

Loi-Kymar

La Nuit des Moissonneurs

Avant de jouer

Merci d'avoir ouvert ce livre-jeu. Vous en connaissez certainement les principes : texte arborescent divisé en sections numérotées, lecture non linéaire, choix à faire à chaque tournant, etc. Cette aventure, vous n'allez pas seulement la lire, mais aussi en endosser le rôle de personnage principal. Les décisions du héros seront les vôtres, et leurs conséquences, c'est vous qui les assumerez !

Pour jouer, vous n'aurez besoin que de papier et d'un crayon, ou de n'importe quel support vous permettant de prendre des notes, notamment de ce qui suit :

- Vous commencez l'aventure avec un compte de « points de Vie », qui représente votre état de santé. Vous connaissez la suite : si ce nombre tombe à zéro ou en deçà, c'est que vous avez reçu des dommages mortels, et que vous devrez reprendre l'aventure au début ! Sa valeur initiale est **12**.
- Vous commencez également avec un compte de « deniers », qui représente le pécule que vous porterez sur vous. Sa valeur initiale est **8**.
- Vous rencontrerez dans votre lecture un certain nombre de « Faits » à noter : des mots-clés en gras et à majuscule servant à garder la trace de faits et événements qui pourraient avoir des conséquences non négligeables sur le cours de l'aventure !

L'aventure peut se finir de plusieurs façons, cependant l'une d'elles est largement préférable aux autres ! À vous de la trouver, à partir de la page suivante...

Une course

La guerre que se sont livrée récemment les duchés de Brandenau, Pramen et Vukonica, ses coûts financiers et politiques, ont amené les seigneurs locaux à faire quelques concessions à leurs sujets pour calmer les désirs de révolte. Parmi elles, le renoncement au privilège de la communication par messagers a causé un certain bouleversement. On a vu se constituer une guilde de coursiers rémunérés pour assurer une fonction similaire à l'usage des roturiers à travers les Trois Duchés. Ses membres font le serment d'exercer leur fonction en observant des principes essentiels : honnêteté, respect de la propriété et du secret, impartialité.

Vous êtes un de ces messagers. Votre dernière course vous a mené au village de Bek, dans la seigneurie du même nom, en Brandenau. À cette heure où le soleil est à son zénith sur les toits et les champs, vous profitez d'une pause méritée à la taverne locale, une chopine de bière blanche à la main, contant à qui veut l'entendre des anecdotes sur vos voyages. Cette bière a pour vous une saveur particulière : sans le paiement de la course, vous n'auriez pas pu vous l'offrir. Celle-ci ne s'est pas aussi bien passée que prévu : vous y avez perdu vos affaires et le contenu de votre bourse ; plus grave, vous avez laissé dans la ville de Nolzen une ardoise de vingt-cinq deniers auprès d'un homme connu pour les grands moyens qu'il emploie pour recouvrer ce qu'on lui doit. C'est pourquoi vous buvez avec un sentiment mélangé de délasserement, d'amertume et d'urgence, qui vous dicte que vous ne devriez pas rester assis ici trop longtemps.

Cette résolution se précise à la vue d'un homme encapuchonné, apparu vous ne savez quand dans la taverne, qui se dirige résolument vers votre table. Un instant, vous craignez d'avoir affaire à un gros bras de votre créancier, mais la tenue soignée qu'il camoufle sous sa cape infirme l'hypothèse.

La poignée de villageois qui vous écoutaient s'écarte sur le passage de l'individu qui s'adresse à vous sans saluer : « Je viens d'entendre parler en bien de tes services. J'ai un travail à te proposer. Pardonne-moi si je ne me

présente pas, mais moins nous formulerons ici d'informations à voix haute, mieux nos affaires se porteront. De plus, le destinataire saura sans équivoque d'où vient ceci. »

Il dépose sur la table une boîte à messages cylindrique frappée d'un blason et hermétiquement fermée. Du moins, ce type de contenant sait donner l'illusion parfaite de l'absence de toute ouverture, serrure ou mécanisme tangible sur sa surface ouvragée. Les fois où vous avez transporté de telles boîtes se comptent sur les doigts d'une main, et vous savez qu'elles étaient toujours à transmettre entre des gens d'une certaine importance, et que leur contenu l'était autant. À y réfléchir, vous doutez que cet inconnu soit un habitant d'un si modeste village – à moins qu'il n'œuvre pour le compte du seigneur local, dont le manoir n'est qu'à une lieue d'ici ?

« Cette boîte, poursuit votre interlocuteur, doit parvenir à l'apothicaire de Gründorf dès demain. »

Encore un qui a la trouille de se balader dans le bois, pensez-vous. Gründorf, une petite ville comparée au hameau où vous êtes, se trouve à une journée de marche, mais au cœur du Wissenwald, le bois où l'on pénètre en quittant Bek par le nord-est. Et peu de gens d'ici surmontent suffisamment leurs superstitions pour se risquer à y pénétrer. Pour minimiser les dangers du voyage, il faudrait atteindre avant la nuit l'auberge de l'Oie sauvage, modeste mais de bonne réputation. Ce qui reviendrait à partir d'ici dès votre chopine vidée.

L'inconnu vient de déposer sur la table une bourse aux tintements caractéristiques, en ajoutant : « Si tu acceptes la course, ces cinq deniers devraient payer les frais du voyage. Le destinataire t'en versera vingt de plus. Sommes-nous en affaires ? »

Vingt deniers plus les frais, c'est une somme plutôt sympathique pour une course. Vu votre situation, la coïncidence est presque trop belle. Vous n'hésitez pas longtemps. Votre client non plus : dès l'affaire scellée d'une poignée de mains, il se lève et s'éclipse aussi vite qu'il est apparu, laissant la boîte et la bourse sur la table.

Vous recomptez les cinq deniers avant de les faire basculer dans votre propre bourse. Celle-ci contient à présent la somme de **huit deniers** ; vous

espérez que ce pécule ne fondra pas trop vite avant votre arrivée. Si seulement la chambre à l'auberge pouvait coûter moins de trois deniers la nuit ! La boîte à messages trouve sa place dans une poche discrète cousue à l'intérieur de la fidèle cape qui protège depuis longtemps vos épaules. Vous contemplez un instant, non sans dépit, la besace de lin rapiécée et vide qui pend à votre ceinture, avant de vous lever. La pause est terminée.

Une pluie battante vous accueille dehors, vous obligeant à remonter votre capuche, et c'est sur un chemin de boue que vous vous dirigez vers le nord-est du village, au-delà duquel la muraille d'arbres du Wissenwald semble déjà vous attendre.

Rendez-vous au [1](#).

1

Une fois dans le bois, le chemin qui s'ouvre devant vous ressemble à un long couloir chichement éclairé par les meurtrières naturelles que forment les troncs et les feuillages. Cette impression est si vivace que vous seriez à peine surpris si une porte se refermait soudain derrière vous. Le bon côté de cette couverture, c'est que la pluie ne tombe plus dru sur votre capuche.

Cela doit faire deux bonnes heures que vous cheminez d'un pas régulier et sans pause, guettant avec prudence le changement de luminosité dû à la descente du soleil que les arbres et les nuages vous empêchent de voir, quand un son inhabituel se fait entendre sur votre droite, et se répète. Il vous faut quelques secondes pour admettre qu'il s'agit bien de ce à quoi il vous fait penser : le hennissement apeuré d'un cheval.

L'animal semble seul, du moins le seul à faire du vacarme, et pourtant ses plaintes sonnent comme s'il était cerné par le danger. Que fait-il donc hors du chemin, au point que vous ne le voyez pas ? Qu'est-ce qui l'effraie tant ? Et vous, allez-vous faire un détour pour le découvrir (rendez-vous au [16](#)) ou ignorer ces cris et poursuivre sans faillir votre chemin (rendez-vous au [7](#)) ?

2

Des mains se précipitent vers leurs armes quand vous plongez les vôtres sous votre cape, puis se figent quand vous en retirez la boîte à messages pour la tendre, intimidé et un peu honteux, au capitaine. Celui-ci s'en empare et l'examine, visiblement intrigué – comme vous l'avez été – par l'apparence aussi élégante qu'énigmatique de l'objet. Il l'apporte à une table et la dépose devant un de ses hommes avec cet ordre : « Ouvrez-nous ça. » Le subordonné exhibe avec empressement un sac contenant de singuliers instruments métalliques. Il en sort deux ressemblant à des tiges coudées, avec lesquels il commence à triturer patiemment les motifs et les reliefs de la boîte, de toute évidence à la recherche d'un mécanisme d'ouverture.

Tandis que la scène attire l'attention et le calme de tous, vous luttez en votre for intérieur contre un malaise grandissant. Vous venez de commettre

une sérieuse entorse à votre éthique de messenger en remettant à ces soudards un message qui ne leur était pas destiné, et un sombre pressentiment vous enjoint à agir rapidement pour espérer éviter d'en subir les conséquences. Si vous détenez un **poignard de botte** et si vous avez noté le Fait **Sentinelle**, vous pourriez profiter d'une opportunité pour tenter quelque chose ; rendez-vous alors au [10](#). Si vous ne remplissez pas ces conditions ou si vous préférez observer comment tournent les choses avant d'agir, rendez-vous au [13](#).

3

Vous frappez de nouveau, plus énergiquement encore. De nouveau, la rumeur marque une pause. Quelques secondes plus tard, des pas traînants se font entendre, puis le judas s'ouvre sur une tête épaisse, mais au regard quelque peu inquiet, qui vous accueille sans aménité :

« N'as-tu pas lu la pancarte, voyageur ? Tous nos lits sont pris. Si tu cours assez vite, peut-être pourras-tu atteindre Bek ou Gründorf avant que la nuit soit noire. »

Vous protestez : se moquerait-il de vous ? Il vous a fallu une demi-journée pour arriver ici ! Vous laisserait-il à la merci des bêtes sauvages ?

« Ce... n'est pas mon affaire ! » rétorque-t-il avec une légère hésitation, comme s'il se forçait à être intraitable.

Vous demandez si vous ne pourriez pas au moins dormir dans l'écurie.

« Elle n'est pas libre ! Je te l'ai dit, je ne peux plus accueillir personne ce soir. Passe ton chemin ! »

Si vous tentez en dernier recours de lui faire miroiter un paiement exceptionnel pour la nuit, rendez-vous au [21](#). Si vous vous résignez à obtempérer, rendez-vous au [28](#).

4

Avisant une grosse pierre à vos pieds, vous vous en emparez et avancez vers l'inconnu en la brandissant, lui intimant l'ordre de s'éloigner du corps. Le forcené vous invective et gesticule comme s'il tentait de vous jeter un sort, mais la vue de la pierre dans votre main le fait rouler des yeux et

transforme son énergie agressive en agitation désordonnée où se lit la panique. L'impact de votre geste d'intimidation semble plus fort que vous ne vous y attendiez, comme si quelque chose en lien avec son trouble de l'esprit était réveillé par la vision de la pierre. Entre l'agitation de l'homme et celle du cheval qui continue, le cercle d'arbres devient un petit théâtre du chaos.

Alors que vous êtes presque sur lui, l'homme se redresse soudain sur ses jambes et s'enfuit à toutes jambes dans le bois. Ayant mieux à faire que de le poursuivre, vous vous contentez de le regarder courir et d'écouter ses glapissements s'estomper parmi les arbres. C'est seulement quand vous ne l'entendez plus du tout que vous vous rendez compte que les hennissements, eux aussi, s'éloignent. Vous n'avez pas vu le cheval sortir du cercle d'arbres ; manifestement, la panique a fini par lui faire trouver une issue et une ligne droite pour s'élaner et recouvrer sa liberté. Vous êtes à présent seul dans le cercle, ou plutôt avec un corps inanimé pour toute compagnie. Rendez-vous au [43](#).

5

Le soleil est déjà visible au-dessus des arbres, dans un ciel bien dégagé, quand votre route finit par déboucher sur une clairière délimitée par le signe de civilisation que vous appeliez de vos vœux : une palissade en rondins. Au garde vaguement motivé en poste aux portes, il vous suffit de vous présenter, vous et ce que vous transportez dans votre cape, pour qu'il vous autorise à entrer dans la petite ville de Gründorf.

Les palpitations de l'activité humaine, les habitants marchant et parlant dans les rues, la fumée s'échappant des habitations, vous apportent un réconfort bienvenu après les vicissitudes du voyage. Vous en oublieriez presque vos éventuelles blessures, dont certaines pourraient avoir été aggravées par les dernières heures de marche : vous perdez **un point de Vie** si vous avez noté le Fait **Jaune**, et **un point de Vie** si vous avez noté le Fait **Aveugle** ou le Fait **Pointe**. Vous arpentez la rue principale en cherchant des yeux une façade qui ressemblerait à une apothicairerie en ces lieux reculés. C'est dans une petite rue latérale longeant la forge que vous croyez

apercevoir ce que vous cherchez. Si vous avez noté le Fait **Jaune**, rendez-vous au [35](#). Si vous avez noté le Fait **Hedda** et si vous souhaitez accomplir une certaine tâche avant de vous rendre chez l'apothicaire, rendez-vous au [20](#). Dans tout autre cas, rendez-vous au [26](#).

6

Sans réfléchir, vous déalez vers le bois. Dans votre dos, la sentinelle donne l'alerte ; une porte, sans doute celle de l'auberge, s'ouvre, d'autres cris se joignent à ceux du jeune homme, une cavalcade de bottes se fait entendre. Clients ou gardes ? Ne comptant pas vous retourner pour le savoir, vous filez entre les arbres et rattrapez la route de Gründorf sans vous arrêter.

Au bout de deux ou trois minutes de course ininterrompue, la clarté du ciel nocturne vous laisse distinguer un chemin de terre sur votre droite. Vous marquez une brève pause pour observer, écouter et réfléchir. Derrière vous, nulle rumeur ni bruit de course ne se fait plus entendre, mais tout danger venant de l'auberge n'est pas encore écarté. Il vous faut trouver dès maintenant un endroit discret où passer la nuit, et c'est encore mieux si un tel lieu se situe hors de la route. Vous empruntez le chemin de terre, et le sort semble avec vous : quelques mètres plus loin, vous découvrez une zone aux arbres plus espacés où se dresse la silhouette d'une cabane en ruines. Au moins, un pan de toit encore en place permet de se protéger des gouttes de pluie passant au travers des arbres. Rendez-vous au [48](#).

7

À mesure que la lumière filtrée baisse, votre pas s'accélère et votre appréhension grandit. Vous ne tenez pas vraiment à dormir en pleine nature et à devoir vous protéger des dangers nocturnes du bois. Vivement que vous puissiez vous payer une monture pour arpenter les chemins plus vite et plus sûrement !

Alors que la pénombre s'installe, ce que vous révèlent les derniers rayons du soleil vous rassure. Vous êtes arrivé à un carrefour où deux routes convergent avec la vôtre ; Gründorf se trouve dans la direction de celle de

gauche, vers le nord. Entre ces routes, une clôture entoure un bâtiment à étage, dont la cheminée fume, et une annexe. Au-dessus de la porte du premier, se balance une enseigne à l'effigie d'une oie sauvage en vol !

Pressant le pas, vous poussez la porte de la clôture, et une vision douche alors vos espoirs. Sur un crochet à la porte de l'établissement, pend une pancarte affichant le cruel mot « COMPLET ».

Voilà qui tombe fort mal. Une rumeur étouffée vous parvient de l'intérieur, cependant les volets sont tous fermés et l'éclairage qui y perce est faible. Combien de voyageurs cette auberge peut-elle bien recevoir ce soir, ou quel incident a pu la frapper, pour qu'elle refuse ainsi de nouveaux visiteurs ? Si vous ne vous avouez pas vaincu et frappez à la porte, rendez-vous au [12](#). Si vous tentez de vous abriter clandestinement dans l'annexe qui ressemble à une écurie, rendez-vous au [33](#). Si vous établissez un campement discret derrière la clôture, rendez-vous au [42](#). Si vous vous résignez à affronter les ténèbres du Wissenwald à la nuit tombée, rendez-vous au [28](#).

8

Vous cherchez dans l'obscurité une issue pour vous mettre hors de portée de la bête. Pas loin de vous, le mur de la cabane présente une brèche, que vous pourriez atteindre en grim pant sur un gros objet dont vous ne distinguez que la forme, juste en dessous ; de la brèche, vous pourriez escalader le mur jusqu'à ce qui reste du toit. Roulant sur le côté, vous bondissez vers ce socle inconnu et grimpez. Mais au moment où vous vous hissez sur la brèche, le loup bondit et atterrit sous vos pieds ! Son premier coup de mâchoire claque sur le vide, mais au second, ses crocs s'enfoncent dans votre cuisse et, échouant à vous saisir, retombent en déchirant votre chair ! Vous perdez **quatre points de Vie** en hurlant. La douleur, et la chance de ne pas avoir été entraîné, vous donnent de l'élan ; d'une brusque poussée des bras et du tronc, vous achevez de vous hisser sur la brèche, avant de vous aider des débris pour prendre de la hauteur, en grimaçant. Le loup n'a pas renoncé à sa proie, il saute et griffe les murs de bois dans le mince espoir de vous atteindre. Vous grimpez jusqu'au pan de toit le plus élevé pour réaliser, seulement alors, votre chance qu'il ne s'effondre pas sous votre

poids, et qu'il soit assez large pour que vous puissiez vous y glisser totalement hors de vue du prédateur.

Vous restez là plusieurs minutes, attendant que le loup cesse de tourner, gratter et grogner en dessous, priant vos dieux pour que ce vestige de toit reste en place, grimaçant et retenant vos gémissements. Quand, à votre grand soulagement, la bête se lasse et s'éloigne au pas à la recherche d'une autre proie dans le bois, vous gardez votre position encore un peu de temps de peur qu'elle ne revienne. La blessure rend la redescente encore plus pénible que la montée avec votre cuisse blessée. Notez le Fait **Jaune**. Un détail attire votre attention au moment où vous touchez de nouveau le sol : le socle sur lequel vous êtes monté. Au son et au toucher, il s'agit d'un coffre. Si vous tentez de l'ouvrir dans l'obscurité, rendez-vous au [44](#). Si, blessé et incapable de distinguer grand-chose comme vous l'êtes, vous préférez vous en abstenir, rendez-vous au [19](#).

9

Vous vous présentez sobrement comme ce que vous êtes : un messager envoyé de Bek pour délivrer un message à Gründorf. Dans le regard perçant du capitaine, scintille alors une lueur qui vous effraie encore plus que le soupçon : de l'intérêt.

« Un messager, hein ? relève-t-il. Nous sommes justement à la recherche de quelqu'un de la sorte, pour une affaire d'importance. Quel message transportes-tu, au juste ? Montre-nous. »

On ne s'oppose pas frontalement à un Moissonneur, encore moins au chef d'un groupe d'entre eux. Allez-vous obtempérer et lui remettre la boîte à messages que vous transportez (rendez-vous au [2](#)) ou chercher une excuse pour ne pas le faire (rendez-vous au [22](#)) ?

10

Vous demandant comment vous sortir de ce guêpier, vous jetez un coup d'œil à la porte de l'auberge. La jeune sentinelle, qui vous suivait quand vous êtes entré, est resté plantée devant la porte, attentive comme les autres aux manipulations de la boîte aux messages, sa lance au repos dans sa main.

C'est manifestement le plus jeune de la bande, le moins expérimenté aussi, à en juger par ses manières mal assurées. Voyant là une chance à saisir, vous vous enhardissez en votre for intérieur.

Le capitaine porte tour à tour son regard vers vous et vers l'opération en cours sur la boîte. Profitant d'un moment où il ne vous regarde pas, vous vous approchez du jeune Moissonneur avec l'air de vouloir discuter, et lui demandez le nom de « cet homme qui semble être le chef », en désignant du menton le capitaine. Au moment où le naïf tourne la tête vers celui-ci avant de vous répondre, vous agissez avec toute la vivacité dont vous êtes capable : passant dans son dos, vous sortez de votre botte le poignard ramassé tantôt, empoignez par derrière le jeune homme totalement pris au dépourvu et reculez contre la porte en plaquant la lame sur sa gorge et en ordonnant d'une voix forte : « Lâche ta lance ! Vous autres, lâchez la boîte ! »

La jeune fille pousse un cri. La lance claque en tombant sur le plancher. Pendant une seconde, le retournement de situation semble suspendre le temps. L'homme affairé sur la boîte s'est arrêté. Puis, s'ensuit une cacophonie où se mêlent invectives contre vous et votre mère, menaces sur votre intégrité physique, paris sur votre survie dans le Wissenwald en pleine nuit, et appréhension quant au sort de votre otage, qui semble faire office de mascotte du groupe. Vous puisez dans toutes les confrontations de votre existence pour jouer les durs : soit ils vous rendent la boîte et vous laissent partir, soit le gamin aura mal. Certains s'esclaffent de votre outrecuidance. D'autres avancent que vous pourriez être ce mystérieux messenger qu'ils recherchent, visiblement pas pour des raisons amicales. Le capitaine, lui, reste muet un moment, les yeux rivés sur vous traduisant quelque chose entre contrariété et incertitude. Il finit par lâcher :

« Non, ce n'est pas lui... »

Prenant la boîte sur la table, il fait quelques pas vers vous. Méfiant, vous lui demandez de la faire rouler vers vous sur le plancher. Avec un sourire narquois, il s'exécute en commentant : « Tiens. Voyons si elle t'aide à mieux dormir avec les bêtes. »

Le cylindre a roulé jusqu'aux pieds du jeune garde. Vous ordonnez à celui-ci de se baisser pour le ramasser, et imitez son mouvement tout en

gardant le poignard sur sa gorge. Une fois debout, vous lui prenez la boîte de votre main libre et la fourrez dans votre besace, avant de prendre aussi sa **lanterne**. Puis, vous commandez à l'aubergiste de vous ouvrir la porte d'entrée. Prenant sa fille par le bras, sans doute pour ne pas la laisser en sinistre compagnie, l'homme traverse la pièce sous le regard de la dizaine de soudards qui semblent prêts à se jeter comme un seul homme sur vous trois au moindre signe de faiblesse. Il tire le lourd verrou et ouvre la porte sur la nuit.

Vous sortez à reculons, maintenant l'otage entre vous et la bande. Alors que vous vous trouvez dehors et lui sur le seuil, vous le poussez à l'intérieur et aussitôt, détez le long du bâtiment, sautez par-dessus la clôture, foncez comme un damné vers la masse obscurcie des arbres. Derrière vous, les Enfers semblent s'être déchaînés : on se rue, on fait claquer les bottes dehors, on cavalcade. Au moment d'atteindre les arbres, vous entendez un sifflement caractéristique, et une flèche se plante dans votre flanc ! Vous perdez **deux points de Vie** dans un cri, mais ne vous arrêtez pas. Les arbres dans la nuit ne vous ouvrent aucune ligne droite, mais vous espérez qu'ils vous couvrent. Derrière vous, les claquements de bottes se sont arrêtés, cédant la place aux cris, aux insultes et aux injonctions : « *Cours plus vite, fils de chienne ! Que les loups te bouffent les parties !* »

Vous continuez à courir sans vous arrêter pendant deux ou trois minutes, jusqu'à ce que les bruits des Moissonneurs se taisent tout à fait. Vous allumez alors la lanterne avec soulagement, en vous félicitant d'avoir trouvé le silex et l'amadou pour ce faire, puis examinez votre blessure. La flèche ne semble pas avoir touché d'organe vital, mais tenter de l'arracher entièrement serait une torture. En grimaçant, vous en brisez la hampe, avant de panser à la va-vite, avec un fragment de jambe de votre pantalon, la plaie où se trouve encore la pointe de flèche avec laquelle vous allez devoir continuer votre route ! Notez le Fait **Pointe**. Cela fait, vous tâchez de mettre en œuvre votre sens de l'orientation pour rejoindre la route de Gründorf à travers le bois obscur.

Le sort vous accorde une faveur : quelques pas plus loin, la lueur de la lanterne dessine devant vous les formes d'une cabane ! Ou du moins, des

restes d'une cabane, dont un pan de toit encore en place permettrait de vous protéger des gouttes de pluie passant au travers des arbres. Rendez-vous au [27](#).

11

Vous avez une mission à accomplir, et vous sentez qu'il vaudrait mieux vous y tenir. Vous faites un pas en arrière, un autre, un troisième. Rien dans le corps du forcené ne frémit, sauf son regard qui vous suit imperceptiblement – mais le fait-il vraiment ? – et ses lèvres qui tremblent toujours d'une colère incohérente. Soudain, vous faites volte-face et vous mettez à courir comme un damné à travers le bois, louvoyant entre les arbres en évitant de vous cogner dessus, parcourant en un éclair la centaine de mètres qui vous ramène à votre chemin initial.

Ce n'est qu'une fois sur la route que vous risquez un regard par-dessus votre épaule. Personne ne vous a suivi. En d'autres circonstances, vous ririez de votre propre peur. Plus étrange, les hennissements se sont tus, comme si vous les aviez rêvés. Vous reprenez votre route d'un pas nettement plus pressé qu'auparavant, tâchant de laisser derrière vous cette déplaisante rencontre. Rendez-vous au [7](#).

12

Espérant faire mentir la pancarte, vous frappez à la porte. La rumeur venant de l'intérieur marque une brève pause, puis reprend sans que le judas de la porte daigne s'ouvrir. Si vous persistez à frapper de nouveau, rendez-vous au [3](#). Si vous tentez de vous abriter clandestinement dans l'annexe qui ressemble fort à une écurie, rendez-vous au [33](#). Si vous établissez un campement discret à l'extérieur et à proximité de la clôture, rendez-vous au [42](#). Si vous vous résignez à passer votre chemin et à affronter les ténèbres du Wissenwald à la nuit tombée, rendez-vous au [28](#).

13

Une minute, peut-être deux s'écoulent, que vous passez à vous demander comment vous sortir de ce guêpier. Le capitaine porte tour à tour

son regard vers vous et vers l'opération en cours sur la boîte à messages. Puis, le mercenaire affairé sur la boîte lâche : « Je crois que je l'ai ! » Vous avez à peine eu le temps d'apercevoir l'un de ses outils s'enfoncer légèrement dans une aspérité de l'objet quand l'irréparable se produit.

Une déflagration éclate sur la table, projetant comme une brume humide sur les cinq hommes qui l'entourent, ainsi que des fragments de métal. Vous n'êtes pas touché, mais la surprise vous projette en arrière et manque de vous jeter à terre. La jeune fille hurle. Presque aussitôt, ceux touchés par la brume commencent à crier à leur tour, et vous en découvrez la raison avec horreur. La peau de leurs visages et de leurs mains commence à se crevasser et se couvrir de cloques comme si un feu les brûlait. Certains se couvrent les yeux de leurs mains en hurlant plus fort que les autres ; du sang coule entre leurs doigts. Celui qui manipulait la boîte avant l'explosion se tortille sur le plancher, à l'agonie ! L'objet, lui, a disparu, éparpillé aux quatre coins de la pièce, irrécupérable.

Abasourdi, votre esprit bégaye avant de mettre un mot sur ce qui vient de se passer. *Alchimie*. Vous avez entendu parler de l'emploi de techniques sur certaines boîtes à messages afin que leur contenu soit détruit avant de tomber entre de mauvaises mains ; mais c'est la première fois que vous assistez au déclenchement de l'une d'elles. Et vous ne vous attendiez pas à en découvrir des effets si dévastateurs, résultat de moyens de toute évidence alchimiques, relevant d'une pratique tolérée dans les duchés mais considérée par beaucoup avec crainte... Cependant, votre pragmatisme reprend vite le dessus. Cet incident a une conséquence bien concrète : l'échec de votre mission. Ce qui ne vous laisse plus qu'une chose à faire : sauver votre peau !

Dans le chaos provoqué par l'explosion et ses effets, la voie vers la porte de l'auberge semble libre. Vous vous précipitez vers elle. Hélas, au moment où vous tirez au prix d'un violent effort le lourd verrou, une vive douleur vous déchire le flanc. Un des Moissonneurs avait l'œil sur vous, et vient de vous atteindre d'une hache de jet ! Son cri déchire le vacarme :

« Ce pourceau essaie de s'enfuir ! »

Tous les Moissonneurs valides se ruent sur vous. C'est la fin. Dans l'heure, après avoir dépouillé votre cadavre, ils le porteront dans le bois pour l'abandonner aux charognards.

14

Surmontant la douleur, vous puisez généreusement dans la réserve de bois et, en quelques minutes, allongé sur le ventre, éprouvez le plaisir de voir des flammes apparaître et lécher le combustible. La naissance de la lumière est pour vous un immense soulagement, et vous appréciez l'incongruité d'un feu allumé dans le plancher troué d'une cabane en ruines. Le coffre à bois était visiblement la seule chose intéressante à glaner ici, mais en cette nuit humide, quel trésor !

Vous pouvez enfin examiner votre cuisse blessée. Vous avez échappé au pire : les crocs ont creusé dans la chair, mais n'ont rien arraché, et le saignement aurait pu être plus abondant qu'il ne l'est. Il n'en est pas moins urgent de panser cela, aussi déchirez-vous une bande de tissu dans une jambe de votre pantalon pour constituer un bandage de fortune décent. De plus, vous avez la chance de trouver un reste de rondin de la cabane, d'une taille appropriée pour servir de béquille, sans quoi il vous serait impossible de marcher jusqu'à Gründorf. Il vaudrait mieux que vous n'avez plus à courir... Vous vous rasseyez dans le coin sec, vous enveloppez de nouveau dans votre cape et, contemplant les flammes bien nourries, laissez à vos yeux la liberté de se fermer d'eux-mêmes.

C'est la clarté du matin qui les rouvre. Au moins la fin de la nuit vous a-t-elle apporté un peu du repos souhaité. Cependant, si vous n'avez pas pris de repas la veille au soir, votre estomac est au supplice et vous perdez **un point de Vie**. Vous empruntez en clopinant le chemin de terre qui vous ramène à la route de Gründorf. Rendez-vous au [5](#).

15

Vos possessions sont déposées sur une table ; les deniers sont comptés, le contenu de la besace inspecté. À la fin, le capitaine vous lance avec un sourire froid : « Voilà qui devrait suffire à régler ta note de la nuit !

Remarque que je ne parle pas de chambre, car elles sont toutes prises... Conduisez-le à l'écurie. » Vous n'avez guère d'autre choix que de suivre les deux Moissonneurs qui vous encadrent et vous emmènent dehors. Dans la nuit fraîche, à la lueur de leur lanterne, vous vous dirigez vers le bâtiment annexe, où ils vous font entrer avec un vœu de bonne nuit bien ironique doublé d'un rire gras. La lumière passant entre les planches éclaire assez l'intérieur pour vous laisser distinguer les stalles et la paille qui accueillera, bon gré mal gré, le sommeil que vous vous efforcerez de trouver.

Cela s'avère plus difficile que prévu.

Alors que vous êtes sur le point de réussir à vous abandonner, des cris aigus vous arrachent à la torpeur. Ils viennent de l'étage supérieur de l'auberge.

Ce sont les cris d'une jeune fille.

Il faut quelques instants à votre esprit pour oser identifier ce que vous entendez. Au-delà de la légende noire, vous êtes en cet instant le témoin auditif de ce que les Moissonneurs font subir à celles et ceux qui, bien malgré eux, éveillent leurs appétits les plus sauvages.

Les cris se changent en plaintes, mais ne s'éteignent pas. Les ténèbres elles-mêmes deviennent une lamentation. Ces porcs sont-ils à plusieurs sur elle, ou attendent-ils chacun leur tour ? Vous cherchez comment faire pour que le supplice prenne fin, pour ne plus vous sentir impuissant. Mais rien ne vous vient. Ils sont une dizaine, armés comme pour la guerre. Vous êtes seul. Et on dirait qu'ils gardent un œil sur vous, car quelqu'un semble posté devant la porte de l'écurie. Qui sait quels autres crimes ils s'apprêtent à commettre cette nuit ? Comptez-vous vous efforcer de nouveau de trouver le sommeil dans ce sinistre voisinage (rendez-vous au [47](#)) ou, à condition que vous portiez un **poignard de botte**, chercher un moyen de fuir à la faveur de la nuit (rendez-vous au [30](#)) ?

16

Comptant sur votre sens de l'orientation pour retrouver votre chemin après avoir éclairci ce mystère, vous vous enfoncez dans le bois en direction

des hennissements incessants. Au bout d'une centaine de mètres, le terrain s'incline légèrement vers le haut. Les cris viennent de là. Vous montez la petite pente.

Devant vous, le terrain s'est affaissé en une forme vaguement circulaire d'où les arbres se sont écartés. Dans ce cercle, un cheval gris, superbe mais dont la beauté est rendue glaçante par son égarement manifeste, tourne sur lui-même en hennissant tel un prisonnier ayant perdu la raison, en proie à une terreur que seul un connaisseur de ces bêtes pourrait calmer. Ce n'est qu'après l'avoir découvert que vous remarquez deux silhouettes humaines plus proches de vous. L'une est allongée au sol, inerte. Penchée sur elle, un homme semble en train de la fouiller, mais sans la regarder, adressant en même temps *au cheval* des invectives inintelligibles.

Sa tête pivote soudain dans votre direction, révélant son visage. L'homme s'avère plutôt jeune, mais ce qui vous frappe est son regard, à la fois dur, comme vide d'humanité, et semblant fixer quelque chose *au-delà* de vous. Ses récriminations sans suite vous sont à présent destinées. Ce sont le regard et le langage d'un individu dont l'esprit s'est égaré dans un monde qui n'est pas le vôtre, qui refuse vos règles, vos sens, votre raison. Un dément ? Un forcené, pour le moins, dont les dispositions à votre égard ne semblent guère amicales.

Si vous tentez de nouer le dialogue avec lui pour l'assurer de vos bonnes intentions, rendez-vous au [25](#). Si vous optez pour l'intimidation envers ce détrousseur présumé, rendez-vous au [4](#). Si vous ne souhaitez pas vous mêler de cette scène et quittez les lieux, rendez-vous au [11](#).

17

D'une main fébrile, vous comptez la somme demandée et la tendez à l'apothicaire. Déduisez **30 deniers** de votre pécule. « Merci, dit-elle. J'imagine que tu souhaites t'administrer ces remèdes dès que possible. Depuis leur précédent achat, j'ai amélioré quelques petites choses concernant leur usage. Si tu acceptais de me suivre dans l'arrière-boutique, je pourrais t'apporter mon concours à cet effet, à titre gracieux. »

Vous ne vous le faites pas dire deux fois. Dans l'arrière-boutique, elle vous tend une fiole graduée remplie d'un épais liquide vert sombre et opaque qu'elle vous invite à boire d'un trait, gardant pour elle la petite outre de peau qui accompagnait la fiole. Le contact laiteux dans votre œsophage et le léger goût d'œuf pourri du breuvage vous révoltent et vous réprimez une envie de vomir. L'apothicaire vous montre alors une table où vous allonger. Une fois que vous êtes en place, elle découpe et retire le bandage de fortune de votre cuisse, révélant le sale état de la plaie, qu'elle nettoie et sèche avec un soin qui laisse deviner des compétences plus larges que celles caractérisant sa profession. Puis, pressant d'une main l'outre de peau pour répandre dans l'autre une étrange crème aux reflets verdâtres, elle applique celle-ci sur la plaie en suivant de mystérieux contours, avec un tact dans le toucher qui vous subjugué. Enfin, elle y appose un bandage propre, et le sourire toujours aussi discret qu'elle esquisse en vous faisant signe de vous lever vous rassure.

« Je pense que nous pourrions nous féliciter du résultat, vous confie-t-elle en vous raccompagnant de l'autre côté du comptoir. Si toutefois tu ne constatais aucune amélioration dans les dix prochains jours, reviens me voir ! » Vous ignorez si la dernière phrase se voulait sérieuse ou si la femme s'essayait inopinément à une forme d'humour noir. Rendez-vous au [23](#).

18

Espérant que le reste de la nuit se passera sans incident, vous puisez généreusement dans la réserve de bois pour raviver le feu. Devant des flammes bien nourries, vous vous enveloppez de nouveau dans votre cape et laissez à vos yeux la liberté de se fermer d'eux-mêmes.

C'est la clarté du matin qui les rouvre. Au moins la fin de la nuit vous a-t-elle apporté un peu du repos souhaité. Vous avez récupéré **un point de Vie**, à condition cependant que vous ayez pris un repas la veille au soir, sans quoi votre estomac au supplice contrarie la récupération. Un chemin de terre vous ramène à la route de Gründorf. Rendez-vous au [5](#).

19

Il est urgent de vous occuper de votre cuisse blessée, avec les maigres moyens à votre disposition. Ne voyant pas grand-chose, vous ne pouvez que sentir – douloureusement – qu’aucun os n’a été touché, que la chair a été incisée mais sans doute pas arrachée, et que les plaies saignent sans que ce soit l’hémorragie. Presque à l’aveuglette, vous déchirez une bande de tissu dans une jambe de votre pantalon pour constituer un bandage de fortune en espérant qu’il ne soit pas trop approximatif. Notez le Fait **Aveugle**. Parviendrez-vous donc à atteindre Gründorf dans cet état ? Vous en saurez certainement plus à la lumière du jour ; pour cette nuit, il n’y a plus grand-chose d’autre à faire. Vous traînant jusqu’au coin sec de la cabane, vous enveloppez de nouveau dans votre cape et, tâchant de chasser vos appréhensions, laissez à vos yeux la liberté de se fermer d’eux-mêmes.

C’est la clarté du matin qui les rouvre. La fin de la nuit n’a pas eu l’effet régénérateur espéré. Le bandage effectué dans le noir n’a pas empêché vos plaies à la cuisse de souffrir de l’humidité. Au moins devrait-il vous empêcher de vous vider de votre sang avant d’arriver à destination... Vous avez perdu **un point de Vie**. De plus, si vous n’avez pas pris de repas la veille au soir, votre estomac est au supplice et vous perdez **un autre point de Vie**. Votre seul motif de soulagement est la découverte d’un reste de rondin de la cabane, d’une taille appropriée pour servir de béquille, sans quoi il vous serait impossible de marcher jusqu’à Gründorf. Pestant contre le sort, vous vous levez et clopinez sur le chemin de terre qui vous ramène à la route. Rendez-vous au [5](#).

20

Peut-être le seul bâtiment en pierre de tout Gründorf, la forge, à l’entrée de la ruelle, vous rappelle que vous avez une pénible tâche à accomplir. Sur l’estrade extérieure ouverte à tous les regards, un grand gaillard roux achève de refroidir dans un baril d’eau un fer à cheval nouvellement façonné sur l’enclume voisine, avant de prendre conscience de votre arrivée : « Qu’est-ce que je peux faire pour toi, l’ami ? »

Dès que vous vous annoncez porteur d'un message de son frère, le propriétaire de l'auberge de l'Oie sauvage, il vous invite à entrer à l'intérieur. Dans cet espace seulement éclairé par les braises du four, vous l'informez des événements dont vous avez été au moins partiellement le témoin : l'occupation de l'auberge par les Moissonneurs, votre arrivée fortuite, et l'horrible sort réservé à la fille de l'aubergiste.

Le forgeron écoute sans un mot, ni son, ni geste, mais les contractions occasionnelles des muscles des bras et du visage laissent deviner la violence des sentiments qu'il contient. Quand vous avez fini, il avale sa salive avant de vous interroger sur des détails tels que les descriptions physiques des soudards, de leur équipement et surtout de leur capitaine, leurs moyens de déplacement, des informations qu'ils auraient pu laisser échapper quant à leurs objectifs... Vous répondez à toutes ses questions du mieux que vous pouvez. Il déclare alors : « Tu retourneras dire à mon frère... et à ma nièce... que je ferai ce qu'il faut. Nos seigneurs sont peut-être trop faibles pour empêcher... ces ordures... de commettre des crimes sur leurs terres, mais j'ai gardé des compagnons d'armes qui auront les moyens de les traquer, et alors... » Il s'interrompt comme s'il vous en avait déjà trop dit, puis se tourne vers le mur à sa gauche en demandant : « Combien t'ont-ils pris ? »

Tandis que vous lui révélez le montant de votre perte, il détache une pierre du mur pour révéler une cavité où il plonge la main. Sans en voir le contenu, vous entendez les sons métalliques d'une boîte et de pièces de monnaie. Quand il ressort la main et referme la cache, il serre en effet une bonne poignée de deniers, qu'il vous tend avec ces mots : « Voici pour ta peine. » Vous récupérez **la somme exacte de deniers** soutirés par les Moissonneurs.

« Si tu n'as pas de service à me demander, j'ai à faire. Et toi aussi, je pense », conclut le forgeron d'un ton qui ne vous incite pas à répliquer. Vous le saluez et quittez la forge pour tourner dans la ruelle à droite, au bout de laquelle devrait se trouver votre destination. Rendez-vous au [26](#).

21

Au vu de l'aspect et de la situation de l'établissement, vous y allez au culot en proposant à l'aubergiste de lui payer trois fois le prix d'une chambre s'il accepte de vous accueillir. Il se passe alors une chose curieuse : alors que ses traits commencent à se froncer, une voix dans la salle prononce une phrase inaudible apparemment adressée à lui qui le fait se retourner, puis le judas se referme. Vous patientez une bonne minute sur le seuil, attendant la suite des événements, puis entendez le bruit d'un lourd verrou qu'on tire avant que la porte ne s'ouvre.

« Entre », fait la voix de l'aubergiste, qui semble encore moins rassurée que tout à l'heure.

Dès que la porte se referme derrière vous, vous vous demandez si vous avez fait le bon choix... Rendez-vous au [37](#).

22

Durant une fraction de seconde qui vous paraît une éternité, vous cherchez une issue à ce piège. Puis, vous prétextez que le message que « ce paysan de Bek » vous a confié pour « la femme qu'il courtise à Gründorf » est un message seulement oral, car lui-même ne sait pas écrire.

Un petit moment de silence accueille votre réponse, puis quelqu'un lance : « Et alors ? Nous non plus ! » L'auberge résonne de l'hilarité générale, à laquelle restent insensibles l'aubergiste, sa fille et le capitaine, lequel vous fixe plus durement que jamais en répliquant : « J'espère pour toi que tu dis vrai... Fouillez-le. »

Sur cet ordre, trois Moissonneurs rapprochent promptement de vous et se font un devoir de vous délester tout ce qui semble avoir de la valeur, sans que vous ayez la témérité de résister ou de protester. Heureusement, ils n'ont pas l'idée de sonder votre cape à la recherche d'une poche secrète comme celle où vous avez dissimulé la boîte à messages. En revanche, il leur suffit de deux coups de couteau bien placés pour détacher la besace et la bourse de votre ceinture. L'un d'eux a même l'idée d'inspecter vos bottes : si vous y avez rangé un **poignard de botte**, il met la main dessus en faisant un commentaire narquois sur votre choix de protection. Effacez tous les objets

acquis depuis votre départ de Bek. Vous perdez également tous vos **deniers**, cependant gardez la trace de la somme qui vous est soutirée. Notez le Fait **Présentation** et rendez-vous au [15](#).

23

Votre course terminée, vous prenez congé de l'apothicaire et ressortez dans la ruelle pour rejoindre la rue principale de Gründorf. Le soleil est maintenant presque à son zénith. Vous cherchiez bien une taverne pour marquer le coup d'une bonne pinte, mais une autre exigence se rappelle à vous... Si votre pécule s'élève à **25 deniers ou plus**, rendez-vous au [50](#). Autrement, rendez-vous au [38](#).

24

Les loups n'aiment ni le feu, ni rencontrer plus impressionnant qu'eux. Parmi les braises du feu de camp, vous repérez un bout de bois dont une moitié n'a pas brûlé et l'autre rougeoie. Après avoir approché la main de l'objet pour vous assurer qu'il n'est pas trop chaud, vous vous en emparez et vous dressez aussitôt sur vos pieds, face au loup, en tentant de vociférer comme un prédateur égal à lui. En d'autres circonstances, vous ne vous trouveriez pas très convaincant, mais vous tâchez d'y mettre toute votre violence, balayant l'air entre vous et la bête de votre bras armé du bout de bois rougeoyant. Le loup, lui, semble, sinon convaincu, du moins attentif. Il maintient d'abord sa position en grognant toujours, mais en se repliant légèrement sur ses pattes. Vous ne relâchez pas l'effort, continuant à donner du moulinet et de la voix jusqu'à ce que la gorge vous brûle, couvrant de vos cris le concert nocturne du Wissenwald. Après quelques minutes de ce manège, l'animal tourne les talons et s'éloigne en trotinant dans la nuit, en quête d'une autre proie. Vous restez un moment immobile, à l'écoute, de peur qu'il ne revienne, avant de vous laisser aller au soulagement. Rendez-vous au [18](#).

25

D'une voix aussi calme que vous en êtes capable, vous tentez de faire comprendre à cet esprit égaré que vous n'avez aucune intention hostile. Ni l'expression faciale ni le corps de l'homme n'expriment la moindre réaction. Vous ne sauriez dire si vous êtes plus embarrassé par son attitude hostile ou par votre propre inexpérience face aux fous. Si vous vous approchez de lui pour appuyer votre tentative de communication, rendez-vous au [32](#). Si vous renoncez et quittez les lieux, rendez-vous au [11](#).

26

Votre impression de loin était bonne : au bout de la ruelle, l'enseigne d'une officine d'apothicaire attend la conclusion imminente de votre mission. Trouver dans ce bourg forestier reculé un service plus fréquemment trouvé dans les grandes villes a de quoi étonner, mais avec votre expérience des voyages, vous n'en êtes plus à une surprise près.

Pour enfoncer le clou, vous découvrez à l'intérieur que l'officine est assez bien fournie, le mur derrière le comptoir étant entièrement couvert d'étagères pleines d'ingrédients, réactifs, herbes, animaux baignant dans du liquide, potions, onguents et toutes sortes d'articles que votre ignorance de telles sciences vous empêche d'identifier.

De nulle part, ou de l'arrière-boutique, quelqu'un apparaît : une femme d'un certain âge portant une robe à capuche claire mais intensément maculée de taches diverses. Elle exhale un charme discret que même ses quelques cheveux gris et ses rides naissantes accentuent. Elle vous toise brièvement avant de vous accueillir, un sourire énigmatique aux lèvres : « Bienvenue, voyageur. Qu'est-ce que mon officine peut faire pour toi ? »

Sans un mot, vous sortez de la poche intérieure de votre cape la boîte à messages que vous lui tendez, ne résistant pas au plaisir de vérifier l'affirmation de votre commanditaire selon qui l'autre reconnaîtrait l'objet à sa seule vue. C'est manifestement le cas : elle hoche aussitôt la tête et, se penchant sous son comptoir, se redresse en tenant une bourse à la main : « Voici pour ton service. » Comme promis, la bourse contient **20 deniers** que

vous pouvez ajouter à votre pécule. Si vous avez noté le Fait **Jaune**, rendez-vous au [36](#). Sinon, rendez-vous au [23](#).

27

À la lueur de la lanterne, le vestige vermoulu vous réserve des surprises. Le plancher n'est presque plus qu'un trou énorme laissant à nu la terre en dessous, au milieu duquel un tas de cendres humides indique que d'autres avant vous y ont campé. Mais il y a mieux : dans un coin, un coffre recèle une réserve de bois encore sec qui tombe à point nommé ! Vous vous empressiez de jeter la cendre et d'établir un nouveau feu de camp dans cet endroit insolite. La chaleur vous fait du bien, sans cependant chasser votre sentiment d'insécurité, et vous restez attentif aux sons environnants au cas où le feu attirerait des visiteurs indésirables. De plus, votre estomac crie famine. Si vous détenez des **rations de voyage**, vous en engloutissez une sans plus attendre ; notez alors que vous avez pris un repas ce soir. Vous enveloppant dans votre cape et tâchant de chasser de votre esprit les événements des dernières heures, vous éteignez la lanterne et vous abandonnez au sommeil.

—

Votre première impression en vous réveillant en sursaut est d'avoir perçu un craquement. Non seulement la nuit est toujours là, mais les restes de votre feu fument et rougeoient encore. Vous écoutez les sons du bois : rien d'autre alors que le souffle dans les branches, les gouttes qu'il fait tomber, le crépitement des insectes. Soudain, un nouveau son s'en mêle, qui vous fait sursauter : un *grondement*, tout proche, trop proche. Vous tournez la tête dans sa direction pour découvrir des petits reflets des braises du feu, dans une paire d'yeux bestiaux qui, à un mètre de la cabane, vous observent. Vous identifiez la bête et poussez un cri. Celle-ci fait quelques pas dans votre direction, et sa silhouette apparaît : *un loup* ! Seul, efflanqué et pelé, au poil hirsute, mais dont le regard jaune à présent pleinement visible trahit un instinct du prédateur exacerbé. Il grogne de nouveau, plus longuement, dévoilant une double rangée de crocs écumants ! Si vous tentez de fuir à travers les bois, rendez-vous au [34](#). Si vous cherchez à vous réfugier en

hauteur, rendez-vous au [40](#). Si vous tentez une démonstration de force pour effrayer la bête, rendez-vous au [24](#). Si vous êtes d’humeur téméraire et vous préparez à l’affronter au poignard, rendez-vous au [29](#).

28

La mort dans l’âme, vous vous écarterez de la porte, repassez la clôture et empruntez la route de Gründorf, en priant vos dieux pour trouver dans les ombres du bois un endroit sûr où passer la nuit. Un instant, vous avez l’impression que quelqu’un vous observe depuis l’une des fenêtres de l’auberge, mais vous ne laissez pas cette idée vous retarder.

Au bout de cinq bonnes minutes de marche rapide, la clarté du ciel nocturne vous laisse distinguer un chemin de terre sur votre droite. Vous l’empruntez, espérant qu’il mène à un endroit discret où passer la nuit. Le sort semble avec vous : quelques mètres plus loin, vous découvrez une zone aux arbres plus espacés où se dresse la silhouette d’une cabane en ruines. Au moins, un pan de toit encore en place permet de se protéger des gouttes de pluie passant au travers des arbres. Rendez-vous au [48](#).

29

Pris d’un accès de témérité aussi inhabituel que mal placé, vous faites jaillir le poignard dans votre main et vous préparez à recevoir l’assaut de la bête, espérant l’empaler sur votre lame. Dès que le loup bondit sur vous, vous comprenez à quel point vous vous êtes tragiquement leurré. Plaqué au sol, blessé et pris de panique, vous ne pouvez que gesticuler en tentant de le frapper au ventre, mais le loup met promptement un terme au combat en vous arrachant la gorge d’un coup de croc.

30

Vous jetez un coup d’œil à travers les planches de la porte. De l’autre côté, une lanterne posée par terre éclaire un Moissonneur adossé contre le mur de bois, une lance à la main. Vous l’avez croisé en venant ici : un tout jeune homme, sans doute le plus jeune de la bande, semblant à peine sorti des jupons de sa mère. Il montre quelques signes d’agitation, peut-être

indisposé par les cris du premier étage de l'auberge, lui qui n'a pas l'air aussi endurci que ses aînés. Ne voyant personne d'autre, vous décidez de tenter quelque chose. Et cela commence en tambourinant du poing à la porte.

« Qu'est-ce que c'est ? réagit le garde.

— Des rats ! glapissez-vous. Vous m'avez mis dans une écurie infestée de rats ! »

Le jeune homme hésite. « Ce n'est pas un coin à rats, ici !

— Eh bien, ça ressemble beaucoup à des rats, et c'est gros, poilu avec une grande queue !

— Pfff... Écarte-toi donc de la porte, je viens voir. »

Vous obtenez, en tremblant. Le plan que vous mettez en œuvre n'en est pas vraiment un, plutôt une inspiration subite et fragile, comptant sur l'impression première que ce jeune homme vous donne. Celui-ci ouvre la porte et entre, sa lance dans une main, sa lanterne dans l'autre.

« Alors, elle est où, ta bête à grande queue ? » raille-t-il.

Vous lui indiquez un angle au fond de l'écurie. Tandis qu'il s'y avance sans hâte ni méfiance, vous refermez la porte et vous glissez promptement derrière lui. Alors qu'il a presque atteint l'endroit indiqué, vous sortez de votre botte le poignard ramassé tantôt, empoignez par derrière le garçon totalement pris au dépourvu, plaquez la lame sur sa gorge en le bâillonnant de votre main libre et lui intimez l'ordre de lâcher sa lance. Paniqué, il obtempère, comme il obéit dans des gémissements étouffés à vos ordres suivants : avancer jusqu'au coin de l'écurie, s'agenouiller, poser sa lanterne, défaire sa ceinture de cuir, s'allonger à plat ventre. Pliant votre genou pardessus sa nuque, vous lui plaquez le visage contre la paille pour ensuite lui lier les mains et les pieds ensemble derrière son dos avec sa ceinture. Puis, vous le bâillonnez grossièrement en lui fourrant une bonne poignée de paille dans la bouche, au point de lui arracher un cri de douleur étouffé. Assuré qu'il sera incapable, au moins pour un moment, de donner l'alerte, vous le fouillez pour vous approprier ses maigres possessions : une bourse contenant **trois deniers**, une **paire de silex** et de l'**amadou**. Vous prenez également sa lance, pour ne courir aucun risque qu'il tranche son lien trop tôt, et sa **lanterne**, que vous éteignez au moment de passer la porte de

l'écurie et de la refermer derrière vous. Vous jetez alors la lance au loin : vous n'avez aucune maîtrise d'une telle arme, et elle ne ferait que vous encombrer.

La lumière de la lune gibbeuse au-dessus du carrefour et celle passant à travers les volets de l'auberge suffisent à éclairer vos pas tandis que vous contournez le bâtiment en baissant la tête et rejoignez la route de Gründorf. Une fois hors d'ouïe, l'agitation dans l'auberge offrant une couverture supplémentaire, vous vous mettez à courir pour laisser ce lieu et ses turpitudes derrière vous le plus vite possible. Vous courez ainsi pendant une petite minute sur la route, jusqu'à ce que vous n'entendiez plus que les sons du bois. Vous allumez alors la lanterne avec soulagement, en vous félicitant d'avoir trouvé le silex et l'amadou pour ce faire.

Le destin semble alors vous envoyer un signe inattendu : quelques mètres plus loin, vous découvrez un chemin de terre sur votre droite, menant vers ce qui, à la lueur distante de la lanterne, ressemble aux murs d'une cabane. Sans hésiter, vous vous engagez dans cette direction. La cabane s'avère une ruine, mais au moins, un pan de toit encore en place permet de se protéger des gouttes de pluie passant au travers des arbres. Rendez-vous au [27](#).

31

Ne souhaitant pas attirer l'attention avec votre profession, ni avec aucune autre, vous vous présentez comme quelqu'un vivant de petits travaux ici et là. Afin de feindre au mieux la sincérité, vous ajoutez spontanément que vous vous rendez à Gründorf pour chercher du travail.

Le capitaine vous scrute des pieds à la tête comme s'il cherchait un indice physique de la fausseté de vos déclarations, puis déclare : « Tu as mal choisi l'heure et le lieu pour vagabonder, voyageur... Fouillez-le. »

Sur cet ordre, trois Moissonneurs rapprochent promptement de vous et se font un devoir de vous délester tout ce qui semble avoir de la valeur, sans que vous ayez la témérité de résister ou de protester. Heureusement, ils n'ont pas l'idée de sonder votre cape à la recherche d'une poche secrète comme celle où vous avez dissimulé la boîte à messages. Ils omettent

également d'inspecter vos bottes, et si vous y avez rangé un **poignard de botte**, ils ne le trouvent pas. En revanche, il leur suffit de deux coups de couteau bien placés pour détacher la besace et la bourse de votre ceinture. À l'exception, donc, d'un éventuel **poignard de botte**, effacez tous les objets acquis depuis votre départ de Bek, et soustrayez tous vos **deniers**. Rendez-vous au [15](#).

32

Tandis que vous tâchez de parcourir lentement, avec des gestes d'apaisement, les quelques mètres qui vous séparent du forcené, celui-ci fait mine de se gratter le bas du dos au niveau de la ceinture. C'est sa première réaction corporelle à votre tentative de communication, et vous le prenez comme un signe positif.

Alors qu'un mètre vous sépare encore de l'homme, celui-ci fait soudain jaillir sa main de derrière son dos et allonge le bras en un vif, trop vif geste circulaire ; vous n'avez que le temps d'apercevoir un reflet métallique avant de pousser un cri de douleur. Il se redresse d'un bond, le visage tordu d'un rictus de triomphe, la main serrant un poignard dont la lame fine scintille à présent d'un éclat de rubis : votre sang ! La pointe vient de fendre votre tunique et d'ouvrir une estafilade de dix centimètres dans votre abdomen. Vous perdez **deux points de Vie**. La douleur vous signale que vous avez échappé au pire, mais vous rappelle aussi que vous êtes désarmé face à cet agresseur qui ne compte visiblement pas en rester là. Si vous fuyez, rendez-vous au [45](#). Si vous tentez de maîtriser le forcené à mains nues, rendez-vous au [39](#).

33

Si l'aubergiste ne souhaite plus qu'on lui prenne une chambre, pensez-vous, il ne devrait pas voir d'inconvénient à ce que vous dormiez avec les chevaux. Vous contournez le bâtiment principal pour vous diriger vers l'annexe. Vue de plus près, il semble bien que ce soit une écurie, mais aucun son n'en émane : les clients de l'auberge sont manifestement tous à pied.

Tout à votre vigilance quant aux volets fermés de l'auberge, vous ne réagissez que trop tard à la vue de la silhouette qui apparaît soudain au coin de l'écurie ! Dans l'obscurité tombante, vous ne distinguez que des traits de jeune homme dans une armure disparate en cuir et en tissu, une lance dans les mains, une lanterne éteinte à la ceinture.

« Qui va là ? » interroge la voix muante du jeune homme avec toute l'autorité dont elle est capable.

Allez-vous prendre la poudre d'escampette (rendez-vous au [6](#)) ou vous présenter et plaider votre cause (rendez-vous au [46](#)) ?

34

Vous bondissez hors de la cabane et commencez à détalier à travers le bois... commettant ainsi l'erreur fatale de tourner le dos à un loup hostile ! Tandis que vous courez en cherchant à la périphérie de votre vision un abri possible, vous êtes soudain projeté en avant par un coup violent dans votre dos : c'est le poids du prédateur qui vient de bondir sur vous. Plaqué face contre terre, la joue collée à l'humus, impuissant et pris de panique, vous hurlez et gesticulez en tenant de vous dégager en rampant, mais la bête y met promptement fin en vous brisant la nuque d'un coup de croc.

35

Une violente crampe vous frappe à l'estomac tel un coup de poing et vous plie en deux. Vous tombez à terre où vous reste un moment recroquevillé, devant une poignée de témoins si intimidés que vous devez lutter pour vous relever seul. Tandis que votre abdomen vous élance terriblement, que vous vous sentez faible et nauséux, vous prêtez tardivement attention aux autres signes que quelque chose ne va pas : la sueur sur votre front, un léger flou dans votre vision, la douleur persistante à la cuisse... La sueur se glace d'effroi : et si, en plus de vous avoir marqué de ses crocs, ce loup vous avait infecté de quelque maladie ? Vous perdez **un point de Vie**. Vivement que vous trouviez cet apothicaire, ou tout autre spécialiste du corps, pour en avoir le cœur net ! Rendez-vous au [26](#).

Alors que vous tendiez une main fébrile vers votre récompense, l'apothicaire a commencé à vous observer plus attentivement, de votre front en sueur à votre béquille et votre cuisse bandée. Quand vous avez fini de ranger les deniers, elle commente : « Si je puis me permettre, messenger, tu m'as l'air mal en point. Ne serait-ce pas l'œuvre d'une bête sauvage ? »

Tandis que vous lui narrez votre rencontre avec le loup, elle sort de sa poche une spatule en bois et vous invite à tirer la langue. Alors que la surprise vous laisse bouche bée, elle applique aussitôt la spatule sur votre langue pour l'immobiliser et scrute votre cavité buccale. La tâche terminée, elle vous relâche et son diagnostic tombe comme une sentence : « Je crains que ce loup ne t'ait infecté de la fièvre du Wissenwald. Cette maladie t'est inconnue, n'est-ce pas ? On l'appelle ainsi parce qu'il semble que seules les bêtes de ce bois puissent la transmettre. Quiconque a, comme toi, la chance de survivre à la morsure d'un loup du Wissenwald doit également prier ses dieux pour que les crocs de celui-ci ne l'aient pas infecté. Car cette fièvre est mortelle : à moins d'être promptement soignée, elle l'emportera en quelques jours, dans des conditions fort désagréables. Sache que je suis sincèrement navrée de ce qui t'arrive, messenger. »

Ce n'est plus seulement votre sueur, mais aussi votre sang qui se glace. D'un ton au bord de la supplique, vous demandez à l'apothicaire s'il existerait quelque remède pour échapper à ce sombre destin.

« Le seul espoir que je puis te donner, répond-elle, tient dans quelque chose de tout à fait expérimental. Il s'agit de combiner l'action d'un onguent sur la blessure et d'une potion à avaler, pour combattre le mal à la fois à la source et dans le corps où il se répand. Mais je n'ai produit ces remèdes que récemment, et ne connais pas encore l'étendue exacte de leur efficacité. À ce jour, un seul client atteint de la fièvre du Wissenwald est venu m'en acheter ; depuis, j'ai ouï dire que cela avait été efficace, mais il n'est jamais revenu me le confirmer en personne... Je peux te céder l'onguent et la potion pour trente deniers. Je les vends ensemble, pas séparément, et je ne fais ni crédit

ni remise. Il m'a fallu des années d'études et de collecte d'ingrédients et de réactifs pour les produire. »

Si vous avez **30 deniers** à déboursier, rendez-vous au [17](#). Autrement, rendez-vous au [41](#).

37

Huit. Dans cette salle principale uniquement éclairée par deux lanternes et le feu dans l'âtre, huit hommes assis aux tables vous observent avec des yeux scrutateurs plantés dans des visages tout sauf accueillants. Tous portent des armures disparates mêlant cuir, tissu et, pour certains, des pièces de métal, ainsi que des armes aux ceintures, fauchons, haches, dagues, marteaux de guerre et autres. Mais un détail commun de leurs équipements, rendu discret par l'éclairage limité, vous alarme particulièrement. Toutes ces armures arborent sur une épaule – la droite pour la plupart – une marque de peinture rouge en arc de cercle courbée vers le haut, si adroitement tracée de gauche à droite qu'elle évoque une lame de faux.

Une vague glaciale venue du passé s'engouffre dans vos veines. Une seule catégorie d'hommes d'armes est connue à travers les Trois Duchés pour arborer une marque en lame de faux sur l'armure. Ce sont les Moissonneurs, la compagnie de mercenaires la plus crainte de toutes.

Un mercenaire ou sa compagnie attirent sur eux nombre d'histoires, quelques-unes glorieuses, la plupart sordides. De glorieuse, on n'en connaît aucune concernant la compagnie des Moissonneurs. Poussant à la dernière extrémité l'application de l'adage selon lequel la fin justifie les moyens, profitant et abusant de tout ce qui se trouve à leur portée, ses hommes semblent prendre un malin plaisir à nier les plus infimes notions d'honneur au combat, de respect des populations ou même de déférence envers leurs employeurs. Leur réputation est telle que les histoires, vraies ou supposées, autour de leur implication dans la guerre récente entre les Trois Duchés sont connues de tous. Ayant su manœuvrer pour faire monter les enchères entre les belligérants, la compagnie a fini par offrir ses services au duc de Vukonica, un choix dont celui-ci ne s'est pas franchement félicité. Si

l'efficacité des Moissonneurs sur le champ de bataille a été ce qu'elle est toujours – incontestée, les troupes régulières de Vukonica ont souffert du voisinage de ces « alliés » qui ont, à plusieurs reprises, donné l'impression de faire peu de distinction entre elles et l'ennemi. Plus embarrassant encore pour le duc, ses tentatives de repréailles contre la compagnie après la guerre se sont soldées par un déchaînement de violence contre ses propres sujets et un sérieux préjudice à son autorité.

Que vient donc faire une troupe de ces bouchers en Brandenau, pour occuper ainsi une paisible auberge ? On raconte que certains membres de la compagnie auraient fait sécession après les incidents de Vukonica, mais même si c'était vrai, vous doutez que cela rende les dissidents plus sympathiques pour autant.

Les deux seules personnes ne portant ni arme ni armure ni regard de tueur sont réfugiées derrière le comptoir. L'aubergiste trapu semble du genre à en remontrer aux éventuels fauteurs de trouble de sa clientèle habituelle, mais en cet instant, c'est sur la défensive qu'il se montre. La frêle et jolie jeune fille blonde à ses côtés, dont vous supposez qu'il est le père, semble chercher refuge à son bras. Les deux vous observent avec l'air de vous demander comment vous avez bien pu venir vous jeter dans la gueule du loup – à moins que ce ne soit le reproche d'aggraver leur embarras par votre arrivée.

Quelques secondes d'observation mutuelle se sont écoulées quand une porte au fond de la pièce s'ouvre pour laisser entrer deux autres hommes d'armes arborant la lame de faux, qui vous aperçoivent à leur tour. L'un d'eux, qui semble particulièrement contrarié par votre présence, balaie la pièce d'un regard inquisiteur comme s'il cherchait un responsable. Il se distingue par sa pilosité faciale blond platine, légèrement entamée par la grande et repoussante balafre qui lui barre la joue droite du front à la mâchoire ; il est également le seul du groupe à porter une épée à double tranchant. Quelqu'un lui souffle une phrase dont vous ne comprenez que le mot « capitaine ». Celui qui vous a introduit dans l'auberge vient au-devant de lui et tâche de s'expliquer. L'autre écoute son plaidoyer en le foudroyant

du regard, avant de le renvoyer d'un geste. S'avancant droit vers vous du pas ferme qui sied aux officiers, il vous interpelle d'un ton d'officier :

« Voyageur, à cause de toi, quelqu'un ici devra répondre de sa désobéissance. Qui es-tu ? »

Allez-vous vous présenter comme ce que vous êtes, un messenger (rendez-vous au [9](#)), ou vous faire passer pour un individu plus quelconque (rendez-vous au [31](#)) ?

38

Peut-être une bonne bière dissiperait-elle le goût amer de la déception qui vous vient à la bouche alors que vous recomptez les deniers amassés ? Vous comptiez sur cette course pour accumuler de quoi vous acquitter de votre dette envers ce sale type de Nolzen. Mais le chemin s'est avéré plus compliqué que prévu, et à l'arrivée, c'est un échec. Vous ignorez combien de temps l'autre va daigner patienter avant de vous envoyer ses gros bras. Il ne vous reste plus qu'à vous mettre en quête de votre prochaine commission. Cela tombe bien, ce genre de chose se trouve aussi dans les tavernes...

39

Malgré son premier coup d'autant plus efficace qu'il vous a pris par surprise, l'homme ne semble pas un expert dans le maniement du poignard et n'a pour faible avantage que son dérangement mental, qui en fait un adversaire plus difficile à cerner que la moyenne. Vous vous jetez sur lui pour tenter d'immobiliser son bras armé, et c'est une lutte qui commence. D'un bras vous parez ses coups, de l'autre vous en donnez. Lui parvient à vous percer la peau de quelques entailles sans gravité, mais assez pour vous faire perdre **deux points de Vie**. Vous tombez tous deux à terre où vous continuez de vous empoigner, et la lutte tourne définitivement à votre avantage quand, au bout d'une roulade en duo, vous parvenez à pousser sa tête contre une pierre qui gît là. Profitant du choc momentané qu'il subit, vous répétez ce coup une deuxième fois, puis une troisième, puis d'autres avec une motivation presque malsaine, jusqu'à ce que vous soyez convaincu qu'il ne bouge plus.

Il y a du sang sur la pierre. Est-il mort ? Vivant ? Vous ne comptez pas vous intéresser trop longtemps à la question. Vos propres blessures saignent encore, mais elles ne vous tueront pas. Avec une bandelette arrachée à votre tunique, vous bandez la plaie à l'abdomen ; les autres points sanguinolents cicatriseront d'eux-mêmes. Alors seulement, vous vous autorisez à prêter attention au silence qui s'est fait autour de vous. Les hennissements se sont tus. Vous n'avez pas vu le cheval gris sortir du cercle d'arbres ; manifestement, la panique a fini par lui faire trouver une issue et une ligne droite pour s'élancer et recouvrer sa liberté. Vous êtes à présent seul dans le cercle, ou plutôt avec deux corps inanimés pour toute compagnie.

Pendant que vous rouliez tous deux à terre, le forcené a laissé échapper une bourse. Elle contient **12 deniers** que vous vous empressez d'empocher, en vous demandant à peine si la somme appartenait à ce fou ou s'il l'avait volée. Son poignard éveille également votre intérêt : affûté, dissimulable dans une de vos bottes, c'est le genre d'outil dont vous pourriez avoir besoin plus tôt que vous ne le pensez. Si vous prenez ce **poignard de botte** avec vous, notez-le. Enfin, la fouille des poches de l'agresseur révèle **une paire de silex** et une poignée d'**amadou** qui vous réchauffent déjà à l'idée de remplacer ceux que vous avez perdus : vous les fourrez sans attendre dans votre besace. Notez également ces acquisitions. Vous vous tournez à présent vers l'autre corps. Rendez-vous au [43](#).

40

En cet instant, une seule issue se présente à vous pour vous mettre hors de portée de la bête. Roulant sur le côté, vous bondissez vers le coffre à bois sur lequel vous grimpez pour atteindre le haut d'une brèche du mur, dans le but d'escalader celui-ci jusqu'à ce qui reste du toit. Mais au moment où vous vous hissez sur la brèche, le loup bondit et atterrit sous vos pieds ! Son premier coup de mâchoire claque sur le vide, mais au second, ses crocs s'enfoncent dans votre cuisse et, échouant à vous saisir, retombent en déchirant votre chair ! Vous perdez **trois points de Vie** en hurlant. La douleur, et la chance de ne pas avoir été entraîné, vous donnent de l'élan ; d'une brusque poussée des bras et du tronc, vous achevez de vous hisser sur

la brèche, avant de vous aider des débris pour prendre de la hauteur, en grimaçant. Le loup n'a pas renoncé à sa proie, il saute et griffe les murs de bois dans le mince espoir de vous atteindre. Vous grimpez jusqu'au pan de toit le plus élevé pour réaliser, seulement alors, votre chance qu'il ne s'effondre pas sous votre poids, et qu'il soit assez large pour que vous puissiez vous y glisser totalement hors de vue du prédateur.

Vous restez là plusieurs minutes, attendant que le loup cesse de tourner, gratter et grogner en dessous, priant vos dieux pour que ce vestige de toit reste en place, grimaçant et retenant vos gémissements. Quand, à votre grand soulagement, la bête se lasse et s'éloigne au pas à la recherche d'une autre proie dans le bois, vous gardez votre position encore un peu de temps de peur qu'elle ne revienne. Après une redescente encore plus pénible que la montée avec votre blessure, vous examinez les dégâts à la lueur des braises. Vous avez échappé au pire : les crocs ont creusé dans la chair, mais n'ont rien arraché, et le saignement aurait pu être plus abondant qu'il ne l'est. Il n'en est pas moins urgent de panser cela, aussi déchirez-vous une bande de tissu dans une jambe de votre pantalon pour constituer un bandage de fortune décent. De plus, vous avez la chance de trouver un reste de rondin de la cabane, d'une taille appropriée pour servir de béquille, sans quoi il vous serait impossible de marcher jusqu'à Gründorf. Il vaudrait mieux que vous n'ayez plus à courir... Notez le Fait **Jaune** et rendez-vous au [18](#).

41

Devant votre mine accablée, la voix toujours égale de l'apothicaire semble montrer une pointe de compassion : « Encore une fois, je suis sincèrement navrée de ce qui t'arrive. Je te suggère de te remettre en route sur-le-champ pour réunir la somme nécessaire. » Reconnaisant la pertinence de ce conseil, vous prenez congé sans délai, et commencez à arpenter Gründorf, les routes qui en partent, les agglomérations voisines, en quête de nouvelles courses à accomplir. Vous vous agitez dans tous les sens avec d'autant plus d'empressement que vous ignorez que c'est peine perdue : la fièvre du Wissenwald progresse encore plus vite que vous. Dans

quelques jours, un autre voyageur traversant le bois découvrira votre cadavre prostré dans un fossé, inéluctablement terrassé par la maladie.

42

Repassant la clôture, vous faites le tour de l'établissement et choisissez un endroit que vous estimez à l'abri des regards pour vous asseoir contre la clôture et vous préparer à y dormir. Le confort ne sera pas idéal, mais il restera préférable à la perspective de passer avec les loups et autres menaces nocturnes du...

« Qui va là ? »

La voix qui vous interpelle soudain ainsi semble muante, malgré toute l'autorité dont elle se prétend capable. Ce n'est que maintenant que vous remarquez la silhouette apparue au coin de l'écurie et se dirigeant vers vous ! Dans l'obscurité tombante, vous ne distinguez que des traits de jeune homme dans une armure disparate en cuir et en tissu, portant une lance. Allez-vous prendre la poudre d'escampette (rendez-vous au [6](#)) ou vous présenter et plaider votre cause (rendez-vous au [46](#)) ?

43

C'est assurément un mort que vous contemplez à vos pieds : un tout jeune homme couché sur le flanc, son sang formant une petite flaque au sol sous sa bouche, aux traits faussement paisibles malgré ses yeux grand ouverts. Les pennes noires de deux flèches dépassent de son dos, et il est très improbable que celles-ci aient été tirées par le forcené. Ce détail ne vous rassure guère : devriez-vous vous attendre à rencontrer des bandits sur votre chemin ? Vous fermez ses paupières et, fidèle à votre pragmatisme, le fouillez, en commençant par sa besace. Celle-ci contient **deux rations de voyage** pas encore gâtées que vous vous appropriez sans même réfléchir : notez cette acquisition. Sur lui-même, le malheureux n'a plus rien qui vaille la peine d'être emporté, hormis peut-être le parchemin enroulé que vous trouvez sous sa chemise.

Déroulé, il révèle une liste rédigée d'une écriture soignée, sans doute pas celle de son porteur : des noms de villes et de villages que vous

connaissez dans la région. Pris dans l'ordre et repérés sur une carte, ils formeraient une ligne louvoyant de la cité-État de Rachenburg jusqu'à Nolzen, en passant par Bek. Devant chacun des premiers noms de la liste, une encoche a été grossièrement grattée dans le parchemin, peut-être avec une pièce de monnaie. Vous remarquez avec intérêt que le premier nom sans encoche est celui de l'auberge de l'Oie sauvage, celle-là même que vous devriez vous hâter d'atteindre avant la nuit. Quelles qu'aient été les affaires menées par le jeune homme sur sa route, il semble qu'elles aient été interrompues entre l'auberge et son étape précédente, et que vous n'en connaîtrez jamais la teneur. Les lieux qu'il a traversés ne se trouvent pas sur votre chemin ; vous espérez que la menace qui lui a été fatale ne s'est pas déplacée de façon fâcheuse pour vous.

N'ayant guère le temps d'offrir une sépulture à cet infortuné, vous recouvrez son corps d'une branche feuillue tombée d'un arbre. Puis, vous quittez le cercle pour rejoindre la route forestière et reprendre votre voyage, d'un pas plus pressé qu'auparavant. Rendez-vous au [7](#).

44

Après avoir tambouriné sur le coffre pour vous assurer qu'aucun animal ne réagit à l'intérieur, vous l'ouvrez. De ce que la faible luminosité vous donne à voir, le contenu a l'air immobile et inoffensif. Vous le tâtez, et soupirez en réalisant l'ironie de la situation : ce coffre contient des morceaux de bois... du bois sec ! Exactement ce dont vous auriez besoin en ce moment précis, si seulement vous aviez de quoi l'enflammer... Si vous détenez une **paire de silex** et de l'**amadou**, rendez-vous au [14](#). Sans cela, rendez-vous au [19](#).

45

Vous faites volte-face et vous mettez à courir comme un damné à travers le bois, louvoyant entre les arbres en évitant de vous cogner dessus, grimaçant sous la douleur du coup de poignard, parcourant en un éclair la centaine de mètres qui vous ramène à votre chemin initial.

Ce n'est qu'une fois sur la route que vous risquez un regard par-dessus votre épaule. Personne ne vous a suivi. Si vous n'étiez pas blessé, vous ririez de votre propre peur. Plus étrange, les hennissements se sont tus, comme si vous les aviez rêvés. Vous pansez votre plaie du mieux que vous pouvez avec une bandelette arrachée de votre tunique, puis reprenez votre route d'un pas nettement plus pressé qu'auparavant, tâchant de laisser derrière vous cette déplaisante rencontre. Rendez-vous au [7](#).

46

Vous levez les mains pour signifier vos intentions honorables, avant de plaider votre cause de voyageur égaré, à pied et peu désireux de passer la nuit dans le voisinage des bêtes du Wissenwald. N'y aurait-il vraiment aucun moyen de s'arranger avec l'aubergiste ? demandez-vous. La sentinelle s'est rapprochée, les deux mains sur sa lance. C'est vraiment un tout jeune homme, semblant à peine sorti des jupons de sa mère, et n'affichant pas encore l'assurance des gens d'armes aguerris. Son épaule est maculée d'une marque de peinture en arc de cercle qui vous titille étrangement, comme si elle était supposée vous rappeler un souvenir, mais rien de plus ne vous vient à l'esprit.

« Moi, j'ai des ordres, réplique-t-il, pas aussi ferme qu'il le voudrait. L'auberge est réquisitionnée pour la nuit. Personne n'y entre jusqu'au matin. »

Réquisitionnée par qui ? vous hasardez-vous à demander.

« J'ai aussi pour ordre de ne pas divulguer cette information ! »

Sentant que vous vous engouffrez dans une brèche, vous demandez à voir soit l'aubergiste, soit le supérieur hiérarchique de votre interlocuteur. Votre exigence semble le prendre de court.

« Bon, je vais voir... Mais pas sûr que l'accueil te plaise. Les ordres sont clairs. Passe devant. »

Vous vous dirigez tous deux vers la porte de l'auberge. La sentinelle y frappe sept coups en un rythme spécial, certainement un code, puis vous invite à ouvrir et à avancer le premier à l'intérieur.

Dès que la porte se referme derrière vous, vous vous demandez si vous avez fait le bon choix... Notez le Fait **Sentinelle** et rendez-vous au [37](#).

47

L'aube vous tire du sommeil et vous trouve allongé sur la paille, affamé, peu reposé et vaguement nauséeux. Votre estomac souffre le martyr, et vous perdez **un point de Vie**. Vous cherchez votre besace pour en tirer une ration de voyage, avant de vous rappeler que vous n'avez plus rien. Tout vous revient à présent : le traquenard de l'auberge, la nuit épouvantable où vous avez seulement pu fermer l'œil quand votre corps n'en pouvait plus, hanté par le crime qui se commettait trop près de vous et que vous ne pouviez qu'entendre impuissant, et par la crainte que ses auteurs ne décident de s'en prendre à vous ensuite. C'est alors que vous vous rendez compte du silence qui vous entoure. Vous regardez à travers les planches de l'écurie. La sentinelle n'est plus là, et du dehors ne vous parviennent que les sons du Wissenwald qui s'éveille.

Vous ouvrez prudemment la porte. Seuls les oiseaux dans les arbres se manifestent. Il vous faut vous diriger vers le seuil de l'auberge pour trouver une présence humaine. L'aubergiste s'y tient, le regard tourné vers la route d'où vous êtes venu hier, sans que vous puissiez déterminer s'il observe quelque chose en particulier. C'est cependant bien vous qu'il fixe à votre approche, et son regard alors s'offre pleinement à votre appréciation : endurci, en colère contre un objet difficile à déterminer, mais dont la lueur même semble marquée d'un vide. Sa voix porte le même paradoxe de fermeté et de perte lorsqu'il vous accueille : « Je n'ai plus rien, voyageur. Tu devrais partir. »

Vous n'avez pas le cœur à insister pour lui demander quelque chose, ni même à vous enquérir de l'état de sa fille, que vous ne voyez nulle part, tout comme les Moissonneurs. Que lui est-il arrivé *ensuite* ? La question est trop dérangeante. Tout ce que vous souhaitez en cet instant, c'est reprendre la route en laissant derrière vous cette horrible nuit et ce lieu marqué au fer rouge. Si vous avez noté le Fait **Présentation**, rendez-vous au [49](#). Sinon, rendez-vous au [5](#).

De jour, vous ne vous seriez pas refusé à fouiller ce vestige vermoulu, mais avec la faible clarté lunaire qui vous parvient, vous ne distinguez que des formes vagues. Tout au plus percevez-vous que le plancher n'est presque plus qu'un trou énorme laissant à nu la terre en dessous, au milieu duquel un tas de cendres indique que d'autres avant vous y ont campé. Mais pour l'heure, tout ici est tellement humide qu'il vous faudra malheureusement vous passer d'un feu. Vous asseyant à la place la plus sèche, sous le pan de toit, vous vous enveloppez dans votre cape pour vous tenir chaud, tout en restant attentif aux sons environnants, votre sentiment d'insécurité n'ayant pas disparu. Votre estomac crie famine. Si vous détenez des **ractions de voyage**, vous en engloutissez une sans plus attendre ; notez alors que vous avez pris un repas ce soir. Tâchant de chasser de votre esprit les événements des dernières heures, vous vous abandonnez au sommeil.

Votre première impression en vous réveillant en sursaut est d'avoir perçu un craquement. La nuit est toujours là. Vous scrutez les formes dans la nuit et écoutez les sons du bois : rien d'autre alors que le souffle dans les branches, les gouttes qu'il fait tomber, le crépitement des insectes. Soudain, un nouveau son s'en mêle, qui vous fait sursauter : un *grondement*, tout proche, trop proche. Vous tournez la tête dans sa direction pour découvrir des petits reflets de la clarté lunaire, dans une paire d'yeux bestiaux qui, à un mètre de la cabane, vous observent. Vous poussez un cri en identifiant la bête : *un loup* ! Vous ne distinguez que vaguement sa forme, mais entendez les quelques pas qu'il fait dans votre direction. Il grogne de nouveau, plus longuement, dévoilant une double rangée de crocs écumants sous ses yeux de prédateur ! Si vous tentez de fuir à travers les bois, rendez-vous au [34](#). Si vous cherchez à vous réfugier en hauteur, rendez-vous au [8](#). Si vous portez un **poignard de botte** et si vous êtes d'humeur téméraire, vous pouvez affronter la bête ! Rendez-vous alors au [29](#).

49

« Messager ! interpelle l'aubergiste dans votre dos alors que vous partez. Est-ce que tu te rends à Gründorf ? »

Alors que vous acquiescez, sa voix s'empreint d'une pointe de supplication : « Le forgeron de cette ville est mon frère. Je t'en prie, rapporte-lui ce qui s'est passé. Dis-lui... que Hedda s'en remettra. Je n'ai malheureusement plus grand-chose à t'offrir pour ce service... »

Vous lui assurez que le message sera transmis. Vous restez tous deux un moment à vous regarder dans un silence embarrassé, puis l'homme se détourne le premier et rentre dans son auberge. Vous reprenez la route. Notez le Fait **Hedda** et rendez-vous au [5](#).

50

En recomptant vos deniers, vous constatez avec satisfaction que vous avez de quoi vous payer une bière et vous acquitter de votre dette à Nolzen ! Le souvenir de vos aventures de la nuit dernière tempère légèrement votre enthousiasme, et vous espérez que votre prochaine traversée du Wissenwald ne remette ni les Moissonneurs ni aucune autre rencontre fâcheuse sur votre route... En attendant, peut-être avez-vous des blessures à soigner, mais la bière passe avant tout, pour célébrer en solitaire votre succès et endormir ce qui vous hante. Et puis, bien évidemment, attirer d'autres clients potentiels...