. Humidité, rouille., pourriture, sang.

Le spadassin inspecte rapidement les piliers soutenant l'entrepôt.

- On peut entrer par-dessous.

Maghalis observe déjà une vieille grille rongée par le sel.

- Là.

Le mage s'agenouille près du mécanisme.

- Cette serrure n'a pas été ouverte depuis des années.
- Alors explose-là! répondez-vous.

Le mage laisse échapper un soupir fatigué avant de poser lentement la main contre le métal.

Une faible lumière traverse aussitôt les rouages rouillés. Puis un craquement résonne. La grille s'ouvre lentement.

Le groupe pénètre bientôt dans une vaste cave noyée dans l'obscurité. Des chaînes pendent encore du plafond, plusieurs caisses de marchandises ont été remplacées par des cages improvisées.

Le silence devient immédiatement plus tendu. Puis un faible gémissement résonne dans le noir.

Quelqu'un vit encore ici.

Rendez-vous au [§336](#).

§285

Vous examinez les filaments de plus près. Ils ne poussent pas depuis la roche, ils en sortent, comme si la paroi elle-même avait été cousue.

Le magicien pose lentement sa main contre la pierre noire. Son visage change imperceptiblement.

- Ce n'est pas une créature vivante.

Sa voix devient plus basse.

- C'est autre chose...que je n'arrive pas à définir.

Le talisman pulse alors contre votre poitrine. Comme une réponse.

Sous vos doigts, la paroi est tiède. Non pas de la chaleur d'un feu ancien, mais d'une présence plus lente, plus profonde, comme si la pierre conservait encore la mémoire d'un passage que vous n'auriez jamais dû suivre.

Un frisson vous traverse. Pas de peur. C'est une... Quelque chose ici vous connaît ou reconnaît ce que vous portez.

Le guerrier se redresse aussitôt.

- Nous ne sommes pas seuls.

L'archer a déjà bandé son arc.

Les filaments se mettent soudain à vibrer autour de vous. Quelque chose descend.

Rendez-vous au [§356](#).

§286

Vous ne voyez rien venir. La chose vous touche, un contact bref mais suffisant. Une sensation étrange se propage sous votre peau, froide, rampante !

Vous perdez 1 point de Psychisme.

Le mage vous fixe.

- Quelque chose t'a atteint.

Le spadassin se rapproche, de trop près à votre goût.

Rendez-vous au [§268](#)

§287

Le passage débouche sur une salle circulaire. Des chaînes pendent du plafond, des dizaines, des centaines... Certaines sont reliées à des crochets, d'autres à des anneaux scellés dans la pierre. Le sol est strié de marques profondes, comme si quelque chose avait été traîné ici... à répétition.

Un mécanisme ancien occupe le centre de la pièce. Une roue dentée, partiellement brisée, reliée à un système de tension. Mais ce n'est pas ce qui attire votre attention. Un homme est là, accroupi. Il fouille un sac éventré. Il relève lentement la tête, son regard glissant sur vous puis sur vos compagnons.

Il sourit.

- J'espérais ne pas être seul.

Le spadassin ne bouge pas, tendu.

- Ça sent l'arnaque, murmure le mage.

L'archère met en joue l'inconnu.

L'homme se redresse.

- On peut partager... ou régler ça autrement.

Vous pouvez l'attaquer immédiatement, rendez-vous au [§304](#) ou tenter de discuter, rendez-vous au [§283](#)

§288

Vous traversez brutalement la verrière dans une explosion de verre. Les gardes lèvent immédiatement les yeux.

- Là-haut !

Le chaos éclate aussitôt dans l'entrepôt. Des prisonniers hurlent. Des cages se renversent.

Le spadassin s'écrase lourdement au milieu de plusieurs caisses avant de se relever dans un grondement furieux. Maghalis, elle, n'a déjà plus d'yeux que pour la femme attachée au centre du bâtiment. Même blessée, même couverte de sang, Lethia relève immédiatement la tête en apercevant l'elfe.

Puis elle sourit faiblement.

- Tu es venue...

Mais plusieurs hommes armés se placent déjà entre vous et la prisonnière.

Un officier du guet dégainé lentement son épée pendant qu'un énorme Chacal couvert de cicatrices s'avance dans votre direction.

Personne ne quitte cet endroit.

CHACAL BALAFRÉ: Dextérité : 10 - Vitalité : 11

OFFICIER DU GUET: Dextérité : 9 - Vitalité : 9

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 2 : Maghalis blesse immédiatement le Chacal Balafré d'une flèche à la cuisse. Retirez 2 points de Vitalité et 1 point de Dextérité à cet ennemi avant le premier assaut.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 4 : Le mage électrocute les deux adversaires. Tous les ennemis perdent 1 point de Dextérité pendant ce combat.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 6 : Le spadassin vous sourit, cligne de l'oeil et plonge dans la mêlée. Vous gagnez 1 point de Dextérité pendant ce combat.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -2 : Maghalis reste focalisée sur Lethia. Vous perdez 1 point de Dextérité pendant les deux premiers assauts.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -4 : Le mage tarde à intervenir afin d'éviter de toucher les prisonniers paniqués. Les ennemis gagnent 1 point de Dextérité lors des deux premiers assauts.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -6 : Le spadassin considère que cette mission devient suicidaire. A chaque assaut, lancez un dé. Un 6 signifiera la fin de votre aventure.

Combattez le Chacal Balaféré et l'Officier du Guet.

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [§307](#). Si vous fuyez l'entrepôt pendant l'affrontement, rendez-vous au [§333](#).

§289

La corniche étroite vous fait quitter le refuge humain, mais non son influence.

À main droite, le vide descend vers des strates de pierre où luisent par moments des reflets rouges, comme si un feu très ancien circulait loin sous la croûte du Rift. À main gauche, la paroi est si proche que vous pourriez l'embrasser. Elle suinte parfois une buée laiteuse qui ne sent ni l'eau ni la vapeur, mais le rêve malade. Dans cette vapeur, des silhouettes passent furtivement : un homme qui marche seul, un groupe de voyageurs, un enfant de dos, puis rien.

L'archère manque de tirer sur l'une de ces apparitions.

- Ce n'était pas réel, dit le mage aussitôt.
- J'en suis pas sûre, répond-elle.

Le spadassin, lui, s'est arrêté devant une excroissance rocheuse qui ressemble trop à un visage écrasé. Il la frappe du pommeau. La pierre sonne creux.

Une voix derrière vous retentit :

- Mauvaise idée.

Vous vous retournez. L'aventurier corrompu se tient à l'autre extrémité de la corniche. Il ne vous a pas rattrapés. Il vous attendait. Rendez-vous au [§298](#).

§290



Elle ne tombe pas. Elle glisse, avec grâce, le long des filaments tendus comme des nerfs anciens entre la roche et le vide.

Son visage est humaine, mais ses membres sont trop longs, son corps trop gros et décharné encore appartenir à un être vivant. Sa tête bascule légèrement sur le côté comme si elle écoutait quelque chose que vous ne pouvez pas entendre.

Puis elle attaque.

Vous devez combattre !

Tisseuse du Rift : Dextérité : 9 - Vitalité : 11

Si votre niveau de Suspicion est supérieur ou égal à 2 : l'archer tranche plusieurs filaments d'un tir précis. La Tisseuse chute et perd 2 points d'Endurance.

Si votre niveau de Suspicion est supérieur ou égal à 4 : le mage perturbe les attaches organiques qui relient la créature à la paroi. Elle perd 1 point d'Dextérité .

Si votre niveau de Suspicion est supérieur ou égal à 6 : le spadassin intercepte sa trajectoire descendante et détourne son attaque. Vous ne subissez aucun dommage ce tour. De plus, sa participation au combat vous permet d'ajouter un point à votre force d'attaque.

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [§252](#).

§291

Vous soutenez l'assaut.

La pression s'exerce d'abord comme un froid derrière les yeux, puis comme une lame lente cherchant à s'insinuer plus profondément, non pour vous blesser, mais pour prélever en vous quelque chose qui ne lui appartient pas. Vous sentez le sanctuaire entier se rapprocher, la voûte, les toiles, les piliers, les abîmes eux-mêmes, comme si la caverne attendait que vous cédiez.

Mais vous ne cédez pas. Ou plus exactement, quelque chose en vous le refuse.

La Matrone s'arrête. Cette fois, elle ne sourit plus du tout.

- Tu ignores ce que tu portes, dit-elle.

Vous plongez votre regard dans le sien !

- Non, je ne l'ignore pas ! Vous, par contre, ignorez à qui vous vous mesurer !

Le spadassin serre davantage sa lame.

- C'est quoi ce bordel?

Elle tourne à peine la tête vers lui, comme s'il n'était qu'un bruit secondaire dans une salle trop vaste pour lui.

- Si je parlais clairement, tu mourrais ici sans même comprendre de quoi.

Le mage, pâle, fixe l'écrin.

- Cette tablette mène à quoi exactement ?

La Matrone laisse passer un silence. Un silence si profond que tout, autour de vous, semble suspendus.

- Elle ne mène pas à rien, finit-elle par dire. Sauf à considérer que le néant soi un renouveau.

L'archère relève brusquement la tête. Là-haut, plusieurs formes minces se sont décrochées de la voûte.

- Ça s'agite beaucoup là-haut, souffle-t-elle.

La Matrone ne la contredit pas.

- Il vous restait très peu de temps à vivre de toutes façons.

Rendez-vous au [§278](#).

§292

La chaîne résiste. La créature vous atteint avant que le mécanisme ne cède.

Sentinelle du seuil du Rift : Dextérité 10 - Vitalité 10

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 2 : L'archère tire entre deux plaques sombres. La créature perd 2 points de Vitalité

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 4 : Le mage lance un sort qui glace les flaques d'eau sous le monstre, rendant son équilibre précaire. Retranchez 1 point à sa Force d'attaque pour toute la durée du combat.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 6 : Le spadassin passe furtivement à l'arrière du monstre et grimpe sur son dos, le lardant de coup de poignard. Ajoutez 1 point à votre Force d'attaque pour la durée de ce combat.

Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [§398](#).

§293

Les flèches tombent sans avertissement. L'archère jure entre ses dents. Vous engagez le combat sans coordination.

3 Elfes Noires : Dextérité 10 - Vitalité 9

Si vous sortez victorieux, rendez-vous au [§362](#).

§294

Vous avez enfin un peu de temps pour réfléchir.

Votre corps voudrait s'abandonner, mais ce n'est pas lui seul que vous portez. Depuis votre arrivée ici, tout n'est que folie. Qui êtes-vous. A qui appartient ce corps. Rentrerez-vous un jour. Et cet Avatar ! Les seuls avatars que vous connaissez sont ceux d'une série animée ou ceux des séances de jeu de rôle organisé parfois à l'asile. Vous ne savez qu'une chose, faire face, éviter les impairs et... La tablette ! C'est la raison de votre retour dans ce monde. A moins que vous ne soyez toujours dans votre chambre, plongé dans un cauchemar...

Vous fermez les yeux. Demain est un autre jour... en enfer !

Effectuez un test de Psychisme. Si vous réussissez ce test, rendez-vous au [§343](#). Si vous l'échouez, rendez-vous au [§311](#).

§295

Le passage s'incline rapidement. La pente est irrégulière, glissante, couverte d'un film humide qui rend chaque appui incertain. Vous devez ralentir pour ne pas chuter, mais derrière vous, les bruits se rapprochent... Trop vite.

Le spadassin murmure, sans se retourner :

- Merde, Ils ne ralentissent pas !

Le mage pose brièvement la main contre la paroi.

- Quelque chose les guide vers nous...

- On continue, dites-vous. J'ai pas envie de faire la connaissance de ce qui nous colle aux fesses.

Soudain le sol disparaît. Une cassure brutale. Un trou noir s'ouvre sous vos pieds.

Testez votre Dextérité. Si vous réussissez, rendez-vous au [§266](#). Si vous échouez, rendez-vous au [§388](#)

§296

Vous approchez trop vite.

L'abri paraît vide jusqu'au moment où un bruit sec éclate sous la dalle intérieure : un grognement étranglé, suivi d'un battement d'ailes lourdes contre la pierre. Une créature maigre, plus proche de la chauve-souris que du vautour, mais dotée d'une face presque mammalienne, se jette hors de l'ombre dans un accès de rage affamée.

Charognard des lisières : Dextérité : 9 - Vitalité : 8

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 2, l'archère l'atteint avant qu'il ne prenne toute sa vitesse. Le charognard perd immédiatement 2 points de Vitalité.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 4, le mage projette un éclair bref qui brûle ses ailes membraneuses. Retranchez 1 point à sa force d'attaque pour toute la durée du combat.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 6, le spadassin vous ouvre la ligne d'attaque au moment où la bête cherche à vous dépasser. Vous pouvez ajouter 1 point à votre Force d'attaque pendant ce combat.

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [§402](#).

§297

Les gargouilles frappent ensemble, avec cette brutalité sèche qui appartient au minéral lorsqu'il décide soudain de devenir animal.

1^{ère} GARGOUILLES DE LA FAILLE : Dextérité : 8 - Vitalité : 9

2^{ème} GARGOUILLE DE LA FAILLE: Dextérité : 7 - Vitalité : 10

Règle spéciale : lors du premier Assaut, l'archère peut intervenir d'emblée ; si elle est encore en état de combattre, vous pouvez considérer qu'une des gargouilles subit immédiatement 2 point de dommage, tant son tir a gêné sa chute.

Le mage, lui, ne se joint pas au corps-à-corps de façon classique : à la fin du deuxième Assaut, si vous êtes encore en vie, il fissure l'aile d'une des créatures par un trait de mana. Cette gargouille perd alors 1 point de Dextérité pour le reste du combat.

Si vous triomphez, rendez-vous au [§415](#).

§298

- Vous croyez pouvoir encore traverser cet endroit, dit-il. C'est touchant.

Il avance d'un pas. Sous ses bottes, de fines aiguilles de cristal noir poussent puis se rétractent aussitôt.

- Vous vous nourrissez du Rift comme il se nourrit de vous, dit le mage.
- Au début, poursuit-il, on entend la pierre. Ensuite, on entend le feu. Ensuite, on entend les morts. Après cela... on finit par entendre sa propre voix vous expliquer pourquoi il faut rester.

Cette fois, vous sentez l'attaque avant qu'elle ne se produise. Ce n'est pas un sort. C'est une pression mentale, un suintement dans l'esprit, par lequel cet homme à demi dissous tente d'ouvrir en vous la même lassitude que celle qui l'a livré.

Vous devez livrer un test de Psychisme. Si vous le réussissez, vous résistez à son influence et pouvez choisir votre manière d'agir. Si vous l'échouez, lancez un dé. Le résultat déterminera le nombre de points de Vitalité sacrifié. Rendez-vous ensuite rendez-vous au [§381](#).

§299

Vous progressez avec une sùreté fébrile. La roche s'effrite sous vos bottes mais votre corps trouve son équilibre avant que le vide ne vous réclame. Le spadassin suit sans difficulté. L'archère avance presque sans bruit. Le mage ne doit sa progression qu'à ses connaissances magiques. Il semble parfois flotter le long de la paroi.

Derrière vous, le poste disparaît dans l'ombre mouvante des poursuivants.

Plus loin, le chemin se sépare de nouveau. À gauche : un pont suspendu de planches minéralisées relié à un belvédère supérieur. À droite : un boyau taillé dans la paroi, bas, étroit... mais protégé du vide.

Si vous choisissez le pont suspendu, rendez-vous au [§303](#).

Si vous choisissez le boyau taillé dans la roche, rendez-vous au [§314](#).

§300

Vous ignorez finalement la présence observée sur les toits. Le groupe reprend lentement sa progression vers les anciens réseaux clandestins pendant que la pluie continue de noyer Grisegilde sous un voile grisâtre.

Le spadassin paraît pourtant nerveux désormais. Un détail suffisamment rare pour être remarqué.

- Tu connais ces méthodes, dites-vous.

Il garde les yeux fixés sur les ruelles voisines.

- Oui.

Le silence retombe.

Puis il finit par reprendre plus bas :

- Ceux qui utilisaient encore ces symboles étaient censés être morts depuis longtemps.

Le mage observe les rues désertes.

- Et manifestement quelqu'un les utilise encore.

Le groupe disparaît bientôt dans les souterrains menant vers l'antichambre du vieil homme.

Mais vous sentez désormais que Griseguilde cache encore bien davantage que de simples trafics de réfugiés.

Rendez-vous au [§445](#).

§301

L'arche de pierre noire ne mène pas à une salle. L'espace qui s'étend devant vous semble avoir été vidé de sa substance. Le sol est là, oui, mais sa texture hésite entre la dalle, la cendre et la suie compacte. Les murs existent par intermittence. Par endroits, ils se résorbent en nappes d'obscurité vivante, puis se reforment plus loin, comme si le lieu respirait dans un autre rythme que celui du monde.

Des ombres émergent presque aussitôt.

Pas des silhouettes ordinaires projetées par une lumière quelconque. Celles-ci ont faim. Elles se lèvent du sol en longs voiles verticaux, se détachent de la pierre et glissent vers vous avec une lenteur si calme qu'elle en devient insoutenable. Là où elles passent, le givre se forme à l'envers, non sur la surface des choses, mais dans vos pensées.

L'archère tire aussitôt. Sa flèche traverse la première forme sans l'arrêter et vient se ficher dans une paroi invisible. Le spadassin frappe à son tour ; sa lame disperse un instant cette obscurité profonde, mais celle-ci se reforme presque aussitôt.

- Reculez ! gronde le mage. Celles-là se nourrissent de l'esprit !

Vous sentez déjà leurs doigts diaphane courir sous votre crâne.

Vous devez choisir :

Si vous ordonnez au mage de dresser une barrière mentale pendant que vous courez vers le fond de la salle, rendez-vous au [§367](#).

Si vous décidez d'affronter le phénomène à sa source, en cherchant le point d'ancrage des ombres malgré le danger, rendez-vous au [§400](#).

§302

Vous choisissez la violence.

Le spadassin pousse un cri rauque et se jette en avant, non contre des corps nets, mais contre un rideau de volontés hostiles. L'archère comprend aussitôt ce qu'il tente : elle cesse de viser les formes incertaines pour tirer dans les scellements de verre, dans les fissures rouges du corridor, dans tout ce qui peut rompre l'équilibre du lieu. Des éclats jaillissent. Le sol se fend. Une langue de feu s'échappe d'une crevasse et dévore l'une des silhouettes spectrales qui poussait son murmure trop près de vous.

Mais le vrai choc a lieu en vous.

Chaque pas en avant est contesté par une hallucination, un doute, une lassitude injectée de force. Vous avez l'impression de traverser une foule de mains invisibles qui tirent chacune sur un pan différent de votre âme.

Vous devez livrer un test de Destiné. Si vous le réussissez, vous forcez la ligne avec le groupe et débouchez dans le corridor de convergence avant que le Rift ne vous reprenne. Si vous échouez, vous perdez 3 points de Vitalité dans cette percée chaotique. Rendez-vous au [§451](#).

§303

Le pont gémit dès que vous posez le pied dessus. Les planches, durcies par le temps, crissent sous votre poids avec une plainte sèche. À droite, la paroi brille d'humidité. À gauche, le vide s'ouvre sur une succession de corniches disjointes, de fils minéralisés et de cavités.

Vous progressez vite. Trop vite. Au milieu du pont, une section entière s'affaisse.

Testez votre Dextérité. Si vous réussissez ce test, rendez-vous au [§339](#). Si vous échouez, rendez-vous au [§394](#).

§304

Vous ne lui laissez pas le temps d'un souffle pour réagir !

Pilleur du Rift : Dextérité : 9 - Vitalité : 8

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 2 : L'archère décoche sa flèche, blessant le pilleur dès l'ouverture. Déduisez 2 points de sa Vitalité.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 4 : Le magicien projette une onde brève qui déséquilibre l'adversaire. Déduisez 1 Dextérité pour ce combat.

Si votre Suspicion est supérieure à 6: Le spadassin dégaine son épée et sa dague et se rue sur l'adversaire avant même que le combat ne commence réellement. Ajoutez 1 point à votre force de combat.

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [§397](#)

§305

Les anciens passages des contrebandiers serpentent sous Grisegilde comme des cicatrices oubliées. L'air devient plus humide à mesure que vous progressez derrière Maghalis. De minces filets d'eau ruissellent parfois le long des parois de pierre tandis que plusieurs tunnels secondaires disparaissent dans l'obscurité complète.

Le spadassin observe les lieux avec méfiance.

- Charmant.
- Ces galeries servaient autrefois aux contrebandiers des quais, répond le mage. Avant la guerre
- Avant que cette ville ne pourrisse complètement surtout.

Maghalis continue d'avancer sans ralentir. Elle semble connaître certains passages, ou du moins leurs habitudes. Parfois, l'elfe effleure discrètement un symbole gravé dans la roche avant de choisir une direction sans hésitation.

Puis un bruit résonne soudain plus loin dans les galeries. Des voix, plusieurs hommes.

Maghalis s'immobilise immédiatement avant d'éteindre la petite lampe qu'elle transportait. L'obscurité vous engloutit presque entièrement.

- Bougez plus.

Les voix se rapprochent lentement. Vous distinguez bientôt plusieurs silhouettes progressant dans un corridor voisin. Des hommes du guet. Leurs armures grincent faiblement pendant qu'ils avancent dans les profondeurs.

- Encore une cache vide, grogne l'un d'eux.
- Continuez de fouiller. Les oreilles pointues ne peuvent pas avoir disparu bien loin.

Le spadassin serre immédiatement la poignée de sa lame. Maghalis lui attrape brutalement le bras avant qu'il ne bouge.

- Non.

L'homme du guet s'arrête soudain.

- Vous avez entendu ça ?

Le silence devient total. Vous sentez la tension du groupe se tendre brutalement autour de vous.

Si vous tentez de laisser discrètement passer la patrouille sans intervenir, rendez-vous au [§454](#).

Si vous décidez d'attaquer immédiatement les hommes du guet dans l'obscurité, rendez-vous au [§413](#).

§306

Vos forces ne suffisent pas mais vous ne lâchez pas. Le spadassin vous rejoint immédiatement. À deux, vous ramenez l'archère sur la plate-forme. Vous perdez 1 point de Vitalité.

Elle vous regarde brièvement et hoche la tête. Ajoutez 1 point à votre jauge de Suspicion.

Rendez-vous au [§250](#).

Le Chacal Balaféré s'effondre finalement au milieu des cages renversées dans une immense flaque de sang. L'officier du guet tente encore de reculer... avant que le spadassin ne lui plante brutalement sa lame dans le ventre.

Le silence retombe aussitôt dans l'entrepôt, seulement troublé par les gémissements des prisonniers. Maghalis traverse immédiatement le bâtiment sans même regarder les morts, puis elle s'agenouille enfin devant Lethia.

L'elfe est couverte de blessures, mais vivante.

Lethia relève difficilement les yeux vers Maghalis. un faible sourire traverse son visage.

- Tu es toujours aussi lente.

Maghalis ne répond pas immédiatement. Elle coupe simplement les liens attachant la prisonnière à la chaise.

Le mage observe rapidement les alentours.

- Nous devons partir maintenant.

Mais Lethia attrape soudain le bras de Maghalis.

- Ils ne travaillent pas seuls.

Le silence retombe. Le spadassin relève lentement les yeux.

- Évidemment.

Lethia tente difficilement de reprendre son souffle.

- Les Chacals vendent les réfugiés... mais quelqu'un achète aussi certaines personnes sur commande.

Le mage fronce les sourcils.

- Pourquoi ?

Mais Lethia secoue déjà lentement la tête.

- Plus tard...

Puis elle désigne plusieurs cages encore verrouillées au fond de l'entrepôt.

- Les enfants.

Maghalis ferme brièvement les yeux.

Vous comprenez immédiatement qu'il n'y a plus seulement une seule vie à sauver ici.

Vous pouvez tenter de libérer les prisonniers avant l'arrivée de renforts du guet, rendez-vous au [§419](#).

Vous pouvez préférer fuir immédiatement les quais avec Lethia avant que les soldats ne reviennent en nombre, rendez-vous au [§434](#).

§308

Vous accélérez et c'est le plus mauvais choix. Le sol cède sous votre poids. Pas entièrement mais juste assez pour vous entraîner vers un piège naturel.

Vous chutez lourdement. Testez votre Force : Si le test est une réussite, vous vous relevez rapidement. Rendez-vous au [§268](#). Si vous échouez, déduisez 2 points de vigueur et rendez-vous au [§268](#)

§309

La fissure s'élargit lentement à mesure que vous avancez. Les filaments blanchâtres couvrent bientôt toute la paroi. Ils pendent en nappes épaisses comme des racines mortes suspendues dans le vide. Certains vibrent faiblement lorsque vous les frôlez.

Le spadassin coupe l'un d'eux du tranchant de sa lame. Une goutte sombre s'en échappe. Du sang !

Le talisman pulse faiblement contre votre poitrine. Ce n'est pas une menace, plutôt une reconnaissance. Quelque chose, ici, le concerne. Plus loin, la galerie plonge brusquement vers une cavité plus large où une faible lueur bleutée tremble dans l'obscurité.

Si vous descendez vers la cavité, rendez-vous au [§448](#).

Si vous préférez examiner les filaments avant d'aller plus loin, rendez-vous au [§285](#).

§310

Le passage descend légèrement avant de déboucher sur une cavité béante.

- Stop ! Dit l'archère.

Le sol a disparu. Un gouffre béant s'étend devant vous, avalant la lumière et les sons. Impossible d'en voir le fond. Une brume sombre y flotte, lente, presque vivante. Un ancien pont de pierre, brisé en son centre, enjambe le vide. Il ne reste qu'une série de blocs disjoints, suffisamment proches pour être franchis... à condition de ne pas hésiter.

Le mage s'avance d'un pas, puis s'arrête.

- Je ne le sens pas, on va y laisser des plumes, ou un os.

Le spadassin passe à côté de lui, observe les appuis, les distances, les angles.

- Faisable, dit-il simplement.

L'archère ne dit rien, mais vous sentez son regard posé sur vous. Vous comprenez que vous n'avez pas le choix, il faut y aller. Vous sautez sur la première pile.

Testez votre Force. Si vous réussissez, rendez-vous au [§418](#). Si vous échouez, rendez-vous au [§447](#)

§311

Le sommeil vous tombe dessus sans prévenir! D'abord, vous croyez simplement sombrer. Puis les pierres de l'abri s'éloignent. Le vent lui-même cesse d'exister. Il ne reste plus qu'une impression de couloir ou de galerie, pas celle que vous venez de fuir, mais une autre, plus étroite encore, plus intérieure.

Vous avancez sans bouger. Un instant, vous sentez contre votre peau la mémoire froide d'un lieu qui ne devrait plus vous atteindre. Puis autre chose, une présence. Pas devant vous, en vous.

Pas une voix. Pas un mot. Seulement un refus, une poussée brève, presque douloureuse, comme si quelque chose rejetait en bloc ce rêve ou ce rappel. Vous vous arrachez brusquement au sommeil, le souffle court, le cœur trop rapide.

Le mage vous observe. Il ne dit rien. Il n'a peut-être rien vu. De votre côté, vous avez dormi, un peu, mais mal.

Récupérez la moitié des points de Vitalité perdus.

Rendez-vous au [§343](#).

§312

Vous poursuivez la silhouette sans ralentir malgré la pluie. Puis tout explose.

Plusieurs câbles tendus déclenchent brutalement une série d'arbalètes automatiques dissimulées sur les toits voisins. Le spadassin vous plaque immédiatement au sol.

Trop tard pour éviter complètement les projectiles. Vous perdez 2 points de Vitalité.

Des carreaux se fichent violemment dans les cheminées autour de vous pendant que la silhouette disparaît définitivement dans les hauteurs de Griseguilde.

Le mage frappe brutalement l'un des mécanismes afin d'interrompre le piège. Le silence revient finalement.

Le spadassin récupère alors un carreau encore intact.

- Anciennes méthodes des réseaux.

Puis il aperçoit une petite boîte métallique noire dissimulée près des mécanismes.

À l'intérieur repose une fiole sombre et plusieurs petits outils d'assassin.

Le mage inspecte rapidement la potion.

- Une fiole de Dextérité temporaire. Avale la avant un combat.

Notez sur votre Feuille d'Aventure :

Une dose de Potion de Dextérité: Avalé avant le combat, elle donne provisoirement 1 Point de Dextérité.

Des Outils d'assassin

Puis le Spadassin observe longuement les toits désormais déserts.

- Quelqu'un nous teste.

Rendez-vous au [§352](#).

§313

Le sol se fend. D'abord en silence, sous l'autel. Puis la fracture court comme une veine noire dans la pierre et file droit vers vous. Le mage abat son bâton avec violence ; une onde sombre se répand autour du groupe et ralentit l'ouverture du gouffre, mais le répit qu'elle vous accorde n'est qu'une grâce de quelques secondes.

- Il faut partir! crie-t-il soudain.

Sa phrase brise le charme sinistre de la caverne.

Le spadassin vous saisit au bras et vous pousse presque de force vers la corniche par laquelle vous êtes venus. L'archère décoche déjà, non pour tuer, mais pour ouvrir un passage entre les premières gardiennes descendues des hauteurs. L'une d'elles pousse un cri mince, presque humain, avant de basculer dans le vide ; une autre atterrit plus bas, les membres écartés comme ceux d'une araignée de chair et d'ivoire.

La Matrone, elle, ne vous poursuit pas. Elle demeure près de l'autel. La secousse suivante est plus violente.

L'écrin lui échappe des mains.

Sans réfléchir, vous vous libérez de la poigne du spadassin et ramassez l'écrin. Lorsque vous relevez la tête, vous voyez le regard de la Matrone rivé sur vous. Elle émet un sourire, de ceux qui font froid dans le dos. Elle ne tente pas à vous

reprendre l'écrin. Elle vous regarde intensément et vous lisez en elle une promesse : Celle de votre longue agonie si vous revenez un jour.

- Fuyez, dit-elle.

Sa voix porte à travers le grondement de la pierre.

- Fuyez, tant que le Rift vous permet d'y croire. Vos âmes seront nôtre bien assez tôt !

Le spadassin vous entraîne. L'archer couvre votre retraite. Le mage referme la marche en frappant une dernière fois le sol de son bâton. Derrière vous, les gardiennes approchent.

Et la Matrone demeure immobile dans la lumière morte de l'autel.

Inscrivez la tablette sur votre Feuille d'Aventure

Rendez-vous au [§391](#).

§314

Vous cessez enfin de courir.

Le souffle brûlant du Rift demeure pourtant derrière vous comme une présence accrochée à votre nuque. Même ici, loin des failles rougeoyantes et des profondeurs mouvantes, le silence ne ressemble pas à celui du monde des hommes. Les pierres autour de vous semblent écouter.

Le spadassin se retourne une dernière fois vers l'obscurité.

- Rien ne nous suit.

Le mage ne répond pas immédiatement.

- Rien que nous puissions voir.

Votre poitrine se contracte faiblement. Le Talisman est encore agité.

L'archère observe les hauteurs avant de désigner une faille étroite dans la roche.

- Nous pouvons reprendre notre progression par là.

Vous sentez pourtant autre chose, comme une impression persistante. Le Rift ne vous a pas laissé partir.

Rendez-vous au [§339](#).

§315

Vous contournez la position du guetteur sans engager le moindre affrontement. Le détour vous oblige à progresser entre deux rangées de haies mal entretenues où chaque pas risque de trahir votre présence.

L'archère s'arrête deux fois pour écouter derrière vous. Personne ne vous remarque. Le guetteur continue sa veille monotone.

Ce choix vous permet d'atteindre les premières maisons sans être repérés. Le spadassin hoche du chef.

Ajoutez 1 point à votre jauge de Suspicion.

Vous atteignez les premières habitations.

Rendez-vous au [§38](#)

§316

Vous renoncez à la niche. Dans une fuite, certains choix s'imposent d'eux-mêmes.

Le spadassin approuve d'un bref mouvement de tête. Ajoutez 1 point à votre jauge de Suspicion.

La traversée qui vous attend n'est guère plus rassurante. La roche se prolonge en une bande inégale. D'un côté la paroi ruisselle. De l'autre le vide attend.

Testez votre Dextérité. Si vous réussissez ce test, rendez-vous au [§299](#). Si vous échouez, rendez-vous au [§364](#).

§317

Vous restez sur la route. Deux hommes se tiennent près du puits avant même que vous n'atteigniez la place. Leur équipement n'est plus homogène. L'un porte encore un plastron correct sur une tunique civile trop large. L'autre a gardé son casque mais plus ses jambières.

Leur posture trahit moins l'autorité que la fatigue.

- Halte.

Cette injonction est plus une formulation d'usage qu'un ordre. Ils vous détaillent rapidement.

- D'où sortez-vous ?

Si vous vous présentez comme de simples voyageurs cherchant à traverser la région, rendez-vous au [§122](#).

Si vous prétendez chercher d'anciens hommes d'Honoric dispersés après la campagne d'Irsmun, rendez-vous au [§138](#).

Si vous préférez éviter la discussion et vous diriger vers les bâtiments agricoles à l'écart de la place, rendez-vous au [§87](#).

§318

Le retour vers les anciens réseaux clandestins de Grisegilde se déroule presque entièrement dans le silence. Même le spadassin évite de parler.

Maghalis marche plusieurs mètres devant le groupe sans jamais ralentir. Sans jamais regarder derrière elle.

Lorsque vous retrouvez finalement l'antichambre du vieil homme, celui-ci comprend immédiatement en observant l'elfe.

Vous êtes arrivé trop tard...

Personne ne répond.

Le vieillard garde le silence quelques secondes avant de pousser lentement une petite bourse vers vous.

Le réseau paie malgré tout ceux qui prennent les risques.

Notez sur votre Feuille d'Aventure :

5 pièces d'or.

Échec de la quête de Lethia

Maghalis quitte aussitôt la pièce sans attendre davantage. Le silence qui suit son départ paraît presque oppressant.

Le vieil homme relève finalement les yeux vers vous. Grisegilde finit toujours par dévorer les siens.

Rendez-vous au [§167](#).

§319

Vous vous précipitez immédiatement vers Lethia pendant que les voix des gardes résonnent déjà dans les étages supérieurs. Le mage inspecte rapidement les chaînes maintenant l'elfe prisonnière contre le pilier.

- Elles sont verrouillées.

Le spadassin relève les yeux vers l'escalier principal.

- Et nous avons environ quelques secondes avant que cette situation devienne catastrophique.

Maghalis coupe déjà plusieurs liens secondaires à l'aide de sa lame mais Lethia grimace brutalement lorsqu'elle tente de bouger.

- Ils m'ont brisé les côtes...

Puis des pas résonnent soudain dans les escaliers. Le guet arrive!

Le mage pose brutalement une main contre les chaînes. Une vive lumière traverse aussitôt le métal rouillé, puis un craquement éclate dans la cave. Les attaches cèdent finalement.

Maghalis récupère immédiatement Lethia avant qu'elle ne s'effondre totalement.

- On bouge.

Le spadassin recule déjà vers plusieurs cages renversées afin de bloquer le passage.

Les premiers soldats apparaissent.

- Là !

Une arbalète claque aussitôt dans la pénombre.

Testez votre Destiné. Si le test est réussi, rendez-vous au [§269](#). Si le test échoue, rendez-vous au [§393](#).

§320

Les derniers échos du combat disparaissent lentement dans les profondeurs des galeries. Le corps du dernier garde s'effondre lourdement contre le mur humide avant de glisser dans une flaque noire.

Le silence retombe aussitôt, seulement troublé par votre respiration encore haletante.

Le spadassin essuie lentement sa lame sur la tunique d'un mort.

- Le guet commence sérieusement à me fatiguer.

Le mage observe les cadavres avec inquiétude.

- D'autres finiront probablement par découvrir ceci.

Maghalis récupère déjà plusieurs flèches encore utilisables avant de se redresser.

- Alors avançons.

Vous quittez rapidement les tunnels avant que d'autres patrouilles ne convergent vers les galeries. Les anciens passages débouchent finalement derrière une grille éventrée donnant sur les vieux quartiers nord de Grisegilde.

Ici, l'air semble plus lourd, plus humide. Les canaux stagnants diffusent une odeur permanente de vase et de pourriture tandis que les bâtiments effondrés se serrent les uns contre les autres comme des carcasses mourantes.

Certaines rues paraissent totalement abandonnées, d'autres non. Vous apercevez parfois des silhouettes disparaître derrière des volets murés.

Le spadassin observe les alentours.

- Des survivants ?
- Ceux qui restent encore, répond Maghalis.

Puis l'elfe s'immobilise soudain.

- Du sang.

Une longue trace sombre disparaît derrière plusieurs caisses renversées au fond d'une ruelle.

Le mage inspecte rapidement les marques visibles sur le sol.

- Quelqu'un a été traîné de force.

Maghalis suit déjà la piste sans attendre. Rendez-vous au [§436](#).

§321

Vous ne lâchez pas l'écrin. Ce n'est pas un geste de défi. Pas tout à fait. Quelque chose, en vous, refuse simplement que la tablette change de mains. Vous sentez aussitôt le groupe se raidir derrière vous. Le mage retient son souffle.

L'archère, elle, pivote à demi, partagée entre la Matrone et les hauteurs où l'ombre semble s'épaissir.

La Matrone incline légèrement la tête.

- Tu veux comprendre ? dit-elle avec une douceur qui donne à ses paroles un poids plus terrible encore. Comprendre peut-être dangereux.

Vous serrez davantage l'écrin. Sous vos doigts, le bois gémit.

- Dites-nous au moins ce qu'est cette tablette.

Elle vous observe longuement, et il vous semble soudain qu'elle ne regarde ni votre visage, ni votre arme, ni même votre peur, mais une profondeur plus secrète, plus enfouie, où quelque chose en vous se tient immobile et pourtant vivant.

- C'est un secret oublié de tous, souffle-t-elle. Une piste menant à une déité impie, le principe du bien, Avatar !

Le mage fait un pas.

- Avatar ?

Cette fois, le nom produit un effet visible. Un frisson parcourt les fils suspendus dans la caverne. Très loin au-dessus de vous, une forme pâle glisse d'une anfractuosit   à une autre.

La Matrone tourne la t  te vers le mage, puis revient    vous.

- Ce nom n'a plus   t   prononc   ici depuis des si  cles.

Elle tend la main vers votre front sans le toucher.

- Regarde-moi.

Vous devez effectuer un test de psychisme. Si vous le r  ussissez, rendez-vous au [§291](#). Si vous l'  chouez, rendez-vous au [§276](#).

§322

Vous percevez le danger avant de descendre tout    fait.

Ce n'est pas un bruit, d'abord. C'est l'absence de certains bruits. Pas d'insectes. Pas de craquement de petits animaux. Le silence de la ruine est trop uniforme pour   tre innocent. Vous faites signe au groupe de s'arr  ter, puis vous contournez le mur   ventr   en prenant appui sur les pierres encore stables.

L  , vous voyez enfin ce qui troublait le lieu. Des traces !

Pas fra  ches, mais pas tout    fait anciennes non plus. Un passage. Peut-  tre humain. Peut-  tre autre chose. Rien cependant ne semble encore occuper la cave.

Le mage vous suit du regard.

- Ça ira pour une nuit, si on veille.

La ruine n'est pas accueillante, mais vous vous en contenterez, et la cave, malgré son odeur de terre froide, offrira un toit et du silence.

Rendez-vous au [§294](#).

§323

Poussé par l'adrénaline, vous bondissez et esquivez votre agresseur le plus proche. Vous atteignez presque la porte. Un autre ninja se tient devant la porte, sabre au clair. Vous plongez vers la patère pour l'utiliser comme une arme ! Hors de question que....

Une étoile se plante dans votre épaule ! Peu importe, vous... Puis une autre. Puis une troisième.

Vous restez un instant suspendu au portemanteau avant de chuter. Le sol est froid.

- Il croyait pouvoir s'en sortir ? ricane un homme quelque part.

Votre aventure s'achève ici. Rendez-vous au [§432](#).

§324

Le brassard résiste. Le cuir qui le maintient au bras du mort s'est durci comme de la pierre. Vous devez tirer violemment pour le dégager. Le métal est froid.

Notez sur votre feuille d'aventure : Un brassard de métal usagé. Ajoute 1 point à votre total de Force.

Le spadassin lève déjà la tête vers l'entrée du poste.

- Ils arrivent...

Rendez-vous au [§372](#).

§325

Le spadassin retire lentement ses gants avant de s'accroupir près du premier fil tendu dans l'obscurité. Le silence devient presque total dans la cave.

Même Maghalis cesse de bouger.

Il observe plusieurs secondes le mécanisme avant de sourire faiblement.

- Vieille école.

Le mage arque un sourcil.

- Ce qui veut dire ?
- Que le type qui a installé ça voulait surtout ralentir quelqu'un... pas protéger un trésor.

Le spadassin commence alors à démonter méthodiquement plusieurs petits crochets dissimulés dans les murs de pierre.

Puis il se fige soudain.

- Intéressant.

Il extrait lentement une petite aiguille noire couverte d'un liquide sombre.

- Poison ? demandez-vous.
- Très probablement.

Le spadassin dépose soigneusement l'aiguille dans une petite boîte métallique avant de poursuivre son travail.

Quelques minutes plus tard, il se redresse finalement.

- Voilà.

Le passage est désormais praticable. Vous traversez bientôt la cave jusqu'aux anciens coffres abandonnés contre le mur du fond. La plupart sont vides.

Mais l'un d'eux contient encore plusieurs rations sèches enveloppées dans du tissu huilé, une petite fiole rouge et une bourse de cuir noircie.

Le mage inspecte rapidement la potion.

- Médicinale.

Le spadassin ouvre la bourse.

- Et visiblement les anciens réseaux payaient mieux que maintenant.

Notez sur votre Feuille d'Aventure :

9 pièces d'or

1 Potion médicinale (Rend 4 pV. Une dose)

2 rations sèches (Rend 2 pV par ration)

Puis le Spadassin observe soudain le fond du coffre.

Quelqu'un y a gravé plusieurs noms, dont certains sont barrés.

Le sourire du spadassin disparaît immédiatement.

- Ces noms appartiennent à d'anciens assassins de Grisegilde.

Le silence devient plus lourd. Puis il désigne un nom encore intact.

- Celui-là est encore vivant.

Le mage relève lentement les yeux.

- Et quelqu'un nettoie méthodiquement les anciens réseaux.

Le spadassin referme brutalement le coffre.

- Oui.

Puis il regarde à nouveau la pièce autour de vous.

- Et nous venons probablement d'entrer dans leur terrain de chasse.

Rendez-vous au [§348](#).

§326

L'épée sort du fourreau avec un chuintement sec. C'est une lame magnifique malgré les années passées. Courte, équilibrée, elle sera efficace pour les combats dans les passages étroits.

Notez : Épée de veille sur votre feuille d'aventure. Tant que vous combattrez avec cette arme, vous pourrez ajouter 1 point à votre Dextérité.

La horde de vos poursuivants apparaît déjà à l'entrée du passage. Rendez-vous au [§372](#).

§327

Vous jaillissez enfin hors du conduit dans une lumière de cendre. Ce n'est pas encore le jour. Plutôt une lueur lavée qui filtre entre des racines tordues, des roches inclinées et des troncs morts accrochés aux pentes instables du Rift. Orb ! Vous êtes à la surface de ce monde infernal !

Ici, l'air est différent. Vous respirez autrement. Derrière vous, l'ouverture béante halète encore comme une blessure mal refermée. On n'y voit plus monstres mais vous savez qu'elles sont là et que la Matrone n'oubliera jamais.

Le spadassin s'accorde une seule respiration avant de reprendre son équilibre. Le mage frotte sa robe et regarde aux alentours.

- Nous ne sommes pas encore saufs. Trouvons un coin pour nous reposer.

Personne ne le contredit.

Dans votre sac, la tablette pèse soudain davantage. Elle devient soudain plus lourde. Car d'elle dépend votre survie. Plus haut, entre les arbres morts et les pierres séculaires, un ancien sentier fuit vers l'ouest, vers les terres habitées.

Rendez-vous au [§377](#).

Quelle folie m'a attiré ici ? Suis-je réellement mort, plus froid qu'une de ces glaces servies le Jeudi ? Je dois me taper un mauvais trip... Ils se sont encore plantés sur le dosage. J'aurai franchement aimé un autre délire. C'est tellement réaliste... comme l'était ce livre... Ce livre ! Pour un Talisman de la Mort, une vie de contentation gratuite ! Et si c'était ma réalité ? Hey ! Toi là-haut ? Oui toi ! Tu m'entends ? Hé ho ?...

§328

Votre instinct vous hurle immédiatement de ralentir.

- Piège !

Le groupe s'immobilise juste avant les câbles tendus entre plusieurs cheminées effondrées.

Le spadassin laisse échapper un faible rire admiratif.

- Bien vu.

L'archère observe les fils métalliques disparaissant dans les ombres du toit voisin.

- Arbalètes automatiques.

Le mage pâlit légèrement.

- Toute cette installation pour une simple fuite ?
- Non, corrige immédiatement le spadassin. Pour ralentir ceux qui poursuivent.

Il contourne lentement les mécanismes avant de se figer soudain près d'un vieux conduit de cheminée.

- Quelqu'un a laissé quelque chose. Une petite boîte métallique noire.

Le silence retombe immédiatement.

- Encore un piège ? demandez-vous.

Le spadassin hésite puis ouvre lentement le boîtier.

À l'intérieur repose simplement un morceau de parchemin.

Une phrase y est gravée :

« Les morts devraient rester enterrés. »

Même le spadassin cesse brièvement de sourire.

Puis vous découvrez également dans le boîtier plusieurs petits outils d'assassin et une fiole sombre soigneusement protégée.

Le mage inspecte rapidement la potion.

Potion de Dextérité, temporaire.

Notez sur votre Feuille d'Aventure :

1 fiole de Potion de Dextérité. Ajoute 1 point de Dextérité le temps d'un combat.

Outils d'assassin

Le spadassin referme lentement la boîte.

Rendez-vous au [§352](#).

§329

Vous ignorez les appels des prisonniers et poursuivez immédiatement votre ascension malgré la pluie battante. Le silence du groupe devient plus lourd à chaque mètre parcouru.

Même le spadassin évite désormais votre regard.

Puis Cassandra murmure soudain dans votre esprit :

- *Tu nous ressembles parfois.*

La voix disparaît presque aussitôt. Un compliment?

Maghalis atteint finalement les plateformes supérieures avant de se hisser silencieusement sur les quais. Le reste du groupe la rejoint rapidement.

L'entrepôt principal domine désormais toute la zone. Des cris étouffés résonnent encore depuis l'intérieur.

Et quelque part dans la nuit humide, une femme hurle à nouveau.

- Lethia.

Rendez-vous au [§392](#).

§330

Les lâches ne sont pas des démons ordinaires. Ils n'attaquent pas! Ils avancent en parlant.

- Restez...
- Quelques années seulement...
- Le monde extérieur use plus sûrement que nous...
- Ici, au moins, on survit...

Leurs voix se mêlent, se tordent, se superposent. Certaines sortent de bouches desséchées. D'autres résonnent directement dans votre crâne. Vous sentez des souvenirs remonter sans raison : une fatigue ancienne, une honte oubliée, un désir de repos si profond qu'il en devient presque séduisant. Le Rift a changé de tactique. Il ne vous attaque plus par le feu. Il vous propose l'abdication.

Le spadassin recule d'un pas, furieux de ne pouvoir trancher une proposition. L'archère, l'œil brillant de sueur, vise l'un des spectres, mais sa flèche passe à travers lui comme à travers une draperie chaude. Seul le mage tient encore vraiment la ligne ; il psalmodie à voix basse, érigeant autour du groupe une défense mentale précaire.

Vous devez choisir.

Si vous concentrez votre volonté pour aider le mage à rompre l'influence collective des lâches de la faille, rendez-vous au [§409](#).

Si vous tentez plutôt de forcer le passage physiquement avec le spadassin, malgré la pression mentale qui vous assaille, rendez-vous au [§302](#).

§331

Le démon s'effondre dans une pluie de braises noires qui ne s'éteignent pas tout de suite.

Le corridor entier semble retenir son souffle. Puis, très loin sous vos pieds, quelque chose répond. Une vibration parcourt la galerie. Les veines rouges sous le sol s'illuminent, l'une après l'autre, comme si la mort de la créature avait transmis un signal plus profond encore.

Le lâche se met à rire dans sa niche.

- Voilà. Maintenant, il sait.
- Qui ? grondez-vous.

Le vieillard tourne vers vous un regard de folie claire.

- Le Rift.

Autour de lui, l'air se déforme. Les niches voisines s'ouvrent sur de nouvelles silhouettes. Des formes d'anciens sorciers, d'invocateurs, de misérables immortels ayant troqué leur chair contre une survie dépendante du Rift. Le feu n'était qu'un gardien. La vraie menace ici, c'est la volonté collective des damnés qui ne veulent plus demeurer seuls.

Rendez-vous au [§330](#).

§332

Le dernier garde s'effondre lourdement dans les eaux noires des canaux. Le silence revient presque aussitôt, seulement troublé par le cliquetis des chaînes suspendues au-dessus de vous.

Le spadassin essuie lentement sa lame.

- Je commence sérieusement à détester cette ville.

Maghalis grimpe déjà vers les anciennes échelles rouillées menant aux quais supérieurs.

Vous la suivez rapidement.

L'entrepôt principal apparaît bientôt derrière plusieurs piles de caisses humides. Des cris étouffés résonnent encore à l'intérieur. Puis une voix féminine éclate soudain dans la nuit :

- Vous n'êtes que des pourritures!

Maghalis s'immobilise immédiatement. Le mage relève lentement les yeux vers le bâtiment.

- Lethia.

Le spadassin serre légèrement sa lame.

- Allons chercher ton amie avant que quelqu'un lui coupe la langue.

Rendez-vous au [§392](#).

§333

Vous abandonnez brutalement l'entrepôt avant que les gardes ne vous encerclent complètement.

Le groupe traverse les quais noyés sous la pluie pendant que les cris du guet résonnent désormais partout derrière vous.

Maghalis reste pourtant figée plusieurs secondes avant de reculer à son tour. Comme si quitter cet endroit lui coûtait physiquement.

Le spadassin attrape brutalement son bras.

- Si tu restes ici, tu meurs.

L'elfe finit par reprendre sa course sans répondre. Le groupe disparaît bientôt dans les ruelles détrempées des vieux quartiers nord.

Mais derrière vous... Les cris continuent.

Et quelque part dans les entrepôts du canal nord, Lethia hurle encore.

Notez sur votre Feuille d'Aventure : Échec de la quête de Lethia.

Rendez-vous au [§318](#).

§334

Vous heurtez violemment une paroi. Puis une autre. Votre chute s'arrête brutalement sur un éperon rocheux. La douleur est immédiate, totale. Vous perdez 4 points de Vigueur.

Lorsque vous relevez la tête, vous réalisez que vous n'êtes pas seul. Quelque chose rampe vers vous dans l'obscurité.

Une forme allongée, aux membres démesurés, traînant un corps trop lourd. Défendez-vous !

Charognard du Rift : Dextérité : 10 - Vitalité : 9

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 2 : Une flèche siffle depuis les hauteurs. L'archère a trouvé un angle de tir improbable et atteint la créature lui causant une perte de 2 points de Vitalité.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 4 : Le sorcier canalise son énergie. La créature ralentit, comme engluée dans une résistance invisible. Elle perd ainsi 1 Dextérité .

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 6 : Le spadassin surgit depuis une corniche, frappant avec une précision diabolique. Ajoutez 1 point à votre Dextérité pour ce combat.

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [§248](#)

§335

Vous observez longuement les quais détrempés avant de prendre votre décision.

- Nous allons attirer une partie du guet ailleurs.

Le spadassin laisse immédiatement apparaître un sourire dangereux.

- Enfin une idée raisonnable.

Le mage fronce légèrement les sourcils.

- Une diversion risque surtout d'alerter toute la zone.
- Pas si elle semble naturelle, répondez-vous.

Maghalis garde les yeux fixés sur l'entrepôt principal.

- Faites vite.

Le groupe se sépare rapidement dans les ruelles voisines. Quelques minutes plus tard, plusieurs cris résonnent soudain près des anciens docks, puis une explosion illumine brutalement la pluie.

Des caisses entières s'embrasent immédiatement près des réserves du guet.

Les quais plongent aussitôt dans le chaos. Des soldats accourent dans toutes les directions tandis que plusieurs prisonniers tentent déjà de fuir leurs cages ouvertes.

Le spadassin réapparaît bientôt derrière vous avec un sourire satisfait.

- J'ai peut-être légèrement exagéré.

Le mage observe les flammes avec inquiétude.

- Toute la ville va voir cet incendie.

Mais Maghalis regarde déjà l'entrepôt désormais partiellement abandonné par le guet.

- Alors profitons-en.

Rendez-vous au [§262](#).

§336

Vous progressez lentement entre les cages rouillées de la cave noyée sous l'humidité. Certaines sont vides, d'autres non. Des silhouettes faméliques vous observent silencieusement depuis l'obscurité sans oser parler.

Le spadassin serre légèrement la mâchoire.

- Ces types vendent vraiment tout ce qui respire.

Puis un faible bruit de chaînes résonne plus loin.

Une femme est suspendue contre un pilier de pierre au fond de la cave. Blessée mais vivante.

- Lethia.

L'elfe relève difficilement la tête en apercevant Maghalis. Puis un faible sourire traverse son visage couvert de sang.

- Tu as mis du temps.

Maghalis ne répond pas immédiatement. Mais vous remarquez aussitôt que sa main tremble légèrement sur son arme.

Le mage s'approche discrètement.

- Nous devons la détacher maintenant.

Puis des voix éclatent brutalement à l'étage supérieur. Des hommes descendent déjà vers les caves.

Le spadassin dégaine aussitôt.

- Évidemment.

Vous n'avez plus beaucoup de temps.

Vous pouvez tenter de libérer immédiatement Lethia avant l'arrivée des gardes, rendez-vous au [§319](#).

Vous pouvez préparer une embuscade dans les caves avant qu'ils n'atteignent votre position, rendez-vous au [§369](#).

§337

Vous avancez. Vos pas sont sûrs, même si votre esprit ne l'est pas. La roche sous vos bottes est irrégulière, polie par des siècles de va et vient. Des trophées pendent aux parois : Os blanchis, armes rouillées, pièces d'armures pourries. Un piège de toute évidence. Trop évident.

Testez votre Psychisme.

Si vous réussissez ce test, rendez-vous au [§408](#).

Sinon, rendez-vous au [§279](#).

§338

Vous surgissez brutalement hors des eaux noires des canaux avant même que les gardes puissent comprendre ce qui se passe. Le premier soldat tombe immédiatement sous la lame du spadassin.

- Aux armes !

Le chaos explose aussitôt sur les plateformes flottantes.

Plusieurs prisonniers commencent déjà à hurler dans leurs cages suspendues pendant que les chaînes grincent dangereusement au-dessus des canaux.

Maghalis couvre immédiatement votre avancée depuis les piliers noyés dans l'obscurité.

1^{er} GARDE DU GUET: Dextérité : 8 - Vitalité : 8

2^{eme} GARDE DU GUET: Dextérité : 8 - Vitalité : 7

3^{eme} GARDE DU GUET: Dextérité : 7 - Vitalité : 7

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 2 : Maghalis abat immédiatement un garde avant le premier assaut.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 4 : Le mage projette une onde aveuglante sur les plateformes flottantes. Tous les ennemis perdent 1 point de Dextérité.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 6 : Le spadassin combat avec une violence impressionnante dans l'espace réduit des passerelles. Vous gagnez 1 point de Dextérité.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -2 : Maghalis reste focalisée sur les cages contenant les réfugiés. Vous perdez 1 point de Dextérité pendant le premier assaut.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -4 : Le mage pretextera qu'il hésitait à utiliser sa magie au-dessus des canaux instables. Les ennemis gagnent 1 point de Dextérité lors du premier assaut.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -6 : Le spadassin considère que vous avez choisi l'approche la plus suicidaire possible. A chaque assaut lancez deux dé. Un double 6 signifiera votre mort.

Combattez les gardes du guetxen même temps.

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [§332](#). Si vous fuyez les canaux pendant l'affrontement, rendez-vous au [§421](#).

§339

- Attention !

Vous franchissez la rupture d'un bond instinctif.

Le bois cède derrière vous dans une pluie sèche de fragments sombres, mais votre corps a déjà atteint le belvédère opposé. Le spadassin et l'archère vous suivent immédiatement. Le mage manque de peu l'arête de pierre. Il accroche une chaîne tendue d'une main crispée. Le spadassin le hisse immédiatement sans un mot.

Le belvédère est ancien. Plus ancien que le reste du passage.

- Un poste de veille murmure l'archère.

Au centre de la paroi, un corps demeure encore suspendu dans un harnais de cuir noirci, la tête renversée vers les hauteurs invisibles du Rift.

Rendez-vous au [§401](#).

§340

Vous plongez vers la corbeille. Votre main trouve le métal. Un choc vous coupe le souffle... et votre petit monde bascule. Vous baissez les yeux vers votre cage thoracique : Une lame courte la pénètre avec une précision clinique. Vous vous effondrez. Les yeux rivés au plafond, vous contemplez le lustre qui semble

tourner au-dessus de vous. Votre dernière pensée va au pendentif. Combien de temps déjà ? Cette aventure s'achève ici !

Rendez-vous au [§432](#).

§341

Vous vous approchez du sarcophage avec précaution. Un corps repose là, parfaitement immobile. La peau, sèche et tendue, épouse les os et les muscles avec une précision troublante. Rien n'a cédé. Rien ne s'est affaissé. Le temps ne semble pas avoir fait son œuvre ici... comme s'il avait été suspendu, ou pire encore, repoussé. Vous remarquez des symboles presque effacés sur les restes de la dépouille.

Vous vous penchez légèrement... C'est à cet instant que vous le sentez. Une pression, subtile, presque douce. Elle vous effleure, puis insiste comme une main invisible cherchant à se poser sur votre esprit.

Vous êtes étrangement serein, presque confiant. C'est une invitation, une promesse de paix... Une douleur fulgurante vous ramène à la réalité. La marque du talisman s'oppose à cette intrusion. Vous perdez 2 points de vitalité.

Testez votre Psychisme

Si vous réussissez, rendez-vous au [§417](#). Si vous échouez, rendez-vous au [§271](#)

§342

L'ouverture béante que vous choisissez d'emprunter ne ressemble ni à un chemin, ni à une galerie, ni même à une faille naturelle. C'est une déchirure dans la matière d'Orb, une blessure noirâtre dont les lèvres minérales suintent une lueur cendrée, comme si quelque chose brûlait à l'envers dans ses profondeurs. À mesure que vous avancez, l'air devient plus lourd, non de chaleur, mais de mémoire. Vos pensées peinent à se fixer. Des noms oubliés remontent en vous sans raison. Des visages morts, entrevus jadis dans d'autres

viles, dans d'autres vies peut-être, affleurent à la surface de votre conscience avant de se dissoudre aussitôt.

Le spadassin marche en tête, lame basse, l'épaule tendue comme celle d'un homme qui préfère le choc frontal aux menaces qu'il ne peut pas découper. L'archère, derrière vous, garde une flèche encochée, mais son regard trahit une nervosité inhabituelle. Elle aussi a compris. Ici, tout ce qui viendra sera différent. Le mage, lui, ne cesse de tourner la tête d'un côté puis de l'autre, comme s'il cherchait à saisir des sons trop faibles pour des oreilles humaines.

Le corridor s'élargit soudain sur une nef souterraine traversée de colonnes fendillées. Entre elles glissent des ombres trop épaisses pour appartenir à la seule obscurité. Plus loin, une pluie de plumes noires tombe du plafond invisible. Elles ne touchent pourtant jamais le sol. Elles se consomment avant, dans un bruissement de graisse sur des braises. Et dans ce bruissement, vous distinguez bientôt des voix.

Des prières ? Des supplications ou des promesses de retour.

Sur le dallage gisent des morceaux d'armures rouillées, des boucles de ceinturon, des anneaux, des gourdes effondrées sur elles-mêmes, autant de restes laissés là par d'anciens voyageurs d'Orb ou par des aventuriers assez fous pour croire qu'un tel endroit pouvait être traversé sans payer de tribut. Leurs ossements ont disparu. Leur souffrance, elle, est restée.

Trois voies s'offrent à vous.

Sur la gauche, un escalier brisé s'enfonce vers une vaste rotonde d'où montent des battements d'ailes et une odeur de charnier chaud. Si vous descendez vers cette fosse, rendez-vous au [§370](#).

Au centre, un passage bordé de stèles rongées semble peuplé de silhouettes agenouillées qui murmurent à l'unisson. Si vous choisissez de vous approcher de ces âmes enchaînées à leur propre regret, rendez-vous au [§387](#).

Sur la droite, une arche de pierre noire est tendue comme une bouche ouverte sur le vide. Des filaments d'ombre y montent et s'y tordent en silence. Si vous franchissez cette arche, rendez-vous au [§301](#).

Le repos vous a rendu la force de marcher, mais il ne vous a pas rendu la paix.

Lorsque vous quittez l'abri où vous avez passé la nuit, l'air vous paraît plus sec que la veille. La végétation retrouve peu à peu cette rudesse familière aux terres ouvertes d'Orb. Pourtant, votre respiration ne retrouve pas son rythme d'autrefois. Le Rift s'est refermé derrière vous, mais il restera en vous comme une plaie qui ne cicatrise jamais complètement.

Le spadassin ouvre la marche sans un mot. L'archère observe les lignes basses du terrain avec cette attention constante qui précède les mauvaises rencontres. Le mage, plus pâle que la veille, reste tourné un instant de trop vers les hauteurs que vous venez de quitter, comme s'il attendait encore d'y voir apparaître quelque chose que lui seul pourrait reconnaître.

Vous reprenez la route.

Le sentier descend entre des blocs polis par d'anciennes voies oubliées. L'humidité stagnante des abords du Rift disparaît peu à peu. Une odeur plus sèche revient avec la lumière du jour.

Après une heure de marche, le terrain s'ouvre enfin.

En contrebas apparaît une route.

Plus loin encore, entre deux bandes de vergers mal entretenus, vous distinguez les toits disjoints d'un petit village.

Rendez-vous au [§366](#).

§344

Les réfugiés elfes vous conduisent rapidement jusqu'aux anciens toits dominant les quais nord de Grisegilde. La pluie rend chaque déplacement dangereux. Les tuiles glissent sous vos bottes tandis que plusieurs passerelles improvisées grincent dangereusement au-dessus du vide.

Le spadassin observe les installations avec scepticisme.

- Vous vivez vraiment ici ?
- Ceux qui survivent, répond simplement l'un des guides elfes.

Plus bas, les entrepôts apparaissent progressivement entre les rideaux de pluie. Plusieurs lanternes rouges éclairent encore les quais malgré l'heure tardive. Le guet patrouille partout, mais ce ne sont pas les soldats qui attirent immédiatement votre attention.

Des cages, alignées sous plusieurs bâches détrempées près du canal principal.

Le mage serre aussitôt les dents.

- Par les dieux...

Même le spadassin ne sourit plus. Des silhouettes recroquevillées bougent faiblement derrière les barreaux. Hommes, femmes, enfants parfois.

Maghalis garde les yeux fixés sur les quais puis elle désigne finalement un vaste entrepôt noir marqué d'un ancien symbole marchand à moitié effacé.

- Là-bas.

Soudain un craquement résonne sous vos pieds. Une vieille poutre cède brutalement sous le poids du groupe. L'un des guides elfes bascule immédiatement dans le vide.

Testez votre Dextérité. Si le test est réussi, rendez-vous au [§412](#). Si le test échoue, rendez-vous au [§386](#).

§345

Les jardins abandonnés forment un passage plus discret que la route mais bien moins sûr. Les clôtures ont été ouvertes de l'intérieur. Les potagers sont piétinés. Des outils sont restés fichés dans la terre comme si leurs propriétaires avaient été interrompus au milieu de leur travail.

Deux soldats discutent derrière une grange. Ils ne montent pas la garde. Ils attendent que le temps passe à défaut de mieux.

Le spadassin se tourne vers vous.

Si vous choisissez de les observer pour comprendre leur rôle dans le village, rendez-vous au [§65](#)

Si vous décidez de les neutraliser immédiatement avant qu'ils ne donnent l'alerte, rendez-vous au [§4](#)

Si vous profitez de leur distraction pour explorer les dépendances effondrées derrière la remise, rendez-vous au [§127](#)

Si vous les contournez pour progresser directement vers le cœur du village, rendez-vous au [§38](#)

§346

Le couloir se resserre avant de s'ouvrir brutalement sur une intersection.

- Tant de possibilités différentes de mourir, ricane l'archère.
- On est déjà venu par ici, sourit le spadassin, ils ont déjà expérimenté bien des façons de crever eux aussi.

Tous les regards se tournent vers vous... qu'allez-vous faire ?

Sur votre gauche, un souffle glacé s'écoule lentement, comme une haleine venue des profondeurs. Il charrie une odeur minérale, humide, presque métallique.

À droite, un cliquetis irrégulier se fait entendre. Un bruit de chaîne. Ou de métal qui frotte contre de la pierre. Lent. Répétitif. Volontaire.

En face... Rien ! Pas un son. Pas un courant d'air. Pas même l'écho de votre propre présence.

Le mage s'immobilise, le regard fixé vers ce troisième passage.

- Celui-là... murmure-t-il, presque pour lui-même.

L'archère ne le quitte pas des yeux, mais son arc reste orienté vers l'obscurité. Le spadassin, lui, ne dit rien. Mais vous sentez qu'il a déjà évalué les trois options... et qu'aucune ne lui plaît. Quant à vous, une sensation trouble vous effleure. Encore cette sensation, cette intuition fugace. Mais vous ne sauriez dire d'où elle provient. Vous pouvez :

Suivre le passage balayé par le souffle froid, rendez-vous au [§310](#)

Explorer la salle d'où provient le cliquetis métallique, rendez-vous au [§287](#)

Ou avancer dans le couloir silencieux, dans ce cas, rendez-vous au [§407](#)

§347

Vous déposez l'écrin dans la main de la Matrone. Ce contact intime entre ses doigts et le bois plonge les lieux dans un silence absolu. Aucune vibration, aucun éclat, aucun grondement spectaculaire ne s'ensuit d'abord. C'est au contraire la discrétion de l'instant qui vous glace. Comme si la caverne, tout entière, se figeait pour mieux entendre.

La Matrone ouvre le coffret.

Son visage demeure impassible durant quelques secondes. Ensuite seulement ses traits se modifient. Ce n'est pas la surprise qui les altère, mais quelque chose de plus profond et de plus grave : une reconnaissance mêlée d'aversion.

- Ainsi... murmure-t-elle.

Le mage s'avance d'un demi pas.

- Vous savez ce que c'est ?

Elle ne répond pas. Son regard suit les lignes gravées dans la pierre, lentement, avec la précision d'un lecteur qui redécouvre un texte condamné. Puis elle referme l'écrin d'un coup sec.

Autour de vous, les fils suspendus frémissent tous ensemble.

- Je sais ce que cela annonce.

Sa tête se relève. Ses yeux se posent sur vous avec une intensité si nue que vous sentez votre nuque se raidir.

- Et je sais surtout ce qui vous a suivis jusqu'ici.

Ces derniers mots ne s'adressent plus au groupe, mais à vous seul. Avant que vous puissiez répondre, son regard accroche le vôtre.

Vous devez effectuer un test de psychisme. Si vous réussissez, rendez-vous au [§291](#). Si vous échouez, rendez-vous au [§276](#).

§348

Le groupe quitte lentement l'ancienne planque pendant que la pluie continue de tomber sur les vieux quartiers de Grisegilde. Le spadassin garde pourtant les yeux fixés sur les noms gravés dans sa mémoire.

- Quelqu'un élimine méthodiquement les anciens réseaux.

Le mage remonte légèrement sa capuche.

- Pourquoi maintenant ?
- Parce que certains survivants connaissent encore trop de choses.

Le silence retombe.

Puis le Spadassin reprend plus bas :

- Ou parce que quelqu'un cherche quelque chose avant les autres.

Maghalis observe les toits humides dominant la rue.

- Nous ne sommes plus seuls.

Vous apercevez alors une silhouette disparaître brièvement derrière une cheminée écroulée.

Le spadassin sourit aussitôt.

- Ah. Voilà qui devient intéressant.

Puis il se tourne vers vous.

- Quelqu'un nous suit depuis la planque.

Vous pouvez tenter de poursuivre immédiatement la silhouette à travers les toits, rendez-vous au [§399](#).

Vous pouvez tendre une embuscade dans les ruelles afin d'identifier votre poursuivant, rendez-vous au [§281](#).

Vous pouvez ignorer cette présence et poursuivre votre retour vers les réseaux clandestins, rendez-vous au [§300](#).

§349

Vous choisissez le combat ouvert.

Le spadassin accueille le premier Vrock d'un coup remontant qui lui ouvre le ventre, sans pour autant l'abattre. L'archère profite de l'instant pour lancer deux flèches à bout portant dans le poitrail du démon blessé ; les hampes vibrent longtemps avant que la créature ne s'écrase en renversant l'autel d'un battement d'ailes convulsif. Mais les deux autres ne cherchent déjà plus à vous déchiquter. Ils cherchent mieux : ils tournent au-dessus de vous en psalmodiant dans leur langue infecte, et chaque syllabe pèse sur votre esprit comme un ongle grattant l'intérieur de votre crâne.

Le mage hurle un contre-chant pour couvrir leur litanie.

Vous comprenez que le vrai affrontement se joue là. Pas entre l'acier et la chair démoniaque, mais entre votre volonté et la leur.

Vous devez livrer un test de Psychisme. Si vous le réussissez, vous résistez au chant infernal assez longtemps pour permettre au groupe de briser l'assaut et de fuir avant l'effondrement du lieu. Rendez-vous au [§254](#). Si vous échouez, perdez 2 point de Vitalité, puis rendez-vous au [§254](#).

§350

Vous plongez immédiatement au sol au moment où plusieurs lames jaillissent des murs de pierre dans un claquement brutal. Les projectiles traversent la cave avant de se ficher violemment dans les poutres derrière vous.

Le mage pâlit légèrement.

- Charmant mécanisme.

Le spadassin secoue lentement la tête.

- Non. Très mauvais mécanisme.

Maghalis récupère déjà l'une des lames encore vibrantes.

- Poison.

Vous vous relevez difficilement avant de rejoindre finalement les anciens coffres dissimulés au fond de la cave.

La plupart sont vides. Mais l'un d'eux contient encore :

Une petite bourse de cuir, plusieurs rations sèches et une fiole rouge soigneusement protégée dans un tissu noir.

Notez sur votre Feuille d'Aventure :

7 pièces d'or

1 Potion médicinale (Ajoute 4 pV. Une dose)

2 rations sèches (Permet de récupérer 2 pV par ration)

Puis le spadassin découvre à son tour les noms gravés dans le fond du coffre.

Le silence devient aussitôt plus lourd.

- Ces types étaient des assassins de Grisegilde.

Le mage observe plusieurs noms barrés.

- Et quelqu'un les élimine un par un.

Le spadassin referme lentement le coffre.

- Oui.

Puis il regarde lentement les escaliers derrière vous.

- Et il sait probablement déjà que nous sommes ici.

Rendez-vous au [§348](#).

§351

Votre prudence vous sauve de la première mort.

La première gargouille ne bondit pas. Elle se détache. Jusqu'à cet instant, elle n'était qu'un bloc parmi d'autres, un angle de corniche, un fragment de sculpture rongée. Puis la pierre se fend, des ailes minérales se déploient dans un grincement sec, et la créature se laisse tomber droit sur vous.

L'archère tire avant même que vous n'ayez pleinement compris. Sa flèche frappe la gorge de la chose, non pour la tuer, mais pour dévier sa chute d'un demi-pied. Cela suffit au spadassin. D'un pas glissé, il passe sous la masse qui s'abat et lui ouvre le flanc dans une gerbe de gravillons sombres.

Deux autres gargouilles quittent alors la paroi.

Leur assaut n'a rien d'un envol noble. Ce sont des prédateurs de faille, des chasseuses de pierre, faites pour attendre des jours entiers sans respirer, puis fondre d'un seul coup sur la chaleur, le mouvement, la chair.

Le mage lève son bâton.

- Ne regardez pas leurs yeux !

Trop tard. Dans les orbites cristallines de l'une d'elles, vous apercevez un reflet impossible : votre propre groupe, mais déformé, plus maigre, plus vieux, les chairs fendues, les armes soudées aux os. Une image fugitive, pourtant assez nette pour vous glacer.

Vous devez livrer un test de Psychisme. Si vous le réussissez, vous chassez cette vision parasite et affrontez les créatures avec lucidité. Rendez-vous au [§297](#). Si vous échouez, perdez 2 points de Vitalité. Rendez-vous au [§297](#).

§352

Le retour vers les réseaux clandestins de Griseguilde s'effectue dans un silence inhabituel. Même le spadassin paraît désormais préoccupé.

La pluie continue de tomber lorsque vous retrouvez finalement l'antichambre du vieil homme.

Celui-ci relève immédiatement les yeux en l'apercevant.

- Qu'est-ce qui s'est passé ?

Le spadassin pose brutalement plusieurs objets récupérés sur la table :
les crochets d'acier, les lames, les outils, la clé noire.

Le vieillard pâlit presque immédiatement.

- Où avez-vous trouvé ça ?

Dans une ancienne planque des réseaux, répond-il sèchement.

Le silence retombe.

Puis le vieil homme murmure finalement :

- Les Veilleurs Gris...

Le mage croise lentement les bras.

- Donc ils existent vraiment.

Le vieillard acquiesce difficilement.

- Ils étaient chargés d'effacer les assassins devenus dangereux pour certaines guildes après la guerre.

Le spadassin laisse échapper un rire sans joie.

- Manifestement ils n'ont jamais arrêté.

Puis le vieillard pousse lentement une bourse vers vous.

- Vous avez fait remonter une piste que beaucoup préféraient laisser enterrée.

Notez sur votre Feuille d'Aventure :

10 pièces d'or

Si vous possédez la Clé noire : Le vieillard hésite longuement avant d'ajouter :

- Gardez-la. Certains anciens refuges utilisent encore ce symbole.

Le silence retombe quelques secondes.

Puis le vieil homme récupère finalement les jetons de cuivre.

D'autres contrats attendent encore.

Rendez-vous au [§167](#).

§353

Vous saisissez brutalement le poignet du blessé avant qu'il puisse atteindre la capsule noire dissimulée dans sa manche. L'homme pousse immédiatement un cri de rage.

Le spadassin lui écrase alors violemment la main contre les pavés détremés.

Un craquement sec se fait entendre.

- Mauvaise idée.

Le blessé serre les dents malgré la douleur.

Maghalis garde toujours son arc braqué sur lui pendant que le mage récupère prudemment la capsule tombée au sol.

- Poison, murmure-t-il aussitôt.

Le spadassin s'accroupit lentement devant l'homme.

- Maintenant... tu vas parler.

Le prisonnier laisse échapper un faible rire sanglant.

- Tu ne comprends toujours pas...

Puis son regard glisse lentement vers le spadassin.

- Ils reviennent tous.

Le silence devient plus lourd.

Même le spadassin cesse brièvement de sourire.

- Qui ?

L'homme hésite quelques secondes.

Puis il murmure finalement :

- Les Veilleurs Gris.

Le mage fronce immédiatement les sourcils mais reste silencieux.

La pluie continue de tomber lentement autour de vous.

Puis le blessé reprend difficilement :

- Les anciens réseaux ont vendu trop de noms pendant la guerre... maintenant quelqu'un efface les traces.

Le silence retombe. L'homme se met soudain à rire malgré le sang coulant sur son visage.

- Et maintenant ils savent que tu es toujours vivant.

Le spadassin se redresse immédiatement.

- Nous partons.

Avant de quitter la ruelle, vous fouillez rapidement le prisonnier.

Vous découvrez :

une petite bourse noire, 1 ration sèche et plusieurs petits crochets d'acier extrêmement fins.

Notez sur votre Feuille d'Aventure :

6 pièces d'or

1 ration sèche (Ajoute 2 pV à votre Vitalité)

Des Crochets d'acier

Puis le groupe disparaît rapidement dans les vieux quartiers avant que le guet n'arrive dans le secteur.

Rendez-vous au [§352](#).

§354

Vous vous arrêtez à l'entrée.

La pierre, l'odeur, le silence. Quelque chose dans l'ensemble vous trouble, mais pas assez pour vous faire reculer. Vous contournez lentement l'abri, la main prête, l'oreille tendue. Rien n'y respire.

Lorsque vous revenez vers l'ouverture, le spadassin comprend à votre regard que l'endroit est sûr.

- Entrons, dit-il.

L'abri n'est guère plus qu'une crevasse élargie entre deux dalles rocheuses, mais il protège du vent et cache l'entrée à quiconque passerait plus bas sur le sentier.

Vous pouvez enfin songer à souffler. Rendez-vous au [§402](#).

§355

Vous vous retournez juste à temps. Une forme émerge de la roche, quasiment invisible. Vous réagissez immédiatement.

Parasite du Rift : Dextérité : 10 - Vitalité : 10

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 2: L'archère ne pouvant pas tirer crie pour détourner l'attention du monstre. Testez votre Destiné. Si vous réussissez, le premier assaut sera gagnant.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 4: Le mage murmure une formule qui soudain illumine les lieux. La créature, éblouie, perd 1 point de Dextérité pour ce combat.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 6 : Le guerrier ne pourra rien faire pour vous aider, l'espace étant trop restreint.

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [§268](#)

§356

Vous ne descendez pas vers la masse suspendue. À la place, vous examinez la paroi cousue de filaments. De près, la pierre n'est pas lisse. Elle a été travaillée.

Comme si quelque chose avait lentement remplacé sa matière par une autre sans jamais la briser.

Le mage pose la paume contre la roche noire. Il reste immobile longtemps.

- Ce lieu n'est pas naturel, murmure-t-il enfin.

Le spadassin observe les filaments qui disparaissent dans la paroi.

- Rien ici ne l'est.

Le talisman pulse encore contre votre poitrine, pas violemment mais comme une réponse. Sous vos doigts, la pierre est tiède, vous ressentez sa présence, comme si elle conservait la trace d'un passage ancien que vous n'auriez jamais dû suivre.

Un frisson vous traverse. Quelque chose ici reconnaît ce que vous portez ou ce que vous êtes devenu.

L'archer se redresse brusquement.

- Nous ne sommes plus seuls.

Les filaments autour de vous vibrent une seconde fois. Mais rien ne descend cette fois. Le mage retire lentement sa main de la paroi.

- Ce passage n'aurait jamais dû être offert.

Rendez-vous au [§252](#)

§357

Le spadassin inspecte encore quelques secondes la marque gravée dans le mur avant de se tourner vers vous.

- Si cette planque fonctionne encore, quelqu'un utilise les anciens codes des réseaux d'assassins.

Le mage observe les ruelles voisines avec inquiétude.

- Ou quelqu'un veut attirer les curieux à l'intérieur.

Le spadassin hausse légèrement les épaules.

- C'est souvent la même chose.

Maghalis garde les yeux fixés sur les toits détrempés dominant la rue.

- Nous sommes observés.

Le silence retombe aussitôt.

Le spadassin finit par pousser lentement une vieille porte presque invisible dissimulée derrière plusieurs planches pourries.

L'air qui s'échappe du passage sent immédiatement l'humidité, le cuir moisi et le sang séché.

- Charmant accueil, murmure le mage.

Vous descendez lentement plusieurs marches étroites avant d'atteindre une ancienne cave partiellement éclairée par une unique lampe suspendue au plafond.

La pièce semble abandonnée et trop propre.

Le spadassin s'immobilise immédiatement.

- Ne bougez plus.

Vous remarquez alors plusieurs fils extrêmement fins tendus dans l'obscurité entre certaines poutres de la cave.

- Des pièges.

Le mage pâlit légèrement.

- Cet endroit est protégé.

Le spadassin laisse apparaître un léger sourire.

- Ou ils empêchent surtout les visiteurs d'en ressortir.

Plus loin, plusieurs vieux coffres reposent encore contre les murs humides de la cave. Mais atteindre le centre de la pièce sans déclencher les pièges paraît extrêmement risqué.

Si vous décidez de laisser le spadassin désamorcer les pièges, rendez-vous au [§325](#).

Si vous préférez tenter vous-même de traverser la cave, rendez-vous au [§380](#).

Si vous estimez que cette planque est trop dangereuse et souhaitez repartir immédiatement, rendez-vous au [§382](#).

§358

Vous vous jetez brutalement sur le côté au moment où plusieurs lames traversent l'escalier dans un sifflement mortel.

Le spadassin surgit immédiatement devant vous avant même que l'agresseur puisse battre en retraite.

- Mauvaise idée.

La silhouette tente aussitôt de fuir vers les toits détrempés des vieux quartiers.

Mais Maghalis décoche déjà une flèche. Le projectile traverse l'épaule du fuyard qui s'effondre lourdement dans une ruelle voisine.

Le groupe se précipite immédiatement dehors. L'homme respire encore.

Sous sa capuche noire apparaît bientôt un visage couvert d'anciennes cicatrices.

Le spadassin se fige immédiatement.

- Je te connais.

Le silence devient plus lourd.

Le blessé laisse échapper un rire sanglant.

- Évidemment... Tuytcheff...

Même Maghalis tourne lentement les yeux vers le spadassin.

- Ancien réseau ? demandez-vous.

Le blessé crache du sang avant de répondre :

- Vous êtes déjà morts... Vous ne le savez simplement pas encore...

Puis l'homme tente brutalement d'atteindre une petite capsule noire dissimulée dans sa manche.

Si vous tentez de l'empêcher d'avaler la capsule, rendez-vous au [§353](#).

Si vous le laissez faire afin d'observer ce qu'il tente de cacher, rendez-vous au [§264](#).

§359

Vous vous jetez vers elle. Votre main attrape son avant-bras au moment précis où sa prise glisse sur la lèvre friable de la fente.

Testez votre Force. Si vous réussissez ce test, rendez-vous au [§250](#). Si vous échouez, rendez-vous au [§306](#).

§360

Le mécanisme explose brutalement autour de vous. Plusieurs lames jaillissent des murs dans un claquement sec. Vous tentez de reculer... trop tard.

Une pointe métallique vous entaille violemment le flanc avant de disparaître dans l'obscurité.

Vous perdez 4 points de Vitalité.

Le spadassin vous tire immédiatement hors du passage pendant que d'autres projectiles traversent encore la cave.

Le mage projette plusieurs petites boules de feu sur les mécanismes afin d'enrayer le piège.

Le silence revient finalement, seulement troublé par votre respiration difficile.

Maghalis récupère alors une petite fiole tombée d'un ancien coffre éventré.

- Médicinale.

Le spadassin observe rapidement votre blessure.

Utilise-la maintenant ou tu vas saigner tout le reste de la nuit.

Vous utilisez immédiatement la Potion médicinale et récupérez 2 points de Vitalité.

Puis le groupe inspecte rapidement les coffres restants.

Vous récupérez également :

5 pièces d'or

1 ration sèche (Ajoute 2 pV par ration)

Mais lorsque le spadassin découvre finalement les noms gravés dans le fond du coffre principal, son expression change immédiatement.

- Quelqu'un nettoie les anciens réseaux.

Le silence retombe.

Puis le spadassin regarde lentement les ombres de la cave.

- Et nous venons probablement de nous faire remarquer.

Rendez-vous au [§348](#).

§361

Vous vous jetez sur la chaîne.

Le métal est pris dans la pierre depuis des décennies, peut-être davantage. Ce n'est pas un simple tirage. Il faut arracher son ancrage avant que la créature ne vous atteigne.

Testez votre Force. Si vous réussissez ce test, rendez-vous au [§257](#). Si vous échouez, rendez-vous au [§292](#).

§362

La peur au ventre, vous avancez. La chaleur devient plus lourde. Les voûtes sculptées de ce niveau du Rift s'ouvrent devant vous comme une gueule minérale, suintante et hostile.

À droite, un pont naturel de pierre traverse un lac d'acide vert pâle. Des vapeurs toxiques montent en spirales lentes, rongent la roche et picotent la gorge.

À gauche, une arche funéraire ouvre sur des cryptes anciennes, ornées de symboles effacés par le temps.

En face, un dédale de galeries basses, percées dans la roche, mène vers les quartiers cavernicoles.

Vous êtes de toutes évidences le guide, à vous devez prendre les décisions. Vous marmonnez en votre fort intérieur.

- Pourvu qu'elles ne soient pas aussi idiotes que dans le cabinet du thérapeute.
- Suivre les galeries organiques et instables, rendez-vous au [§433](#)
- Explorer les cryptes sinistres, rendez-vous au [§424](#)
- Emprunter le corridor brûlé, rendez-vous au [§423](#)

§363

Vous bondissez. Votre décision est si brusque que même le spadassin n'a pas le temps de vous suivre. Vous foncez vers la Matrone, décidé à reprendre la tablette avant que cette salle ne vous ensevelisse tous.

Testez votre Force. Si vous réussissez, l'impact la surprend assez pour que vous arrachiez l'écrin à ses doigts. Notez-le sur votre Feuille d'aventure, rendez-vous au [§391](#). Si vous échouez, elle se dérobe avec cette souplesse impossible qui n'appartient qu'aux créatures du Rift. Vous vous heurtez à l'autel et perdez 2 points de Vitalité. Rendez-vous au [§313](#).

§364

Votre fuite s'interrompt brutalement.

Un troll des cavernes se dresse devant vous dans l'étroitesse du passage. Impossible de le contourner.

Troll des cavernes : Dextérité : 10 - Vitalité : 10

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 2 : L'archère tire immédiatement à bout portant dans le corps du monstre. Le troll perd 2 points de Vitalité

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 4 : Le mage projette une onde mentale sourde qui désoriente la créature. Jetez un dé et notez le résultat. Il vous donnera le nombre d'assauts durant lesquels vous déduirez 1 point à la force d'attaque du troll.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 6 : Le spadassin ouvre votre ligne d'attaque. Ajoutez 1 à votre Force d'attaque pour toute la durée de ce combat.

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [§273](#).

§365

Maghalis referme lentement sa main sur le jeton de cuivre. Pendant quelques secondes, personne ne parle. Même le spadassin semble attendre quelque chose.

Puis l'elfe relève finalement les yeux vers le vieil homme.

- Où ?

Le vieillard hésite brièvement. Les anciens quartiers nord. Près des entrepôts murés du vieux canal.

Le mage fronce légèrement les sourcils.

- Ce secteur a été fermé après les dernières émeutes.
- Officiellement, oui.

Le vieil homme récupère lentement plusieurs jetons avant de poursuivre :

- Officieusement, le guet y entre encore régulièrement. Certaines guildes aussi. Les survivants servent parfois de main-d'œuvre. D'autres disparaissent simplement.

Le silence retombe.

Maghalis garde toujours les yeux fixés sur le vieillard.

- Qui contrôle les rues ?

- Personne ne les contrôle complètement. C'est bien le problème.

Le spadassin laisse échapper un faible souffle amusé.

- Donc tout le monde s'entretue discrètement. Voilà qui résume assez bien Grisegilde.

Vous observez lentement Maghalis.

Depuis votre arrivée dans cette ville, l'elfe est restée froide. Efficace. Presque distante.

Mais cette fois quelque chose a changé. Comme si une partie d'elle hésitait déjà entre partir... ou rester.

Vous prenez finalement la parole.

- Cette Lethia... qui est-elle ?

Maghalis ne vous regarde pas immédiatement.

- Quelqu'un qui aurait dû quitter cette ville depuis longtemps.

Le vieil homme s'approche alors légèrement de la table.

- Si vous comptez vous rendre là-bas, évitez les grandes rues. Le guet organise des rafles presque chaque nuit depuis l'incendie des docks.

Le mage referme lentement sa robe.

- Pourquoi maintenant ?

Le vieillard hausse faiblement les épaules.

- Parce que les réfugiés coûtent moins cher morts que nourris.

Même le spadassin cesse brièvement de sourire. Le vieux finit alors par désigner une vieille carte partiellement déchirée.

- Les anciens passages des toits permettent encore d'atteindre le quartier nord sans traverser les barrages principaux.

Maghalis récupère immédiatement la carte.

- On y va.

Le spadassin arque un sourcil.

- Pas même une minute pour réfléchir ?
- Chaque heure augmente les chances qu'elle disparaisse, si elle est toujours en vie!

Vous sentez alors une légère douleur traverser votre poitrine. Pas celle du Talisman, autre chose. Une tension sourde comme si Cassandra observait silencieusement l'elfe depuis les profondeurs de votre esprit.

- *Elle a raison*, murmure soudain la voix de Cassandra dans votre tête. *Les villes comme celle-ci dévorent les faibles très vite.*

Le mage relève immédiatement les yeux vers vous.

- Qu'est-ce qu'il y a ?

Vous reprenez aussitôt le contrôle de votre expression.

- Rien. Allons-y.

Le vieil homme récupère alors lentement le coffret de jetons.

- Si vous survivez, revenez ici. Le réseau paie toujours ses dettes.

Maghalis ouvre déjà la marche vers un étroit corridor noyé dans l'obscurité.

Vous la suivez bientôt dans les profondeurs souterraines de Griseguilde.

Rendez-vous au [§305](#).

§366

La route descend lentement entre deux talus pierreux rongés par des passages récents. Des roues lourdes ont circulé ici. Plusieurs fois.

Le spadassin s'accroupit et suit du doigt une série d'empreintes qui se croisent avant de se disperser dans les herbes sèches.

- Des soldats... mais pas en colonne. Pas disciplinés.

Il relève la tête.

- Des survivants...

Quelques dizaines de pas plus loin, vous découvrez ce qui reste d'un feu de bivouac. Les pierres ont été disposées avec soin, mais personne n'a pris la peine d'effacer les traces autour du cercle. La cendre est froide. Les branches ont été coupées récemment.

Le mage observe déjà la ligne sombre des vergers.

- Ils ne sont pas partis bien loin.

Vous poursuivez votre route. Le premier corps apparaît à quelques pas de la route.

Rendez-vous au [§410](#).



§367

Le mage plante le bout de son bâton dans le sol et trace dans l'air un cercle incomplet qui flambe d'une lueur bleu malade. Ce n'est pas une vraie barrière ; plutôt une membrane, un voile de protection provisoire destiné à détourner les assauts de l'invisible. Vous vous y engouffrez tous les quatre au moment où les ombres et les damnés convergent.

Le spadassin gronde de frustration en voyant sa lame couper le vide. L'archère, elle, renonce enfin à tirer pour se coller au plus près du groupe, cherchant plutôt les menaces de chair qui pourraient surgir au milieu des menaces d'esprit. Leur impuissance partielle rend la scène plus oppressante encore : deux combattants aguerris réduits à protéger des corps contre une guerre qui se livre d'abord derrière les yeux.

La membrane vacille.

Le mage serre les mâchoires. Des filets de sang s'échappent de ses narines.

- C'est maintenant, dit-il. Ou jamais.

Devant vous, un passage étroit se révèle entre deux stèles renversées. Il ne restera ouvert qu'un instant.

Si vous vous y précipitez sans chercher à comprendre ce qui vous poursuit, rendez-vous au [§254](#).

Si vous vous retournez au dernier moment pour tenter d'identifier la force qui dirige cette meute d'ombres, rendez-vous au [§400](#).

§368

Vous pénétrez lentement dans l'ancien refuge. La pièce semble avoir été fouillée avec une brutalité méthodique. Plusieurs couvertures sales gisent au sol parmi des caisses éventrées. Une table renversée bloque partiellement l'accès vers une arrière-salle tandis qu'une odeur persistante de fumée froide flotte encore dans l'air.

Le spadassin inspecte immédiatement les murs.

- Ils cherchaient quelque chose.

- Ou quelqu'un, corrige le mage.

Maghalis traverse déjà silencieusement la pièce. L'elfe s'arrête finalement devant une petite lampe brisée près du mur du fond. Puis elle ramasse lentement un morceau de tissu couvert de sang séché.

Vous remarquez immédiatement le changement dans son regard. Ce n'est pas de la peur mais quelque chose de beaucoup plus dangereux. De la haine!

- Ce sang est récent ? demandez-vous.

Maghalis hoche lentement la tête.

- Quelques heures tout au plus.

Le mage inspecte plusieurs traces visibles sur le sol.

- Ils étaient nombreux.

Le spadassin désigne alors plusieurs marques profondes près de la porte arrière.

- Le guet ?
- Non.

Maghalis se redresse aussitôt.

- Trop désordonné.

Puis l'elfe désigne plusieurs symboles gravés à moitié dans le bois de la porte.

- Des crochets noirs.

Le spadassin laisse échapper un juron discret.

- Les Chacals!

Le mage relève les yeux.

- Qui ?
- Une bande locale, répond immédiatement le Spadassin. Trafics. Extorsion. Vente de réfugiés parfois.

Le silence devient plus lourd. Maghalis serre légèrement le morceau de tissu entre ses doigts.

- Ils travaillaient déjà avec certaines guildes avant la guerre.

Soudain un faible bruit résonne derrière la cloison effondrée du refuge.

- Quelqu'un respire encore! dites-vous.

Le spadassin dégaine immédiatement.

- Bougez pas !

Vous contournez lentement les débris avant d'apercevoir une silhouette recroquevillée sous plusieurs planches brisées. Un jeune adolescent elfe. Son visage est couvert d'ecchymoses. L'enfant recule immédiatement en vous voyant approcher.

- Non... non...

Maghalis s'accroupit lentement devant lui.

- Calme-toi.

Le jeune elfe reconnaît aussitôt l'un des symboles gravés sur l'armure de l'archère. Puis son regard change brutalement.

- Ils l'ont prise.

Le silence est lourd et tendu. Maghalis reste parfaitement immobile.

- Qui ?
- Les Chacals... Ils cherchaient Lethia...

L'enfant tente difficilement de reprendre son souffle.

- Ils ont parlé d'un entrepôt... près du vieux canal...

Puis il attrape brutalement le bras de Maghalis.

- Ils vont la vendre.

Le spadassin serre immédiatement la mâchoire.

- Saloperie de marchands d'esclaves!

Le mage observe les blessures du jeune réfugié. Le gamin ne survivra pas longtemps sans soins.

Maghalis relève lentement les yeux vers vous. Pour la première fois depuis votre arrivée dans les quartiers nord, vous sentez chez elle une véritable hésitation.

Si vous décidez d'emmener immédiatement le jeune réfugié vers un refuge sûr avant de poursuivre votre recherche, rendez-vous au [§277](#).

Si vous préférez partir immédiatement vers le vieux canal avant que les Chacals ne déplacent Lethia, rendez-vous au [§251](#).

§369

Vous abandonnez momentanément Lethia afin de préparer une embuscade dans les caves noyées sous l'humidité. Le spadassin renverse immédiatement plusieurs cages afin de créer un passage étroit entre les piliers.

Le mage éteint ensuite toutes les lanternes encore allumées.

L'obscurité engloutit aussitôt la cave. Maghalis reste immobile près de Lethia, une flèche déjà prête.

Puis les voix résonnent finalement dans l'escalier principal.

- Ils sont en bas !
- Boucliers devant !

Le premier garde apparaît dans l'embrasement... Maghalis tire immédiatement.

Le soldat bascule lourdement en arrière dans un hurlement. Le chaos éclate aussitôt dans la cave.

1^{er} GARDE DU GUET: Dextérité : 8 - Vitalité : 8

2^{eme} GARDE DU GUET: Dextérité : 7 - Vitalité : 7

3^{eme} GARDE DU GUET: Dextérité : 8 Vitalité : 9

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 2 : Maghalis abat immédiatement un garde avant le premier assaut.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 4 : Le mage plonge brutalement les soldats dans une obscurité surnaturelle. Tous les ennemis perdent 1 point de Dextérité.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 6 : Le spadassin verrouille parfaitement l'étroit passage entre les cages. Vous gagnez 1 point de Dextérité pendant ce combat.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -2 : Maghalis reste concentrée sur la protection de Lethia plutôt que sur vous. Vous perdez 1 point de Dextérité pendant ce combat.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -4 : Le mage limite ses interventions dans l'obscurité des caves. Vous ne bénéficiez d'aucun soutien magique.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -6 : Le spadassin considère désormais cette mission comme perdue d'avance. Il ne vous aidera pas.

Combattez les gardes du guet.

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [§439](#).

Si vous fuyez les caves avec Lethia pendant l'affrontement, rendez-vous au [§421](#).

§370

L'escalier s'effondre par endroits sous vos pas, mais il tient encore assez pour vous conduire dans une fosse circulaire qu'un ancien sanctuaire devait occuper avant sa profanation. Le dôme s'est éventré, laissant pendre de grandes nervures de roche sur lesquelles sont accrochés des lambeaux de peau desséchée. Au centre du lieu s'élève un autel fendu, couvert de sang ancien et de fientes récentes.

Ce sont elles que vous sentez d'abord.

Puis vous les voyez.

Trois créatures perchées sur les corniches supérieures tournent simultanément la tête dans votre direction. Leurs corps sont ceux d'oiseaux monstrueux, couverts de plumes grasseuses, mais leurs ailes se terminent par

des mains crochues, et leurs cous nus s'achèvent en têtes rapaces aux yeux brûlants d'intelligence malveillante. Des Vrocks. Pas des seigneurs infernaux, non ; mais suffisamment puissants pour souiller un lieu entier par leur seule présence.

L'un d'eux pousse un cri.

Ce n'est pas un cri destiné aux oreilles. C'est un heurt d'âme. Une onde glaciale vous traverse la poitrine et va frapper au plus profond, là où la peur la plus ancienne s'abrite quand l'homme prétend n'en avoir plus aucune.

Vous devez livrer [TESTtest de Psychisme](#). Si vous le réussissez, rendez-vous au [§406](#). Si vous l'échouez, perdez 1 point de Psychisme et 1 point de Destiné, puis rendez-vous au [§383](#).

§371

La descente s'enfonce entre deux murailles de pierre si étroites qu'elles semblent vouloir se refermer sur vous à mesure que vous avancez. L'air y est plus froid qu'au carrefour, mais c'est un froid imparfait, traversé par d'autres souffles : une odeur de poussière minérale, d'abord, puis un relent animal de cuir pourri et de sang séché, enfin cette note plus troublante, presque imperceptible, qui appartient aux profondeurs du Rift plus qu'à la roche elle-même — un goût de cendre vieille, mêlé à quelque chose de mental, comme lorsqu'un souvenir remonte sans prévenir et laisse derrière lui la nausée.

Le spadassin ralentit. Son arme reste basse, mais toute sa posture s'est modifiée. Il ne marche plus comme un voyageur. Il avance comme une bête qui sait qu'une autre bête la guette.

L'archère, elle, ne cesse de lever les yeux vers les saillies des parois. Certaines excroissances ont la forme de chimères agenouillées. D'autres ressemblent à des visages dont la pluie de siècles aurait émoussé les traits. Pourtant, à bien y regarder, aucun de ces reliefs ne paraît tout à fait ancien. Ils ont la fixité du minéral, mais non sa tranquillité.

Le mage effleure du bout des doigts la paroi à votre droite, puis retire brutalement la main.

- Ce secteur est vivant, murmure-t-il. Pas vivant comme une forêt ou une bête. Vivant comme une cicatrice qui se souvient.

Vous continuez. Sous vos bottes, la pierre résonne parfois creux. Parfois pleine. Parfois molle — si brièvement que vous doutez de l'avoir senti. Plus loin, dans une fissure haute, quelque chose tombe en poussière. Ailleurs, une haleine rougeâtre pulse sous une plaque de roche translucide avant de s'éteindre. Et derrière tout cela, très loin peut-être, vous croyez entendre un froissement d'ailes, puis un chuchotement, puis un rire bref qui pourrait n'avoir existé que dans votre tête.

Deux options s'offrent à vous.

Si vous poursuivez prudemment en ordonnant à l'archère de couvrir les hauteurs pendant que le mage ausculte les parois, rendez-vous au [§351](#).

Si vous pressez l'allure pour traverser au plus vite cette gorge de pierre, avant que ce qu'elle abrite ne puisse vous encercler, rendez-vous au [§256](#).

§372

Cette fois, ce n'est pas un monstre ordinaire.

La créature qui atteint le belvédère est plus grande que celles qui vous talonnaient jusque-là. Ses membres antérieurs sont gainés de plaques sombres, comme si la roche elle-même avait épaissi sa chair. Sa tête pâle se relève lentement dans votre direction avec une attention presque réfléchie.

Derrière elle, plus bas dans le passage, d'autres formes approchent déjà.

Le spadassin jette un regard vers l'ouverture supérieure.

- Si on s'attarde ici, elles vont remonter derrière elle et nous coincer sur la plate-forme.

Le mage désigne alors la rainure profonde creusée dans la pierre au bord du belvédère.

- Ce poste pouvait se fermer. Une herse... ou un volet de pierre. Regarde la chaîne.

Au-dessus de vous pend encore un tronçon de ce mécanisme ancien. Il est brisé, mais son ancrage tient toujours dans la roche. Si vous l'arrachez maintenant, vous pourriez provoquer l'effondrement d'une partie du rebord et barrer l'accès aux poursuivantes. La créature cuirassée avance déjà. Vous n'avez qu'un instant pour décider.

Si vous tentez de provoquer un éboulement en arrachant la chaîne, rendez-vous au [§361](#).

Si vous préférez affronter directement la créature pour ouvrir le passage, rendez-vous au [§292](#).

§373

Vous abandonnez momentanément toute discrétion. Le spadassin grimpe immédiatement sur l'une des plateformes flottantes pendant que Maghalis couvre sa progression à l'aide de plusieurs tirs rapides, puis il tranche brutalement la chaîne principale maintenant les cages suspendues.

Le vacarme résonne aussitôt dans tous les canaux. Les prisonniers tombent brutalement dans les eaux noires. Des cris éclatent partout.

Le guet hurle des ordres contradictoires pendant que plusieurs réfugiés tentent déjà de fuir à travers les tunnels inondés. Le chaos devient total.

Le mage observe les gardes courir dans toutes les directions.

- Je crois que ça fonctionne.

Mais Maghalis regarde déjà les quais supérieurs.

- Lethia est seule là-haut.

Profitant de la panique générale, le groupe rejoint rapidement les anciennes échelles rouillées menant aux entrepôts.

Rendez-vous au [§392](#).

§374

- Par ici !

Vous choisissez la discrétion immédiate.

Le sentier s'enfonce entre des troncs morts, des fougères noircies et des touffes d'herbe dure couchées par un vent persistant. Le terrain y est moins lisible, mais plus protecteur. Très vite, les hauteurs disparaissent derrière vous. Le Rift cesse d'être visible, même s'il reste très proche.

Le spadassin ne critique pas ce choix, mais vous sentez qu'il le juge plus prudent que sûr. L'archère, elle, semble au contraire s'y couler avec aisance, utilisant les plis du terrain comme si elle les connaissait déjà.

Si votre décision de privilégier le couvert et l'effacement paraît cohérente à vos compagnons, ajoutez 1 point à votre jauge de Suspicion.

Au fond de la dépression, vous découvrez les ruines d'un ermitage de bois et de pierre, presque entièrement effondré. Il n'en reste que deux pans de mur, une toiture brisée et une cave basse dont l'entrée est à demi obstruée par des racines.

Vous pourriez vous y terrer. Mais vous ignorez si quelqu'un ou quelque chose l'a déjà choisi avant vous.

Effectuez un test d'intuition. Si vous réussissez ce test, rendez-vous au [§322](#). Si vous l'échouez, rendez-vous au [§395](#).

§375

Vous gagnez les hauteurs.

Le choix n'a rien de confortable. La pente se redresse aussitôt, et chaque pas vous rappelle le prix déjà payé pour sortir du Rift. Pourtant, l'air y circule mieux. La vue s'ouvre peu à peu entre les troncs tordus, et l'idée de pouvoir surveiller la faille à distance suffit à rendre cette fatigue presque supportable.

Le spadassin approuve d'un signe bref.

L'archère, elle, ne dit rien, mais sa manière de se décaler légèrement en avant du groupe trahit une confiance accrue dans la décision prise.

Votre choix paraît cohérent à vos compagnons, ajoutez 1 point à votre jauge de Suspicion.

Au bout d'une vingtaine de minutes d'effort, vous atteignez une zone de rochers sous des pins maigres. Là, entre deux dalles penchées, s'ouvre un abri naturel à demi masqué par des racines mises à nu.

- Voilà qui fera un bon poste de repos, dites-vous

Avant d'y entrer, vous devez vous assurer qu'aucune bête ni aucune chose ne l'occupe déjà.

Effectuez un test d'intuition. Si vous réussissez ce test, rendez-vous au [§354](#). Si vous l'échouez, rendez-vous au [§296](#).

§376

Vous refusez tout net. Votre arme monte d'elle-même, et dans le même mouvement le spadassin se porte à votre hauteur, le fer déjà dégainé. Le mage laisse échapper une formule basse, presque inaudible, et l'archère encoche une flèche avec cette économie de geste qui annonce moins la bravoure qu'une nécessité lugubre.

La Matrone vous regarde comme on regarderait un enfant frapper la mer. Puis elle rit. Ce n'est pas un rire exubérant. C'est pire. Un rire contenu, presque tendre.

- Vous croyez encore que cette salle répond aux lois du sang et de l'acier.

Le spadassin attaque sans attendre. Sa lame siffle dans l'air noir et tranche une mèche pâle... rien de plus. La Matrone n'a pas esquivé : elle n'était déjà plus exactement là où vous la voyiez. Elle glisse, non sur le sol, mais dans l'intervalle des choses, comme une pensée mauvaise entre deux battements de cœur.

Comme dans un combat, tous enchaînent.

L'archère lâche aussitôt sa flèche. Elle effleure l'épaule de la Matrone et y arrache une pellicule de chair laiteuse qui se replie aussitôt comme une fleur blessée.

Le mage projette une onde de ténèbres sourdes qui brouille un instant les contours de la créature. Pendant quelques secondes, sa silhouette cesse d'être tout à fait stable. Seulement pendant quelques secondes...

Le spadassin, revenu sur ses appuis, vous ouvre un angle d'attaque d'une précision remarquable : Mais vous n'êtes pas là, perdu dans vos pensées les plus sombres.

Mais ces réactions n'altèrent pas l'essentiel. La Matrone ne vous craint pas. Elle lève une main nue, et tout le sanctuaire paraît écouter ce geste.

- Assez !!

Sa voix frappe moins vos oreilles que votre esprit.

Vous devez effectuer un test de psychisme. Si vous le réussissez, rendez-vous au [§291](#). Si vous l'échouez, rendez-vous au [§276](#).

§377

Vous avez quitté les profondeurs du Rift, mais pas sa menace.

Derrière vous, l'ouverture sombre par laquelle vous venez de surgir n'est plus seulement une faille dans la roche ou un boyau éventré dans la terre. À cette distance encore trop faible, elle demeure une présence, une bouche entrouverte dont rien ne garantit qu'elle ne puisse pas encore vous rappeler à elle. Le silence même de la pente en garde l'empreinte. Aucun oiseau n'y chante. Aucun insecte n'y frotte ses ailes. Même le vent, lorsqu'il survole cette déchirure semble hésiter à s'en approcher.

Vous vous arrêtez enfin. Pas longtemps. Juste assez pour reprendre une respiration entière.

L'archère scrute l'arrière, puis les hauteurs, puis l'est, comme si elle cherchait moins un chemin qu'une absence de poursuite. Le mage, lui, tient son bâton si

fermement que ses jointures ont blanchi. Vous le voyez seulement maintenant : la fuite l'a vidé plus qu'il ne voulait le montrer.

Quant à vous, votre corps vous rappelle brutalement tout ce qu'il vient d'endurer.

Les chocs. Les glissades. La tension continue. Les combats livrés sans vraie reprise de souffle. Vos muscles tremblent encore d'un effort qui refuse de capituler. Plus profondément pourtant, ce n'est pas la fatigue seule qui vous gêne. Quelque chose en vous demeure mal accordé.

Vous décidez de prendre les devants.

- On ne s'arrête pas ici. Poussons encore un peu.

Personne ne discute cette évidence.

Au-dessous de la pente, un ancien sentier se dessine entre les pierres, presque effacé, mais encore assez net pour indiquer deux directions. L'une suit la crête boisée vers une zone de rochers plus élevés. Peut-être trouverez vous un abri en hauteur pour souffler. L'autre descend entre les arbres tordus vers une dépression où le terrain promet davantage de couvert, mais moins de visibilité.

Si vous choisissez de gagner les hauteurs boisées pour y chercher un abri, rendez-vous au [§375](#).

Si vous préférez descendre vers la dépression pour vous cacher au plus vite, rendez-vous au [§374](#).

§378

La sacoche cède sous vos doigts. À l'intérieur, vous trouvez deux galettes de voyage durcies, une bourse contenant 3 pièces d'or, une fiole intacte et un petit sachet de toile huilée contenant une poudre sombre

Le mage se penche vers vous.

- Montre-moi ce sachet.

Il l'ouvre délicatement.

- Sel noir. Garde-le à portée de main. Ça te protégera d'une attaque psychique.

Notez sur votre feuille d'aventure : 3 pièces d'or, une potion qui vous rendra 1D6 de point de Vitalité, un sachet de sel noir.

La horde de vos poursuivants apparaît déjà à l'entrée du passage. Rendez-vous au [§372](#).

§379

Vous examinez les signes.

Le premier cercle a été tracé avec soin, puis rayé frénétiquement. Le deuxième contient encore, dans un coin, une petite pile de dents humaines. Le troisième a servi plus d'une fois. Le mage se penche, suit une ligne du doigt sans la toucher, puis ferme les yeux un instant.

- Quelqu'un a tenté de passer un pacte ou quelque chose d'autre ici, dit-il. Quelqu'un qui croyait pouvoir s'en sortir sans payer le prix.

Le spadassin crache au sol, comme pour conjurer le malaise. L'archère, elle, garde ses distances avec les niches de pierre. Vous l'imitiez.

À la troisième niche, un visage se tourne vers vous. Un visage humain, desséché, très vieux, mais visiblement encore vivant.

- Voyageurs, susurre la forme. Vous arrivez tard... mais pas trop tard.

À l'instant même où elle parle, un souffle de chaleur plus intense traverse la galerie, et dans le reflet du sol vitrifié vous apercevez derrière vous une autre présence : haute, cornue, drapée de flammes basses. Le démon de feu vous a déjà repérés.

Si vous adressez d'abord la parole à la créature figée dans la niche, rendez-vous au [§428](#).

Si vous vous préparez immédiatement à affronter la présence infernale qui approche, rendez-vous au [§426](#).

§380

Vous avancez lentement dans la cave malgré les avertissements du spadassin. Les fils tendus deviennent presque invisibles dans la pénombre. Le mage garde une faible lumière bleutée entre ses doigts afin d'éclairer votre progression.

Encore un pas. Puis un craquement sec résonne soudain sous votre botte.

- Non !

Une série de mécanismes explose immédiatement dans toute la cave.

Testez votre Destiné. Si le test est réussi, rendez-vous au [§350](#). Si le test échoue, rendez-vous au [§360](#).

§381

L'aventurier corrompu attaque d'un mouvement rapide, trop rapide pour son état apparent. Son épée n'est plus tout à fait une lame ; elle tient de l'os, du métal et d'une croissance minérale vive. Chaque choc arrache des étincelles noires.

AVENTURIER CORROMPU : Dextérité : 9 - Vitalité : 10

Règle spéciale : à la fin de chaque Assaut perdu, vous ne perdez pas seulement 2 points de Vitalité. Vous devez aussi choisir entre perdre 1 point de Dexterité. Surtout notez bien les points perdus, vous les récupérez si vous reportez ce combat.

Le spadassin peut gêner sa lame ; l'archère peut détourner un angle mort ; mais seul le mage peut contenir la corrosion mentale que l'ennemi dégage. Si votre niveau de Suspicion est supérieure ou égal à 4, le mage empêchera l'alteration de vos compétence pendant tout le combat.

Si vous triomphez, rendez-vous au [§431](#).

§382

Vous reculez lentement vers les escaliers sans quitter les pièges des yeux. Le spadassin vous observe quelques secondes avant de hausser les épaules. Pour une fois, c'est probablement la décision la plus intelligente.

Le mage paraît soulagé. Mais Maghalis garde toujours les yeux fixés sur l'obscurité de la cave, comme si elle sentait encore une présence plus loin dans les profondeurs.

Puis un bruit résonne soudain derrière vous, très léger. Le spadassin dégaine immédiatement.

Trop tard...

Une silhouette surgit brutalement depuis les hauteurs de l'escalier avant de projeter plusieurs lames dans votre direction.

Testez votre Dextérité. Si le test est réussi, rendez-vous au [§358](#). Si le test échoue, rendez-vous au [§435](#).

§383

Le cri infernal ne vous traverse pas ; il vous paralyse. Pendant quelques secondes qui paraissent des heures, vous ne voyez plus la fosse telle qu'elle est, mais telle qu'elle pourrait devenir si vous cédiez. Vous vous voyez à genoux devant l'autel. Vous voyez le ciel d'Orb s'ouvrir comme une plaie immense. Vous voyez des villes entières marcher d'elles-mêmes vers leur propre incendie. Et parmi ces visions, des figures vous observent sans intervenir, comme des juges ayant déjà rendu leur sentence.

Quand le réel se reforme autour de vous, vous êtes tombé à un genou. Les Vrocks plongent.

Le spadassin en pare un de justesse, jurant entre ses dents. L'archère recule, incapable de viser correctement tant la nausée spirituelle lui trouble la vue. Seul le mage semble encore pouvoir agir avec lucidité ; il abat son bâton sur la dalle et une onde d'étincelles violettes remonte le long des colonnes, arrachant aux démons un croassement de fureur.

Mais ce répit ne durera pas.

Si vous puisez dans ce qu'il vous reste de foi en votre destinée pour résister une seconde fois à l'emprise démoniaque, livrez un test de Destiné. Si vous le réussissez, rendez-vous au §427. Si vous échouez, perdez encore 1 point de Destiné et rendez-vous au §400.

§384

Le refuge demeure silencieux longtemps après les révélations de la vieille elfe. Autour de vous, plusieurs survivants observent discrètement le groupe sans réellement cacher leur méfiance.

Le spadassin finit par croiser les bras.

- Donc personne ici ne compte nous expliquer pour qui travaillent ces Chacals ?

La vieille femme détourne lentement les yeux.

- Les hommes qui paient pour les réfugiés ne viennent jamais eux-mêmes.

Le mage observe les lieux.

- Des esclavagistes ?

Parfois.

- Et le reste du temps ? demandez-vous.

Le silence retombe. Puis un vieil elfe assis près du feu finit par murmurer :

- Des guildes. Des nobles. Des trafiquants. Le guet parfois.

Même le Spadassin cesse de sourire.

Maghalis garde toujours les yeux fixés sur la vieille femme.

- Lethia n'aurait jamais accepté de fuir.
- Non, répond simplement l'elfe âgée. C'est précisément pour cela qu'ils l'ont prise.

Le mage relève lentement les yeux.

- Elle aidait les survivants ?
- Elle empêchait surtout certains enfants de disparaître.

Le silence devient plus lourd encore puis un bruit résonne soudain contre la porte extérieure.

Tous les réfugiés se figent immédiatement. Une seconde frappe suit presque aussitôt. Trois coups courts. Puis deux autres.

Maghalis réagit immédiatement.

- Ouvrez!

Le spadassin arque un sourcil.

- Tu connais ce signal ?

Mais l'elfe ignore déjà la question. Deux archers entrouvrent finalement la porte pendant que Maghalis garde une main sur sa lame.

- Une silhouette encapuchonnée pénètre rapidement dans le refuge avant de refermer derrière elle.

L'homme est couvert de pluie et blessé.

- Les Chacals déplacent les prisonniers, souffle-t-il immédiatement.
- Où ? demande Maghalis.
- Les anciens entrepôts du canal nord... mais ils ne sont plus seuls.

Le silence retombe. Le messenger finit alors par ajouter :

- Le guet protège désormais les quais.

Le spadassin laisse échapper un rire sans joie.

- Évidemment.

Vous comprenez immédiatement que le temps commence à manquer.

Si vous décidez de rejoindre discrètement les entrepôts par les toits avec l'aide des réfugiés elfes, rendez-vous au [§344](#).

Si vous préférez emprunter les anciens passages des canaux afin d'approcher les quais sans attirer l'attention du guet, rendez-vous au [§455](#).

§385

Les traces vous conduisent à une salle basse, soutenue par des piliers trapus dont plusieurs ont été retaillés à la hâte pour servir d'abri. Des restes de campement y gisent encore : une lampe effondrée, des sangles de paquetage, un casque fendu, des ossements partiellement pris dans la pierre. Vous avez l'impression d'entrer dans le dernier refuge d'un homme qui a résisté longtemps.

Soudain cet homme se lève.

Il était adossé à un pilier, immobile au point d'en paraître sculpté dans le même matériau. Son armure ne se porte plus : elle pousse en lui. Des plaques métalliques émergent de sa chair comme des croûtes de guerre. Son avant-bras droit s'est fondu avec la garde de son épée. Et pourtant, malgré cette monstruosité lente, son visage conserve assez d'humanité pour que l'horreur en soit plus profonde.

- Encore des retardataires, dit-il d'une voix calme. Le Rift aime cela.

Le spadassin se met en garde. L'archère n'abaisse pas son arc. Mais c'est le mage qui paraît le plus tendu : il fixe non le corps de l'être, mais ce qui vibre autour de lui, cette sorte de voile invisible où se mélangent douleur, magie ancienne et volonté rompue.

- Ne l'écoute pas trop longtemps, souffle-t-il. Il n'est pas seul dans sa tête.

Si vous tentez de parler à cet aventurier corrompu, rendez-vous au [§298](#).

Si vous l'attaquez sans attendre, rendez-vous au [§381](#).

§386

La poutre cède brutalement sous vos pieds. Vous tentez de rattraper le guide elfique... trop tard.

La silhouette disparaît dans le vide avant de s'écraser lourdement plusieurs mètres plus bas.

Le cri résonne immédiatement sur les quais puis tout explose.

- INTRUS !

Des lanternes se lèvent brutalement depuis les rues voisines tandis que plusieurs soldats du guet accourent déjà vers les bâtiments.

Le spadassin jure violemment.

- Magnifique.

Maghalis garde pourtant les yeux fixés sur l'entrepôt principal, comme si le reste n'avait déjà plus d'importance. Une femme hurle à nouveau à l'intérieur.

- Lethia.

Le mage serre son bâton.

- Nous devons bouger maintenant.

Des arbalètes apparaissent déjà aux fenêtres voisines. Les toits ne seront bientôt plus praticables.

Vous pouvez tenter de pénétrer immédiatement dans l'entrepôt malgré l'alerte générale, rendez-vous au [§288](#).

Vous pouvez abandonner les toits afin de rejoindre les canaux avant que le guet ne vous encercle complètement, rendez-vous au [§265](#).

§387

Le couloir des stèles est plus long qu'il n'y paraissait d'abord. Les silhouettes agenouillées que vous aviez prises pour des statues remuent à peine, mais elles remuent bel et bien. Ce sont des morts qui n'ont pas accepté de mourir, ou des vivants qui n'ont jamais totalement quitté le monde d'en bas. Leurs visages sont mangés par une lumière laiteuse venue de l'intérieur. Certains portent encore des fragments d'équipements d'aventuriers : une épaulette fendue, une bottine de marche, une chaîne de cou rompue, une dague sans poignée. D'autres ne sont plus que des habitants d'Orb réduits à leur remords, figés

pour l'éternité dans la posture de ceux qui demandent grâce à des dieux trop tardifs.

À votre passage, les murmures se précisent.

- Nous avons presque trouvé la sortie...
- Ne les écoute pas...
- Tu nous ressembles...
- Je veux ce que tu portes...
- Laisse-nous entrer...

Le dernier souffle vous glace.

Le spadassin serre les dents, mais il ne comprend pas. L'archère, elle, tourne sur elle-même, persuadée que quelqu'un lui a parlé tout contre l'oreille. Le mage lève brutalement sa main et ordonne le silence, non à vous, mais aux morts eux-mêmes.

Vous devez livrer un test d'Intuition.

Si vous le réussissez, vous comprenez que les voix cherchent moins à vous tromper qu'à vous fissurer de l'intérieur, en empruntant la voix de vos propres regrets. Rendez-vous au [§403](#).

Si vous l'échouez, leurs plaintes vous attirent malgré vous vers une niche de pierre où attend quelque chose de plus dangereux encore. Rendez-vous au [§253](#).

§388

Vous ne voyez rien. Le sol cède. Votre pied s'enfonce dans le vide, entraînant votre corps. Mais au moment de tomber... Quelque chose vous retient. Pas une main, pas une source magique. Un réflexe qui n'est pas le vôtre. Votre corps pivote violemment, s'écrase sur le bord de la faille et s'y accroche. Vous remontez, haletant.

Vous perdez 2 points de Vigueur.

Lorsque vous relevez la tête, les silhouettes apparaissent au sommet de la pente. Trop proches !

Rendez-vous au [§268](#)

§389

Lethia demeure silencieuse pendant presque tout le trajet du retour.

La pluie continue de tomber sur Grisegilde lorsque le groupe traverse à nouveau les anciens quartiers nord. Plusieurs réfugiés croisent parfois votre route avant de disparaître aussitôt dans les ruines humides en apercevant les armes du groupe.

Le spadassin observe discrètement l'elfe blessée.

- Tu comptais vraiment rester seule dans ce quartier ?

Lethia laisse échapper un faible rire fatigué.

- Nous étions encore plusieurs au début.

Le silence retombe.

Puis elle reprend plus bas :

- Ensuite les disparitions ont commencé.

Le mage garde les yeux fixés sur les rues désertes.

- Les Chacals ?
- Eux... et d'autres.

Maghalis marche toujours quelques mètres devant le groupe.

Mais vous remarquez qu'elle ralentit désormais légèrement afin de permettre à Lethia de suivre. Un détail presque invisible, mais réel. Puis l'ancienne éclairieuse s'arrête soudain près d'un vieux mur couvert de mousse noire.

Une marque y a été gravée récemment.

Le spadassin fronce immédiatement les sourcils.

- Ça... je connais.

Le silence devient plus lourd.

Le spadassin s'approche lentement du symbole.

Un cercle incomplet traversé par trois lignes verticales.

- Une ancienne marque des réseaux d'assassins.

Le mage relève les yeux.

- Ceux des contrats du quartier est ?

Le spadassin acquiesce lentement.

- Quelqu'un tente de reconstruire une partie des anciens réseaux.

Puis il désigne plusieurs petits traits gravés sous le symbole.

- Et ça signifie que cette planque est encore active.

Maghalis observe immédiatement les alentours.

- Piège ?
- Peut-être.

Le silence retombe.

Puis le Spadassin laisse apparaître un sourire dangereux.

- Donc forcément intéressant.

Vous pouvez décider d'inspecter immédiatement cette ancienne planque des réseaux d'assassins, rendez-vous au [§357](#).

Vous pouvez ignorer cette découverte et poursuivre votre retour vers les réseaux clandestins, rendez-vous au [§445](#).

§390

Les anciens entrepôts du canal nord apparaissent finalement derrière plusieurs rangées de bâtiments éventrés. Même dans l'obscurité, vous comprenez immédiatement pourquoi les habitants évitent ce secteur.

Les quais sont presque totalement abandonnés. Des carcasses de navires pourrissent encore dans les eaux stagnantes tandis que plusieurs grues brisées se balancent lentement sous la pluie.

Mais surtout... Le guet est là.

Des silhouettes armées patrouillent entre les entrepôts éclairés par plusieurs lanternes rouges.

Le mage observe les alentours avec inquiétude.

- Trop nombreux pour un simple trafic.

Le spadassin compte rapidement les gardes visibles.

- Et ça continue d'arriver.

En effet, plusieurs chariots traversent encore les quais malgré l'heure tardive. Certains transportent des caisses, d'autres ... Puis un cri résonne soudain depuis l'intérieur d'un vaste entrepôt couvert de symboles noircis par la fumée.

- Une femme! Dites-vous.

Maghalis se fige immédiatement. Même sous la pluie, vous distinguez la tension brutale qui traverse son visage.

Le spadassin pose lentement une main sur son épaule.

- Réfléchis avant de foncer.

L'elfe ne répond pas. Mais elle ne bouge plus non plus. Vous observez rapidement les quais.

Plusieurs approches semblent possibles.

Vous pouvez tenter d'infiltrer discrètement les toits des entrepôts, rendez-vous au [§392](#).

Vous pouvez approcher par les canaux afin d'atteindre directement les fondations du bâtiment principal, rendez-vous au [§284](#).

Vous pouvez provoquer une diversion dans les quais afin d'attirer une partie du guet loin des entrepôts, rendez-vous au [§335](#).

§391

La corniche cède derrière vous.

La rupture ne vient pas d'un seul bloc. Elle se propage comme une pensée noire dans la roche, lente d'abord, puis brutalement, emportant avec elle des plaques entières de roche qui basculent dans les profondeurs avec un grondement interminable.

Le spadassin vous pousse en avant sans ménagement.

- On y va ! Si nous sortons vivant de cet enfer, il faudra qu'on discute sérieusement !

L'archère, déjà tournée vers l'arrière, décoche flèche après flèche dans l'ombre montante où glissent les gardiennes.

Vous débouchez sur une plate-forme irrégulière offrant trois directions possibles.

À gauche, une voie ancienne s'enroule autour de la paroi. Ce n'est pas une simple rampe, mais un ancien chemin de veille, creusé pour des passages répétés, élargi par endroits en postes étroits, rongé ailleurs par le temps et les infiltrations. Des pitons antiques y rouillent encore dans la roche. Par endroits, de vieux cordages pétrifiés pendent dans le vide comme des membres desséchés.

En face, la galerie basse n'inspire au mage qu'un regard de méfiance. Les marques sombres qui en strient la voûte ont été tracées, non laissées par le temps, et l'étroitesse du lieu en ferait un piège si les poursuivantes vous y atteignaient.

À droite, la faille humide respire d'une haleine trop chaude pour être naturelle. L'air qui en monte a quelque chose de charnel. Même le spadassin, qui ne craint guère les profondeurs, s'en détourne presque aussitôt.

Derrière vous, les premiers poursuivants atteignent déjà la plate-forme effondrée.

L'archère, la corde déjà tendue, désigne la voie de gauche.

- Là-haut, au moins, on les verra venir.

Le mage ne répond pas tout de suite. Il observe une dernière fois les deux autres passages, puis hoche lentement la tête.

- Oui. Si nous devons mourir, autant que ce soit avec un peu d'espace devant nous.

À cet instant précis, une contraction obscure traverse votre poitrine. Ce n'est ni une douleur ni un souvenir, mais une résistance brève, comme si quelque chose en vous refusait les ténèbres fermées de la galerie et la chaleur vivante de la faille.

Vous n'avez plus le choix.

Rendez-vous au [§416](#).

§392

Vous progressez silencieusement sur les toits détrempés dominant les anciens entrepôts. En contrebas, les lanternes rouges du guet projettent des ombres mouvantes entre les quais noyés sous la pluie.

Maghalis ouvre la marche avec une aisance presque irréelle malgré les tuiles glissantes. Le spadassin, lui, jure régulièrement entre ses dents.

- Les assassins de mon âge sont faits pour les rues. Pas pour les foutus toits glissants.

Le mage ignore la remarque. Son regard reste fixé sur le vaste entrepôt noir dominant les quais. Des cris étouffés résonnent encore parfois depuis l'intérieur.

Maghalis s'immobilise soudain près d'une verrière partiellement brisée. L'elfe observe silencieusement les lieux avant de vous faire signe d'approcher.

Vous distinguez alors plusieurs cages suspendues dans l'ancien bâtiment marchand.

Des réfugiés, des prisonniers. Et plus loin... Une femme attachée à une chaise au centre de l'entrepôt.

Même à cette distance, vous sentez immédiatement la tension traverser Maghalis.

Deux hommes interrogent brutalement la prisonnière pendant qu'un officier du guet observe la scène sans intervenir.

Le spadassin serre légèrement sa lame.

- Charmante coopération.

Puis un craquement résonne soudain sous vos pieds. L'un des gardes relève immédiatement la tête.

- Quelqu'un est là-haut !

Rendez-vous au [§288](#).

§393

Le carreau d'arbalète surgit brutalement dans l'obscurité.

Vous tentez d'esquiver... trop tard. La douleur explose immédiatement dans votre épaule lorsque le projectile vous traverse brutalement la chair.

Perdez 4 points de Vitalité.

Le spadassin abat aussitôt le tireur pendant que Maghalis soutient difficilement Lethia à travers les caves. Le mage provoque alors l'effondrement d'une vieille passerelle afin de ralentir les soldats.

Le vacarme engloutit immédiatement les galeries.

Le groupe fuit finalement les quais nord avant l'arrivée massive des renforts du guet.

Notez sur votre Feuille d'Aventure : Lethia sauvée

Rendez-vous au [§445](#).

§394

La section affaissée cède sous vous. Vous basculez contre une chaîne du pont avant de vous retrouver suspendu au-dessus du vide. La douleur vous traverse le flanc comme une lame froide. Vous perdez 2 points de Vitalité.

Une silhouette sombre surgit aussitôt d'en dessous du pont.

Araignée géante : Dextérité : 8 - Vitalité : 6

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 2 : L'archère décoche une flèche dans la gueule de l'araignée, lui ôtant 2 points de Vitalité.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 4 : Le mage trouble ses appuis par une formule courte. La créature perd 1 point de Dextérité durant ce combat

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 6 : Le spadassin prend le flanc gauche du monstre. Ajoutez 1 point à votre Force d'attaque durant ce combat.

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [§401](#).

§395

Vous descendez sans assez de prudence.

La racine qui masque l'entrée cède sous votre poids et vous basculez contre la pente terreuse qui mène à la cave. Vous ne tombez pas loin, mais assez pour faire rouler plusieurs pierres dans l'obscurité. Le bruit appelle immédiatement une réponse : un souffle court, presque humain, suivi du raclement d'ongles contre le bois mort.

Deux yeux ternes s'ouvrent dans la cave.

Une bête maigre, blanche de poussière, sans doute née dans ces ruines et nourrie des restes qu'elles offrent, se rue vers vous avec une faim mauvaise.

Ours mutant : Dextérité : 10 - Vitalité : 10

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 2, l'archère le frappe dès sa sortie de l'ombre. L'ours perd immédiatement 2 points de Vitalité.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 4, le mage projette contre lui une lueur aveuglante qui le désoriente. Retranchez 1 point à sa Dextérité à l'ours pour toute la durée du combat.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 6, le spadassin vous relève d'un mouvement sec en parant la première attaque de la créature. Vous pouvez ajouter 1 point à votre Force d'attaque pendant ce combat.

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [§25](#).

§396

Vous quittez la route avant d'être vus. Le verger commence immédiatement après la dernière courbe du chemin. Les branches basses pendent jusqu'à hauteur d'épaule et les racines soulèvent la terre en longues ondulations traîtresses.

Une odeur de fruits pourris flotte dans l'air chaud. Elle ne suffit pas à masquer celle des hommes postés à quelques mètres de votre position. Le spadassin lève la main. Vous vous immobilisez aussitôt.

Derrière une haie irrégulière, un guetteur surveille la route. Sa lance repose contre son épaule. Son casque lui descend trop bas sur le front. Il n'a pas l'allure d'une sentinelle. Il ressemble à un homme qu'on a placé là pour combler un vide. L'archère a déjà commencé à se déplacer.

Que décidez-vous ?

Si vous tentez vous-même de neutraliser le guetteur, testez votre Dextérité. Si le test est réussi, rendez-vous au [§440](#). Si en revanche, le test est un échec, rendez-vous au [§449](#)

Si vous préférez contourner sa position sans combattre, rendez-vous au [§315](#)

§397

Le corps s'effondre. Vous le fouillez rapidement. Vous trouvez 5 pièces d'or et une fiole épaisse, à l'odeur âcre.

- Antipoison, murmure le mage.

Vous rangez la fiole dans votre sac. Mais alors que vous vous redressez... Une chaîne bouge ! Puis une autre. Le mécanisme s'active.

Rendez-vous au [§282](#)

§398

Le passage supérieur s'ouvre enfin devant vous.

Ce n'est pas une sortie franche. C'est un conduit oblique, étroit, où le vent s'engouffre avec assez de force pour y porter une odeur différente. Pas encore l'air libre mais une odeur d'espoir !

Vous grimpez presque à quatre pattes, les doigts crispés sur la roche instable. Derrière vous, le Rift ne renonce pas. Il semble respirer encore dans votre dos, comme une bête blessée qui refuserait de vous laisser partir.

Soudain, une pluie de gravats se détache au-dessus de vous. Ce n'est pas un éboulement massif. Le Rift ne semble pas encore prêt à vous laisser partir.

Testez votre Destinée : Si vous réussissez ce test, rendez-vous au [§327](#). Si vous échouez, rendez-vous au [§120](#).

§399

Vous vous élancez immédiatement derrière la silhouette à travers les toits détrempés de Grisegilde. Le poursuivant fuit rapidement malgré la pluie, trop rapidement.

Le spadassin laisse échapper un faible rire.

- C'est pas un amateur.

L'archère progresse presque sans bruit plusieurs mètres devant vous tandis que le mage peine davantage à suivre les passerelles glissantes.

Puis la silhouette saute brutalement vers un ancien bâtiment éventré dominant les canaux.

Le spadassin ralentit immédiatement.

- Attention.

Trop tard. Plusieurs câbles tendus apparaissent soudain devant vous dans la pluie.

Un piège.

Testez votre Intuition. Si le test est réussi, rendez-vous au [§328](#). Si le test échoue, rendez-vous au [§312](#).

§400

Vous cherchez la source au lieu de subir ses manifestations, et ce choix manque de vous coûter plus cher qu'un combat frontal.

L'ancrage n'est ni un autel ni une pierre ni un talisman. C'est une présence. Une conscience aplatie entre les couches d'ombre, prise dans le lieu comme un noyau de haine froide. Elle n'a pas de visage stable ; elle emprunte tour à tour les traits d'un noyé, d'un vieillard, d'une femme couronnée de cendre, d'un enfant à la bouche trop large. Ce n'est pas un démon majeur, mais ce n'est déjà plus un simple fantôme. Quelque chose entre les deux. Une âme devenue ombre par excès de faim.

Elle vous voit. Alors, au lieu d'attaquer votre corps, elle entre directement en vous.

Ombre- âme : Psychisme : 8 - Vitalité : 8

Ce combat se livre avec votre PSYCHISME au lieu de votre Dextérité. Le spadassin et l'archère ne peuvent vous aider contre cette attaque mentale.

Le mage, en revanche, peut intervenir si votre niveau de Suspicion est supérieur ou égale à 4. Il invoque un bouclier mental qui encaissera une seule charge mentale !

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [§254](#).

§401

Le belvédère est plus vaste qu'il n'y paraissait. Il a été taillé pour le guet. Une rainure profonde court le long du bord comme si une herse mobile avait autrefois pu fermer ce poste. Au centre, sa dernière vigie repose encore, ou du moins ce qu'il en reste.

Le souffle venu d'en haut se renforce. Une sortie ? L'archère s'élanche vers la partie supérieure du poste. Le bord cède sous elle.

- Hé !

Vous devez décider immédiatement.

Si vous vous jetez vers elle pour la retenir, rendez-vous au [§359](#). Si vous estimez qu'elle peut s'en sortir seule et profitez de cet instant pour examiner le corps suspendu, rendez-vous au [§258](#).

§402

Vous disposez enfin d'un abri.

Qu'il s'agisse de la crevasse rocheuse des hauteurs ou de la cave basse de la ruine, le lieu n'a rien d'agréable. Il est trop étroit, trop froid, trop chargé du passage ancien des bêtes, du vent ou de l'humidité. Pourtant, après le Rift, il possède une qualité presque royale : il ferme quelque chose derrière vous.

Le spadassin prend aussitôt la mesure du lieu.

L'archère vérifie les angles morts sans un mot. Le mage, lui, s'assoit enfin contre la paroi ou la pierre la plus proche, comme si son corps venait seulement de comprendre qu'il ne lui était plus interdit de céder un peu.

La fatigue vous atteint de plein fouet. Mais le repos, ici, n'est pas seulement affaire de chair. Quelque chose en vous n'a pas quitté le Rift.

Avant de pouvoir véritablement dormir, il faudra soit vous imposer un calme suffisant, soit laisser le trouble remonter.

Si vous cherchez à faire le point avant de vous reposer, rendez-vous au [§294](#).

Si vous renoncez à lutter contre la fatigue et vous laissez tomber dans le sommeil dès que possible, rendez-vous au [§311](#).

§403

Vous comprenez à temps que les voix empruntent vos souvenirs pour fracturer votre volonté. Dès lors, vous refusez de leur répondre, même intérieurement. Ce simple refus agit comme une protection fragile mais réelle. Les silhouettes agenouillées se mettent à trembler, puis à se retourner lentement vers vous. Elles n'ont plus de yeux. À la place, deux puits pâles rayonnent d'une lueur maladive.

- Pas encore, murmure le mage. Elles ne sont pas totalement perdues.

Il s'avance d'un pas, paume levée, et récite dans une langue si ancienne qu'elle semble faite pour être comprise non par l'oreille, mais par les restes d'âme encore attachés à ces carcasses de pénitents. Plusieurs se tassent sur eux-mêmes. D'autres au contraire se dressent, agités d'un spasme de rage. Une seule chose les sépare encore des prédateurs véritables : la mémoire d'avoir été humaines.

Vous pouvez tenter de traverser ce corridor en silence, en gardant les yeux baissés et l'esprit fermé, ou vous pouvez choisir d'écouter ce que l'une de ces âmes essaie désespérément de vous dire.

Si vous traversez sans vous arrêter, rendez-vous au [§367](#).

Si vous acceptez d'écouter le murmure d'une âme damnée, rendez-vous au [§253](#).

§404

Vous attrapez brutalement les anciennes chaînes malgré la pluie battante. Le métal glisse immédiatement sous vos doigts.

Le spadassin vous regarde comme si vous veniez de perdre la raison.

- Sérieusement ?

Mais Maghalis grimpe déjà dans l'obscurité.

Le groupe commence bientôt une ascension dangereuse le long des énormes chaînes rouillées reliant les quais aux plateformes supérieures.

En dessous de vous, les eaux noires des canaux disparaissent presque totalement dans l'obscurité.

Le mage grimace.

- Je déteste cette ville.

Puis un mécanisme grince soudain au-dessus de vos têtes. Une cage descend brutalement le long des chaînes.

À l'intérieur, plusieurs prisonniers entassés tentent difficilement de rester debout malgré les secousses.

Un enfant vous aperçoit immédiatement.

- Aidez-nous...

Le silence devient immédiatement plus lourd. Maghalis continue pourtant de grimper.

Mais vous sentez l'hésitation traverser le groupe.

Vous pouvez tenter d'ouvrir la cage malgré le risque d'être repéré, rendez-vous au [§259](#).

Vous pouvez poursuivre immédiatement votre ascension afin de rejoindre Lethia avant qu'il ne soit trop tard, rendez-vous au [§329](#).

§405

Le spadassin surgit brutalement hors de l'ombre pendant que l'archère couvre immédiatement la ruelle de son arc. L'inconnu tente aussitôt de dégainer plusieurs lames courtes.

Trop tard.

Vous le plaquez violemment contre le mur humide pendant que le Spadassin lui arrache ses armes.

Le prisonnier éclate pourtant de rire malgré la situation.

- Toujours aussi prévisible...

Le spadassin cesse immédiatement de sourire.

- Je te connais.

Le silence devient plus lourd.

L'homme relève lentement les yeux vers lui.

- Oui.

Son regard glisse lentement vers vous.

- Et maintenant ils savent tous que Tuytcheff est revenu à Griseguilde.

Le mage garde une main crispée sur son bâton.

- Qui ?

Le prisonnier hésite quelques secondes.

Il murmure finalement :

- Les Veilleurs Gris.

Même la pluie semble soudain plus froide autour de vous.

Maghalis garde pourtant son arme parfaitement immobile.

- Explique.

Mais l'homme sourit faiblement.

- Ceux qui nettoient les réseaux.

Il tente brutalement d'atteindre quelque chose dissimulé dans sa manche.

Le spadassin lui bloque immédiatement le bras.

- Mauvaise idée.

Vous fouillez rapidement le prisonnier avant de décider quoi faire.

Vous découvrez :

8 pièces d'or, 1 ration sèche, plusieurs petits crochets d'acier et une étrange clé noire couverte de symboles usés.

Notez sur votre Feuille d'Aventure :

8 pièces d'or

1 ration sèche (Ajoute 2 pV)

Crochets d'acier

Clé noire

Le prisonnier continue pourtant de sourire malgré votre avantage.

- Vous êtes déjà dans leurs listes.

Le silence retombe.

Puis le Spadassin se redresse lentement.

- Nous partons.

Rendez-vous au [§352](#).

§406

Vous encaissez le cri des Vrocks. Tout votre être se crispe, mais votre esprit tient bon. La douleur passe à travers vous sans s'y planter. Pendant un bref instant, vous percevez même ce que les démons cherchent à dissimuler : le sanctuaire n'est pas leur repaire, seulement leur poste de chasse. Quelque chose, sous l'autel brisé, attire les âmes et nourrit leurs appels.

Le mage a compris la même chose. Il ne vous regarde pas ; ses yeux restent fixés sur les runes effacées de la pierre sacrifiée.

- Faites-les descendre, dit-il d'une voix sèche. Moi, je brise le lien.

Le spadassin n'attend pas qu'on le lui répète. Il bondit sur les marches de l'autel, défiant les serres et les becs avec cette brutalité nue qui fait sa force. L'archère, inutile contre la substance infernale du cri, retrouve ici un peu de son efficacité : ses flèches clouent les ailes, gênent les piqués, détournent les assauts. Quant à vous, vous devez choisir si vous prêtez votre propre volonté au mage pour rompre l'ancrage psychique du lieu, ou si vous montez vous-même au combat contre les démons.

Si vous aidez le mage à refermer la fissure mentale sous l'autel, livrez un test de Psychisme. En cas de réussite, rendez-vous au [§427](#). En cas d'échec, perdez 2 points de Vitalité puis rendez-vous au [§383](#).

Si vous préférez combattre au côté du spadassin contre les Vrocks, rendez-vous au [§349](#).

§407

Ce silence total n'est pas naturel. Il est oppressant. Chaque pas semble absorbé par la pierre. Puis... Une sensation. Pas autour de vous mais en vous. Une pression lente, insistante, qui ne cherche pas à entrer... mais à vous déplacer... Votre corps hésite une fraction de seconde, comme s'il répondait à autre chose. Vous tombez à genou.

Testez votre Psychisme. Si vous réussite le test, rendez-vous au [§249](#). Si vous échouez, rendez-vous au [§274](#)

§408

Un fil presque invisible traverse le sol devant vous. Vous faites signe à vos compagnons. Vous le contournez. Vous êtes de toutes évidences rompues à ce genre de promenade.

Ajoutez 1 point à votre jauge de Suspicion. Vous progressez plus profondément.

Rendez-vous au [§362](#).

§409

Vous fermez les yeux un instant. Tout de suite, ils sont là. Le feu. La pierre. Les morts.

Les trois visages du Rift se pressent contre l'intérieur de votre esprit. La fournaise vous promet la puissance. La roche vous promet la durée. Les voix vous promettent de ne plus être seul. Ce n'est pas seulement un assaut. C'est une offre totale, faite à ce qui, en tout être, rêve parfois de déposer les armes.

Le mage saisit votre poignet.

- Résiste!

Vous devez livrer un test de Psychisme. Si vous le réussissez, votre volonté et la sienne se joignent assez pour rompre la litanie des damnés. Les silhouettes vacillent, les niches se fendent, la galerie entière gémit comme une chose contrariée. Si vous l'échouez, perdez 3 points de Vitalité, mais le mage vous arrache malgré tout à cette emprise au prix de son propre effort. Rendez-vous au [§451](#).

§410

Le corps de l'homme gît sur le flanc dans l'herbe courte.

Son manteau porte encore la roue d'Honoric cousue à la hâte sur une toile déjà usée par d'autres campagnes. Son poignard est resté à la ceinture. Ses bottes n'ont pas été prises.

Le mage s'agenouille, l'examine brièvement, puis se redresse.

- Exécuté.

Le spadassin détourne légèrement le regard.

- Une escarmouche ?

Personne n'a pris la peine de l'enterrer. Personne n'a jugé utile non plus de le dépouiller complètement. Vous fouillez rapidement le corps. Rien. La route continue vers le village.

Plus vous avancez, plus les traces deviennent nombreuses. Des allers-retours relient les vergers aux premières maisons. Certaines empreintes sont anciennes. D'autres datent de quelques heures à peine. Une fumée mince s'élève entre les toits disjoints.

Votre respiration change légèrement. Le spadassin le remarque.

- Tu connais cet endroit ?
- Non.

L'archère observe la lisière des vergers.

- Ils ont placé des guetteurs.

Trois voies s'offrent à vous.

Si vous restez sur la route et entrez ouvertement dans le village, rendez-vous au [§317](#).

Si vous quittez la route pour progresser à couvert dans les vergers, rendez-vous au [§396](#).

Si vous tentez de gagner les arrière-cours par les jardins abandonnés, rendez-vous au [§345](#).

§411

La galerie est plus large, plus praticable mais elle porte des marques, comme des traces de passage récentes. En y regardant de plus près, le spadassin reconnaît principalement des empreintes humanoïdes. Et d'autres, plus longues, plus irrégulières.

L'archère s'agenouille brièvement, effleurant le sol.

- Plusieurs groupes, dit-elle à voix basse, puis en observant les parois.
- Et aucun n'est ressorti.

Un bruit glissant résonne devant vous. Puis un souffle. Le spadassin disparaît dans l'ombre.

Vous pouvez :

Avancer prudemment, rendez-vous au [§272](#)

Accélérer pour forcer le passage, rendez-vous au [§308](#)

§412

Vous vous jetez immédiatement au sol au moment où la poutre cède sous les pieds du guide elfique. Votre main attrape brutalement son avant-bras juste avant sa chute dans le vide sans que vous l'ayez seulement envisagé. Le choc manque de vous entraîner avec lui.

Le spadassin se précipite aussitôt pour vous aider tandis que plusieurs gardes lèvent déjà les yeux depuis les quais.

- Là-haut !

Des cris éclatent immédiatement dans l'entrepôt voisin.

Maghalis attrape le bras du réfugié avec une violence presque désespérée avant de le hisser finalement sur le toit détrempé.

Puis elle se retourne aussitôt vers vous.

- Ils arrivent.

En contrebas, plusieurs soldats du guet se dirigent déjà vers les échelles permettant d'accéder aux toitures.

Le spadassin dégaine immédiatement.

- J'espère que quelqu'un a une excellente idée.

Vous apercevez alors une verrière partiellement brisée dominant directement l'intérieur de l'entrepôt principal. Des cris résonnent toujours en dessous.

- Lethia est probablement là.

Vous pouvez tenter de pénétrer immédiatement dans l'entrepôt par la verrière avant l'arrivée du guet, rendez-vous au [§288](#).

Vous pouvez préférer fuir les toits afin de contourner les soldats avant qu'ils ne vous encerclent, rendez-vous au [§414](#).

§413

Vous dégainez brutalement avant même que les hommes du guet ne puissent comprendre ce qui se passe.

- Maintenant !

Le spadassin surgit immédiatement derrière vous dans un grondement de rage. Le premier garde n'a même pas le temps de se retourner complètement. Votre lame s'enfonce sous sa gorge dans une gerbe de sang sombre.

- Embuscade !

Le corridor explose aussitôt dans le chaos. Deux soldats tentent de lever leurs arbalètes tandis que Maghalis disparaît déjà dans l'obscurité latérale. Une flèche traverse immédiatement l'œil du plus proche garde.

Le mage frappe alors violemment le mur de son bâton. Une onde lumineuse traverse le tunnel dans un claquement brutal.

Les flammes des lanternes vacillent, les soldats reculent instinctivement.

1^{er} Garde du Guet: Dextérité : 8 - Vitalité : 8

2^{eme} Garde du Guet: Dextérité : 7 - Vitalité : 7

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 2 :Maghalis surgit depuis l'obscurité et frappe immédiatement un garde déjà blessé. Retirez 2 points de Vitalité à l'un des ennemis avant le premier assaut.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 4 :Le mage projette une vive lumière dans les yeux des soldats. Tous les ennemis perdent 1 point de Dextérité pendant ce combat.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 6 :Le spadassin vous couvre agressivement dans l'espace étroit des galeries. Vous gagnez 1 point de Dextérité pour ce combat.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -2 : Maghalis hésite volontairement à vous couvrir dans l'obscurité. Lors du premier assaut, lancez un dé. Sur un résultat de 1, elle vous blessé avec son poignard. Vous perdez immédiatement 1 point de Vitalité.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -4 : Le mage tarde à intervenir afin d'éviter de vous toucher dans les galeries étroites. Vous ne bénéficiez d'aucun soutien magique pendant les deux premiers assauts.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -6 : Le spadassin vous considère désormais comme un danger potentiel. Pendant ce combat, vous perdez 1 point de force d'attaque.

Combattez les gardes du guet. Si vous remportez le combat, rendez-vous au [§320](#).

Si vous fuyez les galeries pendant l'affrontement, rendez-vous au [§429](#).

§414

- Par ici !

Vous abandonnez immédiatement les toits avant que le guet ne vous encercle complètement. Le groupe traverse plusieurs passerelles détrempées pendant que des soldats commencent déjà à grimper vers les hauteurs.

Des carreaux d'arbalète traversent bientôt la pluie autour de vous. Le mage frappe brutalement plusieurs tuiles de son bâton. Le toit s'effondre aussitôt derrière vous dans un grondement de pierre et de bois brisé.

Les soldats disparaissent dans la poussière.

- Continuez !

Maghalis ouvre finalement une vieille trappe dissimulée sous plusieurs planches humides. Vous plongez aussitôt dans une ancienne réserve oubliée sous les quais.

Le silence retombe brutalement puis l'elfe relève lentement les yeux vers vous.

- Nous avons encore une chance d'atteindre Lethia avant qu'ils ne quittent les quais.

Le spadassin essuie l'eau ruisselant sur son visage.

- Alors cette fois, essayons d'éviter de prévenir toute la ville.

Rendez-vous au [§284](#).

§415

Le silence qui suit le combat n'est pas un vrai silence. C'est un retrait. Comme si la gorge de pierre, déçue de ne pas vous avoir eus du premier coup, reculait d'un pas pour vous jauger de nouveau.

L'une des gargouilles pulvérisées s'est ouverte sur un intérieur qui n'a rien de purement minéral. Vous y distinguez des filaments noirs, presque nerveux, et au cœur de la cage pierreuse une poche de matière grise, palpitante encore quelques secondes avant de se figer. Le spadassin détourne le regard avec dégoût. L'archère, plus pâle qu'elle ne veut le montrer, écrase du talon une serre détachée qui continuait à se contracter seule.

Le mage, lui, s'agenouille près d'une fracture du sol.

Elles ne nichent pas ici, dit-il. Elles montent la garde.

- Quoi ? demande l'archère.

Il relève les yeux vers l'obscurité plus basse, là où la pente s'élargit.

- Là bas.

Vous repartez. Plus vous descendez, plus les signes de présence se multiplient : des marques de lames anciennes sur la roche, des anneaux de cotte rongés par une corrosion impossible, une boucle de ceinture incrustée dans la paroi comme si la pierre l'avait lentement avalée. Puis vient l'odeur — non celle des bêtes, ni même celle de la mort, mais celle d'un homme resté trop longtemps dans un lieu qui n'était pas fait pour lui.

Si vous choisissez de suivre ces traces humaines, rendez-vous au [§385](#).

Si vous préférez éviter ce qui a pu survivre ici et contourner la zone par une corniche plus étroite, rendez-vous au [§289](#).

§416

La voie ancienne ne grimpe pas d'un seul jet. Elle contourne la paroi, se resserre, s'ouvre de nouveau, puis disparaît derrière un éperon de roche sombre avant de réapparaître plus haut sous la forme d'un passage à demi suspendu. On comprend aussitôt qu'il ne s'agit pas d'une issue improvisée, mais d'un ancien chemin de veille, destiné à des allées et venues répétées, à la surveillance plus qu'à la fuite.

Le spadassin s'y engage le premier.

Vous le suivez sans hésiter. Derrière vous, le mage frappe encore la roche de son bâton pour ralentir l'effondrement. L'archère couvre votre retraite d'un tir sec. Une ombre bascule dans le vide sans un cri.

Mais d'autres poursuivants arrivent déjà.

Quelques pas plus loin, la voie débouche sur un belvédère taillé dans la paroi. Une niche a été creusée dans la roche au-dessus d'une rangée de pitons rongés de vert-de-gris. Plus loin, le chemin se poursuit par une traversée étroite, partiellement effondrée, où chaque appui paraît douteux.

Le spadassin désigne la niche.

- Par là. Vite.

Derrière vous, l'écho de vos poursuivants change de nature. Vous vous retournez pour peut-être percevoir un mouvement dans les ombres qui vous cernent. Un éclat, bref !

- Ils gagnent du terrain, mais c'est encore gérable. Ne trainons pas !

Si vous inspectez rapidement la niche, rendez-vous au [§452](#).

Si vous poursuivez aussitôt sur la traversée effondrée, rendez-vous au [§316](#).

§417

Quelque chose en vous se cabre. La pression glisse, insiste... puis se heurte à une résistance brutale, presque instinctive. Vous ne réfléchissez pas. Vous rejetez l'esprit d'un bloc, violemment.

La sensation disparaît d'un coup, comme un fil tranché net. Mais dans cette rupture, une pensée s'impose à vous. Ces symboles... Ils ne sont pas elfiques. Ils sont antérieurs, plus anciens que tout ce que votre corps devrait connaître.

Derrière vous, l'spadassin murmure, tendu :

- Recule.

Vous n'avez pas le temps. Les paupières du cadavre se soulèvent lentement. Un souffle sec s'échappe de sa gorge desséchée, puis il se redresse.

Gardien ancestral : Dextérité : 11 - Vitalité : 10

Si votre Suspicion est supérieure égale à 2 : L'archère libère sa flèche avant même que la créature ne se mette pleinement en mouvement. Le trait se plante profondément dans son épaule, à votre adversaire un cri sec et inhumain. Déduisez 2 points de sa Vitalité.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 4 : Le mage prononce quelques mots dans une langue ancienne. L'air se contracte autour du gardien, alourdissant ses gestes comme s'il évoluait dans une sorte de boue invisible. Déduisez 1 point de sa force de combat.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 6 : Une ombre se détache du groupe. Le spadassin frappe dans un angle mort, précis, silencieux, terriblement efficace. Il se joint à vous pour ce combat. Ajoutez un point à votre force d'attaque.

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [§441](#)

§418

Vous vous engagez sur le premier bloc ! Puis le second. Le vide vous attire. Pas physiquement, mais mentalement, comme s'il cherchait à vous faire lâcher prise. Soudain, votre pied glisse légèrement sur une zone humide. Vous corrigez instinctivement votre appui, trop vite, trop précisément. Votre corps se stabilise avec une efficacité qui ne vous appartient pas.

Derrière vous, le spadassin s'est figé. Vous ne le regardez pas. Mais vous sentez son attention. L'archère traverse à son tour, fluide, silencieuse. Le mage ferme

la marche, murmurant quelque chose que vous ne comprenez pas. Alors que vous atteignez l'autre côté, un craquement retentit. Le premier bloc cède rendant cet accès impraticable.

Rendez-vous au [§248](#)

§419

Vous vous dirigez immédiatement vers les cages verrouillées au fond de l'entrepôt.

Des enfants, des vieillards, des réfugiés blessés.

Certains reculent même en vous voyant approcher, comme s'ils craignaient encore un nouveau piège.

Le spadassin commence déjà à briser plusieurs serrures à coups de lame.

- Plus vite !

Le mage surveille nerveusement les quais visibles derrière les fenêtres de l'entrepôt. Des cris résonnent déjà dehors.

- Le guet revient.

Maghalis aide lentement Lethia à rester debout pendant que l'elfe observe les prisonniers libérés.

Puis Lethia murmure faiblement :

- Ils recommenceront... même après cette nuit...

Le silence devient plus lourd encore. Mais déjà plusieurs réfugiés fuient désormais les quais à travers la pluie. Le chaos se répand rapidement autour des anciens entrepôts.

Le spadassin récupère alors brutalement plusieurs petites caisses abandonnées près des registres marchands.

- Puisqu'on est là...

Le mage lève immédiatement les yeux au ciel.

Notez sur votre Feuille d'Aventure :

12 pièces d'or

1 Potion médicinale (Chaque dose rend 4PV. Cette fiole contient 2 doses)

Puis le groupe quitte finalement les quais avant l'arrivée massive des renforts du guet.

Rendez-vous au [§445](#).

§420

Le lâche vous parle à mi-voix, si vite que ses mots semblent n'avoir pas attendu votre assentiment pour se glisser en vous.

- La veine froide existe, oui... un passage entre les brûlures, un courant dans lequel les flammes ne voient pas... mais il faut nourrir ce qui garde le seuil... si peu... si peu...

Vous sentez aussitôt la pression sur votre esprit. Ce vieillard ne vous demande pas seulement de l'écouter. Il cherche à saisir en vous un point d'ancrage : une peur ancienne, un souvenir précieux, un regret auquel il pourrait se greffer pour payer à votre place ce qu'il ne veut plus payer lui-même.

Le mage lève brusquement la main et tranche l'air comme avec une lame invisible.

- Assez!

Le charme se rompt, mais non sans coût.

Vous devez livrer un t'est de Psychisme. Si vous le réussissez, vous arrachez votre pensée à la succion mentale du sorcier et reprenez l'initiative. Si vous l'échouez, perdez 2 points de Vitalité. Rendez-vous ensuite au rendez-vous au [§330](#).

§421

Vous abandonnez brutalement les caves avant que les soldats ne puissent complètement vous encercler. Le groupe traverse plusieurs tunnels noyés dans l'eau noire pendant que les cris du guet résonnent encore derrière vous.

Mais lorsque vous atteignez finalement les anciens canaux... Lethia n'est plus là.

Maghalis s'immobilise brutalement.

- Non.

Le silence retombe immédiatement. Même le spadassin comprend aussitôt ce qui vient de se produire dans le chaos de la fuite.

Le mage ferme lentement les yeux.

- Ils l'ont reprise.

Maghalis ne répond pas. Mais vous apercevez immédiatement la haine froide traverser son regard.

Le groupe quitte finalement les canaux dans un silence presque étouffant.

Notez sur votre Feuille d'Aventure :

Échec de la quête de Lethia. Déduisez 1 point de votre jauge de Suspicion.

Rendez-vous au [§318](#).

§422

Lorsque vous sortez le pendentif de frêne sombre, l'homme cesse immédiatement de parler. Puis il incline lentement la tête.

Le loup géant s'approche d'un pas.

Il prend le pendentif entre ses doigts avec précaution. Sa voix devient plus grave.

- Je les connaissais.

Il ferme brièvement les yeux.

- Ils devaient atteindre Griseguilde avant la nouvelle lune. Un relais de la Mère a été frappé.

Il détache alors de sa ceinture une fine lamelle de frêne clair gravée du symbole de la Mère de toutes choses.

- La Mère n'oubliera pas ceux qui marchent avec les siens.

Notez sur votre Feuille d'Aventure :

Signe de la Mère : Ce pendentif est très précieux ! Il vous permet de modifier l'équilibre de votre jauge de Suspicion. Ajoutez +1 à votre niveau de Suspicion tant que vous porterez ce talisman.

Rendez-vous au [§177](#)

§423

Le corridor brûlé s'ouvre devant vous comme l'intérieur d'une forge abandonnée aux dieux mauvais.

Les parois ont été vitrifiées par une chaleur ancienne, mais cette chaleur n'a rien de mort. Elle persiste, non sous la forme d'une température stable, mais en souffles irréguliers, en remontées soudaines, en pulsations rouges qui circulent par instants sous la surface noire du sol comme un sang de braise. Pourtant, l'air ne porte pas seulement le feu. En inspirant, vous distinguez aussi une autre couche, plus subtile : la senteur métallique de la pierre fondue, celle, amère, d'une magie trop longtemps employée, et derrière ces deux strates, quelque chose de plus dérangeant encore — une odeur de parchemin brûlé, de serment rompu, de volonté qui a cédé mais qui continue à parler.

Le spadassin essuie sa paume contre son vêtement. Il transpire déjà, bien que l'air ne soit pas étouffant au sens ordinaire du terme.

L'archère fronce les sourcils.

- J'entends des pas, dit-elle.
- Moi aussi, répond le mage. Mais ils ne sont peut-être pas devant nous.

Le sol craque par endroits sous une croûte de verre noir. À travers certaines plaques translucides, vous apercevez des formes immobiles prises dans la

matière comme des insectes dans l'ambre. Ailleurs, des niches creusées dans la paroi abritent des silhouettes assises qui pourraient être des statues de mendiants ou de saints brûlés. Sur plusieurs dalles, des signes de craie rouge ont été tracés. Des cercles. Des noms. Des invocations peut-être. Ou des avertissements.

Soudain quelque chose ricane dans l'ombre de la zone, assez près pour troubler le sang, trop loin pour être vu.

Le mage serre son bâton.

- Je n'aime vraiment pas cet endroit.

Si vous progressez en inspectant les marques rituelles et les niches, rendez-vous au [§379](#).

Si vous préférez ignorer les traces de sorcellerie et avancer au plus vite avant que cette galerie ne se referme sur vous, rendez-vous au [§270](#).

§424

Lorsque vous franchissez l'arche de pierre, le monde semble se contracter autour de vous. Ce n'est pas seulement une question de lumière ou de température. C'est plus profond. Plus insidieux. L'air devient lourd, presque visqueux, comme chargé d'une mémoire ancienne qui refuse de disparaître. Chaque respiration vous donne l'impression d'inhaler des siècles de silence.

Derrière vous, les bruits du Rift s'éteignent progressivement, comme étouffés par la masse de pierre. Devant vous... un couloir s'enfonce dans l'obscurité, bordé de sarcophages taillés dans une roche noire striée de veinures pâles. Certains sont ouverts. D'autres sont scellés par des symboles rongés par le temps... ou volontairement effacés.

Le magicien ralentit, ses doigts décrivant de légers mouvements dans l'air, comme s'il tentait de percevoir quelque chose d'invisible.

- Attention ! Ce lieu n'est pas abandonné, murmure-t-il.

Sa voix est basse, empreinte de respect. L'archère a déjà encoché une flèche. Son regard balaie les angles morts, les fissures. Le spadassin, lui, s'est

légèrement décalé, disparaissant à moitié dans les ombres, attentif au moindre déséquilibre.

Et vous... Vous vous demandez ce que vous foutez là ! Vous ressentez quelque chose, une impression. Un peu comme si vous connaissiez cet endroit.

Vous pouvez :

Examiner l'un des sarcophages ouverts, rendez-vous au [§341](#)

Avancer prudemment dans le couloir central, rendez-vous au [§346](#)

Étudier les symboles gravés sur les parois, rendez-vous au [§267](#)

§425

Les flèches sifflent. Mais l'archère a déjà décoché la sienne. Une silhouette chute.

Le mage murmure une incantation basse ; un bouclier magique dévie une autre flèche.

Vous vous jetez dans la mêlée.

2 Elfes Noires: Dextérité 9 - Vitalité 7

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 2, l'archère décoche une flèche qui se plante dans la jambe de l'un de vos assaillants. Déduisez 2 points de Vitalité de l'un de vos adversaires.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 4, le mage lance un éclair aveuglant. Pour ce combat, déduisez 1 point de à vos belligérants.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 6, le spadassin glisse dans les jambes de l'un des elfes. Pour ce combat, ajoutez 1 point à votre force d'attaque.

Si vous sortez victorieux, rendez-vous au [§362](#).

§426

La présence infernale émerge du corridor avec la lenteur assurée des prédateurs qui n'ont jamais connu l'échec.

Le démon de feu n'est pas gigantesque. Il n'en a pas besoin. Son corps semble taillé dans une pierre volcanique lézardée de rouge. Des flammes basses suintent de ses jointures. Là où ses pieds touchent le sol, le verre noir blanchit puis craque. Mais c'est sa tête qui vous glace le plus, non. C'est son expression presque sereine, presque sacerdotale, comme si tuer n'était pour lui qu'une cérémonie.

L'archère décoche aussitôt une flèche, qui traverse l'aura brûlante de la créature en se consumant à moitié. Le trait la blesse, mais à peine. Le mage, lui, se place un demi-pas devant vous.

- Ce n'est pas seulement un corps, dit-il. Ne le laissez pas entrer dans vos pensées.

Car déjà le démon parle, avec cette langue de fournaise qui promet la fin de la peur, le pouvoir sans fatigue, le repos après la lutte. Chaque pulsation de son aura semble demander : pourquoi résister encore ?

DÉMON DE FEU : Dextérité : 10 - Vitalité : 11

Règle spéciale : à chaque Assaut perdu par le héros, vous perdez 2 points de Vitalité comme d'ordinaire, mais vous devez également livrer un TEST DE DESTINÉ.

En cas d'échec, perdez 1 point de Viralité supplémentaire, tant l'aura du démon entame votre volonté.

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [§331](#).

§427

Lorsque la fissure cède enfin, le sanctuaire pousse un soupir de tombe ouverte. Les Vrocks hurlent ensemble, mais leur puissance décroît aussitôt. L'un d'eux se disloque dans une gerbe de plumes brûlées. Un autre s'arrache lui-même les yeux dans une convulsion frénétique avant de se jeter contre une colonne et de s'y rompre le cou. Le dernier s'envole en tournoyant vers la voûte éventrée, comme une bête chassée par plus terrible qu'elle.

Sous l'autel, une dalle s'est disjointe.

Vous y découvrez un réduit où s'accumulent des restes : besaces moisies, os blanchis, monnaies noircies, talismans fendus, et surtout des plaques votives gravées de noms effacés. Ceux qui ont péri ici n'ont pas seulement été tués ; ils ont été peu à peu vidés d'eux-mêmes, jusqu'à nourrir le lieu. L'une des plaques, plus récente, porte encore une phrase presque lisible :

“Fuyez, pauvres fous !”

À peine avez-vous le temps de graver cet avertissement dans votre mémoire qu'un grondement se propage dans la fosse entière. La rupture du lien a déstabilisé tout le secteur. Des fragments de corniche s'abattent, les colonnes gémissent, et des ombres nouvelles affluent des galeries latérales.

Il faut sortir.

Si vous fuyez par le corridor effondré situé derrière l'autel, rendez-vous au [§254](#).

Si vous tentez plutôt de remonter vers la nef centrale par les marches d'où vous êtes venu, rendez-vous au [§349](#).

§428

La silhouette tapie dans la niche se redresse lentement. Ce n'est ni un cadavre ni tout à fait un vivant. Sa peau est parcheminée par des siècles de chaleur sèche, ses lèvres fendillées par des incantations sans fin, mais ses yeux brillent d'une intelligence intacte ou plutôt d'une intelligence qui a survécu en acceptant de se dénaturer.

- C'est un sorcier, dit le mage. Un de ces sorciers qui ont cherché l'immortalité dans le Rift et l'ont trouvée sous la forme d'une éternité claustrée, dépendante, rongée de peur.
- N'avancez pas davantage, murmure la momie. Le brasier veille. Mais je peux vous montrer la veine froide. Je peux vous faire passer.

Le mage ne répond pas. Il observe.

Le vieillard sourit.

- Bien sûr, il faudra offrir quelque chose. Pas votre vie. Pas tout de suite. Une pensée. Un serment. Un souvenir très ancien. Le Rift est raisonnable, quand on sait comment lui parler.

Derrière vous, la chaleur augmente encore. Le démon approche.

Si vous acceptez d'écouter la proposition du lâche de la faille, rendez-vous au [§420](#).

Si vous refusez tout pacte et vous préparez à la bataille, rendez-vous au [§426](#).

§429

- Repliez-vous !

Le corridor explose aussitôt dans le chaos.

Le spadassin repousse brutalement un garde contre le mur pendant que Maghalis couvre votre fuite depuis l'obscurité.

Une flèche traverse immédiatement l'épaule d'un soldat qui tentait de poursuivre le groupe.

- Ils fuient !

Le mage frappe alors violemment le sol de son bâton. La galerie tremble brutalement.

Des pierres se détachent aussitôt dans un grondement sourd.

- Plus vite !

Vous traversez plusieurs tunnels secondaires pendant que les effondrements ralentissent momentanément le guet derrière vous, puis le groupe débouche finalement dans les vieux quartiers nord de Grisegilde.

Le silence qui règne ici paraît presque irréel après les combats des souterrains. Des bâtiments éventrés bordent plusieurs ruelles noyées dans l'humidité. Plus loin, des cordes pendent encore entre certaines façades noircies.

Maghalis ralentit légèrement.

- Nous avons perdu trop de temps.

Le spadassin essuie le sang de sa joue d'un revers de manche.

- Oui. Mais au moins nous sommes encore vivants.

Puis l'elfe aperçoit soudain quelque chose au sol. Une trace de sang moins plus récente, très récente. Elle disparaît derrière plusieurs caisses renversées au fond d'une ruelle étroite.

Sans attendre, Maghalis s'engage immédiatement dans l'obscurité.

Rendez-vous au [§436](#).

§430

Votre intuition vous fait gagner un temps précieux.

Vous ne fouillez pas au hasard. Vous dégagez immédiatement l'essentiel. La fiole est intacte. Le crochet solide. Et les pointes noires encore parfaitement utilisables.

L'archère vous arrache presque à la niche du regard.

- Donne ça.

Elle glisse aussitôt les pointes dans son carquois sans ralentir.

Notez sur votre Feuille d'Aventure :

1 Potion de Vitalité (2 doses : +2 PV chacune)

1 Crochet de veille : Une fois durant cette fuite, le Crochet de veille vous permet de réussir automatiquement un test de Force ou de Dextérité lié à un franchissement.

3 pointes de flèches noires

Lors de la prochaine intervention de l'archère en combat, elle infligera 4 points de dégâts de Vitalité au lieu de 2, si ses dégâts sont d'ordre physique.

Un de vos traqueur atteint déjà le poste. La traversée vous attend.

Rendez-vous au [§299](#).

§431

Quand l'aventurier corrompu tombe enfin, ce n'est pas un homme qui meurt. C'est un assemblage qui se défait. L'armure se craquelle. La chair se rétracte. La pierre qui l'avait lentement conquis fini par prendre ce qu'il restait de lui. Il reste un crâne à demi humain, pris dans un plastron soudé, et ce spectacle suffit à vous faire comprendre ce que le Rift réserve à ceux qui y séjournent trop longtemps.

Mais vous n'avez pas le loisir de vous attarder.

Le sol tremble, très légèrement d'abord, puis davantage. À l'autre extrémité de la salle, une masse translucide se dresse lentement. De la lumière circule en elle sous forme de veines pâles. Un golem de cristal, né de l'accumulation de mana solidifié, sort lentement de sa torpeur. Derrière lui, dans une fente plus basse, quelque chose d'autre remue : une matière molle, couverte d'yeux qui s'ouvrent et se ferment sans rythme, puis apparaissent des bouches qui n'étaient pas là un instant plus tôt. Un Spawn du Chaos. Pas encore entièrement formé, mais déjà affamé.

Le mage pâlit.

- Nous ne gagnerons rien à rester ici.

Le spadassin le sait aussi. L'archère a déjà cherché la sortie des yeux.

Une unique ouverture se dessine, au-delà des deux monstres, là où la salle rejoint un corridor plus vaste baigné d'une lueur gris fer. Peut-être la seule issue.

Si vous tentez de forcer le passage par la ruse et la vitesse avant que les deux créatures ne se coordonnent, livrez un test de force. Si vous échouez, vous êtes touché dans votre fuite. Vous perdez 4 points de Vitalité.

Quelque soit le résultat de cette fuite chaotique, si vous survivez, rendez-vous au [§451](#).



La mort ! Vous imaginiez un long tunnel, une errance immatérielle. Vous vous trompiez ! C'est un choc, une violation ! Votre conscience est arrachée, dépecée. L'essence du talisman s'accroche à votre âme. Il ne quittera jamais votre être. Il vous attendait ici. Vous et lui ne faites plus qu'un.

Puis quelque chose vous entraine, vous aspire même. Aussi irréal que cela soit, vous distinguez ce fameux tunnel, l'entrée vers l'au-delà ?

Votre vision s'ajuste. Au loin, vous distinguez des ruines calcinées. Un château suspendu détruit. Impossible ! Le jardin des dieux ! Votre âme flotte vers Orb. Comme la dernière fois. Au centre de ce qu'il reste d'une cour, deux silhouettes.

Un squelette vêtu d'une fripe, coiffé d'une couronne. Et derrière lui... une forme spectrale. Vous sentez la pression s'exercer sur ce qu'il reste de votre être. Vous vous écrasez contre le sol ! Car étonnamment, vous ressentez la douleur de l'impact...

La main spectrale du roi squelette vous écrase.

- Le Talisman m'appartient ! Donne-moi ce qui me revient de droit !

La douleur ne traverse pas votre peau. Elle déchire votre âme.

- Laissez-moi le torturer mon Maître... laissez-moi me venger !
- Non Hawkana ! Pas encore, il me faut le talisman pour accomplir ma mission et espérer le pardon de notre Maître.

Une force malfaisante triture la pureté de votre essence spirituelle. Vous sentez le talisman se tendre vers son maître.

Soudain un rugissement ! Terrible et puissant! Une lumière dans cet enfer qui immédiatement vous reconforte et vous réchauffe. Un tigre immense, magnifique surgit. La magie noire se fissure. Vos chaînes se brisent. D'un bond, il repousse le Roi sans chair et son acolyte.

Une voix résonne en vous:

- Tu ne peux pas détruire ce qui est scellé par l'équilibre. Cherche la Main d'Avatar. Trouve-la... ou péris. Seule la Main peut te libérer. N'oublie pas ! Une balance ne trouve son point d'équilibre que si la somme de ses plateaux s'annule !

La lumière vous déchire, vous absorbe. Rendez-vous au [§444](#).

§433

Vous vous engagez dans les galeries sans vous retourner. Très vite, les cryptes disparaissent derrière vous. La pierre change. Plus brute, plus instable. Les murs semblent moins taillés que rongés, comme si quelque chose avait creusé ces passages avec patience... ou faim.

L'air y aussi plus chaud, plus lourd, chargé d'une odeur organique difficile à identifier. Enfin, le sol n'est plus aussi régulier. Il se dérobe parfois sous vos

pas, couvert d'une fine poussière mêlée à des fragments d'os trop petits pour être identifiés.

Le mage ralentit, ses traits tirés.

- Ce lieu n'a pas été construit, murmure-t-il. Il s'est formé... tout seul !

Le spadassin glisse le long de la paroi, observant chaque embranchement, chaque anfractuosité.

- Qu'est-ce que tu racontes ?

L'archère reste en arrière, couvrant votre progression, son arc prêt à libérer la mort à la moindre menace.

- Il a raison, je ressens les restes d'une force ancestrale...

Un bruit léger derrière vous ! Puis un autre, plus proche.

- Ils arrivent ! Dites-vous à tout hasard.

La traque a commencé !

La galerie se divise brutalement en plusieurs boyaux étroits. Aucun ne semble sûr. Mais rester ici signerait votre mort.

Vous pouvez :

Prendre le passage étroit descendant, rendez-vous au [§295](#)

Vous engager dans une galerie plus large, marquée de traces, rendez-vous au [§411](#)

Tenter de vous dissimuler dans une cavité latérale, rendez-vous au [§437](#)

§434

- Nous partons maintenant.

Le mage observe nerveusement les quais visibles derrière les fenêtres de l'entrepôt.

Le guet revient déjà. Des lanternes approchent dans la pluie.

Le spadassin récupère rapidement plusieurs sacs abandonnés près des registres marchands.

- Hors de question de repartir les mains vides.

Maghalis aide immédiatement Lethia à se relever malgré ses blessures. L'elfe grimace violemment... mais parvient encore à marcher.

Puis le groupe quitte rapidement l'entrepôt à travers plusieurs passages secondaires déjà noyés dans la fumée et le chaos provoqués par l'incendie des quais.

Derrière vous, les cris des prisonniers résonnent encore dans la nuit humide.

Maghalis ralentit brièvement. Mais Lethia attrape immédiatement son bras.

- Si tu restes... nous mourrons toutes les deux.

Le silence retombe. L'archère reprend finalement sa marche sans répondre.

Notez sur votre Feuille d'Aventure : 8 pièces d'or

Rendez-vous au [§445](#).

§435

Vous reculez une fraction de seconde trop tard.

Plusieurs lames traversent brutalement l'escalier avant que vous puissiez esquiver complètement.

L'une d'elles se plante violemment dans votre épaule. Vous perdez 2 points de Vitalité.

Le spadassin se précipite aussitôt vers les hauteurs pendant que Maghalis couvre déjà les toits voisins mais la silhouette disparaît presque immédiatement dans les ruelles noyées par la pluie.

Le mage serre les dents.

- C'était un professionnel.

Le spadassin observe les lames abandonnées dans l'escalier.

Puis son expression change légèrement.

- Oui.

Le silence retombe.

Le spadassin récupère alors l'un des projectiles avant de le faire tourner lentement entre ses doigts.

- Anciennes lames des réseaux d'assassins.

Le mage relève lentement les yeux.

- Quelqu'un utilise les mêmes méthodes.
- Ou quelqu'un tue ceux qui le connaissent.

Puis le Spadassin regarde lentement les toits dominant les vieux quartiers.

- Et maintenant il sait que nous sommes ici.

Rendez-vous au [§348](#).

§436

Vous abandonnez immédiatement le refuge pour suivre les traces visibles dans la ruelle. La pluie commence déjà à tomber sur les vieux quartiers nord de Griseguilde. Une pluie sale, mêlée à la fumée qui flotte encore au-dessus des canaux.

Maghalis progresse rapidement devant vous sans quitter les traces des yeux. Le groupe traverse bientôt plusieurs rues presque désertes où des silhouettes disparaissent parfois derrière des volets murés à votre approche.

Le spadassin observe les façades noircies.

- Cet endroit ressemble davantage à un cimetière qu'à un quartier.
- Beaucoup sont morts ici, répond simplement Maghalis.

Vous tournez bientôt dans une ruelle plus étroite où plusieurs marques fraîches apparaissent sur les murs.

Le mage ralentit légèrement.

- Ces symboles...
- Des passeurs, coupe immédiatement l'archère.

Mais quelque chose dans sa voix vous indique qu'elle ne dit pas tout.

Soudain un cri étouffé résonne plus loin. Puis un bruit de lutte. Le groupe accélère immédiatement.

La ruelle débouche bientôt sur une petite cour envahie de caisses renversées. Trois hommes maintiennent brutalement un vieil elfe contre un mur pendant qu'un quatrième fouille ses vêtements.

L'homme saigne déjà abondamment.

- Où est-elle ? rugit l'un des agresseurs.

Le vieil elfe crache du sang avant de répondre :

- Allez en enfer.

L'homme lève aussitôt sa matraque.

Maghalis dégaine immédiatement.

- Bougez!

Les hommes se retournent brutalement. Le plus grand laisse échapper un sourire mauvais en apercevant l'elfe.

- Regardez-moi ça... Une autre survivante.

Le spadassin tire lentement sa lame.

- Mauvaise réponse.

1^{er} CHACAL Dextérité : 7 - Vitalité : 7

2^{eme} CHACAL Dextérité : 8 - Vitalité : 8

3^{eme} CHACAL Dextérité : 7 - Vitalité : 6

4^{eme} CHACAL Dextérité : 7 - Vitalité : 7

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 2 : Maghalis abat immédiatement l'un des Chacals d'une flèche en pleine gorge. Choisissez votre victime.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 4 : Le mage projette une violente lumière aveuglante contre les murs de la cour. Tous les ennemis perdent 1 point de Dextérité pendant ce combat.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 6 : Le spadassin combat à vos côtés avec une brutalité impressionnante. Vous gagnez 1 point de Dextérité pendant tout ce combat.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -2 : Maghalis hésite à vous couvrir correctement dans l'espace réduit de la cour. Lors du premier assaut, lancez un dé. Sur un résultat de 1, elle vous érafle la cuisse. Vous perdez immédiatement 1 point de Vitalité.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -4 : Le mage limite volontairement ses interventions afin d'éviter de vous toucher dans la mêlée. Vous ne bénéficiez d'aucun soutien magique pendant ce combat.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -6 : Le spadassin vous considère désormais comme un risque pendant l'affrontement. Lancez un dé. Si vous obtenez un 6, il vous exécute sans sourciller.

Combattez les Chacals.

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [§246](#).

Si vous fuyez la cour pendant l'affrontement, rendez-vous au [§247](#).

§437

Vous vous glissez dans une cavité étroite. L'obscurité y est totale, oppressante. Vous retenez votre souffle. Les autres vous suivent.

Les bruits se rapprochent, très proches... Puis s'éloignent. Le silence revient.

Mais quelque chose ne va pas. Vous n'êtes pas seuls. Vous sentez un mouvement derrière vous!

Testez votre Psychisme: Si le jet de dé est une réussite, alors rendez-vous au [§355](#). Si c'est une échec, rendez-vous au [§286](#)

§438

Vous avancez silencieusement dans les eaux noires jusqu'à la plateforme flottante gardée par plusieurs soldats, le bruit des chaînes couvrant partiellement votre progression.

Le spadassin dégaine lentement. Discret. Rapide. Sans bruit.

Maghalis prépare déjà une flèche.

Les gardes observent surtout les cages suspendues descendant encore lentement depuis les quais supérieurs. Aucun ne regarde réellement les canaux.

Vous échangez un dernier regard avec le groupe.

Puis vous frappez.

1^{er} Garde du Guet: Dextérité : 7 - Vitalité : 7

2^{eme} Garde du Guet: Dextérité : 8 - Vitalité : 8

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 2 : Maghalis abat immédiatement l'un des gardes avant le premier assaut.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 4 : Le mage plonge momentanément les canaux dans une obscurité surnaturelle. Tous les ennemis perdent 1 point de Dextérité pendant ce combat.

Si votre Suspicion est supérieure ou égale à 6 : Le spadassin laisse parler sa rage pendant l'affrontement. Vous gagnez 1 point de Dextérité pendant ce combat.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -2 : Maghalis intervient trop tard pour empêcher un garde de donner l'alerte. Tous les ennemis gagnent 1 point de Dextérité lors du premier assaut.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -4 : Le mage hésite à utiliser sa magie dans l'espace réduit des canaux. Vous perdez 1 point de Dextérité pendant les deux premiers assauts.

Si votre Suspicion est inférieure ou égale à -6 : Le spadassin considère désormais vos décisions comme dangereuses. Après chaque assaut, lancez un dé. Un 6 mettra un terme à votre aventure.

Combattez les gardes du guet. Si vous remportez le combat, rendez-vous au [§332](#). Si vous fuyez les canaux pendant l'affrontement, rendez-vous au [§265](#).

§439

Le dernier garde s'effondre lourdement entre les cages renversées de la cave.

Le silence revient brutalement, seulement troublé par la respiration difficile de Lethia.

Maghalis s'approche lentement de son ancienne amie avant de couper les dernières chaînes la maintenant prisonnière.

Lethia sourit faiblement malgré le sang couvrant son visage.

- Je savais que tu reviendrais.

Maghalis détourne légèrement les yeux, comme si ces simples mots lui coûtaient déjà trop.

Le spadassin observe brièvement la scène avant de rengainer sa lame.

- Magnifique. Maintenant sortons avant que cette ville décide de nous tuer à nouveau.

Le groupe quitte rapidement les caves noyées dans l'humidité avant que d'autres soldats n'atteignent les quais.

Notez sur votre Feuille d'Aventure : Lethia sauvée

Rendez-vous au [§445](#).

§440

Votre geste est rapide. Plus rapide et efficace que le sien. Votre main referme sur sa bouche avant qu'il n'ait pris conscience de la fin de sa vie. La lame entre sous la mâchoire, remonte sans résistance, et le corps s'affaisse contre vous sans un bruit.

L'archère n'a pas eu besoin d'intervenir.

Le spadassin observe brièvement la position du corps avant de le tirer à l'abri derrière la haie.

- Pas de traces.

Ajoutez 1 point à votre jauge de Suspicion.

Le passage vers les premières habitations est libre.

Si vous progressez immédiatement vers le cœur du village en restant à couvert, rendez-vous au [§38](#)

Si vous préférez examiner d'abord les bâtiments agricoles voisins, rendez-vous au [§87](#)

§441

Le gardien s'effondre dans un craquement sec. Cette fois, il ne se relèvera pas. Le silence revient. Vous fouillez le sarcophage. Entre les plis du linceul, vous trouvez 1 pièce d'or.

Le spadassin vous observe un instant de trop. Puis détourne les yeux. Déduisez un point à votre jauge de suspicion.

- On ne traîne pas ici.

Le mage acquiesce silencieusement. Le couloir vous attend. Rendez-vous au [§346](#)

§442

Vous perdez de précieuses secondes.

La poussière vous aveugle. Le cuir s'effrite sous vos doigts. Lorsque vous parvenez enfin à dégager la fiole, le premier poursuivant surgit déjà au bord du poste.

Le spadassin jure.

- Trop tard. On dégage !

Votre hésitation ralentit le groupe. Déduisez 1 point de votre jauge de Suspicion.

La créature coupe déjà l'accès à la traversée.

Rendez-vous au [§364](#).

§443

Vous agrippez le bras de votre assaillant pour tenter une manœuvre de dégagement. Ses muscles secs et durs sont comme du fer. Il vous regarde... Vous ne voyez que ses yeux mais vous devinez son sourire narquois. Il serre lentement ses doigts autour de votre cou, très lentement... Votre carotide cède dans un bruit mou. Une dernière pensée vous traverse, saugrenue : un meilleur jet de dés vous aurez peut-être sauvé ? Cette aventure s'achève ici !

Rendez-vous au [§432](#).

§444

La lumière cesse d'exister. La douce quiétude du néant vous absorbe avant de faire place à la pénombre et la roche. Vous êtes vivant ! Pas à genoux, pas brisé. Debout !

Une odeur d'humidité croupie et de mousse écrasée s'insinue dans vos narines. La roche suinte autour de vous. Une voûte immense s'étend au-dessus de vos têtes, constellée de champignons phosphorescents dont la lueur verdâtre transforme chaque visage en masque funéraire. Vos têtes?

Vous n'êtes pas seul. Trois silhouettes vous entourent. Une femme à l'arc long, fine comme une lame d'hiver. Ses oreilles font penser qu'il s'agit d'une elfe. Un homme sec et visiblement nerveux, le regard froid, une épée et une dague déjà prête en main. Le dernier membre du groupe est vêtu d'une robe. C'est visiblement un magicien.

Vous avez cette étrange certitude de ne pas être arrivé en plein Comic Con de Fighting Fantasy. Tous les trois vous observent. Visiblement, ils vous attendent !

- T'as la tête de quelqu'un qui aurait léché les fesses d'un troll , dit le spadassin.

Sa voix ne porte aucune douceur. Vous inspirez lentement. Votre corps répond avec précision. Trop de précision pour être celui d'un d'une personne ayant passé quarante années dans un asile à détailler le plafond de sa chambre.

Subitement, vous comprenez une chose essentielle : Vous êtes dans un autre corps, un corps qui sait comment se comporter, entraîné. Il connaît cet endroit. Pas vous !

Devant vous s'étend un dédale de galeries sculptées à même la roche. Des torches sombres marquent un passage. Plus loin, une lueur plus vive trahit la présence d'un lac.

L'homme en noir serre un objet emballé contre lui.

- On ne reste pas ici. Les orques et les elfes patrouillent. Sans oublier les Sœurs.

Vous pouvez :

Prendre la tête du groupe et avancer vers les galeries sculptées, rendez-vous au [§337](#).

Demander des précisions sur la situation, rendez-vous au [§450](#).

Observer silencieusement les hauteurs avant de bouger, rendez-vous au [§261](#).

§445

Le retour vers les réseaux clandestins de Griseguilde s'effectue avant l'aube. La pluie continue de tomber sur la ville lorsque vous retrouvez finalement l'antichambre du vieil homme.

Celui-ci observe immédiatement Lethia, puis Maghalis et comprend aussitôt.

- Je vois que certains fantômes refusent encore de mourir.

Le spadassin laisse échapper un faible rire fatigué avant de s'effondrer sur une chaise. Le mage retire lentement ses gants.

- Les quais nord travaillent avec le guet.

Le vieillard hausse faiblement les épaules.

- À Grisegilde, tout le monde travaille avec tout le monde... tant que l'or continue de circuler.

Puis il pousse lentement une bourse vers vous.

Le réseau paie ses dettes.

Si vous avez noté Réfugiés libérés :

ajoutez 5 pièces d'or supplémentaires.

Ajoutez 1 point à votre jauge de Suspicion.

Lethia finit alors par relever difficilement les yeux vers Maghalis.

- Tu vois... je t'avais dit qu'ils reviendraient un jour.

Maghalis ne répond pas immédiatement. Puis elle détourne lentement le regard.

- Tu aurais dû quitter cette ville.

Le silence retombe quelques secondes. Mais cette fois, il semble moins lourd qu'avant.

Le vieil homme récupère alors les jetons de cuivre avant de relever les yeux vers vous.

D'autres contrats attendent encore.

Rendez-vous au [§167](#).

§446

Le harnais tient encore.

Trois objets sont encore accessibles : Une épée courte, une sacoche de cuir durci, un brassard fixé à l'avant-bras du mort.

La horde de vos poursuivants se rapproche. Les premières flèches frappent à quelques mètres de votre groupe. Vous devez choisir immédiatement.

Si vous prenez l'épée, rendez-vous au [§326](#). Si vous prenez la sacoche, rendez-vous au [§378](#). Si vous arrachez le brassard, rendez-vous au [§324](#).

§447

Votre pied manque l'appui et soudain le monde bascule. Le vide vous avale. Dans la chute, une pensée fulgurante vous traverse. Ce n'est pas de la peur, plutôt une réaction. Votre bras se tend, indépendamment de votre volonté.

Testez la Destinée

Si vous réussissez, vous redressez la situation sans plus de mal. Rendez-vous au [§418](#)

Si vous échouez, rendez-vous au [§334](#)

§448

La galerie débouche sur une salle naturelle creusée dans la roche noire du Rift.

Le sol disparaît presque entièrement sous un entrelacs de filaments plus épais encore que ceux rencontrés plus haut. Au centre de la cavité flotte une masse pâle, suspendue comme un cocon ancien.

L'archer bande son arc. Le magicien murmure quelque chose que vous ne comprenez pas.

Le cocon respire, très lentement, très faiblement dit-il au groupe.

Allez-vous vous approchez du cocon, rendez-vous au [§260](#).

Si vous décidez de l'attaquer immédiatement avant qu'il ne s'éveille, rendez-vous au [§290](#).

§449

Vous vous faufilez discrètement, concentré sur votre cible. Votre pied brise une branche. L'homme se redresse... La flèche part avant même que vous n'ayez compris que vous aviez perdu l'initiative. Le trait traverse la haie. Le guetteur disparaît dans l'herbe humide sans avoir eu le temps de crier.

L'archère ne vous regarde pas immédiatement. Elle écoute d'abord puis seulement elle vous accorde un regard bref. Le spadassin n'ajoute rien.

Déduisez 1 point de votre jauge de Suspicion. Le passage vers le village est désormais libre.

Si vous progressez vers les premières habitations en restant à couvert, rendez-vous au [§38](#)

Si vous préférez reconnaître les bâtiments agricoles avant d'avancer davantage, rendez-vous au [§87](#)

§450

- Où sommes-nous ?

Le silence qui suit est lourd. L'homme à la dague incline légèrement la tête.

- Ça ne se voit pas, on cueille des champignons... Tu plaisantes ?

L'archère vous répond sans détourner les yeux des ombres.

- Nous sommes au deuxième niveau du Rift. Nous livrons la tablette, comme prévu. Tu te sens bien ?

Comme prévu ?

Testez votre Destiné. Si le test est réussi, rendez-vous au [§263](#). Sinon, rendez-vous au [§275](#).

§451

La galerie s'achève sur un vide si vaste qu'il semble avoir été creusé non dans la roche, mais dans la nuit elle-même.

Vous débouchez sur une corniche naturelle dominant une cavité immense dont le plafond se perd dans une obscurité mouvante. D'énormes racines de pierre pendent des hauteurs comme des membres fossilisés, torsadés, luisants d'une humidité noire qui tombe parfois en gouttes épaisses sur le sol, très loin en contrebas. Le bruit qu'elles produisent n'évoque ni l'eau ni la boue, mais la lente digestion, comme si ce lieu était vivant.

L'air, ici, ne ressemble à celui d'aucun des passages que vous venez de traverser, et pourtant il les contient tous.

Vous y retrouvez la poussière minérale et la senteur de cuir pourri des couloirs de chasse, comme si les prédateurs de pierre avaient laissé jusque dans cette profondeur l'empreinte de leur patience. Vous y sentez aussi la cendre chaude, la morsure métallique des galeries brûlées, l'arrière-goût d'invocation qui imprégnait les lieux de pacte. Et derrière ces deux strates, plus près de l'esprit que du souffle, vous percevez cette humidité mentale, cette haleine de tombe et de mémoire blessée qui collait aux voies hantées.

Le Rift entier semble respirer ici.

Le spadassin s'immobilise le premier. Son arme reste à la main, mais il ne la brandit pas. Instinctivement, il comprend ce que vous comprenez vous-même : ce lieu n'est pas fait pour le combat ordinaire. L'archère a déjà levé les yeux vers les hauteurs, cherchant une corniche, un angle, un nid de gargouille, mais même elle semble hésiter. Tout point d'appui paraît trompeur. Quant au mage, il fixe le fond de la cavité avec une inquiétude plus nue que tout ce que vous lui avez vu jusqu'ici.

Car là-dessous, parmi les débris blanchis, les armes rompues, les fragments d'armures rongés par le temps, on distingue aussi autre chose : des toiles.

Des nappes tendues entre les colonnes naturelles, des fils épais comme des cordes, d'autres si fins qu'ils ne se révèlent que lorsqu'une lueur livide glisse dessus. Certaines de ces toiles sont vides. D'autres contiennent des formes indistinctes, suspendues, enveloppées, lentement desséchées. Le Rift a ses chasseurs de pierre, ses sorciers enterrés, ses ombres faméliques. Ici, vous êtes dans le domaine de quelque chose qui règne.

Alors seulement, vous réalisez que le silence n'est pas complet. Quelque chose vibre, comme si toute la caverne retenait sa respiration en vous voyant paraître.

Le mage parle le premier, à voix basse :

- Nous y sommes.

Ce n'est pas une découverte mais un constat de condamnés. Car vous savez tous pourquoi vous êtes venus. Du moins, le pensent-ils vous concernant...

La tablette.

Même après tout ce que vous avez traversé, même après les détours du Rift, les assauts, les visions, les créatures, c'est elle qui vous a conduits jusqu'ici. La mission n'était ni l'exploration, ni la survie, ni même la fuite. C'était cela : parvenir jusqu'à cette profondeur avec l'objet intact et le remettre à celle qui l'avait exigé. C'était la mission de votre groupe.

Cette certitude vous revient avec une netteté dérangeante au moment même où le poids de votre mission vous semble plus lourd qu'auparavant. Était-ce de l'obstination ? Du calcul ? Une nécessité ? Vous ne sauriez le dire. Mais cette volonté ancienne, qui n'est pas tout à fait la vôtre se réveille en vous au seuil de la caverne. Elle ne vous parle pas. Elle pèse.

Le groupe le sent aussi.

Personne ne prononce votre nom. Personne n'ose vraiment vous regarder trop longtemps. Pourtant, quelque chose dans leur tension indique clairement que vous demeurez, d'une manière ou d'une autre, au centre de cette affaire. Le mage garde l'écrin près de lui.

Soudain, un mouvement sur la paroi opposée !

Si lent qu'il semble n'appartenir ni à la chute ni à l'ascension, mais à une autre logique. Une forme descend le long de la roche verticale avec la grâce tranquille d'une ombre qui aurait choisi de se faire chair. Elle passe d'un fil à l'autre sans les faire vibrer. À mesure qu'elle approche, vous comprenez qu'elle est grande, trop grande, mais que sa taille seule n'explique pas le malaise qu'elle inspire. C'est plutôt l'agencement de son corps qui trouble : quelque chose d'élancé, de presque noble dans l'allure générale, puis, soudain,

une déformation discrète, une correction inachevée, une asymétrie qui fait comprendre qu'aucune loi humaine ne gouverne vraiment cette silhouette.

Sa peau, pâle et lisse par endroits, paraît par ailleurs tendue à l'excès, comme si une matière plus sombre cherchait parfois à remonter sous la surface. Ses membres sont d'une finesse élégante, même si cette l'élégance ressemble à un mensonge. Et quand elle relève enfin le visage vers vous, vous détournez presque aussitôt les yeux. Ce ne sont pas seulement ses traits qui dérangent, c'est l'impression qu'ils savent déjà trop de choses.

Elle s'arrête à quelques pas, suspendue un instant entre deux réalités, puis touche enfin le sol sans bruit. Elle sourit. C'est un sourire calme, presque accueillant. Un sourire qui ne correspond à rien de vivant.

- Vous en avez mis du temps.

Sa voix est douce, presque Chaleureuse. C'est précisément ce qui la rend insoutenable.

Le spadassin se décale imperceptiblement pour ne plus vous laisser seul en première ligne. L'archère ne baisse pas son arc, prête à tout. Le mage, lui, incline à peine la tête, avec cette raideur de celui qui sait qu'il s'adresse à une puissance qu'il ne peut ni ignorer ni respecter pleinement.

- Nous avons rempli notre part du pacte, dit-il.

Un silence suit. Puis un rire bref, cassant, sans joie.

La Matrone incline la tête, comme si elle examinait un enfant qui aurait tenté de réciter une formule d'adulte.

- Vraiment ?

Elle avance d'un pas. Puis d'un autre. Toujours sans bruit.

Derrière elle, dans les hauteurs, plusieurs fils de toile frémissent à peine. Vous ne voyez rien de net s'y mouvoir. Et pourtant vous savez que quelque chose écoute.

- Vous entrez dans mon domaine, poursuit-elle, vous y laissez du sang, vous y dérangez ce qui dort... et vous venez parler de pacte comme si vous apportiez une offrande royale.

Son regard glisse alors sur chacun de vous, sans s'attarder, jusqu'à vous atteindre enfin.

Cette fois, la réaction est immédiate. Quelque chose en vous se tend. Pas une peur simple. Pas même un refus. Plutôt une résistance intime, un heurt obscur, comme si une part de vous reconnaissait en elle un danger plus ancien que cette rencontre. Ou comme si elle reconnaissait en vous quelque chose qui n'aurait pas dû revenir jusqu'ici.

Elle tend une main longue, fine, parfaitement immobile.

- Donne-moi la tablette.

L'air semble se figer.

Le mage ne bouge pas encore. Il a les yeux fixés sur la main de la Matrone, comme si il attendait qu'elle se transforme soudain en arme ou en patte. Et, dans ce battement suspendu, le Rift entier paraît attendre votre décision.

Si vous choisissez de remettre la tablette sans discuter, rendez-vous au [§280](#).

Si vous tentez de négocier avec la Matrone avant de livrer l'objet, rendez-vous au [§321](#).

Si vous refusez et vous préparez au combat, rendez-vous au [§376](#).

§452

Vous inspectez rapidement la niche. Vos doigts rencontrent d'abord de la poussière, puis du cuir racorni entourant du métal. Une petite fiole scellée dans un étui noirci !

Un crochet court, robuste, muni d'un anneau de cuir durci.

Et roulées dans une bande de toile graisseuse : trois pointes de flèches sombres, parfaitement équilibrées.

- T'as trouvé quelque chose ? murmure le spadassin, nerveux. Le simple fait de fouiller cet abri vous coûte des secondes précieuses.

Derrière vous, le bruit des poursuivants change.

- Ils arrivent ! Faut bouger, maintenant !

Effectuez un test d'Intuition. Si vous réussissez ce test, rendez-vous au [§430](#). Si vous échouez, rendez-vous au [§442](#).

§453

Vous sentez le moment exact où la tension bascule. Vous parlez peu. Mais juste.

- N'essaies même pas !

L'homme recule légèrement.

- Ok, prenez ce que vous voulez. Moi, je pars.

Il disparaît dans un passage secondaire.

Le mage observe longuement la direction qu'il a prise.

- Il reviendra.

Vous fouillez rapidement le lieu. Vous trouvez 5 pièces d'or et une fiole.

- Fais voir ça, demande t'il. Humm une dose d'antipoison ! Ça sera utile.

Rangez le tout dans votre sac à dos. Votre attitude vous permet d'ajouter 1 point à la jauge de suspicion.

Soudain un déclic... Rendez-vous au [§282](#)

§454

Vous retenez immédiatement le spadassin avant qu'il ne dégaine complètement.

- Pas ici.

Maghalis approuve silencieusement d'un léger signe de tête. Les silhouettes du guet continuent de progresser lentement dans le corridor voisin. L'un des hommes crache au sol avant de reprendre :

- On perd notre temps dans ces trous.
- Les ordres viennent d'en haut, répond un autre. On fouille jusqu'à l'ancien canal.
- Pour quelques réfugiés ?
- Pour ce qu'ils cachent.

Le silence retombe aussitôt. Maghalis reste parfaitement immobile jusqu'à ce que les bruits d'armures commencent enfin à s'éloigner dans les profondeurs. Puis elle relâche lentement sa prise sur le bras du spadassin.

- Ils sont plus nombreux que prévu.

Le mage observe les galeries obscures.

- Le guet ne déploie pas autant d'hommes pour quelques réfugiés.
- Ils cherchent peut-être quelqu'un en particulier, répondez-vous.

Maghalis ne répond pas, mais vous remarquez immédiatement qu'elle accélère désormais le pas.

Les tunnels finissent par déboucher derrière une ancienne grille éventrée donnant sur les vieux quartiers nord de Griseguilde. L'air change immédiatement. Ici, l'odeur des canaux stagnants recouvre presque celle de la fumée qui flotte encore au-dessus de la ville. Les bâtiments semblent plus anciens aussi, plus étroits, plus tassés.

Certaines façades portent encore les traces noircies des incendies de la guerre tandis que plusieurs rues entières paraissent abandonnées depuis des années. Pourtant vous apercevez parfois un mouvement derrière une fenêtre murée.

Une silhouette. Puis plus rien.

Le spadassin observe les alentours.

- J'aime pas cet endroit.
- Personne n'aime cet endroit, répond Maghalis.

L'elfe s'arrête finalement devant une vieille cour envahie par les débris. Une corde usée pend encore entre deux bâtiments effondrés. Plusieurs symboles presque effacés sont gravés sur les murs voisins.

Le mage passe lentement la main dessus.

- Des marques de passeurs ?
- Des refuges, corrige Maghalis.

Puis son regard se fige brusquement.

- Du sang, très récent. Le long de cette porte entrouverte.

Le spadassin dégaine immédiatement.

- Cette ville devient de plus en plus accueillante.

Maghalis pousse lentement la porte du bout des doigts. Une odeur de pourriture et de fumée froide envahit aussitôt la cour.

Quelqu'un ou quelque chose a fouillé l'endroit récemment. Et violemment!

Si vous décidez d'inspecter immédiatement le refuge abandonné, rendez-vous au [§368](#).

Si vous préférez suivre les traces visibles dans la ruelle voisine avant que la pluie ne les efface complètement, rendez-vous au [§436](#).

§455

Les anciens passages des canaux serpentent sous les quais nord comme des veines oubliées. L'eau noire atteint parfois vos genoux tandis que plusieurs embarcations abandonnées dérivent lentement dans l'obscurité. Le mage éclaire difficilement votre progression grâce à une faible lueur bleutée flottant au-dessus de sa main.

Le spadassin observe les tunnels avec méfiance.

- Cet endroit sent la noyade dites-vous.
- *Et la mort*, murmure soudain Cassandra dans votre esprit.

Vous vous immobilisez immédiatement. La voix disparaît presque aussitôt comme si elle regrettait déjà d'avoir parlé.

Le mage relève immédiatement les yeux vers vous.

- Encore elle ?

Vous acquiessez puis reprenez aussitôt votre marche.

- Continuons.

Plus loin, plusieurs lumières apparaissent finalement entre les piliers rongés par l'humidité. Des gardes du guet surveillent une plateforme flottante installée directement sous les entrepôts. Au-dessus d'eux, des cages descendent lentement depuis les quais grâce à un ancien système de chaînes.

Le spadassin serre les dents.

- Ils transportent les prisonniers par les canaux.

Puis un cri résonne soudain au-dessus de vous. Une femme!

Maghalis dégaine immédiatement.

- Lethia.

Vous apercevez alors plusieurs silhouettes déplacer brutalement une prisonnière encapuchonnée sur les quais supérieurs. Mais les gardes bloquent totalement le passage menant vers les échelles principales.

Vous pouvez tenter d'éliminer discrètement les gardes afin d'utiliser les échelles, rendez-vous au [§438](#).

Vous pouvez tenter d'escalader directement les anciennes chaînes malgré la pluie et l'obscurité, rendez-vous au [§404](#).

§456

La route vers Irsmun commence à l'est des collines rocheuses qui dominent encore les ruines extérieures de Grisegilde. Derrière vous, la ville brûle toujours. Même à cette distance, les colonnes de fumée restent visibles dans le ciel nocturne.

Le spadassin avance en silence depuis plusieurs minutes déjà. L'archère surveille régulièrement les hauteurs. Quant au mage, il semble perdu dans ses pensées depuis votre rencontre avec la Légion de Vasch-Ro.

Votre poitrine pulse encore faiblement mais le Talisman semble demeurer silencieux désormais. Ce silence vous inquiète davantage que ses réactions précédentes.

Puis Cassandra murmure à nouveau dans votre esprit. Très faiblement.

- *Irsmun...* Tu vas donc à la rencontre du Ninja!

Vous relevez lentement les yeux vers l'est. Vers la cité du dieu Kwon, vers la Main d'Avatar, vers quelque chose d'ancien qui semble vous attendre depuis bien avant votre arrivée dans ce monde.

Le mage finit alors par rompre le silence.

- Une fois à Irsmun... rien ne garantit que nous pourrions encore revenir en arrière.

Le spadassin ricane faiblement.

- J'ai l'impression que c'est déjà trop tard pour ça.

Le vent souffle entre les reliefs rocheux.

Et loin derrière vous, Fauconna hurle encore dans les flammes de Griseguilde.



FIN DU TOME 1