

Les Maraudeurs

Gwalchmei



« Pour l'homme né sans conscience, l'homme torturé par sa conscience doit
sembler ridicule »

John Steinbeck

L'acier luit, les bivouacs fument ;
Pâles, nous nous déchaînons ;
Les sombres âmes s'allument
Aux lumières des canons.

Et cela pour des altesses
Qui, vous à peine enterrés,
Se feront des politesses
Pendant que vous pourrirez...

Victor Hugo (*Depuis 6000 ans la guerre*)

Règles

Vous possédez **10 points de vie**.

J'imagine que vous avez déjà compris, qu'à zéro, ce sera la fin. Du moins, la fin de cette tentative.

Tenir un décompte de ce score est donc la seule règle à suivre.

C'était bien la peine d'écrire un chapitre pour ça...

Ah ! Une dernière chose. Et non des moindres.

Vous êtes malade, salement malade. Pas un de ces *trucs qu'on chope* à force de fréquenter trop assidument les lupanars de *Sanza* ou les bordels qui égrènent les ports crasseux de la *Cote Argent*.

Pas davantage l'une de ces fièvres dévorantes ramenées d'un raid aux confins des terres australes, dans les déserts de rocs, écrasés de soleil. Du genre qui vous fiche des hallucinations et vous couchent des jours entiers à grelotter et délirer sur un grabat de fortune, en serrant les dents.

Non, cette fois c'est sérieux. Vous le sentez. Vous LA sentez... Quoi ? La mort pardi, qui d'autre ? Vous la connaissez bien, c'est une vieille amie. À force de lui avoir présenté tant et tant de monde au cours de vos exploits, vos combats et innombrables batailles, ça crée des affinités. Vous savez bien quand elle approche et s'invite à la moisson. Vous humez son odeur, percevez son impatience quand croît son insatiable appétit.

Oui. Vous la devinez rôder autour de vous lorsque le silence des nuits sans repos s'installe et que l'on se retrouve seul, les yeux grands ouverts à penser sa vie.

À panser sa vie.

À l'oublier cette chienne d'existence dans les vapeurs d'alcool et les effluves épicés d'herbes de *Chich*.

Fermer les paupières, c'est ouvrir la porte de sa mémoire, c'est laisser s'engouffrer dans sa conscience des flots de souvenirs bruyants et fugaces, violents et tapageurs, qui balayent tout. Des images effroyables, des cris et du sang.

Ce sang que l'on fait couler pour de l'or. Mais dont les éclaboussures imprègnent petit à petit votre âme jusqu'à la souiller tout à fait. Définitivement. D'une encre indélébile et noire. Une ancre qui vous entraîne au fond des abysses, là où se complait la folie, sans espoir de rédemption.

Et tous ces sacrifiés reviennent vous hanter plus souvent qu'à l'accoutumée dans vos sommeils agités.

À moins que ça soit vous qui approchez d'eux et vous éloignez des vivants ? C'est tout aussi probable.

Ils s'avancent en groupes compacts, affublés de haillons, se penchent sur votre couche et vous regardent souffrir, leurs visages vides de toute expression. À la place des yeux, des orbites lugubres, vastes trous noirs se font le miroir de vos actes abjects.

Alors, leurs bouches cousues et grises se tordent et les lèvres desséchées paraissent s'entrouvrir imperceptiblement. Elles expirent un mot qui résonne comme un râle d'agonie et dont le souffle glacé vous enveloppe.

« Coupable ! Coupable ! »

Vous crachez en vous raclant la gorge. Un épais filet de bave ensanglanté coule sur votre menton et se répand en un long ruban visqueux jusqu'au sol.

Vous souriez comme la mort vous sourit.

Rendez-vous au **1**.

1

Vous perdez 1 point de vie...

Le crépuscule mange les cimes, les ombres conquérantes englobent le monde, diluent ses contours, se repaissent des bois, des coteaux et des hommes.

La nuit glisse sur vous comme l'aile d'une chauve-souris, silencieuse et lugubre, vous frôle de ses doigts gourds dans une obscurité oppressante. Elle exhale en rampant une haleine froide empliesse de doute et de frayeur.

Pourtant, dans le ciel immense, quelques veilleurs consciencieux allument des poignées d'étoiles. Une à une, elle se met à luire, chandelles vacillantes dans le ventre fécond des ténèbres épaisses. Et chaque fois qu'un astre miroite, palpite au rythme des battements de l'univers, les cœurs soudain rassérénés cognent plus fort dans les poitrines d'airain.

L'espoir paraît renaître du puits sans fond dans lequel la brutalité des combats l'avait jeté. La voute laiteuse scintille peu à peu, dessine des arabesques majestueuses, bâtit des ponts de lumière, vous montre la voie.

L'habitude aussi, sûrement, guérit les plaies de l'âme, occulte la mémoire. C'est assez effrayant que cette nature humaine. Se dire qu'on peut s'accommoder de tout, de la plus extrême violence, des pillages, des brasiers gémissants, de la trahison ou la cruauté. Et au bout du compte on en vient à renoncer à la plus infime part de compassion qui subsiste en nous, sacrifiée sans vergogne ni remords sur l'autel de la nécessité, pour quelques pièces d'or gagnées par l'épée, la hache... le meurtre.

Notre mortalité est notre meilleur alibi pour commettre toutes ces abominations. *Mais alors quoi*, faut-il se résigner ? Éteindre toute velléité de révolte, d'amour propre ?

Dans le campement improvisé, à l'orée d'un bosquet de coudriers malingres, quelques éclats de voix retentissent soudain, là où les chuchotements inquiets s'étaient installés dans les gorges étranglées.

Et ce souffle salvateur, ces bravades inopinées inspirent le reste des *maraudeurs*, les extirpant peu à peu de leur torpeur, insufflant une étincelle de vie. Tous s'éveillent à l'unisson, les membres d'un même corps, l'instant d'avant inanimé, surpris de se remettre en marche, mécaniquement.

Vous sursautez lorsque quelqu'un jette un fagot de bois sec dans le feu moribond, près duquel vous êtes assis en tailleur, occupé à passer un chiffon huilé sur la lame de votre épée.

À la lueur des flammes ravivées se goinfrant de l'écorce en pâture, vous sortez à votre tour de cette apathie tenace, catalysée par une fièvre dévorante.

Il vous faut un court moment avant de reconnaître votre lieutenant et second. Vous percevez d'abord ses bras nus musculeux où les veines saillantes courent comme des torrents sous sa peau tannée jusqu'à des mains de bûcheron.

Le halo mordoré du foyer éclaire un visage sévère encadré par des cheveux en bataille, presque hirsutes et une barbe drue où s'accrochent des brindilles et des touffes de lichen.

*C'est **Olaf** le muet. Oh ! Non pas qu'on lui a coupé la langue, mais il est aussi avare en parole qu'il est fort et impétueux. Dans le cœur bouillant de la mêlée, il est bon de le savoir à vos côtés, lui et sa masse terrible qui écrase les crânes et fauche les ennemis.*

C'est **Llegan** le forestier. Eclaireur avisé, son regard clair perce ce monde avec l'acuité d'un aigle. Il ressent les événements avant qu'ils n'arrivent, comme si les dieux chuchotaient à son esprit. Au moindre souffle de vent, il sait la tempête à venir, et connaît les chemins sûrs, ceux qui mènent au foyer.

Vous avez choisi **Olaf**, rendez-vous au **9**. S'il s'agit au contraire de **Llegan**, allez au **43**.

2

La Wyverne se rue à l'assaut, plongeant des cieus tel un éclair de jais, ses griffes aiguisées comme des lames de rasoir fendant l'air dans un chuintement terrifiant. Les maraudeurs esquivent tant bien que mal ses attaques en piquée, et deux d'entre eux poussent des hurlements quand la mortelle étreinte des serres tranchantes se referme sur eux.

Les arbalétriers lâchent en retour leurs traits sur le lézard géant dont les flancs se hérissent de carreaux, profondément fichés dans la cuirasse d'écaille.

Dès que la créature se pose assez longtemps pour catapulter son rostre en un formidable ressort, ou tente de happer de sa mâchoire démesurée un adversaire trop hésitant, le reste des mercenaires se ruent sur elle de tous côtés.

Dévoré par la fièvre, vos jambes vous portent à peine. Ce n'est qu'au dernier moment que vous entrevoyez la patte énorme du monstre s'abattre sur vous. Vous plongez au sol, mais pas assez rapidement. Les griffes vous labourent le dos alors que vous tombez de tout votre long, face contre terre.

Vous perdez 3 points de vie...

Mais la Wyverne est assaillie sans trêve, les mercenaires se battent pied à pied et ne lâche rien. Gravement blessée, elle finit par émettre un râle caverneux et s'enfuit pesamment, gagnant avec difficulté de l'altitude, ruisselante de sang.

Vos hommes célèbrent cette victoire en poussant des jurons satisfaits tandis que vous vous remettez debout en tremblant.

Vous décrétez une courte pause, le temps que **Llegan** repère enfin le « *Gué du Limier* ». La traversée est plus facile que prévu malgré la montée des eaux et vous quittez bientôt définitivement les terres de la baronnie de Rostren.

Rendez-vous au **41**.

3

Au moment où vous bondissez dans les fourrés, un cri résonne dans votre dos.

Vous vous retournez précipitamment pour apercevoir une colonne de cavaliers, lourdement harnachés. Ils arrivent au grand galop. Vous les précédez de peu. L'officier de tête, un grand escogriffe à la voix stridente vous ordonne de regagner la route dans des termes peu amènes.

Trop tard ! Comment expliquer que vous cherchez à échapper à un contrôle, même missionné par le baron en personne. Vous

encouragez vos hommes à courir jusqu'aux arbres proches alors que les exhortations redoublent derrière vous et que se mêlent des insultes aux avertissements sentencieux.

Vous réceptionnant maladroitement dans le fossé, vous entendez distinctement le sifflement d'une volée de flèches qui enfile derrière vous. Les traits s'abattent sur les maraudeurs encore à découvert. Deux de vos compagnons s'écroulent, touchés mortellement. Vous croyez à votre bonne fortune lorsqu'une douleur fulgurante vous transperce l'épaule. Il vous faut serrer les dents afin de réprimer un cri.

Vous perdez 3 points de vie...

D'un geste rageur, vous arrachez le fer qui vous meurtrit les chairs en tirant sur la hampe avant de poursuivre votre fuite dans la forêt complice, refermant ses futs odorants dans votre sillage.

Vous craignez un moment que les soldats ne mettent pied à terre et donne la chasse, bien que le poids de leur armure serait un sérieux handicap sur ce terrain sylvestre. Après une course éprouvante, vous regroupez vos hommes, et imposez le silence. Les bois ont recouvert la quiétude paisible d'un début d'après-midi. Seul le vent qui agite les feuillages et le pépiement régulier des mésanges viennent rompre le calme des lieux.

Vous continuez votre voyage de retour, à bonne distance de la route, mais la longeant approximativement.

Rendez-vous au **40**.

4

Les pans de lourde toile en peaux de chèvres marquant l'entrée de la tente de campagne claquent à chaque bourrasque, malgré leur épaisseur. Dans leur sarabande, elles laissent entrapercevoir

les deux sentinelles croisant leurs lances dans une posture martiale qui en condamnent l'accès, ou la sortie...

— Vous, les mercenaires avez la vie facile, avouez ?

Le ton du baron est cassant, mais reste calme, posé. Ses doigts pleins de graisse fouaillent une assiette creuse et retirent méticuleusement les lambeaux de chairs confites d'une cuisse de canard qui trône sur un lit de légumes braisés. Sans vous donner l'occasion de répondre, il poursuit.

— Vous ne connaissez ni la loyauté ni l'honneur. Si j'avais assez d'hommes ou en d'autres temps je vous ferais tous exécuter sur le champ. Comme des chiens ! J'abandonnerai vos corps anonymes aux charognards, aux crabes et à la marée, dit-il en désignant, à l'aide d'un pilon à la peau caramélisée, le large dont on devine la rumeur.

Il s'arrête un moment et vous fixe intensément. Son visage est celui d'un homme fait, les pommettes hautes malgré l'âge, le front lunaire et la mâchoire carrée. Sa stature est solide et le poids des années n'a pas encore vouté ses épaules.

Vous ne cillez pas.

Ses lèvres se tordent et son sourire se fait presque sardonique.

— Un guerrier de votre trempe, vous acoquiner avec ce puceau imberbe, qui perdrait une bataille face à un troupeau de moutons ! À croire que votre lucidité décline. Je vais finir par douter des louanges prolixes que l'on chante un peu trop assurément à votre sujet et à celui de vos spadassins, trompe-la-mort.

« D'autre temps ai-je dit. Ce que j'ai concédé en fougue je l'ai gagné en pragmatisme. Trop tard pour la sagesse néanmoins, je le confesse et je vais donc miser quand même sur vous. Vous me servirez mercenaires, car vous pouvez m'être utile...

Il s'essuie les mains longuement et consciencieusement sur un carré d'étoffe, l'esprit attiré ailleurs. Le lévrier couché à ses côtés redresse le museau, espérant une caresse, mais son maître s'empare d'une cassette en bois marquetée posée à ses pieds, aux fermoirs d'argent, puis l'ouvre devant vous.

Une nouvelle fois, on vous achète. De l'or et des promesses. 200 couronnes pour la tête du comte, 400 si vous le ramenez vivant en Rostren. Une véritable fortune. Le baron pense que son ennemi, aux abois, voudra rallier ses hommes, regrouper ses forces.

L'urgence, la désorganisation ainsi que la relative confiance qu'il peut vous porter au regard de vos faits d'armes et de ce que vous avez déjà accompli aux côtés de son père, pourrait vous donner une chance de réussir. Un souverain isolé reste sur ses gardes, mais ne perçoit pas toujours le danger pouvant survenir de son propre camp ébranlé et désuni.

Afin de bien vous faire comprendre les enjeux et de garantir votre engagement sans faille, le baron assure ses arrières. La moitié de vos hommes sont constitués prisonniers dans le but d'attiser votre fidélité. Et pour que les choses soient plus claires encore, un tiers d'entre eux sont exécutés sur cette morne grève aux confins du monde.

Vous restez impassible lorsque les gorges de vos compagnons sont tranchées, une à une. Vous les connaissez bien ces *lascars*, pas autant que vous auriez voulu, mais assez pour avoir une ou

deux anecdotes à dire sur chacun d'eux. Des faits d'armes, des coups de gueule ou d'éclats, des bravades, histoires improbables... Tandis que leurs corps s'affalent dans des flaques de sang que le sable avale goulument, vous vous remémorez leurs noms.

Sans vous regarder, le baron tend un pli soigneusement roulé et cacheté de son sceau.

— Votre sauf-conduit, signé de ma main, utile lorsque vous croiserez mes patrouilles jusqu'à la frontière. Maintenant, fichez le camp ! Retrouvez-moi à mon château la tâche accomplie ou allez pourrir en enfer si le sort de vos hommes vous importe peu !

Vous rassemblez le reste des maraudeurs. Les nuages se pressent dans le ciel courroucé.

Si vous optez pour les routes et chemins principaux, allez au **31**.

Si vous préférez éviter les axes trop fréquentés et vous fondre dans la lande et les forêts afin de rejoindre le comté de Tredanel, rendez-vous au **47**.

5

L'organisation des maraudeurs, leur redoutable expérience du combat ont, une fois encore, eu raison d'un ennemi pourtant supérieur en nombre et bien entraîné.

Quelques fuyards de Rostren enfourchent leur monture et s'égrènent dans la plaine au triple galop. Vous ne permettez pas aux mercenaires de se lancer à leur poursuite. « *Qu'importe...* », « *Laissez-les* ». Personne n'ira chercher à venger ces brutes. La guerre affadissait la morale, piétinait les règles et le fragile

équilibre de la concorde alors qu'elle stimulait les instincts enfouis et pervers, encourageait la régression.

Elle occultait la mémoire aussi. C'était un endroit hors de l'espace et du temps. Il y avait un avant et un après, mais un grand vide au milieu. Ce vide ne se remplissait que dans les cauchemars de ceux qui avaient vécu les horreurs, souvenirs fugaces et barbares. On décelait le traumatisme dans les silences et les regards perdus. La guerre c'était une affaire intime.

Vous errez comme une âme en peine, titubant, votre épée raclant le sol, trop lourde désormais pour votre bras engourdi, une douleur pulsatile vous cognant les tempes. Vos compagnons, eux, s'organisent efficacement. On soigne les blessés, on enterre sommairement les siens et on fouille les dépouilles des ennemis, sans aucune considération.

Cette fois, les maraudeurs ont dépassé le stade de l'inquiétude ou du soupçon. Vous les savez fidèles à votre autorité qui s'est toujours basée sur votre sens du commandement, votre habileté au combat et à votre talent de stratège.

Mais ces trois piliers qui légitimaient jusque-là votre position de chef incontesté se sont inexorablement effrités, érodés, la confiance sapée par l'affliction qui vous accable et altère votre jugement. À moins que la maladie n'ait révélé quelque chose d'enfoui au fond de vous et éveillé une fulgurance, une lucidité sur la vacuité de l'existence, sur l'humanité.

Les reproches fusent comme des coups. « *Tout ça pour cette garce ?* », « *On a quoi à gagner dans cette histoire ?* », « *On n'est pas payé pour ça...* ». Même votre lieutenant, ébranlé, ne prend pas parti et reste muet, interdit.

Vous sentez que vous perdez peu à peu votre droit tacite à mener ces hommes, à conduire leur destinée. Le cours des évènements paraît vous échapper.

Vous en auriez presque oublié la femme rousse. Au milieu des cadavres de soldats, elle se tient debout, le menton haut, contemplant sans larmes le corps d'un enfant qui se balance au bout d'une corde. Elle le regarde sans le voir, l'esprit anéanti. Vous la trouvez belle et fière. Elle n'a pas été corrompue par la bassesse et la cruauté. Elle n'a pas été soudoyée, elle n'a pas vendu son âme. Elle est plus forte que vous, car elle n'a pas renoncé.

Elle est peut-être le centre du monde et tout ce chaos tourne autour d'elle. Peut-être même était-il inéluctable que vos pas vous conduisent ici, au pied de ce chêne, charnier à ciel ouvert afin de contempler celle qui donnerait enfin un sens à cette errance, à cette débauche de violence, de fureur et de bruit que fut votre vie.

Si vous jetez votre épée au loin, vaincu par votre conscience, et chassez le reste des maraudeurs en confiant le commandement à votre second, allez au **49**. Si vous vous ressaisissez et décidez de poursuivre la mission, prenant vous-même la tête du groupe, rendez-vous au **12**.

6

Vous demandez à votre éclaireur de prendre la tête des maraudeurs afin de les guider dans la forêt silencieuse. Les hommes, tous leurs sens aux aguets, épient les fourrés où l'imagination exaltée y perçoit des formes mouvantes et menaçantes. **Llegan** semble hésiter, ramassé sur lui-même, ses mains malaxant la terre, les paupières parfois closes, les narines

dilatées, humant l'air comme un loup en chasse. Vous en profitez pour reprendre votre souffle, ne laissant rien paraître. Votre front ruisselant de sueur trahit pourtant la fièvre qui vous assaille.

Sans un mot, votre second se redresse soudain et s'engage à grands pas dans un layon pentu, à peine visible. D'un mouvement de tête vous enjoignez le reste des mercenaires à le suivre.

La montée à travers bois est éprouvante et vos poumons en feu sont sur le point d'exploser lorsque, enfin, vous émergez des profondeurs de la forêt.

Vous perdez 1 point de vie...

Un promontoire calcaire, baigné d'une pâle lueur, fend ces flots insondables de feuillages comme la proue d'un navire. Mais cette clarté soudaine vous aveugle presque après l'ascension dans le noir giron de la futaie.

De cette ile minérale, il est facile de deviner le meilleur itinéraire qui contourne les zones les plus inaccessibles ou inextricables. **Llegan** avise un vague sentier qui serpente, en contrebas entre les collines, se lovant dans les thalwegs, évitant les pentes abruptes.

Après avoir avalé un maigre repas composé de viande séchée et de pain de route, vous reprenez votre progression. Allez au **40**.

7

Au moment où vous allez donner l'ordre à vos hommes de gagner les fourrés pour s'enfoncer dans les bois, **Llegan** vous retient par le bras.

— Attends ! vous prévient-il.

Vous tournez les yeux dans la même direction où les siens se sont posés. Sur la route, derrière vous, un panache de poussière s'élève, ocre et dense, bientôt suivi par la cavalcade effrénée de sabots martelant le pavé.

Une colonne de cavaliers aux pavois flanqués des couleurs de Rostren s'approche, à bride abattue. Leurs montures, exténuées par ce train rapide, jettent par leurs naseaux des flots d'écume qui s'accroche en trainées blanches à leurs crinières au vent.

L'officier en cotte de mailles freine l'allure à votre hauteur, vous observe de pied en cap, un méchant rictus aux lèvres.

Vous soutenez son regard, l'air mauvais, la mâchoire crispée. Le soldat hésite un moment, ouvre la bouche pour vous apostropher, se ravise, demeure coi, puis pique des deux, lançant son destrier au galop, suivi par le reste du groupe.

Les maraudeurs attendent que cavaliers soient assez loin, pour quitter la route, disparaissant bientôt sous les frondaisons bruissantes.

Vous pestez à progresser dans les taillis de ronces inextricables et les murs de fougère, allant jusqu'à regretter cette stupide décision, quand la fortune vous sourit enfin. Vous débouchez par hasard sur un chemin tortueux, mais des plus praticables, qui sillonne la forêt d'est en ouest.

La douleur qui vous tord les tripes vous empêche de laisser exprimer votre joie, mais vous esquissez une ébauche de sourire, *histoire de faire bonne figure* face aux mercenaires enthousiastes.

Rendez-vous au **40**.

8

Combien de temps êtes-vous resté inconscient ? Pas assez pour que vos compagnons s'en inquiètent. Assez toutefois pour qu'un renard curieux se soit approché tout près et décampe aussitôt que vous ouvrez les yeux.

Votre corps est claquemuré dans un étau de douleur. Vous vous relevez laborieusement.

Lorsque vous retournez enfin au camp, les conversations s'arrêtent, comme si la nuit avait vomi un spectre.

- Il y a trois sortes d'hommes j'veus dis : les vivants, les morts et les mar...
- Et les mercenaires Willbur, et les mercenaires, complétez-vous d'un ton faussement détaché.
- Et les mercenaires ! reprend finalement Willbur, l'ancien de la compagnie, dissimulant mal son embarras qu'il tente de chasser en levant bien haut sa corne emplie de vin aigre, comme une bénédiction.

Les autres l'imitent et trinquent tous ensemble, mais vous ne pouvez ignorer les regards furtifs et gênés que vous jettent vos hommes. Votre teint cireux, blafard, vos traits tirés, vos pommettes osseuses et les tremblements qui secouent vos mains.

Tous connaissent le visage de la mort.

Pourtant personne ne fait la moindre remarque. Kaleb le forgeron lance une plaisanterie pour conjurer le mauvais sort et les rires qui s'élèvent jusque dans les futaies résonnent en une sinistre homélie.

Un matin noyé de brumes se lève, humide et gris comme une fin du monde. Les maraudeurs, d'humeur maussade, se remettent en chemin.

Rendez-vous au **50**.

9

Olaf tend les mains au-dessus du feu crépitant et comme des milliers et des milliers d'hommes avant lui se perd dans la contemplation des flammes qui dansent dans l'air nocturne.

Aussi, êtes-vous surpris une deuxième fois lorsqu'il reprend la parole, sans trop desserrer la mâchoire néanmoins.

— *Ça va pas fort chef, hein ?*

Vous ne répondez rien, cherchant au sol la pierre à affuter, après avoir replié soigneusement le chiffon huilé.

— J'ai gardé ça en réserve, poursuit-il en se contorsionnant comme une anguille afin d'extraire de la poche de son pourpoint élimé une flasque en verre fumé, protégée dans un écrin d'osier. Acheté à un alchimiste des steppes du *Suram* ! De l'élixir de *Gash*. Parait que ça soigne tout, sauf la mauvaise humeur des têtes de cochons dans votre genre.

Et il jette la fiole à vos pieds.

— Dis donc **Olaf**, tu as retrouvé ta langue on dirait, répondez-vous enfin, toujours concentré sur le fil de votre lame. Fais attention de ne pas perdre ton surnom ! **Olaf** la pie, ou **Olaf** la commère, ça sonne moins bien.

Le colosse hausse les épaules, mais esquisse un sourire avant de tourner les talons et se fondre dans l'obscurité.

Notez l'acquisition de cette fiole d'élixir de *Gash*, qui vous permet quand vous le désirez de **recupérer 2 points de vie** (hors combat).

— Bonne nuit chef, rugit **Olaf**, sans se retourner.

Il a été avalé par les ténèbres quand vous murmurez comme pour vous-même « *Oui, bonne nuit* ».

Au petit matin, une tempête s'est levée. Les maraudeurs se pressent sur un sentier côtier, espérant que du grand large viendra leur salut.

Rendez-vous au **26**.

10

Peu importe le nombre, une seule chose prévaut : frapper en premier.

Lorsque l'officier à l'œil torve est assez près pour que vous parviennent aux narines son haleine chargée d'alcool, vous dégainez votre épée et lui enfoncez dans l'estomac jusqu'à la garde. D'un geste précis, vous retirez la lame en remontant le bras d'arme. De l'entaille béante tombe en paquets visqueux un amas d'entrailles rosâtres, comme le soldat, les yeux écarquillés, s'affaissent mollement au sol, déjà mort.

Mais vous êtes déjà ailleurs. Cet homme au regard sombre, qui brandit son glaive est un vétéran et à aussitôt réagit. Trop tard pourtant. Vous vous fendez, allongeant le bras et frappez d'estoc.

La pointe de votre épée tachée de sang se fraie un chemin sous son aisselle, dans l'articulation de son plastron et lui transperce le cœur. Il emporte votre arme dans sa chute.

Rendez-vous au **23**.

11

Les maraudeurs sont nerveux et guettent les lignes d'arbres de l'autre côté du pont. Une position idéale pour y embusquer des archers alors que vous vous trouvez à découvert au-dessus du fleuve.

Certains ont du mal à cacher leur incompréhension, mais vous n'en avez cure. Entre les brasiers vrombissants des charrettes renversées, on dénombre beaucoup de dépouilles de soldats et de civils de Tredanel. Un convoi de ravitaillement sans doute qui tentait de rejoindre le comté. Ils ont échoué près du but, rattrapés alors que devait s'éveiller leur espérance.

Le combat a dû se dérouler il y a peu, car les flammes sont encore vivaces. C'est un régiment de cavalerie qui les a attaqués si vous en jugez par les armoiries, les montures et l'équipement des cadavres arborant les couleurs de Rostren.

Un corps parmi les autres retient votre attention alors que vous déambulez, un morceau d'étoffe vous couvrant le nez et la bouche afin d'échapper aux émanations suffocantes. À sa robe bleu émeraude, constellée d'étoiles, vous reconnaissez un membre de la confrérie des Alchimistes de *Padram*, réputés pour leur maîtrise de l'art de la guérison. Crispés dans le trépas ses mains enserrent une sacoche de cuir dont le contenu s'est déversé au sol. Des fioles brisées, des ustensiles mystérieux et des bandages dont les rubans dépliés se consomment.

Vous fouillez sommairement le reste de son bagage et découvrez une petite boîte en fer intact. À peine avez-vous ouvert l'opercule que l'odeur piquante et mentholée vous informe sur sa nature. Il s'agit d'un onguent de *Stra'ch*, bien connu des gens de guerre, et dont le pouvoir cicatrisant n'a pas d'égal.

Ce baume vous permet à n'importe quel moment de **recupérer 3 points de vie** (hors combat).

Quelque peu rasséréné par cette découverte, vous rassemblez vos hommes et quittez les lieux sans vous attarder davantage.

Rendez-vous au **41**.

12

Plus loin, les maigres collines soulignant le versant oriental du fleuve laissent place à un paysage de landes et de coteaux. Des murets de pierres blanches que colonisent ajoncs et églantiers encadrent de petites parcelles où des troupeaux de moutons paissent l'herbe rase, ignorant la folie guerrière des hommes.

Vous coupez à travers champs dans le but de rattraper la route de l'est qui, elle, méandre entre les reliefs aplanis par la lente érosion.

Quelques lieues hors des sentiers battus et vous retrouvez le ruban de poussière qui file droit jusqu'à Dourlan, la capitale du Comté. À peine avez-vous commencé à l'emprunter qu'un nouveau spectacle macabre s'offre à vos yeux. Dans un pré joutant la voie marchande, un tas de cadavres carbonisés finissent de se consumer. Une odeur écoeurante flotte dans l'air alors que des fumeroles anthracites s'effilochent, dispersées par le vent. Cette triste scène vous pousse à ne pas vous attarder, mais un détail retient votre attention.

Un bouclier fendu est fiché dans la terre grasse à côté du charnier. Même si vos compétences en héraldique sont limitées, vous reconnaissez le blason qui y figure, un ours juché sur ses pattes arrière. Réhaussé d'or et de pourpre, ce sont les armoiries du

chevalier de Lango, un des proches du comte de Tredanel et qui a fui avec lui.

Si vous décidez de poursuivre vos investigations, allez au **37**. Dans le cas où vous ne souhaitez pas être mêlé à cette histoire et encourir le risque d'être accusé à tort, rendez-vous au **29**.

13

Sous vos yeux, un océan d'herbes hautes frissonne sous la brise de printemps. Plus au Nord, vers l'aval, le pont de Beltran doit se situer à quelques lieues. Vous repensez à votre arrivée en Rostren, franchissant le large tablier de ce solide ouvrage à trois arches, en compagnie des soldats du comte.

Personne ne doutait alors de la victoire à venir, bien que vous ressentiez avec amertume l'excès de confiance qui s'emparait des troupes, trop pressées d'en découdre et de se couvrir d'une gloire aussi factice qu'éphémère.

Si vous ordonnez à vos hommes de marcher en direction du pont, allez au **46**.

Si vous préférez emprunter un chemin détourné en remontant le cours de la rivière à la recherche d'un passage plus discret, rendez-vous au **25**.

14

Vous ajustez votre tir qui atteint le soldat en pleine poitrine. Il lâche son arme d'ast pour saisir le manche du poignard qui lui fouaillent les chairs. Mais sa stupeur est de courte durée. Un des maraudeurs le transperce de sa pique en plein cœur avant de poursuivre sa course.

L'instant d'après, vous ressentez un choc puis une vague douleur et sans vous en rendre compte, vous posez un genou à terre.

Vous voyez d'abord la hampe de la flèche plantée dans votre ventre puis la tache rouge et tiède qui poisse vos mains, quand elles effleurent votre abdomen.

Le deuxième trait vous atteint au plexus et vous avez aussitôt le souffle coupé. Le sang afflue dans vos poumons et déborde en bouillonnant par votre gorge, jusqu'à inonder votre bouche. Tout s'estompe autour de vous. Les soldats et mercenaires en lutte ne sont que des ombres indistinctes, les cris vous parviennent étouffés, sans force.

La troisième flèche se fiche au milieu de votre front. Et une nuit infinie se répand sur le monde.

15

Que ces marauds aillent au diable ! Jamais vous n'auriez dû supporter autant les railleries des sbires du baron. Infatués crétiens qui se glorifiaient d'une victoire dont ils n'étaient nullement les artisans !

Il en fallait si peu pour qu'un moineau se prenne pour un aigle.

Vous faites signe à vos hommes de quitter sans attendre la grande route avant que les sentinelles de Rostren ne repèrent votre manœuvre.

Si **Llegan** est à vos côtés, allez au 7. Sinon, rendez-vous au **3**.

16

Vous serrez le poing au-dessus de votre tête et aussitôt les mercenaires se dispersent, respectant un intervalle régulier qui

permet tout à la fois de minimiser l'impact d'une volée de flèches que de porter rapidement secours à un compagnon en difficulté.

En silence, les maraudeurs progressent, attentifs, les muscles contractés par la tension qui se répand insidieusement.

Pourtant, plus les minutes passent, plus vous commencez à penser que vos craintes étaient infondées.

Vous longez un bosquet de frênes majestueux, regroupés en conciliabule. Au moindre souffle de vent, une pluie de samares virevolte au gré des courants aériens et retombe en une brassée de fruits tournoyants.

Mais un cri rauque retentit soudain de l'autre côté du boqueteau. Le battement d'un vol lourd l'accompagne et bientôt s'élève à l'aplomb des frondaisons une gigantesque Wyverne aux écailles de cendres. Sa queue hérissée d'un rostre monstrueux, suintant de poison, s'agite furieusement comme vous avez réveillé le serpent ailé.

Le trouble gagne les hommes à la vue de la créature, mais chacun finit par empoigner lances et arbalètes et se résigne au combat face à ce formidable adversaire.

Si **Olaf** est votre lieutenant, allez au **33**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **2**.

17

Les maraudeurs comprennent aussitôt que la fuite n'est pas une option. Les piques sont brandies, les épées jaillissent des fourreaux et, éprouvés par l'habitude, les hommes se déploient en un demi-cercle. Une poignée d'arbalétriers en seconde ligne font déjà grincer les cranequins, leurs joues empourprées par l'effort.

L'arbalète ! Honnie des nobles et des soldats. L'arme des lâches disait-on, inventée par le Diable, donc l'arme des mercenaires... Était-il acceptable qu'un cul-terreux ou un soudard édenté puissent abattre un chevalier de haute extraction tel un chien galeux ? Maudit soit le trait perçant honteusement le plastron de l'homme bien né, cloué comme un ver sur l'hameçon !

Qu'importe. Mieux valait être la cible de quolibets que d'un carreau ajusté, aussi rapide que mortel. Et puis l'enfer vous était déjà promis. Autant donc, être dans les bonnes grâces de son seigneur !

L'air se fait plus dense que du plomb. On entend distinctement le pas lourd des destriers sur le sable humide de l'estran, la respiration apaisée de vos compagnons aguerris. On plisse les yeux dans la luminosité changeante d'un soleil facétieux, jouant avec les nuages. Sur la grève cinglée par la pluie froide dansent les ombres mouvantes.

On cherche à dénombrer les adversaires, à anticiper leur tactique, leurs intentions. On soupèse ses chances comme une main sure, des légumes, un jour de marché.

Pourtant, lorsque quelques nobles cavaliers -à la tête desquels s'est porté le baron en personne dans son harnois rutilant, coiffé de son casque à cimier- s'avancent au trot, l'épée au fourreau, vous comprenez que votre dernier combat attendra encore un peu.

Rendez-vous au 4.

18

Vous esquivez au dernier moment la charge de l'hallebardier, mais, déséquilibré, vous chutez sur le dos. Le soldat change de

prise et empoigne son arme d'hast comme un harpon dans le but de vous clouer tel un poisson frétilant sur la berge.

La lame vous lacère une première fois la joue alors que vous roulez au sol pour tenter d'échapper à la mort. Un deuxième coup vous entaille l'abdomen.

Vous perdez 2 points de vie...

Enfin, sur le cadavre d'un fantassin, vous agrippez du bout des doigts une épée. Au moment où votre adversaire lève à nouveau sa hallebarde, bien décidé à en finir, vous détendez votre bras d'arme et lui enfoncez dix pouces d'acier dans le ventre.

Ses traits se figent, crispés par la mort qui le saisit et il manque de s'écrouler sur vous, le corps raidi par le trépas.

Vous vous relevez, ahanant, tout en prenant appui sur l'épée ensanglantée.

Rendez-vous au **5**.

19

Le doute est le fils de la peur. Il se nourrit d'elle et tête goulument à son sein. Il engendre à son tour l'hésitation qui précipite souvent le sort de celui qui en est empreint. Elle scelle le destin des hommes indécis aussi sûrement que la hache du bourreau tranche la tête du condamné, innocent comme coupable.

C'est là que tout se joue, durant cette brève contraction du temps, où s'imisce par la porte entrebâillée de la conscience des questions futiles, des sentiments confus, des idéaux, l'éducation et la morale. Ce spasme de raison qui freine le bras de ceux qui soupèsent le bienfondé, la légitimité et la portée des actes qu'ils s'apprêtent à accomplir.

Le guerrier émérite garde l'esprit clair, débarrassé de ces scories, de l'honneur abscons. Il ne présage pas du futur, il est l'instant, en symbiose avec le moment présent qui, avant de fuir, « est », aussi tangible qu'un rocher, aussi palpitant que le sang cognant dans les tempes.

Nul besoin de se comporter comme un héros dont on vante les exploits et le courage. Tous les héros sont des imbéciles, et reposent six pieds sous terre dans des mausolées perdus, mangés de lierre, dont on oubliera le nom et dont les siècles effaceront toute trace. Mieux vaut rester vivant et composer avec sa conscience, ensuite.

Ces soldats prétentieux ne vous craignent pas, car la suffisance et l'assurance les rendent vaniteux. Ils sont en nombre, confiant après une campagne militaire victorieuse. Ils se sentent indestructibles. Leur fatuité étouffe leur instinct de survie, brouille leur discernement, éteint leurs sens. Ils ne voient pas le danger imminent que vous représentez, n'arrivent pas à humer dans l'air les relents putrides de la mort qui rôde pourtant tout autour.

Ils ne perçoivent pas la subtile tension de votre mâchoire, l'extrême concentration qui galvanise une acuité exacerbée, votre souffle régulier et profond, vos muscles souples, relâchés, prêts à se contracter. Ils n'ont pas remarqué les doigts de votre main droite qui se serrent et se desserrent en une lente pulsation ni les légers mouvements de poignets pour échauffer l'avant-bras.

L'officier s'approche à nouveau, hautain, sûr de lui, de sa force et de son rang. Il s'est débarrassé de sa lourde cotte de mailles et son ventre proéminent déborde de sa broigne tâchée de vin.

Il parle, gesticule, mais vous n'écoutez pas. Des mots sortent de sa bouche, mais aucun son ne vous parvient. Toute votre attention est focalisée ailleurs. Vous analysez en prédateur implacable le comportement des soldats, leurs postures, l'intérêt qu'ils vous portent. Vous jugez leur aptitude martiale aux callosités de leurs mains, leur stature, leur regard, leur âge et les cicatrices qu'ils arborent.

Vos hommes vous connaissent bien et savent que ce calme trompeur précède le meurtre. Ils se déploient tels les loups d'une meute, choisissant en silence leurs proies.

C'est à ce moment que la réalité paraît affluer comme un torrent furieux dans le cerveau de cet arrogant personnage qui vous fait face, brisant la digue de son mépris. Les brumes de la suffisance se dissipent dans sa conscience longtemps anesthésiée par l'enivrante illusion de la force. Il écarquille les yeux. Ses pupilles se dilatent sous l'effet de la peur et de la brutale perception du péril, imminent, mortel.

Si vous profitez de sa fébrilité palpable, pour lui intimer l'ordre de libérer la prisonnière, allez au **34**.

Si, au contraire, vous passez à l'attaque, rendez-vous au **10**.

20

L'illusion était trompeuse. Comme vous approchez, deux sergents d'armes de Rostren viennent à votre rencontre, longeant une caravane composée de chariots bâchés, tirés par des bœufs. Les soldats, nerveux, aboient des injonctions chargées de menaces aux membres du convoi, soupçonnant une duperie quelconque. Un officier courroucé agite une liasse de papiers qui, selon lui, paraît falsifiée.

Vos interlocuteurs, davantage intéressés par la suite, probablement violente, des événements dont les voyageurs vont être victimes – et que l'on fait maintenant descendre sans ménagement de leurs bancs- vérifient rapidement le sauf-conduit. Sans un mot, d'un simple signe de la tête, ils vous poussent à avancer, leur attention morbide soudain excitée par l'exécution sommaire d'un des marchands, éventré pour avoir osé s'opposer au sort des siens.

Vous continuez votre marche sans encombre et, après une nuit passée dans une métairie abandonnée, à proximité de la route, vous bifurquez sur un chemin qui trace droit vers le comté de Tredanel.

Rendez-vous au **40**.

21

Vos hommes s'éparpillent au dernier moment, rompant les rangs pour duper les cavaliers désemparés. Leurs sabres ne rencontrent que le vide, tandis que les maraudeurs ripostent à la moindre opportunité.

La vue brouillée par la fièvre, haletant, suffoquant, vous êtes moins prompt à esquiver la charge. Si vous évitez le coup de taille trop prévisible, qui siffle au-dessus de votre tête, vous ne pouvez vous dérober assez rapidement à la trajectoire du cheval lancé au galop.

Le choc est brutal et vous êtes projeté violemment au sol, tentant de vous protéger le visage de vos mains, dans un réflexe dérisoire. Il s'en faut de peu que vous ne soyez piétiné sous les sabots ferrés.

Un roulé-boulé salvateur vous éloigne un court instant de la menace.

Vous perdez 3 points de vie...

Une trêve fugace, mais suffisante, pour vous permettre de vous relever malgré les contusions et la douleur qui irradie dans tout votre corps. Vous ruez en hurlant sur votre adversaire qui, arc-bouté sur les rênes, talonne sa monture, afin de lui faire exécuter une volte rapide.

Vous ne lui en laissez pas le temps. Votre épée lui transperce la poitrine au niveau des côtes, ripe sur les os, avant de trouver son chemin jusqu'au cœur.

Du sang épais coule de votre front entaillé. Tout autour, la bataille fait rage, mais l'ennemi est trop nombreux. Les soldats vous encerclent alors que vous donnez de la voix afin de regrouper les maraudeurs en une masse compacte, hérissée de fer, de piques et de lames rougies.

Le baron de Rostren en personne s'interpose avant que ses hommes ne repartent à l'assaut.

— Votre vaillance vous honore, mais admettez la défaite, il y a d'autres chemins que la mort en ce jour.

Vous hésitez. Après tout, ça serait une belle fin qui pourrait inspirer un barde ou un ménestrel. Peut-être qu'une princesse éplorée verserait même une larme sur ce sacrifice héroïque. Mais votre regard croise celui d'Alvin, le plus jeune des maraudeurs, imberbe et boutonneux.

Son temps à lui n'est pas venu. Le vôtre expire. Écoutons ce qu'a à dire le seigneur de ces terres.

Rendez-vous au **4**.

22

Vous parez de revers le coup d'épée et répliquez d'estoc, transperçant la broigne du guerrier de la « Main rouge » qui vous fait face. Votre deuxième victime. La première, vous l'avez égorgée en silence alors qu'elle se soulageait sur la dépouille d'une femme sans âge, mutilée. Le mercenaire n'avait même pas lâché sa verge tandis que vous le reteniez dans sa chute, un tablier de sang inondant sa poitrine.

Vous vous débarrassez d'un autre spadassin, surgissant des ténèbres, mais plus surpris que vous. C'est à peine s'il vient s'embrocher sur la pointe de votre lame en tentant de fuir le fléau qui s'est abattu sur le campement.

Le dernier vous pose plus de difficultés. Il se bat, mû par l'énergie du désespoir, mais avec calme et discernement. Cette fois, c'est vous qui montrez un peu trop de suffisance. Sa botte, vicieuse et rapide manque de peu votre cœur. Le tranchant de son glaive vous déchire le torse avant que d'un formidable coup de fendant vous ouvrez le crane de ce coriace adversaire.

Vous perdez 2 points de vie...

L'attaque est un succès, presque inattendu tant le nombre de blessés est faible dans les rangs des maraudeurs. Ceux de la « Main rouge » saouls pour la plupart, n'ont pas opposés de grande résistance. Il en aurait été tout autrement avec ces mêmes gaillards à jeun et en plein jour, sur un champ de bataille.

Mais ils n'avaient pas à vous faire la leçon concernant la morale et l'honneur. Pas après l'indicible carnage qu'ils avaient commis ici.

Le seigneur de Tredanel est toujours en vie, la voie désormais libre jusqu'en Rostren. Presque un miracle.

Vos compagnons fourbus s'installent pour la nuit. Décision est prise d'entasser tous les corps dans la ferme et d'y mettre le feu, le lendemain avant de partir.

Alors que vous passez devant le comte qui paraît endormi, recroquevillé au pied du poteau, il vous apostrophe tout en gardant le regard rivé au sol.

— C'est vous leur chef hein ?

Vous l'examinez un instant. Dépouillé de sa superbe, puant et négligé, il vous ferait presque de la peine. Il en fallait de peu finalement pour qu'un puissant dégringole de son piédestal, sa légitimité et son autorité reposant davantage sur l'apparat que sur la compétence. Du vent, ce n'était que du vent. Une pantomime hideuse. Vous ne répondez rien, fatigué, vous éloignant afin de gagner votre couche, lorsque sa voix se fait entendre à nouveau.

— Vous êtes malade, pas vrai ? Mourant presque, non ?

Ses paroles font l'effet d'un uppercut dans le foie. Vous vous raidissez soudain, serrant les poings, puis revenez vers ce morveux dans l'intention de le rosser.

Devinant la leur meurtrière qui embrase vos pupilles ardentes poissées de lune, il enchaine très vite sans reprendre son souffle.

— Je peux vous aider, croyez-moi. Je dispose des meilleurs guérisseurs des neuf royaumes, et les plus grands alchimistes du continent œuvrent à ma cour. Libérez-moi, ramenez-moi

à Dourlan et ils vous soigneront, je vous le jure... Et je vous couvrirai d'or.

Vous approchez votre visage si près du sien qu'il se met à gémir, détournant la tête.

— Et que vaut votre parole, très cher comte ? J'ai déjà pu mesurer votre courage sur le champ de bataille et l'étendue de votre couardise.

Malgré toute la crainte que vous lui inspirez, il finit par soutenir votre regard.

— Je reconnais mon orgueil...Ma lâcheté. Comment pourrait-il en être autrement ? Je ne fais pas ici amende honorable mais j'admets mes erreurs. Je ne suis pas le guerrier qu'aurait souhaité mon père, ni un stratège, mais je suis versé dans les arts et les sciences. Croyez-moi, libérez-moi et vous guérirez !

Les pensées affluent dans votre esprit en même temps que distille un mal lancinant dans tout votre corps, comme un poison acide. Vous peinez à rassembler vos idées, à établir un jugement. Tout se mélange et cette maudite fièvre qui vous ronge.

Si vous acceptez la proposition du comte de Tredanel, allez au **45**. Si vous lui crachez au visage et allez vous coucher, rendez-vous au **39**.

23

Tout autour de vous, les maraudeurs ont lancé leur attaque. Précise, meurtrière. Les cris de douleur, les imprécations furieuses et les jurons que braillent les soldats, les gerbes de sang, les heurts sourds de l'acier contre les boucliers ou les corps désarticulés, le craquement des os, le vrombissement des lames déchirant l'air.

Vous êtes en territoire connu.

Amputé de votre épée, vous tirez d'un fourreau de cuir accroché à votre ceinture, un long couteau de chasse lesté.

Si vous visez l'archer qui encoche sa flèche, une dizaine de pas derrière ses compagnons, allez au **28**.

Si vous préférez le lancer sur l'hallebardier qui vous a pris pour cible et se précipite en hurlant, son arme d'hast pointée vers votre poitrine, rendez-vous au **14**.

24

Vous franchissez le pont aussi vite que possible. En contrebas, sur les berges boueuses colonisées d'ajoncs, d'autres dépouilles ballottées par le courant, enchevêtrées dans la ripisylve inextricable, témoignent de la violence du combat qui s'est déroulé un peu plus tôt.

Vous supposez que des fuyards de Tredanel ont été pris à partie alors qu'ils tentaient de rejoindre le comté tout proche.

Encore absorbé dans vos pensées, vous quittez définitivement les terres de Rostren.

Rendez-vous au **41**.

25

La période est trouble, les soldats des deux armées, nerveux, versatiles.

Mieux vaut éviter de multiplier les rencontres et de fournir des explications à des hommes encore galvanisés par l'adrénaline du combat.

Vous vous enfoncez dans la plaine alluviale, dissimulés par les joncs et les roseaux qui colonisent les berges limoneuses. Le fleuve coule à plein bord et s'aventure hors de son lit en flaques noires, eaux dormantes exhalant d'entêtantes odeurs d'humus et où coassent des grenouilles.

Lorsque les rives se transforment en marécage, vous prenez un peu de distance, rejoignez un chemin de halage et coupez à travers des champs de blé qui attendent la moisson. Une ferme au toit de chaume apparait au détour d'une haie d'aubépines. Dans la cour déserte retentissent des aboiements furieux.

Quelque chose cloche. Plus loin, vous distinguez des masses immobiles dans une pâture. À votre approche une nuée de corbeaux et de choucas s'éparpillent dans le ciel plombé. Des corps éventrés de bétail, grouillant de mouches, gisent dans des flaques de sang encore frais. Au pied d'un saule solitaire, le cadavre d'un jeune pâtre est à moitié enseveli sous un linceul de feuilles cuivrées. Il flotte dans l'air une odeur de soufre. Le sol est creusé de sillons qui exhument des pierres blanches calcaires.

L'agitation gagne les rangs des maraudeurs, trop habitués à ressentir le danger. Un instinct de survie qui les pousse à raffermir leur prise sur les hampes des lances et la poignée des épées.

Si vous persistez malgré tout à poursuivre dans cette direction, allez au **16**. Vous pouvez aussi rebrousser chemin en direction du pont de Beltran. Rendez-vous dans ce cas au **46**.

26

Au large, la mer grossit, enfle. Les flots devenus vert-de-gris se creusent et les déferlantes se dressent en murailles impétueuses.

Dans un vacarme assourdissant et des tourbillons d'écume, elles se fracassent sur les brisants, lancées à l'assaut perpétuel des falaises déchiquetées. L'aurore résignée semble flagellée de ces longs panaches vaporeux qui s'élèvent jusqu'à des hauteurs noyées dans les ombres fuyantes de la nuit.

Des récifs acérés crèvent les flots, pareils aux fers de vouges formidables. Mais, non loin à l'est, la côte s'incurve et forme une anse épargnée des vents les plus forts et des courants du large.

Plissant les yeux, le regard rivé sur l'océan déchainé, insensible aux bourrasques sifflantes et chargées d'une pluie froide qui vous cingle le visage, vous observez l'horizon.

Nulle voile, évidemment. Qui se risquerait en mer par cette tempête d'apocalypse ? À parier ? Pas grand monde sûrement pour porter secours à un roi en fuite, personne certainement pour une poignée de renégats.

— Abdul le sanguinaire ne viendra pas, rugit votre lieutenant d'une voix forte destinée à couvrir la furie des éléments.

Vous haussez les épaules.

— On trouvera bien un moyen...

Le reste des maraudeurs se pressent les uns contre les autres, à quelques pas derrière vous, sur cette langue de sable désolée. Ils font triste figure, mais ne laissent rien paraître. En tout cas, pas pour le moment.

La vie d'un mercenaire est souvent brève. Elle dépend tout autant du hasard que de son habileté au combat. Mais sa fortune, elle, tient à la destinée de son employeur.

La victoire pouvait signifier la richesse, relative le plus souvent et rapidement dépensée dans des plaisirs immédiats : l'ivresse de l'alcool qui brûle les tripes et absorbe l'esprit dans des torpeurs langoureuses, la chair anonyme et la jouissance éphémère sur un lit fatigué, dans des bras déjà oubliés. Il fallait consommer et consumer l'existence dans l'urgence d'en profiter.

Le comte Tredanel avait perdu cette guerre contre son belliqueux voisin, le baron de Rostren. Ce n'était qu'un gosse, héritier d'une couronne trop grande pour lui, présomptueux et arrogant.

« Suffisant nobliau, imbécile cloporte ! » persifflaient les plus émérites de vos compagnons d'armes face à l'indigence et l'inexpérience du comte dans ce qui relevait de l'art militaire.

Il était tout le contraire de son père que vous aviez servi et escorté au cours de cette éprouvante campagne de la frontière du nord, des années auparavant. Ce souverain-là avait sans faillir et avec autorité affirmé ses droits sur des terres longtemps revendiquées par les chefs de guerre des steppes.

Le rapport de force était bien inégal, mais le baron, brillant stratège avait habilement manœuvré.

Le jeune hobereau avait quitté le champ de bataille après que ses archers et sa piétaille se soient fait flanquer par la cavalerie adverse. Persuadé que la victoire ne pouvait lui échapper, il avait lancé tous ses chevaliers et son infanterie lourde à découvert, sous un soleil masqué par les traits ennemis qui pleuvaient en une averse de fer, déluge mortel et strident.

Honteux, humilié, le comte avait fui à bride abattue, entouré de ses courtisans, abandonnant ses soldats à leur sort funeste.

Les compagnies de mercenaires, dont la vôtre, avaient été les premières à comprendre l'imminence de la déroute et deviner l'étendue du désastre.

Sans espoir de victoire, nul tribut à espérer. Vous aviez rallié le reste de vos hommes et quitté la plaine d'où s'élevaient déjà les râles d'agonie des mourants et la clameur de l'armée ennemie.

En combattant avisé, vous aviez prévu un plan de repli. Mais les dieux ou le hasard se moquaient de vous.

Quand des falaises ceinturant la crique se hérissent de lances et d'étendards aux couleurs pourpre et jaune de la baronnie de Rostren, vous comprenez sans peine qu'une partie de votre sort paraît vous échapper.

Si vous décidez d'attendre sur place, sans crainte ni regret, allez au **17**.

Si vous cherchez à vous enfuir en courant le long du rivage, rendez-vous au **38**.

27

Vous connaissez mal cette forêt. Les frênes et les pins lancent leurs ramures haut dans le ciel, étalant des frondaisons en un épais bouquet de branches qui occultent une clarté déjà en berne.

Les chemins sont peu nombreux et ne conduisent généralement qu'à des aires de bucheronnages ou même des carrières de calcaire, abandonnées. Vous empruntez des sentes étroites, où se

pressent les griffes des ronces, gravissez des glacis pentus et dévalez des versants plongeant dans de sombres vallons.

Bientôt vos jambes ne vous portent plus. Vous décrêtez une pause bien avant que le soleil n'ait gagné son zénith. Le doute malmène les cœurs, mais votre regard noir qui s'abat sur vos compagnons les plus suspicieux étouffe les récriminations. **Olaf**, par quelques phrases courtes, donne ses consignes pour sécuriser la halte improvisée et chacun se restaure en silence.

Vous perdez 3 points de vie...

Le reste de la journée ne fait que prolonger votre calvaire. Après une pénible ascension, vous débouchez sur un promontoire rocheux dominant la région.

Si ce point de vue permet enfin de vous repérer et de trouver un itinéraire plus praticable serpentant entre les reliefs, impossible de descendre la falaise abrupte qui plonge sous vos pieds.

Il vous faut opérer un long détour afin de franchir cet obstacle. Le jour décline et le froid mêlé à l'obscurité vous enserre dans un carcan d'incertitude.

Rendez-vous au **40**.

28

D'un geste assuré, vous saisissez le long couteau par la pointe et l'expédiez avec une précision redoutable en direction de l'archer.

L'arme de jet fend l'air dans un léger chuintement et atteint le soldat au niveau du cœur. L'homme pousse un gargouillis étranglé, les yeux exorbités, étreignant le fer enfoncé dans sa poitrine. Il bascule en arrière.

Si **Olaf** est à vos côtés, allez au **35**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **18**.

29

La fin de votre voyage vers la capitale du comté vous conduit à travers un grand plateau schisteux qui s'étale jusqu'à l'horizon et sur lequel a été bâti Dourlan, la cité *aux mille flèches*. Mais votre état de santé empire. Une faiblesse chronique rend chaque jour plus exténuant que le précédent. L'aube vous saisit, trempé de sueur, le corps au supplice, tétanisé par le tourment qui s'acharne à saper vos dernières forces. Vous massez longuement vos articulations et muscles endoloris avant de parvenir à vous lever et il devient impossible de cacher votre agonie aux maraudeurs.

Vous êtes lucides des conciliabules qui s'éteignent à votre approche, des chuchotements que murmurent la nuit. Le doute s'empare de leurs cœurs et votre autorité vacille inexorablement.

Ces hommes ont besoin d'un chef, fort et clairvoyant pour les mener à la gloire, la fortune ou la mort. Pas d'un spectre décati qui erre telle une âme en peine entre les deux mondes.

À votre arrivée, la ville est en ébullition, au bord de l'émeute. Le comte n'est pas rentré de la guerre en Rostren ! Ni lui ni aucun de ses chevaliers...

Les rues sont en effervescence, on parle de règlement de compte sommaire et de répression sanglante. Les familles de nobles se déchirent, leur appétit vorace de pouvoir aiguisé par le trône vacant qu'ils convoitent. Des charognards qui n'attendent même pas les derniers spasmes du corps dont ils veulent se repaître.

D'un seul coup, toute la lassitude accumulée vous accable. Les maraudeurs de plus en plus nerveux aspirent à des consignes

claires. Jusque-là, il faut bien l'admettre, cette campagne est un désastre et personne n'a touché sa solde depuis longtemps. Trop longtemps pour espérer garder l'unité dans vos rangs. À croire que cette révolte qui secoue Tredanel est contagieuse. Couché sur un grabat miteux, vous ne parvenez plus à prendre la moindre décision.

Dans le délire qui vous gagne à force d'accès de fièvre, vous entendez des disputes éclater, des cris qui fusent, le bruit de meuble que l'on renverse, des courses affolées et la rumeur de la colère qui enfle par la fenêtre ouverte.

Vous mourrez seul, alité, dans cette mesure délabrée où les maraudeurs s'étaient installés, le temps de choisir un nouveau chef. Le monde s'évapore comme vient le crépuscule et vos souvenirs confus s'estompent avec votre dernier souffle.

30

L'éclaireur des maraudeurs arpente la zone en tous sens, tel un limier sur la piste d'un brocard en fuite. Parfois il opère une volteface soudaine ou se met à genoux pour tracer des lignes sur le sol, de ses doigts, tout en hochant la tête.

Le reste de vos compagnons le laisse faire, coutumier de ce rituel aux accents mystiques, tant la concentration de **Llengan** et les conversations muettes qu'il semble avoir avec quelques esprits peuvent paraître déconcertantes.

Il remonte même la route un long moment jusqu'à disparaître complètement, ce qui vous donne l'opportunité de vous reposer un peu.

Vous regagnez 1 point de vie.

À son retour, il se plante devant vous et déclame son rapport d'une voix monocorde, le regard perdu, encore absorbé ailleurs.

- C'étaient bien le comte et sa garde. Ils ont été rejoints à une lieue d'ici par un autre groupe de cavaliers qui venaient de Rostren, mais avaient coupé à travers la lande, comme nous. Plus légères, les traces des sabots de leurs montures impriment moins le sol que celles des chevaliers. Mais il n'y a pas eu de grabuge quand ils se sont rencontrés...
- Cela veut dire qu'ils se connaissaient, insinuez-vous.
- Oui, ils ne se sont pas méfiés, mais je doute que ce soit un contingent de Tredanel, j'opterai pour...
- Des mercenaires, évidemment, persiflez-vous entre vos dents. Le baron a joué plusieurs cartes, et il a engagé d'autres compagnies.
- Peut-être. Ce que je sais, c'est que le combat est récent, hier au plus tard. En fin, ça n'a pas dû être véritablement un combat mais une exécution coordonnée et sommaire. Il n'y a aucune trace de lutte. Ça s'est déroulé ici.

Vous observez les prés environnants, comme si la scène allait être rejouée par des fantômes surgis de terre.

- Ils sont repartis vers le Rostren mais en passant par la vallée de l'Ondine. Ils vont passer plus au nord.
- Ça veut dire qu'ils ont réussi leur coup ! On n'a pas d'autre choix que de les suivre, ils ont forcément capturé le comte ou bien ils l'ont tué, ça ne change rien.

Llegan esquisse une moue désabusée.

- 200 couronnes quand même...

Rendez-vous au **36**.

31

Il n'y a pas si longtemps de cela, vous auriez emprunté sans hésiter les chemins de traverse. Disparaître aux yeux du monde, vous glisser silencieusement dans les forêts profondes, jouir de la quiétude des sous-bois désertés, se soustraire à la présence bruyante de vos semblables. Mais plus maintenant.

Vous êtes trop mal en point pour espérer supporter des marches difficiles que vous imposerait fatalement pareil itinéraire. C'est en masquant votre résignation que vous optez pour cette solution de facilité.

Vous prétextez l'importance de la mission, la célérité nécessaire dont vous devez faire preuve afin d'honorer ce contrat et secourir vos compagnons laissés derrière.

Après tout, les soldats du Baron vont sécuriser les routes jusqu'à la frontière avec le comté de Tredanel. Peut-être même que les plus enragés ou revanchards seront tentés d'opérer quelques incursions sanglantes dans les villages proches de leur détesté voisin.

Le sauf-conduit devrait vous permettre d'éviter les ennuis. Sans attendre davantage, vous quittez le littoral et rejoignez la voie marchande de l'est où se pressent déjà des coursiers au galop, colportant nouvelles et secrets à de puissants et mystérieux destinataires.

Entre bruines persistantes et soleil timide, vous progressez aisément, bien qu'il vous fasse endurer les quolibets des sentinelles de Rostren. Ils semblent prendre un malin plaisir à multiplier les provocations à chaque contrôle, toujours plus humiliants et interminables.

Vos hommes commencent à s'agacer et la tension monte dans les rangs malgré vos efforts pour tenter d'apaiser la colère qui couve.

Le risque que cela finisse par dégénérer s'accroît à chaque barrage et lorsque le prochain s'annonce peu après la halte de la mi-journée, vous comprenez, à la file de chariots qui vous précède, que les soldats en poste doivent être particulièrement zélés.

Si vous décidez de prendre votre mal en patience en intimant l'ordre aux maraudeurs de « *garder leurs nerfs* », allez au **20**.

Si vous préférez anticiper tout problème en coupant à travers les bois qui bordent la route, rendez-vous au **15**.

32

L'éclaireur se porte à votre hauteur. De l'index, il vous désigne une direction, vers le Nord-Est. Vous ne voyez au départ que les mornes étendues d'herbes ondoyantes qui frémissent sous la brise et le scintillement des eaux placides aux teintes grises dont la surface miroite au soleil.

— Regarde bien, au pied de la colline ronde, là où le fleuve la contourne.

Vous fronchez les sourcils et finissez par distinguer un mince filet de fumée qui montre droit dans l'air sibyllin avant de s'évaporer en altitude.

— Le pont de Beltran, en feu, sûrement. On devrait l'éviter. Mieux vaut se résoudre à un long détour que de faire face à des ennuis. Le *gué du Limier* sera difficilement praticable avec les hautes eaux, mais il a l'avantage de la discrétion.

Vous gardez les yeux rivés sur le panache vapoureux qu'entraîne le vent d'ouest. Rien ne certifie que le pont par lequel vous êtes arrivé en ces terres soit désormais infranchissable.

Si vous vous rangez à l'avis de **Llegan** et remontez le cours de la rivière jusqu'au gué, allez au **25**. Si la curiosité ou l'intérêt, vous pousse à prendre la direction du pont de Beltran afin de rejoindre le comté de Tredanel, rendez-vous au **46**.

33

La créature, sure de sa force ou enragée par quelque sorcellerie, plonge sur les maraudeurs, ses serres aiguisées en avant. Les hommes bondissent, hors de portée de l'étreinte mortelle tandis que les griffes labourent l'argile épaisse, y imprimant de profondes cicatrices.

Le claquement sec de carreaux d'arbalètes annonce la riposte des mercenaires qui donnent de la voix et tentent d'encercler leur adversaire. Ce dernier reprend son envol et tournoie, à bonne distance des traits redoutables, avant de repartir à l'assaut.

Mais c'est **Olaf** qui a attisé son courroux en beuglant comme un damné. Il se frappe la poitrine du manche de son arme et hurle de terribles imprécations. La Wyverne fond sur lui, son attention focalisée sur cet insecte gesticulant qui ose la défier. Le colosse encaisse le choc, disparaissant un moment sous la masse énorme du monstre avant d'attaquer à son tour.

Une nouvelle salve atteint cette fois sa cible, le fer perçant la cuirasse d'écailles. Vous en profitez pour charger le flanc offert de la bête, suivi par une poignée de vos hommes. Les épées lacèrent impitoyablement les chairs, répandant un sang noir et chaud qui vous éclabousse en giclées pulsatives.

Le lézard géant pousse une longue plainte déchirante et s'élève d'un bond dans les airs avant de s'éloigner à tire d'ailes, gravement blessé, afin d'échapper à la mise à mort.

Les mains sur les genoux, vous reprenez péniblement votre souffle, tandis que vos compagnons laissent éclater leur joie pour avoir vaincu un aussi féroce ennemi.

Vous perdez 1 point de vie...

Après leur avoir accordé une courte pause, vous poursuivez votre route, franchissez un gué et quittez définitivement les terres de la baronnie de Rostren.

Rendez-vous au **41**.

34

Le capitaine aviné de ces spadassins corrompus vous regarde bizarrement, interloqué. Sous son crâne luisant où ne subsistent que de rares mèches de cheveux épars, collées à son front par la crasse et la sueur, paraît se jouer un combat intérieur sur l'arène d'une intense réflexion.

Mais vous comprenez trop tard qu'il interprète le sursis que vous lui avez accordé comme un signe de faiblesse, d'hésitation. Et cela ravive sa morgue, éperonne sa nature belliqueuse basée sur la domination.

Vous apercevez au dernier moment l'éclat de la dague qu'il tient du bout des doigts, dissimulée derrière son avant-bras et qu'il fait glisser dans sa main. Vous dégainez en un éclair votre épée, tandis que la passe d'armes se déroule presque simultanément. La lame vous transperce le ventre, heureusement freinée par l'épais pourpoint de cuir qui vous couvre le torse. Son geste manque de puissance, tant la proximité limite l'allonge.

Vous perdez 2 points de vie...

Vous opérez différemment. D'un coup de pied porté au plexus, vous le repoussez à plusieurs mètres. L'officier, le souffle coupé, ne peut éviter le coup de taille dévastateur à hauteur du cou que vous assénez de toutes vos forces. La gorge de votre adversaire est tranchée jusqu'à la carotide. Un voile opaque occulte ses yeux qui roulent dans leurs orbites tandis qu'il bascule en arrière, son sourire goguenard ayant définitivement disparu de sa face porcine. Dans sa chute, il emporte votre épée.

Rendez-vous au **23**.

35

Pressentant le danger immédiat, vous roulez au sol afin d'éviter la charge du hallebardier. Ce dernier, entraîné par son élan, vous dépasse, mais opère aussitôt une volte-face. Un autre fantassin de Rostren, le visage en sang se joint à la mêlée en hurlant.

Il frappe de taille comme un damné, son épée agrippée à deux mains, enragé par la blessure qui lui laboure les chairs du front au menton. Son œil gauche est fendu et coule sur ses pommettes comme une trainée de cire pâteuse le long d'une bougie. Ses coups sont imprécis, trop amples, mais sa fureur déchainée en fait un adversaire imprévisible et brutal.

Pris en tenaille, vous cherchez une arme du regard, esquivant toujours.

Le mutilé bondit à l'assaut, mais sa tête explose soudain. La masse d'**Olaf** vient de s'abattre sur lui, exhumant une cervelle molle du trou béant qui a perforé la boîte crânienne.

Le répit accordé par l'irruption propice de votre lieutenant vous donne l'opportunité de ramasser un glaive brisé, coincé entre les

racines du chêne. Le hallebardier fait face au colosse des maraudeurs et recule inexorablement, sur les talons.

Vous vous ruez à l'attaque, prenant à revers le soldat déjà en mauvaise posture. Sans hésiter, vous enfoncez la lame tronquée dans la fente de vision de son heaume en même temps qu'**Olaf** propulse sa masse dans sa poitrine offerte.

Un craquement d'os écœurant se fait entendre lorsque les cotes pulvérisées pénètrent dans le cœur. Votre lieutenant vous sourit, sa barbe ses joues maculées de gouttes de sang qui dessinent un masque de guerre.

Vous hochez la tête et repartez au combat.

Rendez-vous au **5**.

36

La piste est facile à suivre. Elle longe un moment une rivière aux berges fangeuses puis oblique brutalement vers l'est et le Rostren. Vous connaissez l'existence, près d'ici, d'un ancien pont sur le fleuve qui n'est plus guère emprunté depuis qu'une formidable crue a failli l'emporter, il y a des années, fragilisant à jamais sa structure et ses fondations.

Vous forcez l'allure des heures durant, malgré la fatigue et les crampes qui tétanisent vos muscles. Vous savez qu'il y a peu de chances de rattraper les cavaliers s'ils ont chevauché à bon rythme, ne s'accordant que de brèves haltes. C'est ce que vous auriez fait à leur place.

Mais pas eux...

Des combattants aguerris, sans foi ni loi. Des rustres enclins à la débauche et à la violence gratuite, incapable de réfréner leurs

pulsions malsaines. Voilà ce que vous pensez de la compagnie de la « *Main rouge* ». Ils ont pillé une ferme isolée, à proximité de la frontière, sur le chemin du retour. Les vignes aux sarments doctement alignés sur les coteaux leur ont fait comprendre qu'il s'agissait d'un domaine viticole et pas d'une vulgaire bergerie. Ils n'ont pas pu s'empêcher. Une proie facile et appétissante en ces temps de chaos.

Depuis la crête d'une cuesta boisée, les maraudeurs observent la scène. Le carnage. Des éclats de rires gras et sonores résonnent dans la nuit. Un grand bucher a été allumé au milieu de la cour principale, ceinte par les différents bâtiments aux toits de chaume et dépendances sans fenêtres. Des ombres se pressent dans la pénombre, parfois titubantes. Ça et là, des corps sans vie gisent, abandonnés au hasard de leur calvaire. Les vigneron et leurs journaliers probablement. Hommes, femmes, enfants, personne n'a été épargné. La nudité crue et les positions équivoques dans lesquelles ils sont prostrés confèrent à leur mort l'indécence, l'impudeur en plus de l'outrage. Leurs entrailles forment des paquets visqueux que se disputent les chiens errants.

Le temps joue en votre faveur. Les mercenaires, à en croire le nombre d'amphores qui jonchent le sol, brisées pour la plupart, témoigne de leur degré d'ivresse.

Des gardes ont bien été posté autour du domaine, peu nombreux cependant, trop dispersé et fort éloigné les uns des autres. Mais votre attention est attirée ailleurs. Vous observez une silhouette, éclairée par les flammes dansantes du feu crépitant. Un homme nu, à genoux, couvert de boue et de sang est ligoté à l'un des poteaux marquant l'entrée de la ferme. Ses poignets attachés sont liés à ses chevilles, ce qui l'empêche de se redresser et doit mettre son dos au supplice.

Des cheveux blonds crasseux collés par l'argile, un corps d'adolescent aux épaules rentrées qui tressaillent sous des sanglots convulsifs. Lorsqu'il lève la tête, observant, hagard, de ses grands yeux affolés le monde qui l'entoure, les mercenaires saouls, sadiques tortionnaires, l'humilient par des brimades où en lui urinant dessus. Vous reconnaissez sans peine le comte de Tredanel.

Cette fois la chance est de votre côté, il est hors de question de la laisser filer.

À voix basse, vous organisez l'assaut. Neutraliser les sentinelles, fondre dans la nuit, profiter de l'effet de surprise et de l'ébriété de vos adversaires. Pas de quartier et pas de prisonnier. La consigne, en une vague chuchotée, passe dans les rangs de vos hommes qui prennent position, attendant votre signal.

Rendez-vous au **22**.

37

L'amoncellement de corps mélangés, hommes et chevaux, qu'on a pris le soin d'incinérer vous intrigue. Qui perdrait son temps à faire cela si ce n'était pour dissimuler quelque chose ? L'identité des victimes par exemple ?

Une intuition soudaine vous occupe l'esprit. Les dépouilles entassées là sont celles de la garde rapprochée du comte. Nul doute possible. Écus calcinés, plaques de harnois noircies, lambeaux d'étendards aux couleurs des chevaliers de Tredanel.

Mais que s'est-il passé réellement ? Le seigneur en fuite fait-il partie des cadavres ? Voilà qui mettrait un terme prématuré à votre mission si d'aventure vous pouviez le prouver.

Si **Llegan** vous accompagne, allez au **30**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **42**.

38

Vous rassemblez vos hommes, aboyez quelques ordres brefs, qu'emporte aussitôt le vent furieux. À l'ouest la grève est barrée par une muraille de gneiss, infranchissable. On court dans le sens opposé, vers l'est, là où des mamelons érodés, saupoudrés d'herbes folles, dévalent comme des bulles de savon pétrifiées jusque sur le sable.

Mais la voie est close. Une cohorte de cavaliers légers, pourpoints de cuirs écarlates, sabres au clair se répandent sur l'estran, vous coupant le passage.

À quoi bon se soustraire à l'inévitable ? Mieux valait affronter dignement son destin. Vous empoignez le manche de votre épée et la tirez lentement du fourreau tout en maintenant l'allure.

Vos hommes se déploient en arc de cercle et imitent votre geste.

Nul besoin de parler. Nul besoin d'exprimer ce que l'instant présent suffit à dire. Bien souvent le monde nous hurle qu'il est là, tout autour. Mais nous ne le voyons pas, nous ne l'entendons pas, rendus aveugles par notre arrogance et sourd par notre égoïsme. La simple perception de ce qui nous entoure, limpide et débarrassée des chimères futiles de l'intentionnalité, n'a que faire de la parole.

Vous accélérez votre course quand les cavaliers se lancent au galop avant le choc, terrible.

Si **Olaf** est à vos côtés, allez au **48**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **21**.

39

Le temps se dégrade les jours suivants, votre santé aussi. Vous tousssez, crachez des glaires sanguinolentes, avachis sur votre selle, flagellé par l'averse glacée.

La nuit, vous grelottez, rongé de fièvre, emmailloté dans une couverture trempée, délirant jusqu'à l'aube.

Et cette pluie qui n'en finit pas. Elle cingle les maraudeurs, piètres cavaliers, au moral en berne malgré la réussite de la mission. La promesse de la fortune, de la libération de leurs compagnons retenus prisonniers devrait les réjouir en ce dernier matin de votre voyage.

Le château du baron de Rostren n'est désormais qu'à dix ou quinze lieues mais l'image que vous renvoient les yeux terrifiés de vos hommes, dans l'aube fuligineuse, vous fait bien comprendre que c'est un masque de mort qui fige vos traits.

Comme pour balayer leur crainte, repousser un peu l'échéance, vous bondissez sur votre selle, ignorant la douleur, et donnez le signal du départ.

Un brouillard tenace rampe dans la lande désolée bordant la mer. La journée s'éternise, vous avez l'impression que vos organes se liquéfient, qu'on vous enfonce dans le ventre des aiguilles chauffées à blanc.

Et puis, l'austère forteresse apparaît sur son éperon de basaltes noirs, dominant les flots alors que couve le crépuscule.

Vous jetez vos dernières forces sur le chemin sinueux d'approche. Les sabots des montures fourbues martèlent le pont-levis qui enjambe un précipice où bouillonnent des paquets de mer.

Vous entrez en groupe compact dans la cour principale, éclairée en son centre par un cercle de grandes torchères aux flammes ployant sous le vent. Le baron vous y attend, stoïque dans les bourrasques sifflantes, flanqués par deux gardes en cotte de mailles et chapel de fer sur lesquels tintinnabulent des gouttes sonores.

Maudite fièvre qui brouille votre vue, plonge dans un brouillard votre conscience affligée, estompe l'acuité de vos sens.

Si seulement vous aviez pu reconnaître à temps les silhouettes vaguement familières pendues aux remparts et dévorés par les corbeaux. Si vous aviez été assez lucide pour capter l'éclat fugace d'une armure, reflétant un rayon de lune, dans l'une des galeries couvertes ceignant la cour, étrangement laissée dans l'obscurité. Si vous aviez su lire sur le visage du baron, derrière la façade de bonhomie, le sourire figé, les lèvres pincées, tout le mépris qu'il pouvait vous porter. À vous et à tous les hommes de votre espèce, apatrides opportunistes, sans honneur, qui vendaient leur épée au plus offrant. Mercenaires !

Si vous n'aviez pas été moribond au point de vous jeter sans précaution dans la gueule du loup, votre instinct de survie vous aurait crié de faire demi-tour ou de vous déployer en formation de combat. De sauter à la gorge du maître des lieux, pourquoi pas !

Empêcher que les deux soldats entraînent au loin et sans ménagement le comte de Tredanel ligoté. Réagir avant que le baron, d'un signe nonchalant de la main ne donne l'ordre à tous ses archers plongés dans les ténèbres de lâcher les cordes tendues afin de faire pleuvoir les traits mortels sur les maraudeurs pris au piège.

Votre lieutenant est tué le premier, une flèche enfoncée jusqu'à l'empennage dans la gorge. Il s'écroule sans un bruit, glissant sur les flancs de son cheval hennissant. Les autres sont criblés de fer, abattus, un par un, sans un mot, comme du bétail, anonymes serviteurs devenus inutiles et dont on se débarrassera des corps en les jetant dans les flots déchainés.

Le destin se joue de vous car vous êtes le dernier à succomber. Un ultime supplice, le calice jusqu'à la lie. Cruelle sentence pour une existence dédiée à la mort que d'assister à celle de tous vos compagnons. Châtiment céleste ou hasard cynique ?

Transpercé de part en part, vous tombez à votre tour, bouche grande ouverte, l'air refusant obstinément d'entrer dans vos poumons. Et les yeux rivés sur l'encre du ciel, vous les sentez approcher.

Les cadavres des maraudeurs se joignent à la cohorte de défunts qui hantent vos nuits. Leurs faces grises et décrépies se penchent une dernière fois sur votre agonie. Vous connaissez la sentence qu'ils vont prononcer, alors se sont vos lèvres qui la murmure dans un souffle.

« Coupable ! Coupable ! »

40

La frontière est une notion bien vague. C'est vouloir bâtir une clôture au milieu d'un champ merveilleux.

C'est postuler que ni les insectes multicolores, ni les oiseaux, ni le vent et les graines qu'il colporte ne franchiront cette inutile barrière qui, quand bien même, succombera aux temps ou aux appétits des rois.

C'est diviser une terre qui était là bien avant nous et que rien n'entravait. Et qui demeurera après.

C'est tendre un filet dans le ciel puis escompter y attraper les nuages, les envies d'ailleurs, les rêves et les espérances.

Pourtant les hommes y croyaient dur comme fer, pensaient que ceux « *de l'autre côté* » étaient en tout point différent de lui. Que de l'étranger, il fallait se méfier.

Les frontières étaient surtout dans les têtes, des constructions mentales qui cloisonnaient les idées, érigeaient des murs face à la tolérance qui affluait parfois quand s'éveillait l'espoir ou la mansuétude. Les frontières c'étaient les fondations des empires, la raison d'être du pouvoir. Elles asseyaient la légitimité des puissants, assuraient la division et la soumission des peuples qu'elles scindaient.

Le mercenaire ne connaissait pas les frontières. Il ne prêtait allégeance à personne, n'était attaché à aucune servitude, à aucun pays, aucun héritage. En cela, il était libre. Rien ne lui appartenait, si bien que le monde entier lui appartenait. Et les gens le haïssaient pour ça.

Entre le comté de Tredanel et la baronnie de Rostren, un fleuve profond, large et tranquille marquait la limite naturelle. Il méandrait dans une vaste plaine où fleurissaient les azalées sauvages qui formaient des tapis orangés sous le règne silencieux des ormes nouveaux et des frênes élancés.

Vous parvenez en vue des eaux placides au deuxième jour de votre voyage de retour.

Si **Llegan** est à vos côtés, allez au **32**. Sinon rendez-vous au **13**.

41

Vous marchez jusqu'au coucher du soleil et établissez votre bivouac dans une clairière ronde de la forêt que vous arpentez depuis le milieu de la journée.

On s'installe pour la nuit. Les gestes sont ceux de l'habitude : les sentinelles postées à la lisière qui organisent des tours de garde, le foyer que l'on allume, le son mat et régulier de la cognée en promesse du bois qui garantira que les flammes danseront jusqu'à l'aube, la bouillie d'avoine qui gargouille dans la marmite de campagne.

On étend les couvertures aux pieds des feuillus aux imposantes ramures. Des éclats de voix et des discussions chuchotées se mêlent aux bruits nocturnes de la forêt.

Vous faites bonne figure aussi longtemps que possible quand une intense brûlure se propage dans votre bas-ventre.

Vous quittez le halo mordoré du feu de camp afin de soulager votre vessie un peu plus loin, dans les fourrés. Les ténèbres et le froid vous enveloppent d'un mantelet glacé.

Vous grelottez, saisi d'un vertige, trempé de sueur. D'une main vous gardez l'équilibre en appuyant votre paume contre l'écorce rugueuse d'un tronc. Vous grimacez en voyant le jet d'urine se teinter de rouge jusqu'à devenir écarlate. L'impression que l'on vous déchire les entrailles vous tord le visage de douleur. Vous réprimez un grognement. Quelque chose vous ronge de l'intérieur. Et cette chose à un appétit insatiable.

Elle vous dévore.

Un terrible vertige se mue en malaise et vous tombez au sol, inanimé.

Vous perdez 3 points de vie...

Si vous n'avez pas succombé, rendez-vous au **8**.

42

Vous examinez en compagnie de plusieurs vétérans la zone, tentant de recueillir des indices, de reconstituer le fil des évènements.

Vous en déduisez que l'affrontement a dû être bref. Une embuscade ou une trahison a eu raison rapidement de l'escorte du comte. Il n'y a pas de signe de grandes cavalcades, de charges effrénées, de traces d'après combats, dispersées dans les prés environnants. Non. L'attaque a été brutale, coordonnée. Elle ne pouvait donc venir que de l'intérieur.

L'impression que les chevaliers ont été rejoints par une troupe qu'ils pensaient appartenir à leur camp l'emporte sur d'autres hypothèses. Peu probable, voire impossible que des soldats réguliers, par révolte ou colère, se soient retournés contre leur seigneur. Alors qui, hormis une compagnie de mercenaires ? Ils auraient, comme vous, changé opportunément d'employeur et profité des circonstances afin de mettre à exécution leur plan.

La certitude que le baron s'est joué de vous en vous utilisant comme une option parmi d'autres cristallise peu à peu dans votre esprit, mais la lassitude ou la maladie réfrène toute velléité de revanche.

« Des traces ! » crie l'un des maraudeurs, qui s'est éloigné vers un boqueteau d'aulnes nouveaux. « Des cavaliers, une vingtaine, peu chargés. Ils filent vers le Rostren mais par le Nord. Droit vers la vallée de L'Ondine. »

Vous jureriez qu'ils ont réussi leur coup et emporte avec eux le comte, ou sa dépouille, en trophée pour leur commanditaire.

Rendez-vous au **36**.

43

— La côte n'est plus très loin, marmonne-t-il, avant que son esprit ne soit absorbé par le feu qui crépite.

Dans l'air impavide, s'élèvent des esquilles incandescentes comme autant de lucioles éphémères.

— On partira avant le jour, répondez-vous après un moment de réflexion, luttant contre la douleur pulsatile qui cogne à vos tempes. Je veux atteindre la baie au plus tôt.

Llegan porte alors son regard vers le ciel. Ses traits se tendent soudain, creusant des sillons aux coins de ses yeux tandis qu'un ravin lui barre le front. Vous cherchez la source de son inquiétude en scrutant à votre tour la voute céleste.

À l'ouest, d'épais nuages s'avancent en silence, s'accrochent à la cime des montagnes. Une tache d'encre plus noire que les ténèbres se dilue dans la nuit. Elle laboure les nuées, masse énorme, et charrie dans son sillage des éclairs fugaces et un panache de pluie.

— Du sale temps qui arrive. Espérons que les pirates tiendront parole.

Vous baissez la tête et reprenez calmement le polissage de votre épée.

— Nous verrons bien. Dis aux hommes de se tenir prêts à partir à mon signal.

Rendez-vous au **26**.

44

— Qu'est-ce que tu as dit fils de chien ? crache l'officier portant les armoiries de Rostren.

C'est un grand type, lourd, aux muscles épais. Son visage bouffi est congestionné par la colère et le surpoids. Ses yeux profondément enfoncés dans leurs orbites sont deux perles noires.

— J'ai dit, relâchez là, articulez-vous calmement. Vous n'avez pas eu votre compte de morts pour la journée ? rajoutez-vous en balayant du regard les branches macabres du chêne.

Qu'imaginiez-vous ? Que cette simple injonction allait modifier le cours des choses ? Que ces soudards sans foi ni loi allaient se jeter à genoux pour implorer le pardon des dieux en se prenant la tête entre les mains, le corps secoué par des sanglots de repentance ? Pensez-vous que votre soudaine et inexplicquée empathie changera la marche du monde, ou même effacera tous les crimes dont vous vous êtes rendus coupables ?

Face à votre hésitation, les soldats du baron se remettent à rire à gorge déployée. L'officier, un rictus narquois aux lèvres vous congédie d'un geste agacé avant de décocher un terrible crochet dans l'estomac de la femme qui plie en deux sous le choc, puis s'écroule lourdement, le souffle coupé, déclenchant l'hilarité des hommes d'armes.

— Relevez-moi cette catin et accrochez là ! aboie-t-il.

Si vous vous résignez cette fois à quitter la scène, allez au **12**. Si vous décidez de vous interposer dans l'espoir de libérer cette inconnue, rendez-vous au **19**.

45

Au cœur de la nuit épaisse, vous tranchez les liens qui entravent le prisonnier. Il vous faut assommer l'un de vos compagnons, chargé de monter la garde près de l'écurie.

Tel un voleur, vous pénétrez sans bruit dans une stalle afin d'attraper par le licol une jument docile à la robe baie. Doucement, vous lui flattez l'encolure, l'entraînant au-dehors.

Le comte, les pieds en sang, le corps meurtri et perclus de douleurs, peine à marcher. Inquiet que votre fuite ne soit découverte, vous le soutenez malgré votre propre état de faiblesse. Il paraît au bord du malaise tandis que vous épuisez vos dernières forces en l'aidant à monter en selle, après vous être éloigné de la ferme.

Un vertige vous saisit. Le moribond qui, lui, feignait l'apathie, s'éveille d'un seul coup, se redresse et attrape les rênes, un sourire cynique déformant sa bouche aux lèvres purpurines. Avant que vous n'ayez pu réagir, il vous donne un violent coup de pied en plein visage. Vous chutez de tout votre long, tandis qu'il s'enfuit au grand galop.

Vous restez étendu là, dans l'herbe trempée de rosée, à contempler les étoiles et la lune immense. Une profonde lassitude vous étreint et vous fermez les yeux. Vous sentez la caresse tiède d'un vent de sud qui colporte des odeurs de lilas et de pins. Vous voudriez vous fondre dans la terre grumeleuse, qu'elle vous aspire, qu'elle soit votre tombe et le manteau de ténèbres, votre linceul. Une sépulture anonyme, au milieu de

nulle part, que disparaissent enfin les tourments ! Vous vous mettez à rêver, votre esprit emporté loin de ce monde. Il y a une île au milieu de cette mer tranquille et sur ses rivages gorgés de soleil, nulle souffrance et souvenir. La promesse d'un repos éternel.

46

La marche paisible dans la plaine où les fragrances enivrantes des fleurs et graminées saturent l'air de senteurs mélangées, offre aux hommes éreintés une parenthèse improbable.

Au parfum suave des azalées se mêlent les arômes plus subtils des nivéoles dont les corolles blanches pendent comme des clochettes au bout de leurs tiges ballottées par le vent. Ça et là, des bouquets de tulipes des bois exhibent leurs pétales jaune vif et vous surprenez quelques hérons affolés qui s'envolent à tire-d'aile, alertés par votre passage.

À l'approche du pont, vous constatez rapidement que quelque chose ne va pas. Une colonne de fumée grise monte par bouffées dans le ciel bas et lourd en même temps que l'air se charge de l'odeur âcre d'un incendie qui gronde.

Les maraudeurs se fondent dans les hautes herbes, se déployant en silence, lame au clair.

Bientôt le fleuve, puis le pont. L'endroit paraît désert si ce n'est la nuée de corbeaux croassant qui forme un nuage noir et mouvant au-dessus des carrioles en feu, des charrettes renversées et des cadavres jonchant la chaussée.

Hormis les chevaux et les bêtes de somme éventrées, gisent entremêlés, des soldats des deux camps, unis dans la mort qui

efface les différences, harmonise le malheur et se moque des étendards.

Si vous fouillez rapidement la zone avant de franchir le pont de Beltran, allez au **11**. Si vous ne préférez pas vous attarder sur le tablier sans garde-corps, à découvert, et courez pour vous mettre à l'abri de l'autre côté, rendez-vous au **24**.

47

Votre expérience et le peu de confiance que vous portez au genre humain, surtout enivré par le parfum de la victoire qui désinhibe les bas instincts, vous poussent à éviter les axes principaux, même munis du précieux laissez-passer du baron.

Vous quittez le chemin côtier pour vous enfoncer dans la lande boisée et les collines austères qui vous séparent du comté de Tredanel. Après avoir longé une partie de la matinée un ruisseau bondissant qui dévale un vallon encaissé, vous décidez de couper à travers bois quand les berges marécageuses deviennent impraticables. Sous les noires frondaisons, la clarté du soleil déserte la futaie au profit d'ombres épaisses qui se tapissent dans les taillis de ronces et rampent aux pieds des murs de fougères.

Si **Llegan** vous accompagne, allez au **6**. Sinon, rendez-vous au **27**.

48

Malgré la charge de la cavalerie adverse, les maraudeurs encaissent le premier assaut sans trop de pertes. En fait, ils esquivent plus qu'ils ne parent, se dérobent aux ruades et aux coups de taille, roulent au sol pour se rétablir loin d'un ennemi qui a l'avantage de combattre en selle. Ils se font insaisissables et répliquent quand ils en ont l'occasion, meurtrissent les chevaux aux jarrets, frappent les dos offerts et les cotes à portée de lance.

Seul **Olaf** reste debout, bientôt assailli par une nuée. Sa masse décrit dans l'air des paraboles assassines, renverse hommes et bêtes au son des os qui se brisent.

Affaibli par la fièvre, vous donnez tout de même le change et une pernicieuse botte terrasse un des officiers de l'unité adverse qui vide les étriers dans un borborygme étranglé.

Un autre cavalier passe derrière vous, penché sur le flanc de sa monture, sa main gauche tenant fermement les rênes. La lame de son sabre a le temps de vous déchirer l'épaule avant que la masse d'**Olaf** ne le catapulte à dix pas de son destrier.

Vous perdez 2 points de vie...

Vous vous retournez pour juger de la situation. Elle est mauvaise. Les soldats de Rostren affluent de toutes parts. Irrémédiablement encerclé, vous êtes obligé de rendre les armes devant le baron en personne, qui ne cache pas sa colère. Toutefois, une lueur dans son regard paraît saluer votre prouesse martiale, lui le vieux guerrier qui ne se dérobe jamais au combat.

Un autre destin qu'une mort rapide sur cette plage perdue vous est promis en ce jour.

Rendez-vous au **4**.

49

Après quelques discussions houleuses et coups de menton, les maraudeurs acceptent de mauvaise grâce votre choix même si vous ne parvenez même pas à l'expliquer.

Ils rassemblent leurs affaires et se remettent en route, résignés mais en colère. Seul votre lieutenant vient vous saluer une

dernière fois d'une accolade martiale, mais assez appuyée pour exprimer un peu plus qu'un simple signe de respect.

— Bonne chance, finit-il par dire en baissant la tête. À grandes enjambées, il rejoint les autres sans attendre votre réponse.

Vous ôtez la broche qui maintient la lourde cape noire, l'emblème de votre compagnie, pour jeter la pèlerine sur les épaules de cette femme que vous ne connaissez pas.

Elle frémit, comme si toute la peine des affligés de cette terre pesait d'un poids immense sur elle, puis vous regarde intensément. Ses yeux vous crient quelque chose. Elle sait. Elle comprend ce que vous ne comprenez pas, elle lit en vous comme dans un livre ouvert.

Vous détournez la tête, mal à l'aise avec ce qu'elle doit découvrir dans le puits sans fond de votre âme damnée. Une myriade de corbeaux planant au-dessus d'eux, les maraudeurs pressent le pas avant de disparaître de votre vue à la faveur d'une déclivité.

Dans leur sillage semble s'évaporer votre fardeau.

Un peu plus tard, vous partez à votre tour, au hasard des chemins, mais loin d'ici, car ici, il ne reste rien. Vous avancez sans but précis, Ilona -puisque c'est son nom- à vos côtés et, malgré la douleur atroce, vous savourez chaque seconde de ce moment d'éternité.

Même si elle ne dit presque rien, les mots qu'elle se retient d'exprimer vous réchauffent le cœur, atténuent le mal conquérant.

Vous repensez à l'enfance. C'était bien l'enfance. Rien ne comptait que l'aube qui se levait, les rêves de gosses et les jeux entre bandes rivales bien que cela dégénérât parfois en bagarre.

L'enfant jouissait de l'instant présent sans le savoir de passage. L'adulte présageait du lendemain, du rendement des récoltes, de l'hiver qui approchait, des rumeurs de guerre et des malheurs à venir. S'en était fini. On était perdu quand on façonnait des souvenirs, des regrets et des espoirs déçus. C'était ça, devenir adulte. Juste ça. Abandonner. Capituler.

Vous ne sauriez dire le nombre de jours de marche au milieu des brumes et ne vous rappelez que par bribes des haltes régulières, l'épuisement, les crépuscules glacés. Vous ne pensez qu'à la main diaphane d'Ikona qui se pose sur votre front et éponge la sueur à l'aide d'un linge humide, la caresse de ses cheveux sur vos joues brûlantes.

Au creux d'une vallée paisible, lové dans le méandre d'une rivière, vous découvrez un village épargné par la guerre. Le couple de meuniers vous fait bon accueil. Leur unique enfant aux boucles blondes comme les blés et à la bouille toute ronde vous observe de ses grands yeux comme si vous veniez d'un autre monde.

Malgré les soins prodigués, vos forces s'amenuisent, s'échappent par tous les pores de votre peau.

La couche sur laquelle vous reposez sent le savon noir. Vous écoutez, calme et serein, les bruits de la maison. La vaisselle de grès qui s'entrechoque, une chaise que l'on tire, le claquement d'un volet, le son étouffé des conversations, le chant du coq et celui, majestueux, du vent dans les pommiers en fleurs.

Vous ouvrez la bouche pour appeler. Vous avez soif, vos lèvres sont crevassées, les commissures boursoufflées, la gorge vous brûle.

On s'approche, une paume fraîche vous soutien la nuque. L'eau qui coule sur votre langue moribonde a un gout de miel. Vous cherchez Ilona du regard et son visage vous éblouit. Elle se penche, tout contre vous, et passe ses doigts dans vos cheveux trempés de fièvre. Vous n'entendez pas ce qu'elle dit, mais cela n'a plus guère d'importance.

Le baiser sur votre front... Le baiser sur votre front. Est-ce une larme au coin de votre œil ? Vous pouvez mourir maintenant, mettre un terme à cette lutte inutile. Vous pouvez mourir, car vous êtes enfin en paix.

50

La guerre et ses exactions. Non loin de la frontière, vous traversez un village en proie aux flammes. Les troupes du baron vous ont apparemment précédés.

Aucune trace des habitants, mais vous comprenez bientôt pourquoi. À la croisée des chemins se dresse un chêne gigantesque. Ses frondaisons masquent une chaîne de montagnes qui découpe l'horizon et filtrent les rayons pâles d'un soleil qui se hissent péniblement dans un ciel de traine.

Tout autour, des fantassins de Rostren s'affairent à une sinistre mise en scène. Là, dans le confort abject de l'impunité, ils laissent s'exprimer leurs plus hideuses pulsions.

Les ramures solides et épaisses de l'arbre majestueux sont lestées de corps désarticulés, ridicules pantins de bois, pendus à des cordes de chanvre et qui se balancent mollement, parfois encore agités de soubresauts quand tarde l'agonie.

Les soldats rient forts du spectacle d'un de leurs chiens qui tirent sur la jambe d'un jeune garçon pour lui arracher le mollet. Le

mâtin s'acharne tant et si bien que le funeste lien menace de rompre. La branche défoliée à laquelle il est attaché ploie sous la contrainte.

Ils ne leur restent qu'un fruit à accrocher. Une femme, à la beauté envoutante, au corps élancé. Sa robe de simple laine, ajustée à la taille et aux manches est déchirée au niveau de la poitrine. Sa peau est laiteuse et son sein lourd. Ses longs cheveux fauves forment un panache de feu qui se répand en bondissant le long de son dos et sur ses épaules. Quelques mèches restent collées à son front par la sueur et le sang. Une vilaine entaille lui lacère la tempe et des ruisselets rouges, presque noirs, creusent sur ses joues sales, constellées de taches de rousseur, des sillons poisseux dans un masque de poussière.

Ses grands yeux verts croisent votre regard tandis que vous passez en silence. On n'y décèle pourtant aucune crainte ni supplique. Juste de la colère. Vous ravalez votre salive, saisi par cette dignité qui vous ébranle plus profondément que vous ne l'auriez cru possible.

Sans le vouloir, comme pétrifié par quelque gorgone, vous stoppez votre marche. Aussitôt les rires se meurent, le temps se dilate et la tension presque palpable assèche d'un seul coup les gorges. Les soldats prennent conscience de votre présence, de cette halte soudaine et inopinée qui transforme le voyageur sans nom en spectateur gênant puis en témoin coupable. À chaque seconde qui passe, vous entrez dans leur monde, vous prenez forme devant leurs yeux sévères et leurs visages contrits.

Votre second vous pose une main sur l'épaule. Vous l'observez comme on contemple l'océan. Son regard est limpide, mais n'exprime rien d'explicite. Ni crainte ni impatience. Peut-être que sa bouche esquisse un sourire ou une grimace, mais ses

lèvres charnues sont mangées par sa barbe broussailleuse. La question qu'il prononce est tout aussi énigmatique.

« On y va capitaine ? » Ces quelques mots vous parviennent dans un brouillard d'incertitude.

Qu'est-ce que cela peut vouloir signifier ? « *Continuer sa route* », rendez-vous au **12**, ou « *Intervenir* », allez au **44**.