

Le Saint Engrenage

(ou les aventures d'un Muet assez passable et de son compagnon, un Luxis aussi grossier que pervers, ce qui n'est pas rare chez les représentants de cette race, c'est pourquoi ces derniers ne sont jamais invités aux dîners mondains)

par

Jérôme Ruffier

(Illustrations de Vianney Carvalho)



FEUILLE D'AVENTURE

(z'avez vu la taille ? Mais d'après Gérard, c'est pas taille qui compte)

Point de Vie :	/15	Habilité Adversaire :
Inventaire		Notes :

Munissez-vous d'un crayon, d'une gomme et de deux dés (ou un seul, que vous tirerez deux fois. Si c'est le cas, vous êtes déjà dans l'optique de me faire chier).

RÈGLES

Vous disposez de 15 Points de Vie. S'ils tombent à zéro... faut vraiment que je vous explique !!?

COMBAT

Un seul adversaire dans cette histoire, mais je ne vous en dis pas plus, z'avez qu'à lire l'aventure. Ici, il ne s'agit pas de battre son ennemi, mais de lui porter un seul coup durant les rencontres. Cependant, vous pouvez baisser son Habilité pour le rendre plus aisé à battre. Votre ennemi aura une Habilité de base, que vous devrez déduire si vous l'avez touché auparavant.

Les combats sont très simples : lancez deux dés. Si votre score est supérieur à l'Habilité de votre adversaire, vous le touchez et vous passez au paragraphe suivant. S'il est égal, relancez deux dés. S'il est inférieur, vous perdez un Point de Vie. Ça va ? Besoin d'un croquis pour expliquer tout ça ? D'un Abécédaire détaillé des règles avec thèse, antithèse, photosynthèse et tout le bordel ? Vous me dites, hein, j'ai que ça à foutre...

VOUS

Je voulais mettre un synopsis super stylé, avec tout un background vachement bien fouillé, des personnages qui reviennent vers la fin, la trahison d'un frère, une mère souffrant d'un pied-bot, un type qui arrive en plein milieu d'un combat avec une très grande épée, un sourire énigmatique et des cheveux longs, mais au final je vais condenser le bousin. VOUS, oui, VOUS ! (t'emballe pas, c'est à toi que je parle, le lecteur, c'est une convention dans le milieu), VOUS êtes un aventurier qui parcourez les terres du Royaume d'Ombrage, en quête d'avent... ah ben oui... d'aventures, forcément. Si vous parcouriez le pays pour vendre des poireaux, l'histoire n'aurait aucun sens. Reprenons : VOUS (j'aime les majuscules) êtes un aventurier et mercenaire, offrant sa lame aux plus offrants. Hélas, vous n'êtes pas la forge la plus incandescente de la région : jadis, vous avez perdu l'usage de la parole durant une escarmouche, mais la rencontre d'un Luxis vous a permis de continuer votre métier en gar...

Ha oui... les Luxis. Comment vous expliquer en quoi cette espèce nuisible est utile (paradoxalement) dans cette histoire. Vous voyez un écureuil ? Hé bien vous ne gardez que la queue (celle qui est derrière, commencez pas), et foutez au reste un corps un aspect assez humanoïde, avec la peau verte, un chapeau fait à partir d'un gland (personne n'a jamais compris pourquoi) et surtout une aiguille à tricoter en guise de fleuret et une bobine de fils en bandoulière qui fait office de sac à dos, sauf que, scoop, on ne peut rien y ranger (à part du fils, du coup). Le tout composant la taille modeste de trois pommes superposées. Bref, une bestiole semi-intelligente assez mignonne dans l'ensemble, sauf quand elle ouvre la bouche. Car les Luxis, s'ils sont spécialisés professionnellement dans la confection de vêtements, sont surtout réputés pour leur franc-parler et leur priapisme exacerbé (honnêtement, y a du lapin là-dedans!). De là à dire qu'ils ne sont guère appréciés par les autres races d'Ombrage, il n'y a qu'un pas, que je franchis allégrement à cloche-pied, à reculons et en danseuse...

PROCTOLOGUE

La foule est maintenant amassée autour de l'estrade du petit bourg, les paysans du coin étant trop heureux de cette occasion, une fois par an, de délaissier leurs seaux à merde pour cette petite distraction au débotté, organisée par le bailli de Grenier. Le jeu consiste à faire concourir deux participants à chaque manche éliminatoire afin qu'ils tirent au hasard des lettres de deux besaces, l'une consacrée aux consonnes, l'autre aux voyelles, pour que le plus sagace des concurrents compose le mot le plus long avec les lettres sorties. Honnêtement, les gars du coin s'en cognent le haricot du jeu en lui-même, la plupart étant analphabètes et ne sachant pas compter plus loin que cinq (et encore, la moitié se trompe à partir de deux). Cependant, la désignation du vainqueur est le sujet principal des paris et les pièces de Ducats s'échangent de mains en mains durant ce petit concours.

Sur l'estrade, il y a le bailli, trop heureux de se mettre en spectacle devant la populace, et un participant à chacun de ses côtés. Sur la droite, une jeune marchande du nom de Jugui, qui vient de Touret, de passage pour vendre ses fruits à la capitale, Opale. La femme a l'air stressée et ferme les yeux pour se concentrer. Sur la gauche, votre poulain, Gérard, qui arrive à mi-mollet du bailli. Une lumière arrogante et dominatrice émane des yeux du Luxis, qui vous a assuré juste avant de participer qu'il disposait d'une bonne éducation ainsi que d'une culture qui ferait pâlir un Mage en fin de cycle d'apprentissage. Comme d'habitude, il se gratte l'entrejambe en imaginant que personne ne le remarque. Le moment de vérité approche. Devant le bailli, une table se dresse avec deux sacs de toiles remplis de parchemins déchirés et un sablier. Le notable de Grenier éclaire sa voix avant de lever les bras en direction des culs-terreux :

— Mes chers administrés, applaudissez Gérard et Jugui pour cette première manche éliminatoire de notre jeu annuel des Lettres et des Lettres. Vous connaissez les règles et étant donné qu'il y a vingt-huit participants derrière, nous allons commencer cette première phase sans plus attendre. D'après le tirage au sort, notre ami Luxis choisit le premier sac de pioche et ce sera donc un mot de sept lettres.

— Voyelle ! crie Gérard.

Le bailli fouille dans le sac de droite et lit le papier qu'il en a sorti.

— Le « E ».

La concurrente demande la pioche dans la toile de gauche qui révèle un « N ».

— Consonne ! hurle votre compagnon, sûr de lui.

— Un « C ».

— Voyelle !

— C'est le « U » qui tombe, tonne le bailli.

— Consonne ! glapit le Luxis.

— Et ce sera un « L ».

— Conso... non, voyelle ! hésite Jugui.

— Encore un « E ». À vous Gérard !

— Voyelle !

— Et la dernière lettre est un « E » ! clame le bailli en retournant le sablier.

La foule lance des murmures de stupéfaction, un mot est immédiatement apparu dans l'esprit du peu de pécores qui savent lire. Connaissant le caractère grivois du Luxis et voyant l'apparence prude de son adversaire, vous êtes certain de rentabiliser les quatre derniers Ducats qui vous restaient. Les

grains se déversent petit à petit dans l'entonnoir du sablier et lorsque le processus se termine, le bailli reprend la parole :

— Le temps est écoulé ! Alors, Gérard, vous avez un mot ?

— Oui, répond fièrement le Luxis. En deux lettres, « LE ». À la fois un article défini et un pronom personnel ! Et tac ! Qu'est-ce qu'elle dit de ça, la vendeuse de pommes !?

— Moi j'ai en sept lettres, répond poliment Jugui. « Énuclée ». Le fait de s'être fait enlever un œil.

— Espèce d'enculée ! peste le Luxis en tapant du pied et en quittant l'estrade sous les huées. La bestiole traverse la foule en évitant les mollets malodorants des paysans pour vous retrouver. Vous lui jetez un regard plein de dépit et mimant quelques insultes bien senties avec vos doigts. Enfin, surtout avec vos majeurs.

— T'avais qu'à y aller, connard ! s'exclame Gérard avant de continuer, ironique. Ah ben non, chuis con : t'es muet !

En effet, vous ne pouvez plus parler depuis qu'un bandit de grand chemin vous a tranché la gorge, il y a deux ans de cela. Vous avez survécu à cette embuscade mais vos cordes vocales sont restées abîmées à jamais. Votre vocation d'aventurier s'en trouva compromise car le seul interlocuteur avec d'éventuels clients est depuis Gérard, votre ami récent ami, grossier, lubrique, râleur et peu enclin aux compromis. Les quatre Ducats que vous venez de parier vous auraient permis de profiter d'un repas chaud dans l'unique établissement de Grenier, la Taverne de la Vulve Dorée.

— Bordel, j'aurais dû lui cracher à la gueule, comme j'avais fait à la vieille Bergna !

La vieille en question avait refusé l'accès au Luxis dans son bordel. Le mollard d'un Luxis pouvant attendre environ cent toises à l'heure, elle avait perdu son œil. Vous vous asseyez contre un rocher, à l'ombre d'une maison lorsqu'un vieillard se pointe devant vous, en se lissant sa barbe grise du bout des doigts. Il porte une longue robe marron élimée, mais surtout un drôle de chapeau très haut, avec des sortes... d'engrenages en fer cloués dessus.

— J'aurai une mission pour vous, déclare-t-il d'un ton hésitant. C'est un peu risqué, mais si vous aimez le pognon....

— Bien sûr qu'on aime le pognon, fait Gérard. Mais pourquoi nous spécialement ?

— Je pensais surtout à votre ami, répond l'inconnu. Je doute que vous ayez les compétences pour...

— Nous sommes un duo, reprend le Luxis. Si vous voulez l'employer, il faut passer par moi. Mon ami est muet, alors à moins que vous ne sachiez lire sur les lèvres, de la bouche j'entends, ou baragouiner quelques trucs avec vos mains, vous allez avoir du mal à conclure un contrat avec le grand con. Et je répète ma question : pourquoi nous ?

Le vieil homme lance un regard vers la foule qui observe la suite du concours de mots. Il esquisse une moue avant de rétorquer mollement :

— C'est-à-dire qu'ici, à Grenier, il n'y a que des bouseux avec des fourches pour toute arme. C'est peut-être très utile pour manier le fumier, mais... comme votre ami possède une épée, je me disais...

— Qu'on était les mieux qualifiés, termine Gérard. Ouais, ça se tient. Alors, c'est quoi la mission et combien qu'on palpe ?

Le vieux attrape son chapeau pour vous le coller sous le pif. Vous observez de près les pièces dentées, une quinzaine environ, qui font le tour de la coiffe. Vous vous apercevez qu'il en manque une, ce que vous faites remarquer à votre vis-à-vis par de grands gestes:

— Effectivement, reprend l'homme. Mais tout d'abord, laissez-moi me présenter : je suis Nazustramus, Savant émérite et érudit reconnu dans tout le Pays des Lacs. J'ai écrit de nombreux ouvrages, notamment le *Serverus Dem Librarae*, dont je vous recommande tout particulièrement l'édition augmentée de Ravenschtadt. Si vous êtes férus de botanique, j'ai également...

— On s'en branle, le vioque, on s'en bran...

Vous donnez un coup de coude outré au Luxis qui se retrouve propulsé contre le mur de la maison. D'un geste amical, vous proposez au Savant de continuer :

— Merci bien. Après d'âpres négociations auprès d'un marchand de l'Empire des Dunes, j'ai mis la main sur le Chapeau des Prophéties, celui-là même que je porte. Il m'a coûté ma maison, mais son importance est capitale. Il existe une rumeur, persistante, sur un être qui porte des étoiles sur son corps. Son destin est lié à la survie de ce monde et les pouvoirs du chapeau m'ont montré qu'il était

déjà né. Je me dois de le secourir et de le préparer à sa quête. Or, comme vous le voyez, il manque un engrenage qui fait que les données de la prophétie sont incomplètes. Si je récupère cet engrenage, je saurai où et quand trouver l'homme qui changera ce monde. Et j'ai appris, ce matin même de la part d'un Mage qui cuvait son vin à la taverne, qu'il existe une demeure à trois jours de marche d'ici, dans la forêt en direction de Hautbois. D'après ce Mage, les créatures des environs protégeraient un coffre qui contiendrait, je vous le donne dans le mille, un engrenage. Curieuse coïncidence, non ? Cela ne peut être que celui que je cherche. Cela me semble une quête assez facile, mais je suis vieux, alors que vous deux... vous voyez le topo ?

— Tout à fait, répond Gérard en se rasant à vos côtés. Alors, combien ?

— Il me reste en tout et pour tout l'équivalent de trois cents Ducats et...

— Vendu ! s'exclame le Luxis sans attendre votre accord.

— Parfait ! sourit Nazustramus. J'ai une carriole à l'entrée du village et de quoi vous nourrir pendant trois jours...

Le voyage fut particulièrement pénible, car Gérard, malade à cheval, n'a pas arrêté de stopper l'attelage pour régurgiter. De plus, les monologues infatigables de Nazustramus ont ponctué tout le trajet, vous êtes à présent incollable sur l'existence du Savant et étrangement, les méthodes de reproductions des mouches en milieu semi-urbain. Les champs labourés firent place aux plaines puis le troisième jour, la fameuse forêt se dessina dans le panorama. Nazustramus attacha ses chevaux à un arbre et vous le suivîtes dans un sous-bois dense.

Vous marchez maintenant sur un sentier recouvert de feuilles et peu emprunté, quand soudain une bâtisse se dresse au détour d'un tronc. Rendez-vous au [1](#).

1

— Putain de bordel de merde ! peste Gérard en lançant un regard noir au Savant. Je vais vous énucléer ! Maintenant que je connais le mot...

Si vous pouviez parler, vous auriez dit la même chose. Une muraille de pierre cylindrique vous fait face, gigantesque par sa circonférence, avec une porte béante et sombre en guise d'entrée. Des petites meurtrières, si fines que même le Luxis ne pourrait s'y infiltrer, cernent l'ensemble, afin sûrement d'apporter un peu de lumière dans... ce labyrinthe. Car tout désigne l'édifice comme tel !

— Un labyrinthe ! piaille Gérard. Un foutu labyrinthe, avec tout ce que ça implique. Tourner à gauche, à droite, aller au nord, à l'ouest. Tout ça dans des couloirs qui se ressemblent tous ! Y'a rien de plus chiant qu'un labyrinthe ! J'vais même vous dire, saligaud de rat de bibliothèque : si on était les personnages d'un livre, personne ne voudrait l'histoire d'un foutu labyrinthe et votre bouquin servirait de torche-cul !

— Mais heu... hésite Nazustramus. On m'a parlé d'une bâtisse et...

— Vous avez employé le mot « demeure » ! coupe votre compagnon. Pas « labyrinthe » ! Relisez le Proctologue ! Si on avait entendu ce terme, on vous aurez laissé comme un con à Grenier.

Gérard vous regarde et vous discutez quelques minutes dans le langage des signes. Vous arrivez aux mêmes conclusions :

— Mon cher Savant, qui ne sait pas tant de choses, proclame le Luxis. On va y aller dans votre foutu labyrinthe, mais vous aussi ! Comme ça on pourra cartographier les lieux. On reste à portée de voix et on aura les trois cents Ducats à la fin, ça vous va ?

— Ça me va, répond Nazustramus en fouillant dans son sac à dos. Et comme je ne suis pas quelqu'un qui abuse de votre bonne volonté, je tiens à vous faire savoir que je dispose d'une corde et une lanterne, avec son silex. On se les partage.

Choisissez la corde ou la lanterne et inscrivez l'objet dans votre Inventaire. L'outil dans votre propre sac, vous entrez tous les trois dans le labyrinthe. Comme attendu, une fois la porte passée, un corridor s'étend vers la gauche tandis qu'un autre dévale à l'opposé.

— Vous prenez quel couloir ? demande le Savant.

— Qu'est-ce que j'en sais, maugrée Gérard. Ils se ressemblent déjà trop à mon goût...

— Au fait, dit Nazustramus. Si on venait à être séparés, retrouvons-nous à l'auberge des Moissons à Touret.

Vous acquiescez d'un signe de tête. Vos deux compagnons se tournent alors dans votre direction. À vous de décider quel chemin emprunter avec le Luxis :

- à droite : [15](#)

- à gauche : [28](#)

2

— Après le coup de pute que tu m'as fait dans la salle des pièges, vous informe le Luxis, tu peux bien te gratter le cul pour que ce soit moi qui y aille !

Il n'a pas tort. Et étant donné que vous risquez d'entendre parler de cette histoire jour et nuit pendant au moins deux semaines, vous concédez votre défaite. Rendez-vous au [18](#).

3

Vous vous engouffrez dans l'ouverture en vous baissant la tête, oubliant que vous avez le Luxis sur les épaules, qui se cogne le crâne contre la roche. Votre camarade insulte la mémoire de votre grand-mère, évoquant ses mœurs légères et son accueil chaleureux envers les soldats ennemis durant une lointaine bataille entre le royaume et le Pays des Lacs, avant de déclarer que c'était vraiment une idée à la con car il fait tout noir et qu'on n'y voit pas à un pas devant.

Si vous avez une lanterne avec vous, rendez-vous au [14](#). Sinon, allez au [37](#). Cependant, vous pouvez toujours courir vers la falaise au [10](#).

4

Une lame vous lacère le flanc gauche, vous faisant perdre *1 Point de Vie*. Vous faites volte-face pour découvrir votre adversaire. Rendez-vous au [26](#).

5

Vous entrez dans la belle Chaume, le cœur de l'agriculture du Royaume d'Ombrage. Vous cherchez la Joyeuse Rasade, en espérant que le tavernier ne vous reconnaisse pas, étant donné que votre ardoise dans l'établissement tient sur plusieurs tomes. La grande salle est pareille à vos souvenirs, avec son lot d'ivrognes, mais aucune trace de Nazustramus. Vous seriez-vous trompé dans le lieu de rendez-vous ? Certainement.

— *Tu pourrais pas être plus attentif, grand couillon !? gueule Gérard.*

Sans vraiment le savoir, vous avez causé la perte du monde. Et en plus, vous n'avez plus un Ducat pour vous payer un godet !

6

Gérard arrive à votre hauteur puis effectue trois petits mais rapides pas chassés pour se décaler afin de situer celui qui vous prend en otage. Son thorax se gonfle, sa gorge enfle et un glaviot d'une couleur indistincte fuse du Luxis pour entrer dans l'œil de votre ennemi. Un cri de douleur explose à votre oreille, vous donnez un coup de pied en arrière afin de faire volte-face et vous tirez votre épée. Notez que votre Adversaire 1 a perdu *1 Point d'Habilité* et rendez-vous au [26](#).

7

Vous offrez l'engrenage à Hyonis, dont le visage s'éclaire d'un sourire malsain. Gérard lui indique un lieu de rendez-vous bidon et le guerrier s'esclaffe.

— Je connais les salopes dans votre genre ! À tous les coups vous me chantez un bobard. Enfin, pas le grand, car il est muet comme une tombe. D'ailleurs, en parlant de tombe...

Son épée siffle dans votre direction, vous transperçant de part en part. Avant de fermer les yeux définitivement, vous voyez avec tristesse que Gérard se fait torturer par Hyonis. *Votre aventure se termine ici.*

8

Vos doigts tapotent le chapeau fait à partir d'un gland du Luxis et vous lui assurez que tout va bien se passer. Hélas, le dragon ouvre un œil à ce moment-là. Une flamme de l'enfer se dirige sur vous ! D'un coup sec, vous donnez un coup de talon à Gérard qui vole dans le couloir et vous attrapez la poignée pour fermer la porte juste à temps. Les flammes s'abattent sur la porte, la chauffant à blanc, alors que vous n'avez pas encore eu le temps de retirer votre main de la poignée. Des cloques se forment sur votre paume et vous reculez, maudissant votre malchance. Vous perdez *1 Point de Vie*. Rendez-vous au [13](#).

9

Vous passez dix jours à faire la fête avec Gérard, alternant les tavernes et les filles, filant de villes en villes, au gré des foires et de vos envies. Vous terminez votre trajet éthylique dans la capitale du royaume, Opale. Vous avez pris une chambre pour une semaine, dépensant votre or sans compter. Il doit être neuf heures du matin lorsque le tavernier frappe à votre porte. Vous maugréez, la bouche pâteuse et vous poussez du pied la jeune rousse dénudée qui a partagé votre couche cette nuit pour sortir du lit et pousser le battant.

— Y a un type qui vous d'mande dans la cour, ronchon le tavernier en jetant un coup d'œil à la fois sur l'état de votre piaule et sur la gonzesse à poil.

Vous lancez un coup d'œil sur la porte de la chambre d'en face, où Gérard ronfle et vous interrogez votre vis-à-vis d'un signe de tête.

— Si on m'avait dit d'aller chercher un foutu Luxis, je crois que m'en s'rait souvenu, « Messire ». D'ailleurs, vous lui direz que mon géranium dans la grande salle n'est pas un pot de chambre. J'ai tenté de lui faire comprendre, mais l' seul truc qu'il a su faire, c'est m'dégueuler d'ssus !

Vous balbutiez des excuses, le tavernier se retire et vous vous habillez à la hâte, sans omettre de glisser votre fourreau à la ceinture. Vous posez un délicat baiser sur la poitrine de la jeune femme, qui vous semble soudain moins avenante maintenant que les effets de l'alcool se sont dissipés.

Vous descendez l'escalier des chambres pour traverser ensuite la grande salle et prendre la porte menant à la cour intérieure. Où Hyonis vous attend, vêtu en mercenaire. Vous tirez aussitôt l'épée.

— Tout doux l'ami ! déclare le guerrier d'une voix forte. On peut dire que j'ai eu du mal à te trouver ! Cependant, tes escapades nocturnes et l'or que tu dépenses sans compter ont fait grand bruit et m'ont amené à toi. Bon, il existe deux façons de régler notre histoire. L'une se fera en versant le sang...

Il sort lui aussi son épée de son fourreau, ce qui vous fait reculer d'un pas en arrière, en position de garde.

— ... l'autre en négociant, poursuit Hyonis. Tu as su montrer, malgré tes capacités très moyennes au combat, que tu étais du genre à te débrouiller sur le terrain, surtout quand tu es accompagné de la saloperie avec un gland sur la tête qui te sert d'interprète. Tu nous as fait perdre le Chapeau de la Prophétie, mais heureusement, nous avons mis la main sur le Savant. Enfin, il ne sait pas qu'il est suivi, mais tôt ou tard il nous amènera à l'endroit où habite le Constellé. Maintenant, à toi de voir : tu peux entrer dans l'armée que nous sommes en train de créer, ou mourir sur-le-champ.

Vous saisissez les conséquences de ce qui va être peut-être le plus grand choix de votre destinée. Que décidez-vous ?

- en finir définitivement avec Hyonis : [12](#)

- rejoindre la Salamandre : [17](#)



Hyonis, dans sa tenue de mercenaire.

10

La falaise est assez haute et très escarpée, donnant sur un pré en contrebas. Vous jetez un œil en arrière, voyant avec soulagement que votre adversaire n'est pas encore dans les environs.

— On fait quoi ? demande Gérard.

Si vous avez une corde et vous que vous décidez de vous en servir pour descendre, rendez-vous au [20](#). Si vous préférez finalement entrer dans la grotte, précipitez-vous au [3](#). Si vous avez le courage d'escalader la paroi, allez au [33](#).

11

La Taverne de la Vulve Dorée vient de fermer. Selon ce que vous avez pu entendre, une bonne partie des femmes du village bossaient dedans, ce qui a foutu un beau bordel dans le... ben dans le bordel. Aucun homme ne désire s'offrir une pute et s'apercevoir que c'est son épouse qui l'accueille dans la chambre. Et maintenant que vous y réfléchissez, vous êtes à peu près certain que ce n'était pas ici le rendez-vous avec Nazustramus.

Sans le sou, avec un Luxis qui n'arrête pas de gueuler sur votre manque de mémoire, vous reprenez la route. Vous envisagez de parcourir toutes les auberges ou tavernes possibles du pays à la recherche du Savant, mais cela se révèle une mission impossible.

Des mois plus tard, d'étranges événements se déroulent dans le royaume d'Ombrage, puis s'étendent aux quatre coins des terres connues : la Salamandre a capturé le Constellé et l'avènement d'un certain Antaiseillar commence à se murmurer sur toutes les lèvres...

12

— Comme tu veux, soupire Hyonis alors que vous avancez d'un pas vindicatif vers lui.

Vous allez combattre votre ennemi à mort. Attention cependant ! Hyonis a récupéré de ses éventuelles blessures depuis votre dernière rencontre et vous ne devez ôter aucun de ses Points d'Habilité. La seule bonne nouvelle est que vous avez récupéré tous vos Points de Vie durant vos jours de bringue.

Hyonis : Habileté 10

Vous devez toucher votre ennemi cinq fois pour le défaire. Si vous y parvenez, rendez-vous au [43](#).

13

Alors que vous vous précipitez vers l'autre porte, vous croisez en chemin Nazustramus qui débarque, lui aussi, en proie au dépit et à la résignation.

— Pas par là, messieurs ! C'est trop dangereux !

Gérard explique que d'où vous venez, ce n'est pas la fête non plus ! En maugréant, Nazustramus propose que tout le monde se rende dehors, à l'entrée du labyrinthe pour réfléchir à un autre plan.

À l'extérieur, le soleil est maintenant à son zénith, vous aveuglant de ses rayons lorsque vous quittez le labyrinthe. Votre éblouissement vous empêche de voir ce qui se trouve devant vous et vous trébuchez sur quelque chose de mou. En vous relevant, vous constatez qu'il s'agit d'une robe rouge avec... non, il s'agit d'un cadavre ! Vous effectuez un pas en arrière, tirez votre épée et inspectez autour de vous. Prudents, Nazustramus et Gérard marchent à pas lents jusqu'au corps allongé sur l'humus. C'est un homme d'une trentaine d'années, ne disposant pas de blessures apparentes. Poison ? Sortilège ?

— Alors ça, c'est pas banal ! déclare le Savant.

— Je ne suis pas fou, dit le Luxis en se grattant le menton. Il n'y était pas quand nous sommes entrés...

— Décédé, conclut Nazustramus en tâtant son pouls. Mais comment est-ce possible ?

Vous regardez autour de vous, empoignant fermement le pommeau de votre arme. Il n'y a personne à part vous trois et le cadavre, à l'entrée du labyrinthe. La forêt autour de vous est calme, il n'y a aucun bruit curieux à part le gazouillis des oiseaux.

— On le fouille ! s'extasie Gérard.

— Est-ce vraiment moral ? demande le vieil homme, un peu gêné.

— Est-ce moral de nous avoir emmenés dans ce merdier ? répond votre ami. Et puis, ça m'étonnerait qu'il se lève pour protester. Et je tiens à relever que nous avons des frais...

Vous vous exécutez avec l'aide de Gérard. Vous trouvez une bourse contenant cinq Ducats, une épée qui ne vous intéresse pas car vous avez déjà la vôtre et le Luxis trouve un parchemin roulé sur lui-même. En le dépliant, il sursaute en voyant le vélin parcouru de traits de lumière orange.

— On dirait un machin magique.

— *Ordinae Machelstero*, commence Nazustramus au-dessus de lui. Holà, ne lisez pas la suite, ça ressemble à un sort de boule de feu assez puissant !

— Pourquoi ? demande la petite créature. Il se passe quoi si je dis *Hercto Pyraeum* ? Oh merde !

— Crétin de Luxis ! hurle le Savant en se jetant à plat ventre au sol.

Le parchemin est pris de convulsion entre les mains de Gérard qui tourne sur lui-même en hurlant de peur, ne sachant pas s'il doit le lâcher ou pas. Finalement, un jet de flamme grand comme une maison fuse du parchemin, dirigé vers le labyrinthe. Le feu s'infiltré et explose le bâtiment dans un fracas de tonnerre, brûlant la pierre et creusant son sillon dans la structure. Quand la poussière et la fumée s'étiolent avec le vent, un simple regard suffit à comprendre ce qu'il s'est passé : le sortilège a creusé tous les murs du labyrinthe en ligne droite pour s'arrêter devant un coffre en fer qui se dessine au loin, fumant et magnifique dans ce nouveau cylindre de lumière. Vous vous relevez tous et vous donnez une pichenette sur l'oreille de Gérard.

— Ben quoi ? fait-il se massant le lobe. J'avais bien dit à mes parents que c'était une connerie de m'apprendre à lire.

— En tout cas, reprend le Savant, il y a un coffre en fer au fond et je gage sur les petits-enfants que je n'ai pas encore que l'engrenage se trouve dedans. Allez me le chercher, que je puisse finir la prophétie et localiser le futur héros que l'on nommera Le Constellé !

— Allez-y vous ! proteste Gérard.

— D'accord, mais je garde les trois cents Ducats.

Vous interrogez du regard votre minuscule compagnon. Aucun de vous ne veut perdre l'or promis, mais paradoxalement, personne ne désire également se rendre au coffre. Vous lui dites avec les doigts qu'il a fait une grosse bourde en utilisant le parchemin, ce qui aurait pu tourner très mal, mais il vous répond de la même manière en vous signifiant que grâce à lui, le passage est ouvert et l'engrenage se trouve à portée de main.

Si vous avez noté « Enfoiré » dans votre Inventaire, allez au [2](#). Dans le cas contraire, vous devez tirer au sort lequel de vous deux ira fouiller le coffre. Lancez un dé pour Gérard et l'autre pour vous. Le plus petit score perd. Alors, quel est l'heureux élu ?

- Vous-même : [18](#)

- Cet abruti de Gérard : [32](#)

14

Il ne vous faut que quelques instants pour allumer la lanterne avec le silex et l'amadou, puis vous arpentez la grotte sinueuse à la recherche d'une sortie. Bientôt, l'écho de vos pas est accompagné d'une autre, très certainement Hyonis qui vous cherche. Vous accélérez votre marche quand le Luxis vous tapote la joue.

— Une lumière derrière nous !

Vous faites volte-face et, en effet, une lueur éclaire faiblement les parois du boyau de roche d'où vous venez.

— Une lumière derrière nous !

Vous faites savoir à Gérard que vous aviez compris la première fois, mais il secoue la tête en pointant du doigt de l'autre côté, dans l'obscurité au loin.. Dans la pénombre se détache un petit halo, indiquant une sortie.

Si vous voulez dépêcher de sortir, rendez-vous au [25](#). Si vous voulez freiner la poursuite de votre ennemi avant, allez au [42](#).

15

Vous longez le couloir droit avec Gérard sur une centaine de toises, éclairés par les ouvertures du mur extérieur. Toutes les vingt secondes, le Luxis hurle pour savoir si Nazustramus va bien. Le Savant, étant parti à gauche, répond plusieurs fois par l'affirmative avec le même volume sonore. Soudain, le corridor se termine par une porte en fer, derrière laquelle jaillit par intermittence une espèce de ronronnement. Évidemment, pas de serrure pour inspecter ce qu'il y a derrière. Votre main se pose sur la poignée et vous lancez un regard interrogateur à Gérard, lui demandant implicitement s'il est prêt. Ce dernier avale une crotte de nez qu'il venait de sortir de son petit nez avec de répliquer :

— Ben à moins que tu veuilles qu'on se retape tout en sens inverse et qu'on passe pour des pleutres auprès de l'autre abruti...

Vous ouvrez la porte en tirant le battant vers vous. Vous êtes sur le seuil d'une gigantesque pièce, certainement magique, car sa taille est plus grande que la bâtisse vue de l'extérieur. Au centre de la salle, sur le sol pavé, dort un gigantesque dragon bleu cobalt, la tête reposée sur ses pattes avant. Ses naseaux exaltent une fumée blanche et le ronronnement vient de son sommeil.

Une série de petites pétarades résonne en dessous de vous. Gérard observe le dragon, le visage blême.

— Oui, dit-il en langage des signes. Je vais me chier dessus. Ce que tu viens d'entendre n'est que les prémices.

Si vous voulez rassurer votre ami avant de refermer la porte, allez au [8](#). Si vous préférez refermer le battant de suite, sans vous occuper de l'état de panique du Luxis, rendez-vous au [46](#).

16

Lorsque vous lui portez un coup, Hyonis tombe à genoux, confus que sa dernière attaque ne soit pas passée. Vous vous jetez sur lui et il pare votre lame avec adresse. Cependant, vous en profitez pour lui assener une frappe du talon de votre botte, le faisant rouler sur lui-même. Votre ennemi se redresse afin de reprendre son souffle. Décidément, le lascar est vraiment coriace et vous savez qu'il est meilleur bretteur que vous. Comme d'habitude, la décision de fuir semble la plus judicieuse : vous n'êtes peut-être pas le plus habile à l'épée, mais vous êtes certainement le plus grand fuyard de tout Ombrage ! Vous attrapez Gérard par la taille et courez dans le pré, distançant aisément Hyonis. Au bout du champ, un cheval est en train de brouter, et bonne nouvelle, il est sellé. Sur la gauche, une petite maisonnée se dresse piteusement, sa cheminée laissant échapper quelques volutes grisâtres. Le canasson doit appartenir à un des occupants. Deux idées vous viennent immédiatement en tête :

- voler le cheval : [48](#)

- se précipiter dans la maison pour demander de l'aide : [29](#)

17

Vous vous trouvez à la poupe du grand navire qui déchire les flots. En jetant un œil à l'arrière, vous apercevez les autres bateaux, à peine visibles dans cette nuit sans lune.

— Terre ! crie Gérard, monté sur le mât au poste de vigie. L'Île de Sendre est devant nous.

Le navire commence à s'agiter, les marins s'affairent aux débarquements tandis que l'armée de la Salamandre apprête l'équipement pour le combat.

Hyonis sort de la cabine du capitaine, accompagné par le chef de toute cette troupe, un grand homme aux cheveux longs, plus noirs que la nuit. Vous ne l'avez que peu aperçu depuis votre engagement, mais votre ventre s'est souvent contracté à la proximité d'Antaiseillar.

— Le Savant n'a jamais su qu'on l'avait fait suivre, fait celui qui fut jadis votre ennemi.

— Je pense qu'il s'en doute, réplique Antaiseillar. Il a même recruté une pirate pour l'emmener à Sendre. J'espère juste qu'il ne nous a pas devancé. Cela fait cinq jours qu'on a perdu sa trace.

— Qu'importe ! crache Hyonis. Le Constellé est sur cette île. Nous le capturerons !

Une heure plus tard, le village où la Salamandre a débarqué est à feu et à sang. Les cadavres maculent les rues, les maisons sont en feu et tandis que vous passez un pêcheur par le fil de votre lame, vous apercevez Nazustramus au loin, dans une ruelle. Il transporte le corps d'un homme, aidé par une jeune femme aux allures de pirates. Le Savant vous aperçoit et se fige. Vous essayez votre lame sur le corps de votre victime puis vous saluez votre ancien commanditaire d'un signe de tête. Ce dernier vous rend votre salut et disparaît dans l'angle d'un bâtiment.

18

Vous avancez prudemment le long du couloir créé par le parchemin magique, alternant les intersections brisées par le sort pour arriver devant le coffre posé au sol. Honnêtement ? Ce serait un coup de bol extraordinaire que le Luxis ait visé juste et que l'engrenage soit dedans. Votre vie a été un amoncellement de merde jusqu'à présent et si un scribouillard œuvrait à l'élaboration d'un livre sur la malchance, il y aurait votre portrait gravé au fusain en première page. Le cœur plein d'espoir, vous attrapez la poignée horizontale du coffre et levez le tout, en vous attendant à une fléchette empoisonnée, un serpent vicieux ou un collecteur de taxes à l'intérieur. Il n'en est rien. Le fond du coffre révèle un petit objet, d'apparence anodine, qui ressemble étrangement à un engrenage, du même style que ceux présents sur le chapeau de Nazustramus. Vous le prenez en main, l'observez sous tous les angles et le levez bien haut pour que vos compagnons le voient au loin. Le Savant et Gérard vous scrutent, immobiles. En revenant sur vos pas, vous vous apercevez qu'ils tirent tous les deux des tronches de trois toises de long. Vos yeux se posent sur la main droite du Luxis qui exécute des mouvements, comme pour vous signaler quelque chose. Au moment où vous arrivez à la sortie du labyrinthe, vous distinguez vaguement ce qu'il essaie de vous dire en langue des signes :

— Attention... sur... sur... la... gau...non... la... la... droite pour... non... ta fausse patte !

Malgré les bégaiements et hésitations digitales de Gérard, vous comprenez qu'un danger arrive immédiatement sur vous. Vous tirez votre épée et tentez de bloquer le coup qui arrive. Mais par où ?

- Bloquez sur votre droite : [4](#)

- Bloquez à gauche : [30](#)

19

Hyonis passe devant vous, sans vous remarquer, puis sort de la grotte par le trait de lumière que vous voyez au loin. Vous vous apprêtez à le suivre lorsque ce dernier réapparaît, maugréant des jurons. Ne vous ayant pas vu dehors, il rebrousse chemin. Une fois disparu de votre champ de vision, vous sortez à votre tour. Hélas, la lumière de Hyonis réapparaît derrière vous. Il a changé d'avis. Rendez-vous au [25](#).

20

Vous attachez la corde autour d'un rocher, tirez dessus deux ou trois fois pour être certain que le nœud tiennent et vous commencez à descendre en rappel la falaise, avec Gérard sur vos épaules et qui se plaint car il a le vertige. Vous êtes à mi-parcours lorsque le Luxis vous bégaié quelque chose dans l'oreille.

— Attends ! On serait pas en train de faire une connerie, là ?

Bien entendu, étant donné que vos doigts cramponnent la corde, vous ne pouvez pas lui répondre, ce qui lui laisse le temps de continuer.

— Parce que... nous sommes dans le vide, suspendu à une corde, alors que l'autre est en haut et...

Vous levez la tête, prenant conscience de ce que vient de dire cet abruti de Gérard. En effet, le visage souriant de Hyonis apparaît au-dessus de vous. Vous voyez un reflet argenté briller entre ses mains, la lame de son épée, sans aucun doute et le Luxis se met à brailler :

— Bouge-toi le cul ! Oh putain on va crever, éclatés comme des merdes sur une planche !

Vous lâchez par à coups la corde mais bientôt, plus rien ne vous retient : la corde est coupée et vous chutez une demi-douzaine de toises plus bas, roulant sur vous-même et sur Gérard. Vous venez de perdre *2 Points de Vie* et vous boitez dans le pré, avec la seule consolation que Hyonis ne pourra pas vous suivre... sauf que, en vous retournant, vous le voyez en haut de la falaise, lancer une deuxième

corde dans le vide puis entamer sa descente. Malgré votre course effrénée mais boitillante, le guerrier vous rejoint. Rendez-vous au [38](#).

21

Difficile de négocier quand on ne peut pas parler. Les quelques borborygmes qui sortent de votre bouche agacent plus Hyonis qu'autre chose et ce dernier vous inflige un coup de poing au visage, écrasant votre nez. Le visage en sang, ayant perdu *2 Points de Vie*, vous tirez votre arme. Rendez-vous au [34](#).

22

Le Luxis n'est plus qu'à quelques toises, arpentant en sifflant les débris du labyrinthe, lorsqu'il emprunte un chemin en ruine sur la droite, disparaissant de votre vue.

— Salaud ! crie l'homme dans votre dos. Que lui as-tu dit ?

Il vous assène un coup sur la nuque avec le pommeau de son arme, vous tombez à genoux et en profitez pour sortir votre épée. Vous avez perdu *1 Point de Vie* et si vous voulez sauver cette dernière, il va falloir combattre. Rendez-vous au [26](#).

23

— On n'a pas le temps pour la gaudriole ! peste Gérard à l'attention de votre hôte. Y'a un mec dehors qui veut nous défoncer, et pas de la façon dont vous espérez ! S'il entre, ça va être un beau bordel dans votre baraque et vous risquez de terminer avec un bout de lame dans le bide. Mais mon ami se fera une joie de vous divertir si vous nous aidez !

Vous avez beau protester en poussant des petits cris de gorges, l'homme se réjouit de la bonne nouvelle. Vous lancez un regard noir au Luxis qui hausse les épaules :

— Tu te souviens de la fausse pute à Falaise ? Moi je m'en rappelle et j'en ai encore des hémorroïdes ! Je t'en voudrais toute ma vie, alors fais pas chier !

— Mettez-vous au centre de la salle ! ordonne l'homme, dont une excroissance est apparue sur le devant de son pantalon. Sous le chandelier !

Vous obéissez alors que la porte est sur le point de céder. Le propriétaire des lieux file vers l'un des murs et attrape une corde, reliée au bel objet qui orne le plafond, avec un peu trop de bon goût selon votre avis.

— Un pas en arrière... stop ! Vous êtes bon, si j'ose dire...

Le battant se fracasse alors, chutant au sol et dévoilant un Hyonis enragé, épée en main et prêt à en découdre. Il se jette sur vous.

— Je vais te rosser le cul ! hurle-t-il.

— Et ensuite ce sera à moi ! fait votre bienfaiteur, tout émoussillé.

Alors qu'il arrive à votre hauteur, l'homme qui rêve de faire votre connaissance lâche la corde qui retenait le chandelier. Ce dernier tombe sur Hyonis, lui heurtant le haut du crâne et son épaule. Paniqué, votre assaillant quitte la demeure en maugréant. *Notez que votre Adversaire a perdu 2 Points d'Habilité*. Si vous désirez le poursuivre pour en finir, rendez-vous au [36](#). Si vous préférez le laisser filer, allez au [49](#).

24

Le sang s'échappe des blessures de Hyonis, qui ne se remet toujours pas du fait d'être blessé par un adversaire aussi insignifiant que vous. Vous sentez qu'il est sur le point d'abandonner le combat et de partir au plus loin de vous. Sans aucun regret, vous lui décochez un coup de pied et votre ennemi se trouve projeté en arrière, traversant la porte déjà brisée pour s'affaler sur l'herbe, à l'extérieur de la maison. Si vous voulez continuer votre combat, histoire d'en finir avec ce foutriquet, rendez-vous au [36](#). Si vous voulez le laisser partir, rendez-vous au [49](#).

25

Vous filez à vive allure vers la lumière. Vous vous accroupissez pour escalader une petite pente rocheuse puis vous traversez une touffe composée de ronces épineuses avant d'atteindre la sortie. Le soleil vous aveugle quelques secondes, mais vous voilà dehors, dans ce qui ressemble à un pré. Hélas, Hyonis arrive derrière vous et sort son épée. Rendez-vous au [38](#).

26

Vous faites face au Mage tandis que Gérard vous assiste avec son aiguille à tricoter. Nazustramus s'est blotti contre le mur, tremblant de tous ses membres. Votre ennemi, qui ressemble finalement autant à un Mage que vous à une chèvre, tourne autour de vous, prêt à porter le premier coup :

— Donnez-moi ce chapeau et l'engrenage, dit-il nerveusement en effectuant des petites passes dans le vide pour vous impressionner. Vous ne voudriez pas contrarier la Salamandre...

— Quel nom de con pour un guerrier déguisé en robe, ricane le Luxis.

— Mais non ! fait l'homme en marquant une pause, comme si ce n'était pas la première fois qu'il devait se justifier. Je m'appelle Hyonis. La Salamandre, c'est... comment dire...

— Un groupe de mercenaires très dangereux qui veut mettre la main sur mon chapeau depuis un bon moment, dit le Savant d'une voix blanche.

— Enfoiré de résidu de cornu ! clame Gérard. Ça t'aurait écorché la gueule de nous dire que tu étais poursuivi par de tels individus ?

— Ah on se tutoie ? répond Nazustramus en tremblant des genoux. Hé bien excuse-moi, mais si j'avais dit que la Salamandre était à ma recherche, toi et ton ami auriez refusé la mission.

— Évidemment, Ducon !

— Tout a été bien joué selon moi, lance Hyonis en pointant sa lame dans votre direction. Je ne savais pas si le coffre était piégé et vous l'avez ouvert. Très utile, ce parchemin, ainsi que ce breuvage qui vous fait passer pour mort quelques instants.

— Mais je vous reconnais ! lance le Savant. Vous êtes le Mage de Grenier qui m'a refilé les informations sur ce labyrinthe !

— En effet, réplique l'autre. Sauf que je ne suis pas Mage. Je vous ai fait venir ici pour avoir dans un même endroit le chapeau et l'engrenage. Le parchemin devait vous servir à dégager le terrain pour faire le boulot à ma place, car je savais l'endroit dangereux et presque infranchissable. Je suis navré au passage qu'aucune pique empoisonnée ne soit sortie du coffre, comme je l'espérais. Mon petit stratagème a fonctionné.

— Fumier de lapin ! coasse Gérard en serrant ses petits poings mignons. On fait le travail et c'est lui qui récupère le butin !

— Et, si je peux me permettre de casser la bonne ambiance qu'il y a entre vous trois, reprend Hyonis, j'ai bien précisé qu'il s'agissait d'un labyrinthe et que le Savant vous a menti. Maintenant, donnez-moi ce que je veux et je vous laisse partir ! On veut juste savoir où vit Le Constellé.

Sans prévenir, Nazustramus relève sa robe, fait demi-tour et s'enfuit dans la forêt à pleine vitesse, tout en lançant un « Démerdez-vous entre vous ! ». Vous trouvez ses mollets étonnamment sensuels...

— Les trois cents Ducats ! hurle Gérard.

— Si vous survivez, vous savez où me retrouver ! fait une voix faible et essoufflée au loin.

— Je vais vous torturer, menace Hyonis à votre intention. Vous allez me filer l'engrenage et me cracher l'endroit où vous devez rejoindre ce vieux fou. En garde !

Hyonis : Habileté 10

N'oubliez pas de réduire l'Habileté de votre adversaire si vous l'avez blessé auparavant. Si vous touchez une fois votre ennemi, rendez-vous au [41](#).

27

Vous expliquez, du bout des doigts et de manière rapide, vos intentions et le Luxis pâlit.

— Mais il est hors de question, espèce de connard, que tu me... HAAAAaaaaaa

Gérard vole en direction de Hyonis, aiguille à tricoter en main. Sa trajectoire effectue une courbe, votre compagnon se cogne contre le genou cagneux de votre ennemi. Cependant, l'arme dérisoire de Gérard s'enfonce dans la jambe. Hyonis dégage le Luxis d'un coup de pied et se met face à vous, en position d'attaque. *Notez que votre adversaire a perdu 1 Point d'Habilité et inscrivez « Sonné » dans votre Inventaire.* Rendez-vous au [44](#).

28

— Ça va connard ? hurle Gérard, juché sur vos épaules, à l'attention du Savant qui a pris l'autre embranchement.

— Oui oui, répond une voix lointaine, il fait un peu noir. Mais les ouvertures sur la muraille apportent un peu de lumière.

Vous lancez un sourire amusé au Luxis qui se tord de rire. Après quelques dizaines de secondes de marche, vous arrivez à une porte en bois. Vous stoppez net devant et Gérard saute au sol, l'air surpris.

— T'entends rien ? vous demande-t-il.

En effet, des bruits métalliques résonnent derrière la porte. Il tend son oreille contre le battant en esquivant une moue.

— Par la barbe à l'entrejambe de ma grand-mère. J'aime pas ça. Ouvrez !

Vous lui obéissez en saisissant la poignée et vous tirez la porte vers vous. Le spectacle qui se déroule alors dans l'embrasement vous saisit d'effroi : la pièce, toute en longueur, mène à une autre porte. Le seul souci est qu'entre les deux ouvertures, de nombreux mécanismes alimentés par un cours d'eau descendant du plafond jalonnent le chemin : des haches tournoyantes, des fléaux d'armes s'abattant sur le sol, des lances sortant et entrant dans les murs... il vous est impossible de faire un pas en avant sans vous faire déchiqueter.

Si vous voulez revenir en arrière, rendez-vous au [13](#). Si vous préférez donner une petite tape sur le dos à Gérard pour qu'il traverse la salle à la recherche d'un levier, par exemple, qui arrêterait tous les pièges, allez au [35](#).

29

Vous entrez dans la chaumière, fermez la porte derrière vous et bloquez le verrou.

— Non mais dites donc, faut pas vous gêner ! proteste une voix derrière vous.

En vous retournant, vous tombez nez à nez avec le propriétaire des lieux, un petit bonhomme rondouillard qui entretient l'unique pièce de son habitation avec un certain sens de la propreté. Si le type est une fée du logis, il ne passerait cependant pas la première phase de recrutement pour entrer dans l'armée du pays.

— Ça vous embêterait de, éventuellement, foutre le camp de chez moi, Messire ? clame l'homme en s'empourprant. À moins que vous ayez verrouillé la maison pour que l'on soit... plus intime ?

Ce faisant, il détache une des bretelles qui tenait son pantalon, tout en vous lançant un regard langoureux. De l'autre côté de la porte, des coups de pied commencent à retentir contre le battant.

Si vous avez noté « Sonné », rendez-vous au [45](#). Sinon, allez au [23](#).

30

Vous levez votre arme sur la gauche et votre lame pare une épée. Beau réflexe ! Vous vous mettez en position de combat afin de faire face à votre ennemi. Rendez-vous au [26](#).



L'Auberge des Moissons, un lieu connu pour son fort taux de décès par alcool...

31

L'auberge des Moissons est le seul établissement de boisson du grand village. Bien entendu, étant donné que l'alcoolisme est l'un des seuls loisirs du coin, tous les pécores puants le fumier du coin s'y adonnent avec une certaine ferveur, presque du professionnalisme. C'est dans une grande salle exaltant la pisse, la bière, un soupçon de vin et des effluves de gibier que vous retrouvez Nazustramus, assis à une table, fumant une pipe. Le type est surpris de vous voir lorsque vous vous asseyez à sa table avec Gérard :

— C'est pas vrai ! clame le Savant. Honnêtement, je ne pensais pas vous revoir.

— On vous a perdu de vue à un moment donné, en effet ! ironise le Luxis.

— Si je meurs, je ne peux pas aider le Constellé ! réplique Nazustramus. Vous avez l'engrenage ?

Votre compagnon lance la plaque de métal sur la table. En réponse, le vieux barbu jette à son tour une grosse bourse. Son tintement sur le bois sonne agréablement. Chacun empoche son nouveau bien.

— Merci bien, continue Gérard en testant une des pièces avec les dents. Bon, c'est quoi cette histoire de Constellé ? Pourquoi on a risqué notre peau ?

— Il existe deux hommes sur cette terre, au moment même où je vous parle, qui possèdent un même pouvoir : celui de ressusciter. L'un est amené à conquérir ce monde, l'autre à le sauver. Je dois trouver le deuxième pour contrer le premier.

— D'où sortez-vous ces conneries ?

— De vieux grimoires et de mon chapeau. Sauf qu'il manquait un engrenage à ce dernier pour lancer la prophétie. Grâce à vous, je vais pouvoir le trouver. Merci les amis.

— Si on sauve, indirectement, le monde, vous ne croyez pas que ça vaut un peu plus que trois cents Ducats comme récompense ?

— Allez quérir les rois, les empereurs et les ducs de ce monde pour qu'ils vous récompensent de pouvoir toujours assujettir à leur guise. Moi je suis à sec. Bon vent, messieurs !

Nazustramus effectue une révérence et quitte l'auberge. Gérard plonge la main dans la bourse en vous dévisageant avec un sourire que vous ne connaissez que trop bien.

— Est-ce qu'une bonne grosse murge te tente ? Genre, la cuite du siècle, avec vomis sur le tavernier, claques aux culs des serveuses, propos incohérents et bastons avec des types encore plus saouls que nous ?

Comment résister à une telle offre. Si vous avez noté « Fuite », allez en [9](#). Sinon, rendez-vous au [50](#).

32

Gérard pousse un juron à faire rougir une pute en fin de service et se dirige vers l'alcôve qu'il a involontairement créée. Il déambule nerveusement entre les débris et même une fois arrivé devant le coffre, vous l'entendez encore maugréer des insultes sur le nombre d'amants qu'aurait eu hypothétiquement votre mère. Une fois le battant soulevé, il escalade la boîte, disparaît de votre champ de vision pour ressortir du coffre avec un petit objet à la main. Il le tend bien en évidence et Nazustramus soupire de soulagement.

— C'est bien l'engrenage ! Vous avez réussi. D'une drôle de façon, mais vous avez réussi.

— J'en suis fort aise, fait une voix dans votre dos alors que le fil aiguisé d'une dague se pose contre votre gorge.

Un regard vers l'emplacement où devrait se situer le cadavre vous informe que c'est bien celui-là même qui est en train de vous menacer en ce moment. La guigne !

— Maintenant, reprend-il d'un souffle sur votre nuque, vous allez demander au Luxis de revenir et de me remettre l'engrenage. Et il va de soi que j'embarque le chapeau également.

— Il est muet, informe le Savant. Je vais le faire à sa place.

— Non, après tout, laissez-le venir. Je ne voudrais pas que vous m'entourloupiez par des mots codés.

L'ancien mort reste collé derrière vous, mais se cache contre le mur afin que le Luxis ne le remarque pas, tout en guignant par-dessus votre épaule. En s'avancant dans votre direction, Gérard comprend par intuition la situation délicate. Il fait mine de ne rendre compte de rien tout en fixant votre main droite, en attente de votre prochain ordre en langage des signes. Vos doigts s'agitent à toute vitesse pour annoncer :

— « *Prends-le à revers !* » : [22](#)

— « *Le coup de la vieille Bergna !* » : [6](#)

33

Vos doigts accrochent la paroi du mieux qu'ils peuvent et vous descendez, toise par toise, la falaise, sous les cris de terreur du Luxis. Vous êtes presque arrivé dans le pré lorsqu'une corde, lancée depuis le haut, s'étale à vos côtés. En levant les yeux, vous voyez Hyonis descendre en rappel. Vous arrivez en même temps en bas. Rendez-vous au [38](#).

34

Vous tournez autour de Hyonis, qui semble lui aussi prêt à en découdre. La lueur de haine dans ses yeux indique qu'il n'est plus prêt à vous laisser en vie et qu'il se débrouillera seul pour retrouver Nazustramus. À moins que ce ne soit vous qui gagnez...

Hyonis : Habileté 10

Si vous parvenez à le toucher une fois, rendez-vous au [16](#).

35

La petite tape n'a pas l'effet escompté. Le Luxis lève les yeux dans votre direction et vous foudroie du regard :

— Dis donc, espèce de fils de femme qui travaille en position allongée dans une taverne borgne ! Tu crois pas que je vais traverser ça ?

Vous lui faites comprendre que, étant donné qu'il est très petit, il pourrait éventuellement se voir épargner par les machines de mort présentes dans la salle. Hélas, Gérard n'est pas de cet avis.

— Bien sûr ! réplique-t-il avec ironie. Et si tu veux, je m'mets un bandeau sur les yeux et j'y vais à cloche-pied en suçant un maraîcher ! Allez, en fait demi-tour, faux frère et vrai fils de pute !

Notez « Enfoiré » dans votre Inventaire et allez au [13](#).

36

Vous sortez de la maison, épée en main et paré à en découdre avec Hyonis. Cette fois-ci, ce sera un combat à mort. Seul l'un de vous deux sortira vivant de ce duel.

Hyonis : Habileté 10

Pour défaire votre ennemi, vous devez le toucher 3 fois. Si vous y parvenez, rendez-vous au [39](#).

37

— Quelle idée à la con ! gueule Gérard alors que vous vous cognez la troisième fois la tête contre la roche.

Vous lui dites de se taire (plus exactement de fermer sa gueule) avec vos doigts, mais vu qu'il fait noir comme dans le cul d'un âne, le Luxis ne sait même pas que vous communiquez avec lui. Enfin, vous apercevez une lumière et vous vous dirigez vers elle, tandis qu'une autre lueur, celle d'une torche, apparaît non loin derrière vous. Vous accélérez le pas, mais vous allez moins vite que Hyonis, qui lui n'est pas à tâtons. Soudain, une anfractuosité se dessine dans le mur, alors que vous n'êtes qu'à quelques pas de la sortie. La meilleure solution est de vous y glisser et de laisser votre

poursuivant continuer sa route. Vous vous infiltrerez dans le trou, Gérard sur les épaules, en attendant que Hyonis vous passe devant et vous retenez votre souffle.

Si vous avez noté « merdeux » dans votre Inventaire, rendez-vous au [47](#). Sinon, allez au [19](#).

38

— Alors, mes salopards ! clame Hyonis en agitant son épée devant vous. Vous allez me filer cet engrenage au plus vite et me dire où vous avez rendez-vous avec l'autre abruti.

Le Luxis grimpe sur votre jambe, escalade votre corps et arrive au niveau de votre oreille droite pour vous chuchoter ce qu'il a sur le cœur :

— Le type est plus balaise que toi au combat, mon pote. On peut lui filer le bout de ferraille et tant pis pour les trois cents Ducats. De toute façon, je voulais qu'on s'exile dans l'Archipel des Trois Mâts. On n'est pas les plus forts en baston, mais on est fourbe comme putes édentées. Et on attaque toujours dans le dos, on ferait de bons pirates ! Et j'ajoute qu'on paye en Pièces Noires là-bas, pas besoin de Ducats.

— Ho ! s'impatiente Hyonis. J'aime pas trop les messes basses ! Alors, je vous perce les boules ou vous me filer votre saloperie ?

Il va falloir faire un choix :

- Si vous donnez l'engrenage, en échange de votre vie, rendez-vous au [7](#).
- Si vous refusez et tentez de négocier, allez au [21](#).
- Si vous lancez Gérard sur le guerrier, dirigez-vous au [27](#).
- Si vous attaquez Hyonis, c'est au [44](#) que cela se passe.

39

Votre lame traverse le poitrail de votre ennemi, ressortant par le dos dans une gerbe de sang. Hyonis s'affale alors contre vous. Un bon coup de pied dans le buste suffit à sortir votre épée et l'homme s'écroule au sol. Un filet de sang sort de ses lèvres, ses yeux sont emplis de haine à votre égard.

— Fils de pute... mais heureusement, la Salamandre a d'autres moyens pour retrouver le Constellé. Les miens vaincront et les gens comme toi seront bientôt nos esclaves.

— Oh ta gueule ! fait Gérard en lui passant son aiguille au travers de la gorge.

Le Luxis vous regarde en souriant, tandis que le propriétaire de la maison, effrayé, se terre contre l'embrasure de la porte, vous dévisageant avec une terreur mêlée de concupiscence.

— Alors, grand corniaud ? vous demande Gérard. On dégage d'ici ? À moins que t'aies envie de te farcir l'autre type avec une autre sorte d'épée ?

Vous décidez de partir. Vous saluez votre hôte d'un signe de main et empruntez le chemin qui borde sa coquette demeure. Rendez-vous au [40](#).

40

Où avez-vous rendez-vous avec Nazustramus ? Étant donné que Gérard a oublié et qu'il compte sur vous pour retrouver le Savant et surtout les trois cents Ducats. (*Et ne trichez pas, il fallait être attentif!*)

- la Joyeuse Rasade à Chaume : [5](#)
- la taverne de la Vulve Dorée à Grenier : [11](#)
- l'auberge des Moissons à Touret : [31](#)

41

La blessure à l'épaule que vous portez à votre adversaire le surprend, visiblement il vous prenait vraiment pour un novice en matière de combat. Il fait un pas en arrière pour évaluer sa blessure et Gérard en profite pour lui lancer un caillou dans la tête avec un juron bien senti. Hyonis, encore plus surpris, fait un pas en arrière et se tenant le front et chute dans un buisson. Vous attrapez le Luxis que vous posez sur votre épaule et décampez à vive allure, en espérant que le membre de la Salamandre parte à la poursuite de Nazustramus plutôt qu'à vos trousses. Manque de chance, vous entendez un cri derrière vous alors que vous pensiez avoir mis une bonne distance avec Hyonis !

Sûrement vexé qu'un type qui ne paie pas de mine comme vous ait pu le toucher, il a décidé de vous prendre en chasse. C'est con, hein ? D'autant plus que votre course à travers les bois vient de vous amener à une nouvelle embûche : une falaise ! En vous penchant sur le rebord, vous pensez pouvoir l'escalader jusqu'en bas, mais il ne va pas falloir avoir les genoux branlants.

— Regarde ! vous dit Gérard en vous donnant une petite tape sur la tempe et en désignant du doigt une ouverture sur la droite.

Il y a une grotte qui s'enfonce sous deux rochers, dont l'ouverture est assez grande pour avancer en se baissant.

— La grotte ou la falaise ? demande votre compagnon. Franchement, les deux me font flipper, mais c'est toi qui décides. En tout cas, l'autre risque de te mettre une branlée, faut faire un choix ! Et magne –toi le cul, il va se pointer !

Alors ? Qu'est-ce qui vous semble le plus judicieux ?

- la falaise : [10](#)

- la grotte : [3](#)

42

Vous attendez quelques secondes que votre poursuivant apparaisse au détour du corridor. Lorsque sa torche se dessine dans les ténèbres, vous lancez votre lanterne dans la direction de Hyonis. Cette dernière explose contre la paroi, aspergeant d'huile le bras gauche de votre ennemi qui vous insulte de tous les noms. *Notez que votre Adversaire a perdu 1 Point d'Habilité.*

— Faut qu'on se casse ! hurle Gérard dans votre oreille.

Rendez-vous au [25](#).

43

Vous laissez le cadavre de Hyonis dans la cour puis pénétrez dans l'auberge à la hâte, montez les marches de l'escalier quatre à quatre pour réveiller Gérard, dont les yeux globuleux d'ivresse s'ouvrent difficilement :

— *Mais bordel ! Tu peux pas le laisser pioncer en paix ?*

Vous lui expliquez ce qu'il vient de se passer et le Luxis se retourne dans ses draps non sans mal (ils sont un peu lourds pour un si petit corps) et vous suggère d'aller vous faire foutre. Vous le secouez et lui faites comprendre que si Hyonis a pu vous retrouver, il est également possible que la Salamandre soit à votre recherche, ne serait-ce que pour se venger.

— *Ha les catins ! glapit Gérard en se dégrisant tout à coup ! C'est une catastrophe ! On va faire quoi ?*

Vous vous asseyez brusquement sur le lit, faisant rebondir Gérard au sol. Le Luxis peste un peu, escalade le montant et s'assoit à côté de vous.

— *Dis... il nous reste un peu d'or, ça te tente toujours une vie de pirate ?*

Cela fait dix mois que vous avez débarqué à Port Forban dans l'Archipel des Trois Mâts. Gérard s'est débrouillé comme un chef pour vous engager tous les deux dans un galion qui arpente l'océan à la recherche de navires à piller. Les embruns, la saveur du Rhum Ardent, les combats épiques, la voûte céleste pendant votre quart, tout cela contribue à l'une des meilleures vies que vous auriez pu souhaiter.

Depuis quelques semaines, une rumeur enfle sur les eaux : un homme serait apparu, il paraît que si on lui perce la peau, il revient quelques instants plus tard à la vie. Fadaïses ? Vérité ? Tant que vous avez un ragoût dans le ventre, une bouteille à la main et une femme sur le dard dans chaque port, cela vous est égal...



Port-Forban. Pas le quartier le plus huppé...

44

Vous vous jetez sur Hyonis en criant, mais étant donné que vous avez oublié momentanément que vous êtes muet, ça donne un truc comme « HOOON », assez faible. Rendez-vous au [34](#).

45

Vous exprimez votre désarroi face à la proposition indécente du type en secouant l'index de droite à gauche quand la porte se fracasse. Hyonis entre, épée en main, bave au bord des lèvres, avec la volonté visible de vous faire roter le sang par le nez. Gérard commence seulement à reprendre ses esprits, il ne vous sera d'aucune aide pour l'instant. Vous sortez également votre lame du fourreau et faites face au membre de la Salamandre.

Hyonis : Habileté 10

Si vous parvenez à le toucher deux fois, rendez-vous au [24](#).

46

Vous tirez doucement la poignée tout en décalant Gérard du talon. La porte se referme sans un bruit jusqu'à ce qu'une odeur infâme vous assaille les narines.

— Je me suis chié dessus ! déclare votre compagnon avec ses doigts. Ça doit être la poêlée montagnarde de ce matin. Et ne tire pas cette gueule, je t'avais prévenu !

Notez « merdeux » dans votre Inventaire.

Vous soupirez d'agacement en vous rendant au [13](#).

47

Hyonis passe devant vous sans voir et vous êtes sur le point de pousser un soupir de soulagement lorsqu'il se tourne aussitôt dans votre direction, relevant la lanterne pour vous éclairer.

— Je le disais bien que ça sentait la caque par ici !

La lame de son épée jaillit, vous vous bloquez contre le mur, mais l'acier vous transperce tout de même l'épaule, vous causant une perte de *2 Points de Vie*. Votre adversaire apprête à attaquer à nouveau, vous sentez votre dernière heure venir lorsque Gérard saute sur votre tête puis jaillit sur celle de Hyonis, son caleçon souillé à la main qu'il lui colle sur le visage. Le membre de la Salamandre pousse un hurlement de dégoût, vous en profitez pour lui flanquer un coup de pied, le faisant heurter la paroi derrière lui et vous filez à vive allure vers la source de lumière. Rendez-vous au [38](#).

48

Votre course effrénée vous amène devant le canasson, toujours occupé à brouter. Vous sautez sur la selle, collez le Luxis entre vos cuisses et donnez un coup de talon. Le cheval hennit, certainement fâché d'être dérangé pendant son repas, mais file tout de même sur le chemin que vous venez d'apercevoir à côté de la maison. Un petit homme en sort en vous traitant de voleur et en suggérant que votre génitrice bossait plus souvent allongée que debout, mais ses insultes disparaissent bien vite avec la distance. *Notez « Fuite » dans votre Inventaire* et rendez-vous au [40](#).

49

Hyonis ramasse son épée tout en compressant sa plus sérieuse blessure avec sa main gauche. Il vous lance un dernier avertissement avant de quitter les lieux :

— Je te retrouverai, salopard ! Tu as eu de la chance, ou de l'intuition, ou je ne sais quoi, mais tu payeras pour ça !

— Encore un roturier, raille Gérard.

— Et je suis certain que je passerai le fil de ma lame dans tes entrailles, ainsi que toi, le Luxis !

— Il ne faut jamais dire « femme fontaine, je ne boirai pas de ton eau ! », réplique votre plus fidèle allié. Adieu, le perdant !

Le guerrier hésite, mais vos précédents affrontements l'ont apparemment éteint. Il lève un majeur dans votre direction puis s'enfuit sur le chemin en clopinant. Le propriétaire des lieux vient vous rejoindre.

— Ça ne vous dit pas de rester pour la nuit ? Vous m'avez l'air sympathiques...

— Non, répond le Luxis. On a trois cents Ducats qui nous attendent. Vous vous pignolerez ce soir en pensant à quelqu'un d'autre.

Il se tourne vers vous :

— Alors, vieille carne ? On file chercher notre commanditaire ?

Vous approuvez d'un signe de tête. Notez « *Fuite* » dans votre Inventaire et rendez-vous au [40](#).

50

Avec trois cents Ducats en poche, vous êtes bon pour une gueule de bois d'un mois au bas mot. De tavernes en auberges, de villes en villages, vous laissez avec Gérard une flaque de gerbe dans tous les endroits que vous visitez, comme un animal qui marque son territoire.

Pour tout dire, vous avez mal à vous souvenir de ce passage de votre vie, tellement votre cerveau a été embrumé par la boisson. Toujours est-il que vous vous êtes levé un matin dans le lit d'une auberge, dans les Duchés du Sud, la bouche pâteuse et une drôle de rumeur animait les conversations entre les poivrots, qui étaient devenus depuis le temps vos compagnons de boisson. Quand vous demandez à Gérard la raison de cette agitation, le Luxis se poste fièrement sur le comptoir de l'établissement :

— *On parle d'un type qui serait apparu il y a peu. Il aide les gens, combat les monstres et surtout, il revient à la vie. Il aurait des étoiles incrustées dans la poitrine. On dit aussi qu'il est souvent accompagné d'un vieux fou avec un étrange chapeau. Je crois que, pour une fois, on a bien agi.*

Vous souriez à l'intention de votre ami. Oui... apparemment vos actions ont été bénéfiques pour le monde en général.

— *Bon, c'est pas tout ça, reprend Gérard, mais on tараude à sec là ! Aubergiste ! Fais donc péter un tonnelet de ta meilleure bière, de ta cuvée personnelle hein, pas la pisse que tu sers à ta clientèle ! Et ajoute de la charcutaille, les bonnes nouvelles, ça me donne faim.*



Vianney
2018

Le nord des Duchés du Sud