

Dans les Montagnes de Sifflemort

(Quatrième Aventure Dont Vous Êtes Le Héros Se Déroulant
dans l'Univers d' Orhinitya)

Par Oorgan

A un grand-père aimant

«Il ne nous restait plus qu'une chose à faire. Rebrousser chemin et tenter de nous découper un passage à l'épée sur des lieues innombrables, dans une contrée hostile et sauvage».

- R.E.H.

- Cela ne peut plus durer ! Nous avons par deux fois tenté d'envoyer au Roi des corbeaux porteurs de messages et à chaque fois ces chiens de Volylois ont réussi à les intercepter - et ils nous l'ont fait savoir.

Ces mots, dits avec colère et amertume, résonnent longuement dans l'air lugubre de la Grand'Salle. Celui qui vient de prononcer ces phrases est un homme grand, sinistre, au visage peu avenant. Il s'adressait aux deux hommes qui se tiennent devant lui, le genou fléchi. Les grades de l'un, petit et trapu, le désignent comme étant l'un des trois lieutenants du fort ; l'autre, brun et élancé, semble n'être qu'un simple soldat. C'est pourtant vers lui que le premier homme tourne ensuite son regard sombre :

- Si demain nous retrouvons à nouveau un corbeau mort, j'enverrai un homme porter ce message au Château d'Ysul. Et cet homme sera vous - vous êtes le soldat le plus capable de la garnison ; tous les rapports en attestent. C'est pour vous prévenir de cette décision que je vous ai convoqué, bien qu'il soit encore possible que vous ne partiez pas ; tout dépend de l'adresse des Volylois au tir. Mais, à votre place, je ne me ferais pas trop d'illusions, et je commencerais à me préparer pour une telle expédition dès que possible. Vous connaissez les cols des Sifflemort aussi bien que moi, et vous savez sûrement que vous aurez bien pour une semaine de voyage dans les défilés arides et tortueux ou sur les escarpements gris et raides, seul avec les Volylois...

- Bien, messire, répondez-vous avec froideur.

Vous n'appréciez guère le capitaine du fort Nord - peu aimable et colérique, comme doivent l'être les capitaines -, mais les ordres sont les ordres - et vous êtes obligé de reconnaître leur bien-fondé.

- Maintenant, soldat, allez sur les remparts faire le guet, répond le capitaine ; tant que votre départ n'est pas confirmé, vous combattrez sur les remparts comme les autres. Quant à vous, lieutenant, restez : j'ai à vous parler.

Vous vous inclinez profondément, bien que cela importe peu à votre supérieur -il vous a déjà oublié, et ne se souviendra de vous que lorsqu'il en aura besoin. Ensuite, vous vous dirigez sur les remparts, arc à la main et épée à la hanche. Une fois dehors, vous relevez l'homme de service, et vous postez contre les créneaux, prêt à accueillir à coup de flèches les premiers assauts de cette grise matinée.

Car, si l'été de cette mille deux cent-unième année depuis la venue du Peuple d'Harmonuil en Oloïd occidental semblait annoncer la fin de Longue Guerre (qui dure déjà depuis près de cinquante ans - vous êtes né pendant), l'automne, lui, paraît devoir s'achever dans le sang et le massacre. En effet, le Roi du Volyl a rompu les serments énoncés durant la période estivale et a lancé voilà une semaine déjà ses troupes dans les Montagnes de Sifflemort - nom donné aux montagnes en allusion au gémissement du vent -, qui constituent un point stratégique de la défense de l'Ysul - le plus septentrional des Royaumes occidentaux. Quatre forts - construits au début

du conflit - tiennent ces hautes cimes et le labyrinthe de pierre qu'elles surplombent, chacun étant nommé, selon sa position, Est, Sud, Ouest et Nord. Vous servez à ce dernier - et il semblerait justement que ce soit le seul à tenir encore pied face au raz-de-marée belliqueux des Volylois : nulle nouvelle n'est parvenue des autres fortifications depuis une semaine - à peu près au début de l'attaque -, bien que les capitaines envoient d'habitude de fréquents messages au capitaine du fort Nord : c'est celui-ci le plus proche du Roi.

Soudain, vous apercevez, malgré l'obscurité des cieux annonçant la pluie, un cortège de silhouettes noires dans le fond de la passe gardée par le fort, commençant à gravir l'escarpement qui mène au fort et aux hauteurs alentours. Vos yeux exercés repèrent rapidement, sur les étendards claquant au vent, l'étoile bleue cerclée de jaune : le signe du Volyl. Tournant la tête à gauche et à droite, vous apercevez le même spectacle au loin dans les cols des montagnes illuminées par la pâle lumière de cette saison où tombent les feuilles et meurent les jours. Chaque jour, vous semble-t-il, le nombre d'ennemis à vos portes augmente. Dans deux heures au plus, celles-ci commenceront à se teindre de sang - mélange écarlate entre celui de vos ennemis et celui de vos camarades.

Sans perdre un seul instant, vous vous rendez à l'intérieur d'une petite tourelle orientée vers le centre du fort. Là se trouve la cloche d'alarme, dont vous tirez la grosse corde. La sonnerie de l'imposant bourdon retentit sinistrement, répercutée mille fois par la pierre, funeste glas annonçant le fracas des épées, les haches fendant les heaumes et transperçant les crânes, et la litanie des femmes pleurant... Lisez les règles et rendez-vous au 1.

Règles

(Communes aux Aventures Dont Vous Êtes Le Héros se déroulant dans Orhinitya)

I) Caractéristiques du Héros.

Au cours de cette aventure, vous vous utiliserez trois caractéristiques. La première en est l'Habilité. Il s'agit de votre adresse aux Armes, mais aussi de votre force physique. La seconde est la Vitesse - c'est principalement votre rapidité en combat et vos réflexes. Vous avez 16 points à répartir entre ces deux caractéristiques, sachant que vous ne pouvez disposer de plus de 10 points d'Habilité ou de 10 points de Vitesse.

La dernière de ces caractéristiques est l'Endurance, dont vous possédez 60 points. Elle représente votre vie ; dès qu'elle sera inférieure ou égale à zéro, vous mourrez. Cependant, vous aurez maintes occasions de récupérer les points d'Endurance. Toutefois, vous ne pourrez pas récupérer plus de points d'Endurance que vous n'en possédiez au départ. Il en va de même pour l'Habilité et pour la Vitesse, à quelques exceptions près :

- Si vous trouvez une épée magique ou simplement meilleure que la vôtre ; le bonus qu'elle offrira s'appliquera en combat uniquement.
- Si vous trouvez un objet doté d'un quelconque pouvoir magique ; le bonus s'appliquera toute occasion, jusqu'à ce que vous perdiez l'objet.
- Si vous trouvez un objet normal, qui peut vous aider à combattre ; le bonus s'appliquera en combat seulement.
- Si vous êtes béni et que vous recevez un bonus en conséquence ; le bonus s'appliquera à vie.

A noter qu'il en va de même pour les malus.

II) Équipement du Héros

Au début de cette aventure, vous ne possédez que l'équipement du soldat ysulois - une épée et un haubert.

III) Repas

Tout aventurier doit se nourrir, et vous n'échappez pas à la règle. C'est pourquoi il vous sera demandé - sauf exception - une fois par jour de manger un repas. Lorsque vous le faites, vous regagnez 2 points d'Endurance. Sauf indication contraire, chaque repas prend la place d'un objet. Vous avez le droit de sauter ces repas - auquel cas vous perdez 1 point d'Endurance. Vous ne pouvez cependant passer plus de six repas à la suite, sous peine de mourir de faim.

IV) Combat

Parfois, vous devrez livrer un combat, pour vous défendre, récolter de l'argent... Les combats durent jusqu'à ce que l'un des antagonistes meure, et sont découpés en un nombre aléatoire d'assauts, eux-mêmes divisés en étapes. Voici la description d'un assaut :

1 : lancez un dé pour vous-même, et ajoutez le résultat à votre score de Vitesse. Faites de même pour votre adversaire, et comparez les totaux. Si l'adversaire a le plus grand total, il attaque en premier. Passez alors à l'étape 2. Si c'est vous qui

avez le plus grand total, vous ouvrez le combat. Passez donc à l'étape 3.

2 : votre adversaire attaque. Pour déterminer s'il réussit à vous toucher, lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à son score d'Habilité, l'attaque échoue quoi qu'il arrive. Sinon, lancez un dé. Si vous faites 1 ou 2, vous avez paré le coup, et vous attaquez à votre tour. Passez à l'étape 3, ou à l'étape 4 si vous avez déjà attaqué. Si vous faites plus de 2, vous perdez autant de points d'Endurance que le chiffre donné par le dé. Passez également à l'étape 3.

3 : vous attaquez. Le processus est identique à celui qu'utilise l'ennemi à l'étape 2, si ce n'est que c'est vous qui infligez les dégâts. Quel qu'en soit le résultat, vous passez à l'étape 2, sauf si votre adversaire a déjà attaqué, auquel cas vous passez à l'étape 4.

4 : L'assaut est fini. Repassez à l'étape 1, et ce, jusqu'à la mort de l'un des deux combattants.

Simulation d'un Combat :

666

Imaginez que, tournant le coin de la rue brumeuse, tortueuse et malsaine, vous tombez sur la triste vision d'un bandit frappant avec une joie évidente un vieux et respectable bourgeois, probablement pour le détrousser ensuite. Bien que vous ne valiez dans la pratique guère mieux que ce brigand, le sang de vos lointains – certes très lointains – aïeux se met à bouillir dans vos veines et vos artères, et soudain doté d'un courage que vous ne vous connaissiez pas, vous l'apostrophiez par les termes suivants :

- Eh, toi ! Lâche donc ce vénérable vieillard et viens te frotter plutôt au fil de ma lame !

L'aigrefin se détourne un instant de sa proie pour vous toiser et son regard tombe sur votre bourse gonflée par quelque rapine. Jetant le bourgeois dans les immondices, il s'approche, l'épée au clair, disant :

- Si tu le souhaites ; peu me chaut, tant que ta bourse est bien remplie...

Vous affichez quant à vous un sourire et vous vous préparez à bondir pour asséner quelque botte mortelle...

Malandrin : Vitesse : 8 Habileté : 7 Endurance : 10

Quant à vous, vos statistiques sont de 9 pour la Vitesse et l'Habilité, et de 17 pour l'Endurance.

Premier Assaut :

1. En lançant un dé pour vous-même, vous obtenez 2. Procédant pareillement pour votre ennemi, le résultat est 5. C'est donc votre ennemi qui ouvre le combat : l'addition du résultat de votre lancer de dé avec votre vitesse donne 11, tandis que le total du résultat du lancer de dé pour votre ennemi donne 13. Vous passez donc à l'étape 2.
2. Vous lancez maintenant deux dés ; le résultat est 9. Votre ennemi ayant 8 points d'Habilité, il échoue à vous toucher : vous avez réussi à vous mettre

hors de portée. C'est maintenant à votre tour d'attaquer. Passez à l'étape 3.

3. Le résultat des deux dés que vous venez de lancer est de 6 ; votre total d'Habilité étant de 9, vous touchez votre adversaire. Vous lancez un seul dé pour savoir s'il vous a paré ou si vous l'avez touché ; vous obtenez de 6. Vous ôtez donc 6 points d'Endurance à votre adversaire. Cela fait, passez à l'étape 4.
4. Le bilan de l'Assaut : vous vous en sortez indemne, tout en ayant réussi à blesser assez grièvement votre adversaire - il ne lui reste plus que 4 point d'Endurance sur 10, sans toutefois le tuer. Il vous faut donc livrer un deuxième Assaut

Deuxième Assaut :

1. Les dés sont à nouveau lancés ; vous obtenez 3 et votre adversaire 2. C'est donc vous qui commencez l'assaut. Passez à l'étape 2.
2. Vous lancez deux dés ; le résultat est de 2. Vous attaquez donc. Mais en lançant le dé pour déterminer l'impact de votre coup, vous obtenez 1 ; ce qui signifie que le Malandrin a paré votre coup : vous ne lui avez infligé aucun dommage. C'est maintenant à son tour d'attaquer.
3. Après s'être immobilisés, les dés donnent un total de 7. Votre adversaire vous attaque donc - rappelons-le, son Habileté est de 8. Comble de malchance, le dé indique 4 : vous avez perdu 4 points d'Endurance. Maintenant, passez l'étape 4.
4. Bilan de l'Assaut : si le Malandrin s'en sort sauf, vous avez en revanche perdu 4 points d'Endurance. Cependant, les deux adversaire sont encore en vie : vous devez donc livrer un Troisième Assaut.

Troisième Assaut :

1. Votre lancer de dé donne 5, et celui de votre adversaire 6. Il y a donc une égalité dans les vitesses, et il faut relancer les dés. Cette fois, vous obtenez 4, et le Malandrin 2. À vous l'honneur, donc !
2. Le résultat du lancer de dés est 8 ; vous réussissez à attaquer. Lançant derechef le dé, vous obtenez 5, ce qui signifie que son Endurance diminue de 5 points sous le coup de votre attaque. Étant donné qu'il ne lui en restait plus que quatre, il est donc à -1 point d'Endurance - autrement dit, il est mort. Passez à l'étape 3.
3. Bilan de l'Assaut : sans perdre de points d'Endurance, vous avez réussi à trucider votre adversaire ! Bravo ! Maintenant, libre à vous de vous en aller, en bienfaiteur anonyme, ou de prendre la place du coupe-jarret et de détrousser le vieillard...:)

V) Mort

Si votre Vigueur se trouve réduite à 0 ou moins, ou si vous parvenez à un paragraphe indiquant votre mort, il ne vous reste plus qu'à retourner au dernier Point de Sauvegarde (cf ci-dessus) de cette aventure et de recommencer à partir de là.

VI) Points de Sauvegarde

Plusieurs numéros de paragraphe de cette aventure seront suivi d'un astérisque (par exemple 5*). Il s'agit en fait d'un Point de Sauvegarde. Si vous veniez à mourir, vous pourrez reprendre votre aventure à partir de ce paragraphe, avec l'équipement et les statistiques dont vous disposiez à cet instant.

VII) Notes diverses sur Orhinitya et l'Oloïd.

Comme vous pourrez le constater, l'univers d'Orhinitya diffère grandement de celui de la Terre. Un certain nombre de précisions s'impose donc.

Pour commencer, Orhinitya (« Eau des Rêves Perdus » dans la langue des Chroniqueurs – première créatures orhinitiennes douées de raison) est constituée d'un océan ayant la forme d'un cercle de diamètre infini, sur lequel sont posés par endroit des continents. L'un d'eux est l'Oloïd. Il forme avec le Ryloa et l'Yridiol (sur lesquels se déroulent diverses Aventures Dont Vous Êtes Le Héros) une Mer Intérieure ressemblant vaguement à un anneau. Au Nord, l'Uthis, détroit coupant littéralement en deux les Monts Uthis, sépare l'Oloïd du Ryloa ; il prend en effet source dans l'océan d'Orhinitya par aller se jeter dans la Mer Intérieure (nul ne connaît cependant le sens du Fleuve Uthis). À l'Est, il y le détroit des Deux Courants, à l'explicite titre, qui marque la séparation de l'Oloïd et de l'Yridiol. Au Sud-Ouest, ces rôles sont tenus par le Détroit de Hilbo, du nom de celui qui le découvrit, le Ryloa et l'Yridiol. Au centre, sur la Mer Intérieure, il y a un archipel d'îles très mystérieux, les Îles Inconnues. Bien peu sont ceux qui y sont allés et en sont revenus, et la plupart étaient fous. D'autres groupes d'îles se trouvent aussi à l'extérieur de l'anneau formé par les trois continents.

L'Oloïd est le plus grand d'entre eux, avec ses six cents milles kilomètres du Détroit des Deux Courants au Fleuve Uthis.

Les journées d'Orhinitya durent trente-cinq heures, chacune étant divisée en cinquante-cinq minutes comprenant soixante de nos secondes. Les Nuits durent en moyenne dix heures, de la trentième heure à la cinquième du jour suivant.

La lieue oloïdoise vaut d'Igo-Fey à Ysul, quatre kilomètres. Par un souci de pragmatisme identique, on a instauré une langue commune, le Parler de l'Ouest ou Oloïdois, que tous les habitants de l'Ouest de l'Oloïd connaissent. Cela favorise les échanges commerciaux entre les pays, de même que la monnaie commune, la pièce d'Or. Toutes les autres mesures (pied, mètres, kilogramme...) sont identiques aux nôtres.



Si vous avez une ou plusieurs questions, sachez que vous pouvez me les poser sur l'un des deux forums suivant : La Taverne des Aventuriers (<http://www.la-taverne-des-aventuriers.com>) ou Rendez-vous au 1 (<http://rdv1.dnsalias.net/forum/index.php>).



Maintenant, vous savez tout ce qu'il y a à savoir quant à Orhinitya et les règles de cet Univers. Il ne vous reste plus qu'à compléter votre feuille d'aventure (voir ci-

dessous) et à vous rendre au premier paragraphe de cette Aventure dont vous êtes le Héros. Bonne chance !

Feuille d'Aventure - à compléter à l'aide des Règles

Progression : paragraphe n°	<u>Équipement (dix objets maximum)</u>	
<u>Habilité</u>	1)	
Total de départ :	2)	
Total actuel :	3)	
<u>Endurance</u>	4)	
Total de départ :	5)	
Total actuel :	6)	
<u>Vitesse</u>	7)	
Total de départ :	8)	
Total actuel :	9)	
	10)	
Or :	<u>Armes</u>	
	Arme principale (une maximum) :	
	Arme(s) secondaire(s) (deux maximum) :	
Dernier Point de Sauvegarde : paragraphe n°	<u>Notes diverses :</u>	

Deux heures environ après que vous avez fait sonner la cloche, tous les guerriers sont sur les remparts, les uns s'apprêtant à déverser des roches et autres projectiles sur les Volylois à l'aide de balistes construites sur les remparts, les autres sur le point de tirer une volée de flèches sur leurs ennemis. Vous êtes de ces derniers, conformément aux ordres du lieutenant. À votre côté se trouve un coffre béant contenant une centaine de flèches apportées des terres ysuloises situées au Nord des Sifflemort - les arbres ne poussent guère de ces arides montagnes. Anxieux, vous guettez l'arrivée des premiers Volylois, prêts à réagir au premier ordre de lieutenant. Vos assaillants, actuellement cachés par un virage, n'auront guère qu'une cinquantaine de mètres à parcourir avant d'atteindre la base des murs de pierre. Soudain, un cri déchire l'air :

- Les voilà !

Simultanément, le lieutenant crie :

- Tirez !

Alors plusieurs centaines de flèches jaillissent de derrière les créneaux, et ainsi débute la bataille. Quelques secondes durant, elles semblent être suspendues en l'air, oiseaux gracieux, avant de piquer sur vos ennemis, oiseaux mortels. Certains Volylois lèvent leur bouclier pour se protéger de cette pluie meurtrière, mais le gros de l'armée étant composée de paysans pauvres qui ne peuvent s'offrir de telles protections, plusieurs rangs de soldats s'effondrent sous les traits acérés, bien que plusieurs d'entre eux aient été déviées par le vent qui souffle de la gauche.

Pendant cela, vous avez chacun encoché une nouvelle flèche, prêts à envoyer une autre salve au commandement du lieutenant. Celui-ci ne tarde d'ailleurs guère :

- Tirez !

Une seconde volée de flèche s'élève dans cieux, avant de s'abattre dans un sifflement fatal sur les Volylois. À nouveau des lignes sont fauchés, tel le blé à l'époque des moissons ; à nouveau vous bandez votre arc ; à nouveau le lieutenant hurle :

- Tirez !

Et c'est le dernier ordre qui doit retentir de ce côté-là du fort : l'officier vient en effet de s'écrouler, la gorge percée par une flèche. Alors tout devient un sanglant chaos de cris et gémissements. Malgré la mort de leur supérieur, vous tirez tous comme un seul homme sur les Volylois. Plusieurs d'entre eux tombent sans se relever ; mais les survivants atteignent les murailles et commencent à les prendre d'assaut, à l'aide de longues échelles, tandis que d'autres des leurs décochent des flèches sur les remparts. Bien que la plupart n'atteignent pas leur but, un certain nombre fait tout de même mouche ; votre voisin de droite s'écroule, sans pouvoir se relever. Vous-même manquez de peu d'être transpercé par un trait, celui-ci ne passant qu'à un pouce de votre tête.

Dans le même temps, les hommes montant aux échelles sont en passe d'atteindre les créneaux. Vous inclinez donc votre arc de façon à avoir ceux qui

grimpent en dessous de vous dans votre ligne de mire et vous tirez. En entendant le claquement sec d'une corde se détendant, le premier - tout proche de vous - lève la tête et ouvre la bouche pour hurler en voyant la Mort fondre sur lui. Puis il tombe, crachant des gerbes de sang et entraînant l'un de ses camarades dans sa chute. Satisfait, vous rebandez néanmoins votre arc, pointant cette fois la flèche vers un troisième soldat, qui monte avec célérité les barreaux de l'échelle. Lancez deux dés et comparez le résultat avec votre Habileté. S'il est inférieur ou égal, rendez-vous au [22](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [91](#).

2

Quelques paroles échangées par les Volylois parviennent à vos oreilles malgré la distance : «Où sont-ils ? J'espère qu'il ne leur est pas arrivé malheur...» «Nous devons rentrer ensemble !» Vous comprenez bientôt qu'ils s'interrogent sur l'absence de soldats qui devaient les rejoindre ; probablement ceux que vous avez tués ce matin... Vous écoutez la suite, avide d'en savoir plus là-dessus. Après un temps de silence, celui qui semble être le chef du groupe reprend : «Je veux deux sentinelles par tour de garde pour ce soir ; je prendrai le premier avec Laeri.» Maudissant votre sort, vous décidez de rejeter la discrétion et fondre sur les Volylois de garde au moment que vous jugerez propice.

Et ainsi faites-vous. Les Volylois se retournent en oyant le son de vos pas ; néanmoins, vous réussissez, sans qu'ils puissent réagir - mais qui, voyant un guerrier bardé d'acier surgir des ténèbres, exsudant la sauvagerie et la férocité, le pourrait ? -, à tuer l'un d'eux. Tandis que sa tête roule à terre, traçant un chemin de sang, vous pivotez et commencez de ferrailer avec l'autre soldat. Celui-ci, tout en combattant, lance un puissant cri d'alarme, répercuté par les montagnes.

Soldat volylois : Vitesse : 6 Habileté : 8 Endurance : 10

Si vous vainquez, rendez-vous au [142](#).

3

La poitrine défoncée par votre dernier coup, l'Hériotrope bascule dans le vide, vomissant des flots de sang. Quant à vous, vous prenez quelques minutes de repos, puis vous reprenez votre marche.

Trois heures environ après le combat, le chemin prend la direction de l'Ouest, passant entre deux cols étroits. Un peu plus loin, il se transforme en un raidillon descendant. Vous le suivez en prenant bien garde à ne pas tomber. Soudain, vous vous arrêtez en plein milieu du chemin et vous contemplez dans le jour déclinant les montagnes qui se dressent devant vous, arides et menaçantes, semblant gésir au-delà

de l'horizon, au-delà de l'infini même. Devant cette vue sinistre, vous sentez le découragement et le désespoir poindre en votre cœur. Mais, soudain, comme pour vous redonner courage, le soleil couchant, jusqu'à lors dissimulé par les nuages, déchirent ces derniers, et apparaît, rouge comme une boule d'airain fondant, comme pour insuffler de la vaillance dans votre âme. Sous ses rayons chauds, vous sentez la certitude de réussir renaître en vous. C'est donc d'un pas assuré et hautain - tout autant que prudent - que vous achevez la descente du raidillon. En bas, vous atteignez un chemin allant du Sud vers le Nord ; conformément à votre mission, vous prenez cette dernière direction. Rendez-vous au [107](#).

4

Quelques paroles échangées par les Volylois parviennent à vos oreilles malgré la distance : «Où sont-ils ? J'espère qu'il ne leur est pas arrivé malheur...» «Nous devons rentrer ensemble !» Vous comprenez bientôt qu'ils s'interrogent sur l'absence de soldats qui devaient les rejoindre ; probablement ceux que vous avez tués ce matin... Vous écoutez la suite, avide d'en savoir plus là-dessus. Après un temps de silence, celui qui semble être le chef du groupe reprend : «Je veux deux sentinelles par tour de garde pour ce soir ; je prendrai le premier avec Laeri.» Les autres acquiescent, apparemment rassurés par la décision de leur supérieur. Peu après, trois des soldats se lèvent ; les deux autres s'asseyent face à face.

Étant donné qu'il y a deux sentinelles, vous ne pouvez, comme vous l'escomptiez, espérer user de la discrétion. Il vous faut prendre les Volylois par surprise et profiter de cet avantage pour les affronter. Telles sont vos pensées alors que vous bandez votre arc et visez le plus proche de vos ennemis. Rapidement, vous lâchez votre flèche ; elle s'envole en sifflant, vers votre cible... Lancez deux dés et ajoutez 3 au résultat à cause de l'obscurité. Si le résultat est inférieur ou égal à votre score d'Habilité, rendez-vous au [137](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [18](#).

5

Par chance, vous atterrissez indemne sur le sol. Sans vous attardez à remercier les Dieux pour votre heur, vous ruez sur les Volylois. Ceux-ci, jouant aux dés, sont pris complètement au dépourvu par votre apparition soudaine. Votre hache, rendue rouge par les flammes, s'abat par deux fois, et par deux fois tue. Mais avant que vous ayez pu tuer le dernier veilleur, celui-ci lance un puissant cri d'alarme, avant de bondir sur vous ; votre arme l'accueille dans les airs ; son cadavre tombe.

Cependant, les autres soldats, réveillés par le cri, se lèvent. Sans leur laisser le temps de constater la boucherie que vous venez de perpétrer, vous vous précipitez sur eux et, possédé par la fureur du combat vous donnez à nouveau la mort de votre hache, profitant de l'effet de surprise. Mais celui-ci n'empêche pas un Volylois de

vous attaquer ; vous esquivez son assaut juste à temps, avant de pivoter pour faire à ce premier assaillant.

Soldat volylois : Vitesse : 8 Habileté : 7 Endurance : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [101](#).

6

Désormais, votre objectif est de retrouver la lettre au Roi - et, si possible, votre équipement. Mais où les trouver ? Cela vous amène à réfléchir sur la nature du lieu. À l'évidence, il s'agit d'un campement volylois ; il est placé juste à l'endroit le rocaille des Montagnes de Sifflemort cède aux vertes collines de l'Ysul - cette pensée vous ragaillardit.

Votre estimation de la taille du camp vous inquiète cependant : un bon demi-millier de soldats pourraient bien vivre ici, à seulement huit lieues de l'*Osiy Rolo* - une gigantesque muraille artificielle qui entoure une bonne part des champs et des pâtures de l'Ysul -, ayant pris des chemins détournés pour arriver ici, et empêcher tout soldat ysulois d'avertir la capitale - et prévenir les bataillons restants des mouvements de votre royaume vers les Montagnes.

Ruminant ces sombres pensées, vous arrivez soudain en vue d'une tente plus vaste que les autres ; dessus sont brodés plusieurs motifs de trois étoiles - l'insigne volylois qui désigne le commandant. Sans perdre un instant, vous vous dirigez, ombre furtive, vers l'entrée - par chance, elle n'est pas gardée. Silencieux, vous approchez vos yeux, et vous épiez la scène.

Réunis autour d'un brasero, trois hommes discutent ; leurs insignes désignent le commandant et deux capitaines. Vous tendez l'oreille - le Volylois n'est guère différent de l'Ysulois -, mais vous ne parvenez pas à saisir une bribe de phrase ; aussi vous abandonnez les hommes pour vous intéressez au reste de la pièce.

Tout y respire le luxe, autant qu'il est concevable dans un tel endroit : tapisseries brodées sur les murs, paravent aux formes baroques, trépieds délicatement ouvragés. Soudain, votre regard est attiré par un légère table de bois, qui sert sans doute à supporter des cartes : dessus est posé votre équipement, au complet : arc, carquois, flèches, hache, eau, carte - seule manque la lettre.

A ce moment, à nouveau concentré sur les Volylois, vous apercevez soudain un éclair blanc dans leurs mains : la lettre ! A l'évidence, ils vont la décacheter.

Jugeant alors que vous devez passer à l'action, vous vous élancez dans la tente, votre arme prête à donner la mort.

Les hommes sont si surpris par votre entrée qu'ils n'ont que le temps de se lever avant que vous en tuiez un - il s'agit du commandant. Retirant votre épée de

son corps, alors même qu'il agonise, vous vous tournez vers l'ennemi le plus proche. Celui-ci dégaine juste à son arme pour parer votre attaque sauvage. Reculant, vous commencez de tourner autour de lui, cherchant une ouverture. Soudain, vous vous précipitez en avant, engageant le combat :

Capitaine Volylois : Vitesse : 8 Habileté : 7 Endurance : 10

Si vous vainquez, rendez-vous au [57](#).

7

Les heures passent lentement, chacune vous rapprochant d'Ysul. Votre monture n'est plus très fraîche, mais grâce à des pauses judicieuses, vous parvenez à maintenir une bonne allure. Vous ne pouvez vous empêcher de vous interroger sur ce cheval : comment et pourquoi lui a-t-on fait passer les Montagnes de Sifflemort ? Mais de telles questions ne peuvent être éclaircies pour le moment. Aussi préférez-vous communier avec la nuit, avec la vent qui joue dans vos cheveux, avec la lumière aranéuse des astres, avec la chevauchée intrépide à travers les collines ! Un rire exalté vous monte bientôt aux lèvres, un rire simple et joyeux.

Peu à peu, la nuit pâlit, se mue en aube, qui devient jour ; le soleil soudain apparaît à l'Est, au-dessus des nuées, rouge et déjà chaud, malgré la saison. A ce moment, vous distinguez une ligne sombre à l'horizon... L'*Osiy Rolo* ! A mesure que vous avancez, vous apercevez des détails de plus en plus nombreux : tourelle, bastions, créneaux. vous n'êtes bientôt plus qu'à une vingtaine de pieds. Vos épreuves touchent à leur fin !

Mais, alors même que vous formulez cette pensée, vous apercevez, dans un éclair noir, un trait siffler à votre gauche. Vous retournant, vous apercevez sept formes sombres à trois cent pieds de distance - «Puissant est l'arc volylois !», songez-vous, avant de lâcher les rennes de votre cheval...

Autour de vous, les flèches pleuvent ; plusieurs d'entre elles vous touchent, et vous perdez 2 points d'Endurance. Néanmoins, vous parvenez au pied de l'*Osiy Rolo*, devant la grande porte méridionale. D'une voix peu amène, une sentinelle vous hèle du haut des remparts :

- Qui va là ?

- Mîrh, soldat du Fort Nord ! Je porte un message pour le roi, répondez-vous, d'une voix pressante.

Quelques secondes - pareilles à des éternités - s'écoulent alors, durant lesquelles vous regardez derrière vous, inquiet. Mais soudain, un grincement retentit ; une poterne vient d'être ouverte, dissimulée dans les Portes.

- Viens !, dit une voix.

Vous ne vous le faites pas répéter ; vous sautez à terre et entrez. La porte claque, et une barre est posée.

Aussitôt après, une foule de soldats vient à votre rencontre, avide d'entendre des nouvelles du Fort Nord. Mais vous répondez brièvement, ressentant soudain tout le poids de la fatigue :

- La guerre... Le Fort est assiégé... Les Volylois ont rompu leur serment... J'ai été envoyé prévenir le Roi à Ysul... Donnez-moi un cheval, que je puisse l'atteindre avant qu'ils n'incendient nos campagnes et nos villes, violent nos femmes et réduisent nos enfants en esclavage !

Vous entendant, l'un des hommes s'approche de vous, une lueur indéchiffrable dans les yeux ; l'aigle sur son épaule indique qu'il est capitaine.

- Qu'est-ce qui prouve que vous n'êtes pas un envoyé des Volylois ?

Vous sortez la lettre, et montrez le sceau à l'homme.

- Et si cela ne vous suffit pas, sachez que les Volylois ne m'ont pas laissé cela en marque d'amitié, par l'Enfer ! ajoutez-vous en montrant vos blessures les plus fraîches.

Il vous prend par le bras, et fend la foule, criant :

- Place ! J'accompagne cet homme à Ysul ! Que l'un des lieutenants prennent le commandement en mon absence !

Vous vous laissez faire. Le capitaine vous mène vers les écuries, mandant à un soldat croisé quelques nourriture et eau pour vous. Peu après, l'homme vous dit :

- Mangez et reposez-vous tant que vous le pouvez. Dans une heure, quand tout sera prêt, nous partirons, et nous n'en aurons plus guère l'occasion jusqu'à ce que nous arrivions. Oui, je pars avec vous - vous aurez besoin de moi pour atteindre le Roi.

Reconnaissant, vous acquiescez et engloutissez la viande qui vous est apportée. Une fois rassasié, vous vous jetez sur un tas de paille et sombrez dans un sommeil tranquille - le premier depuis bien des jours.

Une heure plus tard, vous sentez une main puissante vous secouer. Ouvrant les yeux, vous apercevez le capitaine penché sur vous :

- Venez ! Nous partons.

C'est l'ultime course. D'un bond, vous vous relevez, toute fatigue dissipée.

Rendez-vous au [21](#).

Soudain, un cri solitaire retentit dans l'air, repris par les versants gigantesques. «Un corbeau», songez-vous, émergeant lentement du sommeil. La première sensation qui vous assaille est la vue du ciel gris comme la pierre des montagnes ; la seconde est la fraîcheur du jour nouveau. Tournant la tête, vous vous apercevez que les braises du feu sont en train de mourir. En les regardant, vous vous souvenez des événements de la nuit d'hier. Sans perdre un instant, vous vous levez, votre Endurance rehaussée de 3 points. Ensuite, vous fouillez les corps des volylois ; vous y trouvez dix pièces d'or, ainsi que l'équivalent de quatre repas. De tout cela, vous pouvez faire ce que vous voulez ; vous jetterez ensuite les dépouilles dans le vide et vous reprendrez votre marche au [86](#).

9

Lentement, les lieues défilent, au rythme de votre marche. Peu à peu, vous sentez le poison faire son œuvre dans vos veines ; votre pas se ralentit lentement, tandis que vous avez l'impression que votre esprit flotte ailleurs - dans un songe ténébreux, qui semble se peupler de rires hideux et d'un tourbillon de créature invisibles, se repaissant de vos souffrances. Lorsque le ciel vêt sa noire armure, vous êtes complètement épuisé, haletant et suant ; pourtant, vous avez cheminé plus lentement que jamais ! Hagard et de plus en plus pâle, vous décidez de vous arrêter pour la nuit. Dans la clarté déclinante, vous parvenez à déceler une grotte, bouche de ténèbres dans l'obscurité croissante. Trébuchant, vous parvenez tant bien que mal à vous glisser dedans. A l'intérieur, tout est sombre ; mais peu vous importe, et vous vous affalez comme une pierre sur le sol froid de la caverne. Vous êtes si las que vous tombez immédiatement dans un sommeil bienvenu, sans même prendre un repas ; mais de toute façon, vous ne vous en sentez pas capable. Malgré cela, vous perdez 2 points d'Endurance en plus du point réglementaire. A présent, vous dormez ; votre respiration se fait plus régulière. Mais pourrez-vous passer la nuit tranquillement ? Lancez un dé. Si le résultat est 1 ou 2, rendez-vous au [82](#) ; sinon, rendez-vous au [112](#).

10

Soudain, votre hache s'abat avec une force terrifiante, s'enfonçant verticalement dans le crâne du Volylois. Vous la dégagez et foulez le cadavre sans ménagement pour aller ferrailer avec un autre.

Mais à ce moment-là, vous apercevez du coin de l'œil la scène suivante : l'un de vos compatriotes mis à terre, et l'épée d'un Volylois prête à le décapiter. Si vous voulez porter secours à l'Ysulois, rendez-vous au [89](#). Si vous préférez continuer sur votre lancée meurtrière, rendez-vous au [73](#).

11

Sous le coup de la fatigue, vous vous effondrez en même temps que votre adversaire. Malgré votre épuisement, vous prenez le temps de rallumer les dernières braises du feu mourant, afin de vous procurer un peu de chaleur. Si grande est votre lassitude que vous vous endormez sitôt après, au milieu de cadavres dégorgeant encore de sang, tombant d'un songe écarlate dans un songe sans couleur. Rendez-vous au [8](#).

12

Vous encochez silencieusement une flèche et vous mettez le Volylois, qui vous tourne le dos, en joue. Lorsque vous êtes sûr qu'à la fin de sa course le trait se fichera dans le cœur du soldat, vous lâchez la corde. Lancez deux dés et ajoutez 2 au résultat du fait de l'obscurité. Si le résultat est inférieur ou égal à votre Habileté, rendez-vous au [66](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [54](#).

13

En entendant le funèbre chant de votre corde, le Volylois lève la tête vers le haut ; la flèche se plante dans son œil droit, se frayant un chemin à travers les nerfs et les muscles jusqu'au cerveau. L'homme meurt sur le coup, s'écrasant sur le sol de pierre. Cependant, un autre prend sa place, grimant à vive allure. Vous tendez de nouveau votre arc et vous visez soigneusement, avant de lancer la tige de bois. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre Habileté, rendez-vous au [133](#). Sinon, rendez-vous au [95](#).

14

Peu à peu, le mur de pierre sur votre gauche s'affaisse, puis disparaît, vous laissant à découvert. Toutefois, vous ne ralentissez pas, et vous continuez votre route en redoublant de prudence, tous les sens aux aguets.

C'est ainsi que vous entendez dans le ciel gris un battement d'aile. Levant la tête, vous distinguez un point noir tournoyant dont la taille grossit rapidement. Quelques secondes plus tard, vous reconnaissez un Aigle anthropophage - bien qu'il soit seulement carnivore, ce nom lui a été donné par les Harmonuiliens lors de leur venue sur l'Oloïd. Apparemment, vous êtes la seule proie qu'il ait repérée du haut des cieux ; aussi fond-il avec rapidité sur vous. Tout en vous jetant sur le côté, vous produisez votre hache, prêt à vendre chèrement votre peau - au sens propre comme au figuré...

Aigle anthropophage : Vitesse : 6 Habileté : 6 Endurance : 6

Si vous sortez vainqueur de ce premier combat dans les Montagnes, rendez-vous au [141](#).

15

Vous regardez sans émotion le corps de votre ennemi basculer par-dessus les remparts - vous avez vu ce spectacle trop de fois depuis le début de la semaine pour pouvoir éprouver de la compassion. Vous rengainez votre épée, avant de pousser l'échelle qui est devant. Dans sa chute, elle écrase plusieurs de vos ennemis. Cela fait, vous songez à vous reposer quelques instants avant de reprendre les combats ; mais, à votre gauche l'archer s'écroule soudain, une flèche dans la gorge. C'est ce moment-là qu'un Volylois choisit pour à sauter derrière les remparts, dégainant son arme, prêt à en découper. Le voyant, vous sortez à votre tour votre lame, et vous vous ruez sur lui, plus silencieux que les rivières qui coulent par-delà la vie. L'homme vous aperçoit cependant, et, esquivant votre assaut, vous porte un coup à l'épaule, vous faisant perdre 2 points d'Endurance. Évitant une autre botte, vous vous reculez pour vous mettre hors de portée, avant d'engager le combat, une flamme meurtrière dans les yeux.

Soldat volylois : Vitesse : 6 Habileté : 8 Endurance : 9

Si vous vainquez, vous vous prendrez une pause bien méritée en vous rendant au [108](#).

16

Sans perdre de temps, vous vous engagez sur un étroit chemin serpentant vers le bas - vers les profondes tranchées grises, comme creusées au couteau dans les montagnes. Alors que vous êtes à la moitié du parcours, les vents qui ont donné leur nom aux Montagnes se lèvent soudain, venus du Nord. Deux heures après le début de la descente, vous atteignez le fond et vous engagez dans un mince couloir de pierre, troublant de votre pas le silence sans âge qui semble régner dessus. De temps à autres, sans cesser de marcher, vous regardez vers le ciel, surveillant les gigantesques remparts de roche.

Faisant parfois de brèves pauses pour boire, vous avancez ainsi quatre heures durant. Au terme de ce laps de temps, vous arrivez devant une bifurcation ; le défilé se divise en effet en deux, vers le Nord-Est et vers le Nord-Ouest. Regardant de

chaque côté, vous ne voyez rien qui distingue les deux chemins : même majesté terrifiante et surnaturelle de la pierre, même absence sépulcrale de sons. Il va falloir que vous vous en remettiez à votre seul désir. Si vous voulez aller vers le Nord-Ouest, rendez-vous au [129](#). Si au Nord-Est échoit votre préférence, rendez-vous au [126](#).

17

Malgré votre célérité, la flèche s'enfonce cruellement dans votre bras droit, vous ôtant 1 point d'Habilité et 2 d'Endurance. Cependant, vous êtes encore en vie - ce qui est l'essentiel. Réprimant un rugissement de douleur, vous l'arrachez de votre corps avant de la jeter au loin. Vous reprenez ensuite votre, mais vous réalisez que cela est inutile : les hommes morts ont tous été remplacés, et il y a encore assez de soldats pour prendre le relais de ceux-là. Soudain, un craquement retentit, ébranlant le sol, et vous comprenez que les portes massives viennent de céder. Encochant une flèche, vous vous précipitez vers la cour intérieure. Rendez-vous au [39](#).

18

La flèche, mal ajustée, érafle la côte du Volylois - lui arrachant un cri de douleur - et se perd dans les rochers bordant la route avec un bruit sec, qui résonne longuement. Comme un seul homme, les deux veilleurs se lèvent, lançant un «Qui va là ?» hostile et menaçant.

Mais, dès que vous avez vu que votre tir avait échoué, vous avez laissé là votre arc et vous avez silencieusement rampé dans les rochers, si bien que vous vous trouvez maintenant à la gauche des Volylois, les épiant discrètement. Peu après, l'un d'eux se rapproche des rochers, probablement pour examiner la flèche.

Mal lui en prend.

Car vous jaillissez à ce moment-là de votre cachette ; d'un geste presque instinctif, vous levez et abattez votre hache - rouge sang à la lueur des flammes - ; la tête de l'homme roule à terre avec un bruit insane. Vous vous précipitez ensuite sur l'autre sentinelle.

Celle-ci, décontenancée par votre soudaine apparition, se défend mollement ; vous parvenez à la blesser, encore que sans gravité. Néanmoins, l'homme se ressaisit aussitôt et lance un cri d'alarme, puissamment répercuté par les versants, avant d'entamer le combat.

Soldat Volylois : Vitesse : 8 Habilité : 7 Endurance : 10

Si vous vainquez, rendez-vous au [135](#).

La figure ravagée par le coup dévastateur que vous venez de lui asséner, le soldat chancelle quelques secondes, avant de s'effondrer à quelques centimètres du feu. Sans perdre un instant, vous enjambez le cadavre et vous avancez vers l'avant-dernier Volylois. Celui-ci affermit sa prise sur son épée et se précipite sur vous, poussant un rugissement sauvage. Vous parrez de justesse un assaut qui aurait pu vous coûter la vie et vous attaquez à votre tour ; le combat commence.

Soldat volylois : Vitesse : 7 Habileté : 8 : Endurance : 8

Tandis que vous combattez, le vent du Nord se met soudain à hurler, ajoutant une touche fantasmagique à la scène. Soufflant, il éteint les flammes ; mais dans le ciel, des nuages sont repoussés, dévoilant les deux lunes, qui brillent tels des soleils d'aciers. Leur lueur grise, pareille à une cataracte d'argent, vous fournit l'éclairage nécessaire au combat. Si vous l'emportez, le dernier Volylois écarte le cadavre d'un coup de son épée et engage un assaut contre vous :

Soldat volylois : Vitesse : 8 Habileté : 8 Endurance : 7

Si vous vainquez, rendez-vous au [11](#).

En bas, les soldats sont en train de construire une barricade. Vous les rejoignez pour leur prêter votre secours, entassant tables, chaises et débris de bois le plus vite possible. Des bruits sourds viennent des portes, et vous comprenez qu'elles vont céder dans peu de temps, et vous hâtez d'achever la barricade. Quelques minutes après, elle est fini ; mais, au même moment, la barre de chêne qui maintenait les grandes portes fermées rompt, explosant en un millier d'éclat de bois (plusieurs d'entre eux vous atteignent d'ailleurs, vous ôtant 1 point d'Endurance) et laissant libre passage aux Volylois. Vous avez maintenant le choix entre vous dissimuler derrière et décocher des flèches sur les Volylois (rendez-vous au [74](#)) ou partir à l'assaut (rendez-vous au [61](#)).

- Nous allons chevaucher le plus en droite ligne possible jusqu'à Ysul. La cité est à environs cinq jours de chevauchée. Mais nous couperons à travers bois et champs, et galoperons tout le long - nous changerons de monture deux fois par jour, à peu près.

Vous acquiescez et laissez le capitaine passer devant - vous ne connaissez guère la région.

Ainsi commence l'*Uwer Rroth*, la Chevauchée Célère. En effet, pendant deux nuits et trois jours, vous galopez sans cesse, prenant votre nourriture sur les chevaux, ne vous arrêtant que pour faire boire vos bêtes ou pour les échanger contre d'autres, plus fraîches. Le paysage autour de vous se fond en une longue fresque aux dessins indiscernables, tantôt claire, tantôt sombre.

Chevauchant ainsi, vous finissez par atteindre, dans la matinée du troisième jour, la muraille sombre d'Ysul. Cinq ans que vous ne l'avez pas revue ! Vous admirez les sinistres gargouilles qui ornent les remparts et les hauts clochers qui surplombent - séculaires - les remparts. Mais vous vous arrachez à votre brève contemplation quand les gardes de la porte vous signifie d'entrer.

Vous traversez alors les rues de la ville basse dans un coup de vent - tentant d'éviter de renverser les piétons - jusqu'à arriver devant les portes de la Citadelle Royale. Là, vous mettez pied à terre et confiez vos bêtes à un palefrenier. Le capitaine demande :

- Où se trouve le Roi ?

- Dans la Salle de Trône.

Le capitaine le remercie et s'enfonce dans les couloirs du château, vous à sa suite. Quelques minutes plus tard, vous êtes tous les deux devant une grande porte d'airain. Devant se trouve un huissier.

- Qui êtes-vous et que voulez-vous ?, vous interpelle-t-il.

Le capitaine décline vos noms.

- Nous devons parler au Roi... La guerre reprend...

L'homme blêmit.

- Suivez-moi !, dit-il.

Il ouvre la porte, et vous pénétrez dans la Salle de Trône.

C'est ici que le Roi ysulois rend la justice et prend les décisions officielles. La salle est d'une sobriété particulière, avec son sol de pierre à peine dégrossie et son mobilier de bois. La lumière est fournie par un imposant lustre suspendu juste au-dessus du trône. Sur ce siège de pierre - sculpté à l'image du reste de la salle - est assis un homme puissamment bâti, au visage martial, comme taillé à coups d'épée. Sinistres sont yeux bleus et ténébreuse sa chevelure, que retient un bandeau rouge - le signe de la royauté. Vous avez devant vous Lheohor Second, actuel Roi d'Ysul.

L'huissier vous annonce

- Ces hommes sont porteurs de nouvelles importantes, ajoute-t-il. Ils ont chevauché durant trois jours pour vous les communiquer.

Lorsqu'il a parlé, vous vous avancez vers le trône, et vous mettez un genou à terre, tendant la lettre au Roi :

- Le Capitaine du Fort Nord m'a chargé de vous remettre ceci, sire, dites-vous, soulagé d'avoir accompli votre mission.

Sans dire mot, il décachette la lettre et la déplie. Lorsqu'il a fini sa lecture, il se lève et dit :

- Ainsi donc, les Volylois veulent à nouveau la guerre. Soit. Que sonne le tocsin ! Que tous les hommes vivants dans les dix lieues à la ronde et pouvant manier une arme se présentent à la citadelle ! Nous partons avant la fin de cette semaine ! Par l'Enfer, moi vivant, les Volylois ne passeront pas l'*Osiy Rolo* !

» Quant à vous, reprend la roi, s'adressant à vous, cette fois, vous allez me conter vos exploits ; vous vous restaurerez avec moi.

Et ainsi en est-il. Mais si votre mission est terminée, cette aventure ne l'est pas... Car *Bradwy Osgoh*, la Bataille du Défilé, est sur le point d'avoir lieu, et VOUS y participerez.

Rendez-vous au [93](#).

22

Votre flèche atteint l'homme à l'épaule gauche, s'enfonçant profondément. Le Volylois pousse un bref rugissement de douleur avant de tomber et de s'écraser une demi-douzaine de mètre en contrebas, et vous comprenez que vous avez touché son cœur. Sans vous attarder plus là-dessus, vous décochez sans tarder une nouvelle flèche sur un quatrième assaillant. Vous visez lentement, mais au moment où vous vous apprêtez à détendre votre arc, une flèche lancée par les Volylois restés en retrait vous effleure l'épaule, et sa pointe acéré vous arrache un lambeau de chair, ainsi qu'un point de vigueur par la même occasion. Retenant un cri de douleur, vous visez de nouveau et vous lâchez votre trait. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur à votre total d'Habilité, rendez-vous au [13](#). Dans les autres cas, rendez-vous au [55](#).

23

Soudain, alors que votre adversaire allait vous porter une botte mortelle, vous apercevez un moyen vaincre. Pointant deux de doigts de votre main droite en fourchette, vous les lancez en avant. Votre geste a été si fulgurant et imprévu que le soldat n'a pas le temps de réagir lorsque vos doigts s'enfoncent dans ses yeux. Le sang jaillit, ainsi qu'un beuglement de douleur - que vous parvenez à étouffer en frappant sa bouche de votre arme. Tandis qu'il s'effondre gémissant, vous frappez une seconde fois - cette fois, la pierre s'enfonce dans son visage, le réduisant à une bouillie purpurine, tranchant les nerfs - broyant les os - touchant le cerveau.

L'homme meurt dans l'instant.

Sans perdre un instant, vous dissimulez les corps dans la tente, vous emparant d'une épée ; puis vous ressortez dans la nuit bleue. Rendez-vous au [6](#).

24

Vous vous redressez avec agilité et, dans le même mouvement, vous décapitez la sentinelle, à l'instant précis où elle se retournait, alertée par le léger crissement de votre botte sur le caillou. Sitôt que son cadavre sans tête s'affaisse, vous approchez des autres dormeurs. Alors commence le jeu du couteau tranchant la jugulaire. Malgré la tension énorme qui est la vôtre en ce moment - vous craignez de buter sur un cailloux ou sur un dormeur - et vos états d'âme, vous parvenez à tuer trois des quatre volylois restants. Cependant, en mourant, votre quatrième victime de la nuit produit un léger gargouillement, réveillant le cinquième homme ! Celui-ci regarde brièvement autour de lui et aperçoit grâce à la lueur du feu les mares de sang dans lesquelles baignent les cadavres ; et il vous distingue, vous qui êtes accroupi devant l'un des corps. Immédiatement, vous décidez de vous enfuir plutôt que d'essuyer un combat peut-être difficile. Laissant là votre macabre tâche, vous vous relevez et vous vous mettez à courir dans les ombres denses de la nuit d'automne, remettant à plus tard la mort du Volylois. Rendez-vous au [98](#).

25

Sans parvenir à vous redresser, vous tombez par terre, perdant 1 point d'Endurance. La sentinelle, en entendant le bruit de votre chute, se retourne et vous voit à ses pieds. Reconnaisant à vos traits un Ysulois, elle crie «Alerte !», tout en abattant son épée vers vous, dans l'intention évidente de vous porter le même coup que vous lui destiniez. Vous l'apercevez du coin de l'oeil, et vous tentez désespérément de rouler sur le côté... Lancez deux dés en ajoutant 2 au résultat. Si le total est inférieur à 7 - c'est la Vitesse du soldat -, rendez-vous au [68](#). S'il est égal, rendez-vous au [96](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [44](#).

26

Vous poussez un rugissement de sauvage exaltation lorsque le Volylois s'écroule, mortellement frappé à la tempe. Extrayant celle-ci du nouveau cadavre, vous pivotez pour combattre le dernier Volylois. Au même moment, ce dernier décoche une flèche vers votre cœur ! Voyant le trait arriver sur vous, pareil à un vent de mort, vous plongez instinctivement en avant. Lancez deux dés. Si le total est inférieur ou égal à votre vitesse, rendez-vous au [113](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [52](#).

Soudain, votre adversaire attaque d'estoc ; mais ses blessures le ralentissent, et vous esquivez agilement l'attaque. Profitant que l'épée de votre adversaire se trouve maintenant derrière vous, vous levez votre arme et l'abattez, fracassant la clavicule de ce dernier. Le Volylois pousse un rugissement de douleur. Puis votre hache tombe de nouveau, traversant verticalement le crâne de l'homme.

Le cadavre s'écroule, dévoilant les autres soldats du camp, que le cri du veilleur a réveillés, abasourdis par l'issue du combat. Sans perdre un instant, vous vous jetez sur le plus proche. Surpris par votre impétueux assaut, il pare néanmoins votre coup avec adresse. Vous reculez, méfiant, observant votre adversaire tel un loup une proie. Soudain, vous vous fendez, et le combat commence...

Soldat volylois : Vitesse : 8 Habileté : 7 Endurance : 8

Si vous vainquez, rendez-vous au [102](#).

Quelques paroles échangées par les Volylois parviennent à vos oreilles malgré la distance : «Où sont-ils ? J'espère qu'il ne leur est pas arrivé malheur...» «Nous devons rentrer ensemble !» Vous comprenez bientôt qu'ils s'interrogent sur l'absence de soldats qui devaient les rejoindre ; probablement ceux que vous avez tués ce matin... Vous écoutez la suite, avide d'en savoir plus là-dessus. Après un temps de silence, celui qui semble être le chef du groupe reprend : «Je veux deux sentinelles par tour de garde pour ce soir ; je prendrai le premier avec Laeri.» Les autres acquiescent, apparemment rassurés par la décision de leur supérieur. Peu après, trois des soldats se lèvent ; les deux autres s'asseyent face à face.

Quant à vous, vous vous lancez, lorsque l'obscurité vous paraît assez épaisse, dans l'escalade de l'escarpement. Plus rude que celui que vous avez grimpé ce matin, il vous faut plus de temps que prévu pour parvenir à une hauteur que vous estimez suffisante pour votre projet. Une fois celle-ci atteinte, vous prenez la direction du Nord.

Cependant, soit que la nuit soit trop noire, soit que votre pied ne soit pas aussi sûr après une longue journée de marche qu'avant, vous posez soudain le pied sur une roche instable et vous êtes précipité dans le vide ! Espérant ne pas vous rompre le coup en chutant, vous agrippez votre hache, dans l'éventualité où vous survivriez et devriez affronter les Volylois... Rendez-vous au [94](#).

Y croyant à peine, vous entendez le bruit sourd du bois rencontrant la pierre. Le trait vous a manqué ! Sans vous laisser aller à une effusion de la joie, vous vous redressez, cherchant du regard l'archer. Vous le repérez rapidement et vous vous ruez sur lui.

Imperturbable, le Volylois décoche une nouvelle flèche.

Vous esquivez de justesse ; le trait se perd dans les rochers.

Imperturbable, le Volylois décoche une nouvelle flèche.

Vous l'évitez de nouveau. Mais le voyant encocher derechef, vous lancez votre hache vers la poitrine l'homme, prenant le risque d'être séparé de votre arme.

La hache s'envole, pareille à un mortel disque de givre sous la lumière glaciale du clair de lunes... Pris au dépourvu, l'homme tente toute de même d'esquiver ; mais il n'est pas assez rapide et le fer de votre arme s'enfonce son visage, broyant os et muscles, coupant les nerfs, pour atteindre finalement le cerveau. Le Volylois meurt sous le coup. Il chancelle un instant, tombe à genoux. Dans la lueur argentée qui flotte dans la nuit, vous distinguez la parodie sanglante qui lui tient maintenant lieu de visage. Vous frémissez. Au bout d'une interminable seconde, l'homme s'écroule face contre terre.

Quant à vous, vous récupérez votre hache, avant de rallumer les dernières braises du feu. Cela fait, vous vous allongez et vous vous endormez sur-le-champ, épuisé par ces combats. Rendez-vous au [136](#).

Soudain, vous ouvrez les yeux. Ceux-ci mettent quelques instants à s'habituer à l'obscurité bleutée qui nimbe la pièce où vous vous trouvez ; vos sens vous informent pendant ce temps d'une douleur lancinante à la tête ; de la fraîcheur de la terre sur laquelle repose votre joue ; d'un bruit mat et répété ; d'une odeur de sueur et de vin mêlés.

Lorsque enfin vos yeux se sont faits aux ténèbres, vous vous apercevez que vous gisez dans une tente pleine d'ombres bleues. De dehors parvient une lueur dorée - comme d'un feu -, langue de lumière avancée sur une mer sombre. C'est de là que parvient le son que vous entendez. Tournant la tête dans cette direction, vous parvenez à voir un tourbillon rouge, qui s'immobilise soudain, révélant des dés écarlates. A ce moment, un juron éclate, tandis qu'un bras s'avance, ramasse les objets et se retire.

Mais si brève qu'ait été l'apparition, vous avez eu le temps de reconnaître, ornant la manche, l'étoile bleue cerclée de jaune, qui est l'emblème du Volyl. Aussitôt vous revient en mémoire votre capture ; la douleur qui engourdissait votre tête disparaît, et vos sens se font plus aigus. Vous commencez de réfléchir à votre

situation ; à l'évidence, les Volylois vous ont pris pour vous interroger ; sans doute ont-ils découvert dans votre équipement la lettre au Roi. Or donc, c'est seulement avec elle que vous pourrez accomplir votre mission ; aussi décidez-vous de vous évader et de la récupérer.

Vous constatez rapidement que vos pieds et vos mains sont entravés de cordes : il va falloir vous en débarrasser d'une manière ou d'une autre, en agissant vite : les soldats peuvent entrer à n'importe quel moment dans la tente. Si une dague est dissimulée dans votre botte, vous l'atteignez en vous contorsionnant ; et maladroitement vous tranchez vos liens, avant de vous rendre au [41](#). Si vous n'avez pas de dague, vous tentez d'user la corde sur une pierre aiguë qui se trouve non loin de là ; vous perdez 1 point d'Endurance en vous entaillant la paume. Néanmoins vous vous libérez, et, ramassant la pierre, vous vous rendez au [125](#).

31

Le lendemain, vous êtes réveillé par le chant solitaire d'un corbeau, hymne ténébreux au jour nouveau. Vous vous levez, prêt à affronter de nouvelles épreuves. Votre Endurance est rehaussée de 3 points si vous avez passé une nuit tranquille, de 2 points seulement dans le cas contraire. Mais vous vous sentez encore faible, et un voile noir obscurcit vos yeux - le poison dans vos veines est encore à l'œuvre. Malgré tout, vous vous étirez et vous rassemblez votre effet, avant de repartir - car c'est en cela que résident les espoirs d'Ysul.

Sur cette pensée, vous sortez.

Rendez-vous au [105](#).

32

Hélas ! La flèche s'enfonce en sifflant dans le cou de votre camarade, au moment même où il s'apprêtait à bondir ! Il s'écroule, vomissant des flots de sang. Cependant, dans un ultime réflexe, il parvient à lever son épée et à empaler son adversaire avec ; celui-ci tente vainement d'arrêter l'épanchement de ses entrailles. Quelques secondes après, les deux hommes cessent de bouger spasmodiquement dans la rouge mare de leur sang mêlé. Mais vous avez déjà pris un autre Volylois en cible, et, sans rencontrer de résistance, votre trait s'enfonce presque entièrement dans sa poitrine. Vous répétez cette suite de gestes mécaniques maintes fois, peu à peu envahi par leur futilité : les assaillants semblent être de plus en plus nombreux. Au bout d'un moment, vous entendez une voix sur votre gauche :

- Abandonnez votre arc, soldats, et suivez-moi ! La nuit tombe et les Volylois sont en train de lâcher du terrain !

Vous reconnaissez le timbre caverneux du capitaine. Avec l'impression de sortir d'un rêve écarlate, vous regardez autour de vous et vous apercevez que les

ténèbres vont bientôt remplacer la lumière ; la pluie ayant cessé, des braseros ont été allumés, dispensant une sanglante lumière. Obéissant aux ordres du capitaine, vous vous débarrassez de votre arme et vous produisez votre épée, avant de vous élancer sur les traces du capitaine. Rapidement, vous vous glissez dans la mêlée, éventrant un homme. Mais à peine est-il tombé qu'un autre - un géant de près de deux mètres - le remplace. Poussant un rugissement guerrier, il abat sa longue hache sur vous. Vous ne pouvez pas l'éviter, et, en conséquence, vous bondissez sur le Volylois, la lame pointée vers sa poitrine. Lequel sera en premier saisi par la mort ? Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur à votre vitesse, rendez-vous au [47](#). S'il est égal ou supérieur, rendez-vous au [81](#).

33

Hélas ! Votre main ne rencontre que du vide, et vous tombez une dizaine de mètres en contrebas, parmi les combattants... Le choc vous brise les os, et - si vous êtes encore en vie - vous ne pouvez même pas vous relever pour éviter d'être piétiné dans la mêlée... Vous avez échoué.

34

Quatre heures passent, lugubres et silencieuses. Lentement, le jour gris s'achemine vers la nuit noire, plongeant les montagnes dans une lumière crépusculaire et sinistre. En regardant le paysage baigné de cette obscure lueur, vous sentez le désespoir naître et grandir en votre cœur. Devant vous s'érige une forêt de pierre aride, faites des pics et de cimes, qui paraît s'étendre plus loin même que l'horizon, par-delà les limites d'Orinithya. C'est une contrée désolée, perpétuellement battue par des vents hurlants des malédictions sans nom ; un pays maudit où seules les créatures les plus fortes survivent. Vous frissonnez, écrasé par cette vision ténébreuse.

Mais soudain, le soleil déclinant perce à votre gauche le mur orbe de nuages, et apparaît, embrasé par un feu inextinguible. Sous cet éclat rougeoyant, le courage reprend forme en votre âme et y chasse le désespoir qui vous a envahi plus tôt. Vous réussirez ; telle est la certitude qui vous avez maintenant. Rendez-vous au [99](#).

35

La flèche s'envole en sifflant vers la gorge du Volylois et s'y plante ; le sang coule en cascade écarlate. Votre cible s'écroule, en gargouillant, mortellement frappé. Voyant ce qui a tué son compagnon, l'autre soldat se lève et crie un puissant «Alerte !» Sans perdre un instant, vous décochez un autre trait direction de sa poitrine ; la pointe acéré s'y enfonce profondément et le Volylois tombe à côté des

flammes pour expirer quelques secondes après. Cependant, avant même qu'il ait rendu son dernier souffle, vous agrippez votre hache et vous vous précipitez sur les autres hommes, que le cri a réveillés. L'un d'eux, particulièrement leste, a déjà son arme en main, et, vous voyant surgir des ténèbres, se précipite sur vous, bien décidé à venger son camarade.

Soldat volylois : Vitesse : 8 Habilité : 7 Endurance : 10

Si vous vainquez, rendez-vous au [102](#).

36

Dehors, vous prenez la direction du Nord. Vous marchez d'un pas vif malgré l'aquilon, guettant le premier endroit où vous pourriez tendre une embuscade au survivant de votre attaque d'hier soir. Mais cette occasion ne se présente pas : vous traversez des escarpements recouverts de milliers de petites pierres sombres. Vous ne ralentissez cependant pas votre allure.

Quelques heures après - si toutefois cette mesure a un sens cette contrée éternellement surplombée d'un grise voûte de bronze d'une lourdeur monolithique - votre départ, vous entendez soudain un léger bruit sur votre droite. Pivotant sur vous même, vous vous retrouvez en face un Tigre des Montagnes ! Du moins telle est la conclusion à laquelle vous aboutissez en détaillant son pelage à peine discernable sur la pierraille, ses pattes courtes et puissantes et ses dents proéminentes ! Apparemment, il va vous falloir le combattre ; aussi agrippez-vous fermement votre hache. Le félin pousse un puissant rugissement, bondit et atterrit devant vous, une étrange lueur flottant dans son regard. Vous ne pouvez vous empêcher des sueurs froides en vous rendant compte qu'il va vous falloir l'affronter... Bonne chance !

Tigre des Montagnes : Vitesse : 8 Habilité : 8 : Endurance : 6

Si vous sortez vainqueur de ce rude combat, rendez-vous au [143](#).

37

Ne tenant pas à laisser de trace de votre passage, vous précipitez l'Aigle anthropophage dans le gouffre qui s'ouvre sous vos pieds sans attendre qu'il soit vraiment mort. Un répugnant bruit d'os brisés s'élève quelques secondes après, puis le silence retombe, chape invisible. Le cadavre n'est pas visible de là où vous vous tenez, aussi reprenez-vous marche dans les Montagnes. Le chemin reprend bientôt le

direction du Nord. Toutefois, les vents hurlants sont tombés ; vous vous en réjouissez.

Peu à peu, à mesure que coule la rivière infinie des heures, la clarté blafarde dispensée par le soleil automnal diminue et s'obscurcit. Lorsque le crépuscule tombe, triste héraut des ténèbres toutes proches, vous commencez à rechercher du regard un abri où vous pourriez dormir. Mais en cette saison, le déclin du jour est rapidement chassé par la montée de la nuit, et celle-ci apparaît rapidement. Aussi décidez-vous de vous glisser dans une profonde faille entre deux rochers pour sommeiller jusqu'au matin. Vous prenez hâtivement un repas à tâtons, puis vous vous allongez et fermez les yeux. Rendez-vous au [127](#).

38

Emporté dans un élan guerrier, piétinant le cadavre de votre ennemi, vous tracez un mortel demi-cercle d'acier, tranchant des têtes et des bras, pénétrant dans les poitrines. Lorsque vous reprenez votre place, la première vague d'attaque a été annihilée. Néanmoins, vous devez resserrer les rangs, plusieurs d'entre vous ayant été tué. A votre gauche, toutefois, le Roi vit toujours, les manches de son habit recouvertes de sang.

Mais d'autres Volylois accourent bientôt prêt à découdre. L'un de se retrouve face à vous, et, sans réfléchir, vous vous précipitez l'un sur l'autre...

Soldat volylois : Vitesse : 7 Habileté : 8 Endurance : 7

SI vous le tuez aussi, rendez-vous au [139](#).

39

En bas, une barricade a été prestement construite par les défenseurs, faite de débris de bois, de tables et des chaises. Des flèches en jaillissent, orientées vers les Volylois qui viennent de pénétrer dans le fort. Prenant à peine le temps de viser, vous lâchez votre trait. Il s'envole en sifflant, et ne s'arrête que dans la poitrine d'un Volylois. Vous vous approchez de la barricade, tout en décochant un autre trait - qui cette fois fois atteint un Volylois au ventre. Maintenant que vous êtes derrière cette précaire fortification de bois, vous pouvez soit abandonner votre arc, sauter par dessus l'amoncellement d'objets, et aller en découdre avec les Volylois (rendez-vous au [61](#)), soit rester prudemment caché derrière la barricade, et tirer des flèches (rendez-vous au [74](#)).

40

Quelques minutes plus tard, les soldats se lèvent ; trois vont se coucher ; deux autres, à votre grand désarroi, se rasseient autour du feu. Vous aurez donc deux sentinelles à abattre. Luttant contre le découragement, vous bandez silencieusement votre arc et vous tirez. Lancez deux dés et ajoutez 3 au résultat. Si le total est inférieur ou égal à votre Habilité, rendez-vous au [35](#). Sinon, rendez-vous au [92](#).

41

Silencieux, vous vous approchez de l'entrée, prenant garde à ne pas faire de bruit. Les Volylois semblent à présent complètement ivres, poussant de joyeux beuglements. A l'évidence, si vous utilisez cet avantage comme il convient, vous n'aurez aucun mal à les neutraliser. Vous élaborez rapidement votre plan d'attaque : vous allez vous glisser dans l'ombre derrière eux et les égorger l'un après l'autre avec votre dague, frappant tel un cobra.

Mettant cela en œuvre, vous tuez rapidement le premier ; avant que l'autre ait eu le temps de réagir, vous lui plantez votre arme dans le cœur - il meurt.

Le tout s'est déroulé en quelques secondes.

Sans perdre un instant - sachant que votre fuite ne restera sans doute pas longtemps inaperçue -, vous traînez les corps à l'intérieur de la tente et vous emparez d'une épée ; puis vous ressortez dans la nuit bleue. Rendez-vous au [6](#).

42

Vous lancez de cris d'alarme : «Au feu ! Au feu !». Lorsqu'un Volylois vous demande où, vous désignez la tente du commandant - surmontée d'une noire colonne de fumée -, sans arrêter votre course. Au bout de quelques minutes, vous parvenez à la sortie du camp. Une sentinelle vous interpelle ; un coup de hache dans le ventre est votre réponse. Sans attendre la fin de son agonie, vous précipitez dans les collines de votre pays natal, le cœur joyeux d'avoir échappé au danger, en dépit la longue distance qui vous reste à couvrir. Lorsque vous êtes suffisamment loin du camp, vous prenez une allure plus tranquille - mais non moins déterminée.

Rendez-vous au [118](#).

43

Poussant un grognement sauvage, le troisième archer s'avance vers vous. D'une stature bien plus imposante que la vôtre, il est armé d'une longue épée, qu'il semble savoir manier aussi bien que son arc. Ses muscles noués comme des câbles de

fer, il engage le combat. Allons ! Ne tergiversez pas ! Voici venue pour vous l'heure de la confrontation finale, et d'elle dépend le sort d'Ysul... Et le vôtre !

Archer volylois : Vitesse : 6 Habileté : 7 Endurance : 9

Si vous sortez vainqueur de cet ultime combat, rendez-vous au [75](#).

44

Hélas ! Vous n'êtes pas assez rapide pour éviter ce coup. La lame longue de trois pieds tranche votre jugulaire, s'enfonce dans votre gorge et sépare votre tête de votre corps... Vous êtes mort.

45

Chacune des dix montures des Volylois commencent à fatiguer, ayant parcouru avancé durant presque trois lieues à bride abattue. Néanmoins, ils les poussent jusqu'au bout : s'ils retrouvent le prisonnier, ils recevront une récompense égale à leur poids en or - et, malgré les privations, cela représente pour eux une somme importante.

Tout en chevauchant, ils songent aux événements des précédentes heures : l'incendie de la tente du commandant ; la découverte de la mort de celui-ci et de deux de ses capitaines ; la découverte de la fuite du prisonnier ; et enfin le troisième capitaine, prenant temporairement le commandement, ordonnant la poursuite de l'Ysulois.

Soudain, l'un des cavaliers s'écroule ; une flèche saillant de son dos. Son cheval, sentant l'odeur de la mort, hennit et se cabre. Ses compagnons tirent sur les rennes.

Une deuxième flèche siffle alors, tuant un autre homme. Alarmés, les Volylois fouillent les environs de leurs yeux ; l'un d'eux distinguent soudain le reflet de la lune sur du métal.

- Dans le buisson !, crie-t-il !

Une flèche emporte à son tour sa vie.

Sitôt que vous l'avez décochée, abandonnant arc et carquois, vous jaillissez. Le cheval le plus proche de vous se cabre. Alors, profitant de la surprise causée par votre soudaine apparition, vous sautez soudain, votre hache prête à fendre les crânes. C'est le *Tau Lakros*, le Saut du Destin, ainsi que le nommeront les ménestrels ;

car ce que vous confiez inconsciemment à ce saut si hasardeux, c'est le sort de milliers d'hommes, de royaumes et d'empire !

Mais vous l'ignorez pour l'heure, et, abattant brutalement votre hache, vous tuez un Volylois ; poussant son cadavre de la selle, vous attrapez les rênes. Et, avant que les autres aient pu réagir, vous lancez le cheval au galop dans la nuit claire. Rendez-vous au [7](#).

46

Grande est la vitesse de la flèche et adroite la main qui a visé. Malgré votre réflexe désespéré, la flèche perfore votre poumon gauche. Le sang jaillit de votre corps et, avec lui, la vie...

47

Laissant un cadavre maculé de rouge derrière vous, vous vous glissez plus en avant dans le chaos de sang, de métal, de cris et de gémissements. À votre droite, un Ysulois s'effondre soudain, le crâne fendu en deux jusqu'aux dents. Balançant votre épée, vous décapitez son meurtrier avant qu'il ait pu retirer son arme du cadavre. Un Volylois prend sa place, grand et imposant, aux gestes pragmatiques et mesurés, une flamme sombre couvant dans son regard. Sans perdre de temps, vous engagez le combat.

Soldat volylois : Vitesse : 8 Habilité : 7 Endurance : 10

Si vous sortez victorieux de cet affrontement, rendez-vous au [65](#).

48

Le lendemain, vous êtes réveillé par la voix pressante de l'un des Guérisseurs :
- Debout, soldat ! Le capitaine vous fait mander dans son bureau ! Car vous êtes en état de marcher, maintenant.

Malgré votre esprit encore embrumé par le sommeil, vous comprenez ce que l'homme vous ordonne. Vous vous levez – vous sentant à nouveau vigoureux (augmentez votre Endurance de 20 points) -, et, après vous être habitué à la puissante lumière qui règne dans la Salle de Guérison, vous enfilez votre pourpoint de cuir, votre cote de maille et votre pantalon, et vous mettez vos bottes. Après cela, vous bouclez votre ceinture, avant de chercher votre épée du regard. Vous vous souvenez

alors qu'elle s'est brisée durant la bataille et que vous l'avez remplacée par une hache. Vous trouvez celle-ci au pied de votre lit et la passez dans votre ceinture, puis vous sortez de la Salle de Guérison pour répondre à la convocation du capitaine.

Quelques instants après, vous vous tenez devant la porte du bureau du capitaine. Après avoir hâtivement vérifié votre mise, vous frappez. Une voix sombre et sinistre, comme venue d'un autre âge, vous ordonne d'entrer. Vous ouvrez la porte, et, après être entré, vous vous inclinez respectueusement devant le capitaine. Une balafre qui n'était pas présente hier matin traverse son front, passant juste au-dessus de son œil droit. Une blessure similaire, et tout aussi récente, s'étale sur sa joue, arrêtée au niveau de son nez fraîchement fracassé. Sans prendre la peine de se lever, le capitaine brandit, un sourire cynique aux lèvres, un corbeau semblable à ceux habituellement utilisés pour porter des messages - il est mort. Votre officier dit :

- On l'a retrouvé ce matin. Vous savez ce que cela signifie.

Vous acquiescez tacitement.

- Bien. Nous allons donc discuter des détails de votre voyage. Nous devons faire vite - il faut que vous partiez le plus rapidement possible.

«Pour commencer, sachez qu'il existe deux chemins qui vous permettront d'atteindre Ysul. Le premier consiste à prendre les escarpements qui s'élèvent au Nord-Est d'ici. Le second vous oblige à descendre dans les défilés du Nord. Un croisement situé à quelques deux heures d'ici permet de se diriger vers l'un ou l'autre. Quel que soit celui que vous choisissiez, vous aurez simplement à continuer autant qu'il vous est possible vers le Nord - vers Ysul.

«Ces deux itinéraires offrent des dangers à peu près comparables. Le manque d'eau et de nourriture. Les bêtes sauvages. Les pierres instables. Cependant, outre cela, vous aurez à craindre les Volylois - j'ai toutes les raisons de penser que certains d'entre eux ont dépassé le fort pour surveiller la région ; en témoignent les oiseaux morts ; mais également les paroles que nous avons arrachées par la torture à un prisonnier, peu avant qu'il ne meure. Dans ses dernières convulsions, il nous a dit que certains des siens patrouillaient autour du fort, pour nous couper d'Ysul. Probablement s'attendent-ils à ce qu'un homme soit envoyé ; et ils n'ont pas tort. Mais cela ne m'empêchera pas d'envoyer un homme.

«Je vous ai donc fait préparer un sac contenant de quoi assurer votre subsistance pendant trois jours - je ne puis vous donner plus -, en nourriture comme en eau, ainsi qu'une carte de la région et un message scellé à remettre au Roi d'Ysul en personne. À cela, j'ai ajouté un arc avec quelques flèches. Vous pouvez, je crois, conserver votre hache - nous n'avons pas le temps de vous forger une autre épée. De même pour votre haubergeon, qui me semble de toute façon en bon état. Oui, je pense que vous n'avez besoin de rien de plus - sauf peut-être de chance.

Sur ces mots, il vous tend une besace de cuir, semblable à celles couramment usitées par les militaires ; jetant un coup d'œil à l'intérieur, vous constatez que s'y trouvent des repas pour trois jours, un cylindre contenant probablement la carte susmentionnée et le message destiné au roi. Vous passez la courroie de cuir autour de votre épaule, avant d'attacher la gourde que vous tend le capitaine à votre épaule,

de mettre l'arc (c'est une arme secondaire) en travers de votre épaule et de fixer le carquois dans votre dos (il contient dix flèches). Lorsque vous avez fini, le capitaine dit :

- *Orn y'atal dr orn !* - ce qui signifie, en langue ancienne, «Réaliser ce haut fait puisses-tu !»

Vous répondez dans la même langue :

- *Ry'al ood halle ah ! Gy rodala heleo zerbel aya sototh îog !* - «J'accomplirai ou mourrai en essayant ! Point ne sera mienne la honte de revenir devant toi avec l'échec !»

Ces paroles deviendront plus tard célèbres – sous le nom d'Yriosgho Heletün, le Serment d'Après-la-Bataille. Mais pour l'heure, vous l'ignorez, et vous serrez simplement la main du capitaine, avant de quitter son bureau et de vous engager de nouveau dans les couloirs sinueux du fort. Peu après, vous vous trouvez dans les portes, qui bâillent face au Nord. Les regardant, vous vous demandez si vous retrouverez les murs du fort encore debout. Mais vous ne vous attardez pas sur cette pensée, et vous sortez. Une fois dehors, vous continuez tout droit, gravissant un escarpement. Au sommet de celui-ci, vous vous retournez, pour regarder une dernière fois le fort. Sur ses remparts sont massés tous les défenseurs. Voyant que vous les regardez, ils crient :

- *Bahal driia kol draa Irn ytourag Uyro skelos, ytourage gniesse arumph !* - «Plût aux Dieux que Fortune et Courage ne te fissent point défaut, et qu'ici tu revinsses triomphant !»

Sans répondre, votre hache pour les saluer. Simultanément, le soleil perce la chape de plomb qui le recouvre et sa lumière d'or vous tombe dessus. Sous cet éclat, vous semblez être l'un de ces héros nobles et altiers dont les exploits sont contés par des épopées oloïdoises telles que la *Geste de Luor* ou l'*épopée de Hyulo* ; du moins est-ce la pensée des soldats qui vous observent depuis les créneaux. Une longue ovation s'élève à ce moment-là, et ne s'arrête que lorsque les nuages avalent de nouveau le soleil, apparu seulement un bref instant, dissipant la vision ; la voûte grise du ciel où se confondent les cimes grise des montagnes se reforme, sinistre et inquiétante. Lorsque les derniers échos cessent de résonner, vous vous retournez vers le Nord. Ainsi commence le *Voyage de Mîrh du Fort Nord* - votre voyage. Rendez-vous au [71](#).

49

Par chance, la flèche s'enfonce seulement dans votre épaule, vous ôtant cependant 2 points d'Endurance et 1 d'Habilité. Si vous êtes encore en vie, vous serrez les dents, et vous ne ralentissez pas votre course dans la nuit avant d'être certain qu'on ne vous poursuit pas. Lorsque c'est le cas, vous arrachez la flèche de votre corps et reprenez votre route à un pas plus tranquille, cherchant du regard un abri pour la nuit. Rendez-vous au [132](#).

50

Hélas ! Vous n'êtes pas assez leste, et la flèche acérée, guidée par le vent du Destin, s'enfonce entre vos deux yeux. Dans votre ultime instant, vous voyez une explosion de lumière blanche, puis vous plongez dans la noirceur infinie de ténèbres éternelles...

51

Enjambant plusieurs cadavres, vous vous précipitez sur un groupe de Volylois. Votre arme, tel un faucon d'acier, fond plusieurs fois sur eux, infligeant des blessures mortelles. Vous continuez vos piquées sauvages jusqu'à ce qu'un Volylois réussisse à arrêter votre attaque de son épée. Furieux, vous engagez le combat contre lui :

Soldat volylois : Vitesse : 8 Habilité : 5 Endurance : 12

Après le second assaut de ce combat, les archers postés sur les hauteurs lâchent une première salve... Si vous êtes encore en vie, lancez un dé. Si le résultat est 1, continuez le combat normalement, en vous rendant au [84](#) si vous gagnez ; s'il est compris en 2 inclus et 5 inclus, rendez-vous au [111](#) ; s'il est de 6, rendez-vous au [140](#).

52

Vous plongez avec promptitude vers l'avant, mais la flèche est plus rapide encore. Décochée avec art, elle s'enfonce dans votre tête avant que vous ayez touché le sol. Vous retombez mort contre la pierre, le trait entre les deux yeux. Le dernier espoir de l'Ysul vient de mourir...

53

Vous avez manqué le soldat de quelques pieds. Mais votre flèche, en tombant, attire l'attention d'un archer volylois. Celui-ci vous aperçoit et décoche une flèche dans votre direction ! Vous tentez de vous jeter sur le côté pour l'éviter. Lancez deux dés en enlevant 1 au résultat - le Volylois est gêné lui aussi par l'averse. Si le résultat est inférieur ou égal à votre Vitesse, rendez-vous au [17](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [50](#).

La flèche s'envole en sifflant, menaçante. Malheureusement, elle ne se fraye pas un chemin dans les chairs du Volylois comme vous l'escomptiez, mais érafle simplement sa côte droite. Toutefois, cela ne l'empêche pas de se retourner vivement et de hurler un puissant «Qui va là ?», réveillant du même coup les autres soldats.

Cependant, avant que les échos du cri se soient entièrement dissipés, vous passez à l'action. Laissant là votre arc (rayez-le de votre *feuille d'aventure*), vous prenez votre hache à pleines mains, et vous vous précipitez sur le Volylois, tel un ouragan vomi par les ténèbres. Celui-ci écarquille les yeux en vous voyant arriver ainsi et n'a pas le temps de faire autre chose que de crier lorsque votre hache traverse son épaule - coupant net son bras - et s'arrête dans ses côtes. Vous extrayez rapidement votre arme de celles-ci et, submergé par les vagues purpurines de folie du combat, vous vous préparez à combattre les Volylois abasourdis par cette attaque. Ils se ressaisissent rapidement, et l'un d'eux dégaine son arme en dirigeant vers vous. Épée et hache s'entrechoquent en un grand fracas, rougeoyant dans la sanglante lueur du feu, et la lutte s'engage.

Soldat volylois : Vitesse : 7 Habileté : 8 : Endurance : 10

Si vous triomphez, rendez-vous au [69](#).

Votre trait effleure le Volylois, sans lui causer d'autre mal que de déchirer un pan de sa tunique. Voyant que la Mort l'a manqué de peu, le soldat se hâte d'achever son ascension. Pestant, vous produisez votre arme et vous vous préparez à l'occire dès qu'il aura atteint le haut des remparts. Peu après, votre ennemi saute dangereusement depuis les derniers barreaux de l'échelle et atterrit souplement devant vous, tout en sortant son épée courte. Quelque peu surpris, vous portez tout de même une botte à votre adversaire. Celui-ci tente de l'éviter maladroitement, et votre lame s'enfonce dans son bras, faisant jaillir le sang. Toutefois, il riposte sauvagement, vous ôtant 2 points d'Endurance. Malgré la douleur qui est la vôtre en cet instant, vous engagez le combat, serrant les dents...

Soldat Volylois : Vitesse : 6 Habileté : 8 Endurance : 9

Si vous parvenez à ôter 6 point d'Endurance en un coup à votre adversaire, vous jetterez deux dés. Si le résultat est inférieur à votre Habileté, vous le ferez basculer derrière les remparts et vous pourrez considérer avoir gagné le combat. Si vous tuez votre adversaire, ainsi ou autrement, vous vous rendez au [128](#).

56

Votre hache traverse soudain le fin abdomen du Xiloheras de part en part ; le buste tombe en arrière, laissant échapper un pestilentiel liquide verdâtre. Pourtant, même ainsi séparées, les deux moitiés continuent de se mouvoir quelques instants durant ; vous ne pouvez vous empêcher de frémir d'horreur en voyant les pattes de la créature s'avancer péniblement vers vous, pour s'arrêter à vos pieds.

Néanmoins, la créature s'est définitivement immobilisée ; pour l'instant, vous êtes en sûreté ici, et vous reprenez votre nuit interrompue. Vous n'avez pas besoin de déduire de point de votre Endurance pour *ce* paragraphe. Rendez-vous maintenant au [31](#).

57

La pointe de votre épée dépassant de son dos de quelques centimètres, le Volyolois s'écroule, vomissant des flots de sang sombre. D'un geste ample et rapide, vous retirez votre lame de son dos et vous vous ruez sur le dernier homme. Ayant eu le temps de se préparer, il pare avec adresse votre attaque. Éprouvant la force de ses muscles, vous rompez, avant de vous fendre en une botte sournoise...

Capitaine volyolois : Vitesse : 8 Habilité : 7 Endurance : 9

Si vous vainquez, rendez-vous au [80](#).

58

Le chemin continue de serpenter le long des montagnes, et vous le suivez simplement, marchant le plus possible à droite, de façon à ne pas être remarqué par d'éventuels Volyolois patrouillant plus bas dans les hauteurs. Pourtant, vous avez peu de chance d'être aperçu : vos vêtements sont gris comme la pierre, et les cieux obscurs ne délivrent guère de lumière. Mais vous préférez ne pas prendre de risques. Cependant, après avoir marché environ une heure, vous atteignez un endroit où une sorte de muraille de pierre - suite à quelque caprice de la nature - est érigée sur votre gauche, vous dissimulant à la vue des yeux ennemis potentiels. Vous décidez de faire fi de la prudence, et profitant de cette protection naturelle, vous accélérez.

Un peu plus loin, le chemin se divise en deux sous vos pieds ; une branche continue droit devant vous - vers le Nord -, tandis que l'autre monte vers l'Est, et tourne vers le Nord un peu plus loin - c'est ce qu'indique la carte que vous a donnée

le capitaine. Ce dernier chemin vous épargnera peut-être une rencontre fortuite et malheureuse avec les Volylois - il semble en effet moins direct pour atteindre Ysul. Si vous voulez l'emprunter, rendez-vous au [120](#). Si vous préférez continuer sur le sentier que vous suivez actuellement, rendez-vous au [14](#).

59

Le torse à demi séparé du reste du corps, l'homme expire rapidement. Submergé par la folie rouge et ardente du combat, vous n'attendez pas qu'il laisse échapper son dernier souffle pour enlever votre hache de son ventre où pointent tripes et boyaux pour vous porter à la rencontre du Volylois le proche de vous. Celui-ci vous attendait apparemment - son épée est dégainée - et il se précipite sur vous, prêt à porter une botte. Vous évitez un coup qui vous aurait très certainement coûté la vie en déportant avec agilité sur le côté, et vous contre-attaquez dans le même mouvement. Pris au dépourvu par cette riposte foudroyante, le Volylois échappe néanmoins à la mort. Mais loin d'en démordre, vous repartez à l'assaut, la hache brandie ; et le combat s'engage.

Soldat volylois : Vitesse : 7 Habilité : 7 Endurance : 12

À partir du cinquième assaut - pour peu que votre adversaire soit toujours en vie -, le dernier Volylois tirera une flèche à chaque assaut ; cependant, comme votre ennemi et vous êtes sans cesse en mouvement, il peut manquer sa cible malgré la proximité. Pour déterminer s'il vous a atteint, lancez deux dés en ajoutant 2 au résultat. Si le total est inférieur ou égal à 8, le trait vous a atteint et vous perdez 2 points d'Endurance. S'il est supérieur, la flèche vous a manqué. Lancez toutefois un dé ; si le résultat est compris entre 1 et 4 inclus, la flèche se brise contre la paroi ; s'il est de 5 ou 6, elle touche votre adversaire, lui ôtant 2 points d'Endurance. Si malgré cette contrainte - ou grâce à elle -, vous tuez votre adversaire, rendez-vous au [26](#).

60

Tel un spectre désincarné arpentant les routes d'au-delà la vie, vous progressez en travers des escarpements, seule forme de vie à bien des lieues à la ronde. Les heures défilent, lugubres et transpercées par les vents, vides de sens dans cette contrée sans soleil. Vous n'avez cependant cesse d'avancer, l'esprit obnubilé par cet exercice pourtant simple qu'est la marche, vous arrêtant de temps à autre pour boire une gorgée d'eau. C'est pendant l'une de ces rares pauses que vous entendez soudain un bruit de frottement dans les rochers au-dessus de vous. Vous produisez sur-le-champ votre hache, prêt à faire face à un éventuel danger, et vous observez attentivement la pierraille. Au début, vous ne voyez rien, mais à force de fixer la

roche, vous finissez par apercevoir une tache gris clair qui se déplace agilement sur les rochers, se rapprochant rapidement de vous ; alarmé, vous ne fuyez néanmoins pas et vous continuez de regarder. Soudain, la tache bondit en direction de votre tête, et vous n'avez que le temps de la protéger en interposant votre hache ! La créature - puisque c'en est une - tombe sur le sol, et vous reconnaissez à son faciès aplati et ses yeux louchant un Hériotrope montagnoux, l'une des espèces les plus dangereuses de tout l'Oloïd ! Il vous la tue le plus vite possible, sans quoi il est probable que ce soit *elle* qui vous tue. Du moins est-ce votre pensée lorsque vous vous précipitez sur elle, votre arme prête à frapper...

Hériotrope : Vitesse : 7 Habileté : 6 Endurance : 7

Les griffes comme les dents de l'Hériotrope sécrétant un poison extrêmement virulent, chacune des blessures qu'il vous infligera sera majorée de 2 points. Si, malgré cela, vous sortez victorieux de cet affrontement, rendez-vous au [3](#).

61

Jetant votre arc au loin et produisant votre épée, vous bondissez par-dessus la barricade, imité par d'autres guerriers. Vous vous précipitez ensuite sur les ennemis, évitant des flèches qui pleuvent sur vous, et vous êtes pris dans un tourbillon d'acier. D'un moulinet, vous tranchez la tête d'un Volylois, évitez un coup de taille donné par un autre, et vous vous retrouvez face à un jeune soldat. Dans ses yeux brillent la peur, et vous sentez la pitié envahir votre cœur. Mais vous fermez votre esprit à ce sentiment, et engagez le combat.

Soldat Volylois : Vitesse : 7 Habileté : 8 Endurance : 8

Si vous gagnez, rendez-vous au [47](#).

62

Hurlant de douleur à cause du coup que vous venez de lui assener, le Volylois bascule par-dessus les créneaux, pour aller s'écraser quelques mètres plus bas ; vous ne vous en préoccupez pas plus que cela - trop de fois avez-vous contemplé cela pour pouvoir en concevoir de la pitié. Après avoir essuyé la lame de votre épée sur votre pantalon, vous reprenez votre arc, gardant l'épée à portée de main, et vous mettez en joue un soldat qui est après à mi-chemin entre le haut des remparts et le sol. Lorsque vous estimez pouvoir le faire, vous tirez. La flèche fond en sifflant dans la direction

de l'homme... Le toucherez-vous ? Lancez deux dés. Si le total est inférieur ou égal à votre Habileté, rendez-vous au [13](#). Sinon, rendez-vous au [55](#).

63

Brusquement, vous vous réveillez. Où êtes-vous ? Tout est d'un noir bleuté autour de vous. Vos sens enregistrent rapidement des sensations confuses : une douleur à la tête ; la fraîcheur de la terre ; un bruit mat et lancinant ; une odeur de sueur et de vin mêlés.

Quand vos yeux se sont habitués à l'obscurité, vous vous apercevez que vous gisez dans une tente ; face à vous, déchirant les ténèbres, il y a une lumière dorée - probablement l'entrée. Hébéte, vous vous apprêtez à vous y diriger, quand un soudain tourbillon pourpre apparaît, occultant partiellement la lueur. Peu après, il s'immobilise, révélant deux dés rouges. A ce moment, un juron retentit, mêlé d'un rire. Puis un bras s'avance et ramasse les objets.

Mais si brève qu'ait été l'apparition, vous avez eu le temps de reconnaître, ornant la manche, l'étoile bleue cerclée de jaune, qui est l'emblème du Volyl. Aussitôt, la douleur qui engourdissait votre tête disparaît, et vos sens se font plus aigus ; vous revient en mémoire votre capture : l'empoisonnement... votre évanouissement... les mains ennemis... Le silence des ténèbres...

Avec stupeur, vous vous rendez soudain compte que vous ne ressentez plus les effets du poison ! Et pour cause : il n'était que temporaire - votre organisme l'a éliminé naturellement -, les Volylois voulant sans doute vous garder en vie pour vous interroger ; du moins est-ce la conclusion à laquelle vous aboutissez. (Ajoutez-vous 15 points d'Endurance.)

Poursuivant votre pensée, vous songez qu'ils comptent probablement vous interroger quant à la lettre au Roi, qu'ils ont sans nul doute découverte dans votre équipement. Or, c'est seulement avec ce papier que vous pourrez réussir votre mission.

Aussi vous faut-il la récupérer.

Vous vous levez donc - et vous vous apercevez que vous êtes ligoté par une épaisse corde. Sans vous laissez abattre, vous rampez jusqu'à pouvoir atteindre un pierre aux coins aigus qui se trouve non loin de là ; y appliquant vos liens, vous parvenez à les user suffisamment pour vous libérer. Sans perdre un instant, vous ramassez la pierre et vous dirigez vers la sortie... Rendez-vous au [125](#).

64

La hache levée, vous vous approchez silencieusement de la sentinelle, pareil à une chose née de la nuit. La distance qui vous sépare de lui diminue lentement... Huit mètres... Cinq mètres... Trois mètres... Deux mètres... Un mètre... Mais alors que

vous êtes tout proche du Volylois, vous trébuchez soudain sur un caillou ! Vous tentez de vous rattraper comme vous le pouvez, afin d'assener un coup meurtrier le plus rapidement possible. Lancez deux dés et ajoutez 2 au résultat. Si le total est inférieur ou égal à votre total d'Habilité, rendez-vous au [24](#). Sinon, rendez-vous au [25](#).

65

Votre lame décapite le soldat, projetant de grandes gerbes de sang, mais vous êtes déjà en train de ferrailer avec un autre Volylois. À ce combat succèdent bien d'autres, et vous en sortirez à chaque fois vainqueur. À un moment, votre épée s'étant brisée sur un casque, vous ramassez une hache - la sachant mieux manier que l'épée ysuloise, vous avez le droit, en combat, d'augmenter les dégâts infligés à votre adversaire d'un point, à moins que vous ayez tiré 1 ou 2 en lançant le dé - et vous vous jetez de nouveau dans les affrontements. Lorsque le dernier Volylois encore dans le fort s'effondre sous vos coups, vous tombez à ses côtés, vos yeux fixés sur les deux lunes brillant hautes dans le ciel maintenant pur. Puis vous succombez à la fatigue de cette journée de bataille, délesté de 6 points d'Endurance, et vous vous endormez là, la main toujours serrée autour du manche de votre hache, au milieu des cadavres épars des Volylois et des Ysulois, frères dans l'immobilité. Une heure après, des soldats chargés de faire le compte des morts vous découvrent prostré, plongé dans un coma proche de la mort, et, s'apercevant que vous vivez encore, vous emmènent dans la Salle de Guérison. Rendez-vous au [48](#).

66

Émettant un léger sifflement, la flèche s'envole vers la poitrine de votre cible. Au bout de sa course se trouve son cœur rouge et la mort, et la sentinelle s'écroule sans un bruit, tué sur le coup. Vous remettez rapidement l'arc sur votre épaule, et vous vous avancez furtivement vers le camp volylois. Alors le jeu du couteau tranchant la jugulaire commence. Malgré la tension énorme qui est la vôtre en ce moment - vous craignez de buter sur un cailloux ou sur un dormeur - et vos états d'âme, vous parvenez à tuer trois des quatre volylois restants. Cependant, en mourant, votre quatrième victime de la nuit produit un léger gargouillement, réveillant le cinquième homme ! Celui-ci regarde brièvement autour de lui et aperçoit grâce à la lueur du feu les mares de sang dans lesquelles baignent les cadavres ; et il vous distingue, vous qui êtes accroupi devant l'un des corps. Immédiatement, vous décidez de vous enfuir plutôt que d'essayer un combat peut-être difficile. Laisant là votre macabre tâche, vous vous relevez et vous vous mettez à courir dans les ombres denses de la nuit d'automne, remettant à plus tard la mort du Volylois. Rendez-vous au [98](#).

Rapidement décroît la clarté diurne ; les cimes des montagnes, puis leurs flancs, sont enténébrés. C'est l'heure où à l'Ouest le jour expire et cède place à la nuit venue de l'Est, l'heure qui voit la chute de la lumière et l'avènement de l'obscurité ! Tout s'assombrit, se cache sous un voile impénétrable ; mais pourtant votre détermination reste intacte, et vous êtes toujours prêt à réussir.

Soudain, tournant un virage, vous apercevez, à quelques mètres, une dizaine de silhouettes s'affairant. Le cœur battant, vous reconnaissez leur accent et leurs dialecte, portés jusqu'à vous par le vent : il s'agit de Volylois ! Probablement sont-ce ceux que vous avez aperçus ce matin. Mais quels qu'ils soient, il va falloir que vous passiez leur campement d'une manière ou d'une autre : vous devez continuer vers le Nord et vous craignez de toute façon qu'ils ne vous découvrent si vous dormiez ici. Vous commencez donc d'élaborer un plan pour pouvoir continuer en toute quiétude, consommant quelque nourriture et épiant les Volylois.

Pendant ce temps, les Volylois installent leur campement autour d'un feu de camp et mangent. Une demi-heure plus tard, ils se lèvent ; sept vont s'enrouler dans des couvertures ; trois restent pour surveiller le camp. Une heure plus tard, vous estimez qu'il est temps pour vous d'agir. Si vous voulez passer par les escarpements sur le côté pour vous enfuir, rendez-vous au [122](#). Si vous préférez tuer les trois sentinelles à coups de flèches avant de vous débarrasser des autres soldats, rendez-vous au [70](#). Si vous préférez attaquer à la hache et non à l'arc, rendez-vous au [79](#).

La lame vous érafle le bras, vous ôtant 2 points d'Endurance - mais pas la vie. Serrant les dents, vous achevez de rouler sur le côté, avant de vous relever d'un bond. Empoignant votre hache à pleines mains, vous vous portez à la rencontre de la sentinelle qui s'avance vers vous, son épée rougie par votre sang et le rouge éclat des flammes dans son dos. Sans vous préoccuper des dormeurs en train de se réveiller, vous engagez le combat contre le Volylois qui vous face.

Soldat volylois : Vitesse : 8 Habileté : 7 Endurance : 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [117](#).

Les yeux de votre ennemi se dilatent d'effroi lorsque votre arme s'enfonce dans sa poitrine comme s'il s'était agi de beurre, puis la vie les quitte, et son corps

retombe, mort. Sans perdre un instant, vous extirpez votre arme du cadavre, juste à temps pour parer à l'aide de son fer la lame du Volylois qui s'avance vers vous. Rejetant son arme en arrière, vous reculez de quelques pas, raffermissez votre prise sur la hache, et repartez brutalement à l'assaut, prêt à frapper de taille.

Soldat volylois : Vitesse : 8 Habilité : 7 Endurance : 10

Si vous gagnez ce combat, vous sortez rapidement votre hache du crâne fendu de votre adversaire en vous déportant sur le côté, de façon à éviter l'attaque sauvage d'un troisième Volylois. La lame emporte un lambeau de votre tunique en s'abattant, sans vous causer de mal. Vous en profitez pour porter un coup bestial à l'épaule du soldat ; cependant, vous commencez à vous être fatigué par ces combats et le coup n'a pas la puissance que vous espériez. Malgré cela, le sang jaillit, écarlate ; cela n'empêche toutefois n'empêche l'homme de pivoter sur lui-même et d'engager le combat...

Soldat volylois : Vitesse : 9 Habilité : 6 Endurance : 12

Si vous sortez victorieux de cet affrontement, rendez-vous au [109](#).

70

Sans faire plus de bruit qu'un spectre vengeur - et tout aussi déterminé -, vous encochez une flèche à votre arc et vous visez soigneusement ; vous savez que vous n'aurez pas droit à plusieurs chances ; car c'est dix ennemis que vous avez à combattre maintenant ! Des sueurs froides perlent de votre front. Vous plissez les yeux, à cause de l'obscurité. Puis vous tirez. La flèche s'envole en sifflant, traversant les ténèbres... Rendez-vous au [114](#).

71*

Le chemin monte lentement, devenant de plus en plus raide au fur et à mesure qu'il avance vers le Nord. Malgré cela et la fatigue engendrée par les combats, votre pas ne ralentit guère. Une heure plus tard environ, le chemin s'aplanit, serpentant le long des montagnes. Au même moment, les vents qui ont donné leur nom aux Montagnes de Sifflemort se lèvent, s'engouffrant en gémissant dans les défilés tortueux et fouaillant les hauteurs - ainsi que vous-même. Néanmoins, vous ne faiblissez pas, et vous continuez bravement votre route. Deux heures après que vous avez quitté les soldats, vous arrivez, malgré la psalmodie lugubre du vent du Nord, en vue du carrefour dont vous a parlé le capitaine. Ainsi qu'il vous l'a dit, il permet

d'aller vers deux directions : le Nord et le Nord-Est. Vous devinez, grâce à la carte que la première direction vous mènera vers les défilés, chemin plus court que l'autre, mais également plus dangereux : les Volylois qui errent probablement à votre recherche pourront vous tendre facilement une embuscade du haut des grands murs de pierre. Pour l'emprunter, rendez-vous au [16](#). L'autre solution est de prendre par les hauteurs ; le chemin y est plus long, mais sûrement moins périlleux, malgré la présence de mainte bête sauvage qui les hante. Si vous préférez passer par-là, rendez-vous au [58](#).

72

Le lendemain, vous êtes réveillé par le cri lugubre d'un corbeau, répercuté par les montagnes. La caverne étant orientée vers l'Ouest, la lumière du jour ne pouvait vous réveiller. Vous vous étirez, faisant craquer vos articulations gelées par le sol glacial de la grotte. Revigoré par ce bref sommeil, vous avez regagné 5 points d'Endurance, à moins que vous n'ayez pas mangé hier soir, auquel cas vous ne récupérez que 3 points d'Endurance. Rapidement, vous dispersez les reliefs de votre nocturne repas, remettez le sac sur vos épaules, et reprenez votre route. Rendez-vous au [36](#).

73

Abandonnant l'Ysulois à son triste sort, vous vous précipitez sur le Volylois. Celui-ci, vous voyant accourir, tente de vous porter une botte ; vous l'esquivez maladroitement, perdant 2 points d'Endurance. Néanmoins, vous attaquez à votre tour, abattant sauvagement votre hache - avec le regard sanguinaire du loup qui attaque.

Soldat volylois : Vitesse : 7 Habileté : 7 Endurance : 9

Si vous le vainquez, rendez-vous au [51](#).

74

Devant vous, tout n'est qu'acier, sang et hurlement. Vous visez soigneusement pour éviter de toucher l'un des vôtres, avant de relâcher la corde de votre arc. La flèche vole, porteuse de mort. Mais un Ysulois, se mettant hors de portée de la lame de son ennemi, se retrouve soudain devant votre cible ! S'écartera-t-il à temps ? Lancez un dé. Si le résultat est pair, rendez-vous au [32](#). S'il est impair, rendez-vous au [144](#).

Un air incrédule se dessine sur la tête de votre adversaire comme vous la lui tranchez. Vous jetez son cadavre dans le vide, puis vous reprenez votre route...

Quelques minutes plus tard, vous arrivez au second campement ysulois. Comme une sentinelle vous hèle, vous lui répondez :

- Je suis envoyé par le Roi au Général Luipos !

Un homme, qui discutait non loin de là avant votre arrivée, se lève alors s'approche de vous.

- Je suis le Général Luipos. Quel est le message du Roi ?

- Notre Roi vous fait savoir que vous devez charger sans plus attendre ! Un vent sorcier ayant emporté le chant de la trompette, je fus choisi pour vous porter ce message.

- Qu'il en soit ainsi, alors. Soldats, en place ! La Victoire ou l'Enfer, par les Dieux ! Et chargez !

Et quelques minutes plus tard, le sol tremble sous les pieds des milliers de soldats qui s'élancent, chargés d'une ardeur meurtrière... Vous avez réussi ! Rendez-vous au [145](#).

Manifestement, les Volylois s'attendaient à votre assaut, et vous les trouvez avec leurs épées dégainées. Néanmoins, votre furie guerrière les surprend, et vous avez le temps d'en décapiter un avant qu'ils ne se ressaisissent. Le plus grand des trois s'approche de vous, son épée levée prête à frapper. Mais sans lui laisser le temps de donner un coup, vous l'attaquez sur le flanc ; il réussit cependant à parer - juste à temps. Vous reculez avec prudence, sans le quitter des yeux, pareil à un loup affamé. Ainsi un combat s'engage-t-il.

Soldat volylois : Vitesse : 7 Habileté : 9 Endurance : 8

Si vous vainquez, rendez-vous au [59](#).

Votre trait transperce la gorge du Volylois juste au-dessus de son haubergeon. Il s'effondre, crachant des gerbes de sang, mais un soldat qui se tenait en retrait prend sa place. Sans perdre un seul instant, vous le mettez en joue - bien que les portes soient sur le point de céder. La flèche s'envole en sifflant comme vous lâchez la corde de votre arc. Lancez deux dés en ajoutant 1 au résultat. Si le total est inférieur à votre Habileté, rendez-vous au [110](#). Sinon, rendez-vous au [53](#).

78

Tel un envoyé de la Mort, vous vous lancez dans l'ascension de l'escarpement aride, où l'herbe est pierre et rochers les arbres. L'escalade est rude, mais le versant pierreux s'étageant sur plusieurs niveaux, vous pouvez reprendre de temps à autre votre souffle. Parvenu à une douzaine environ de pieds au-dessus du chemin - qui n'est plus qu'une mince bande grise à vos yeux -, vous bifurquez vers la droite et vous vous mettez à courir prudemment, tout en surveillant le chemin en contrebas. Un quart d'heure plus tard, à bout de souffle, vous apercevez les Volylois. Un sourire sinistre aux lèvres, vous accélérez, ayant aperçu un endroit parfait pour vous embusquer : un gros rocher surplombant le chemin. Vous vous dissimulez derrière tout en encochant un trait à votre arc, attendant les Volylois. Quelques minutes après, ceux-ci sont à portée de flèche ; vous tirez sur l'homme de tête. Le trait s'envole gracieusement vers lui, et ne s'arrête que dans sa poitrine. Il titube, le souffle coupé, avant de s'écrouler - mort. Cependant, avant que ayez pu encocher une seconde flèche, un ordre retentit distinctement :

- Des Ysulois ! À couvert sous les rochers !

Les quatre hommes se précipitent sous une cavité rocheuse, se dissimulant à votre vue. Poussant un juron païen, vous quittez votre cachette et descendez à toute allure l'escarpement vers le chemin, votre hache à la main... Rendez-vous au [76](#).

79

Avec un étrange bruit d'os brisés, les dés que vient de lancer l'un des gardes s'arrêtent sur la face du Soleil, signifiant qu'il a perdu sa mise. Poussant un juron, il passe les instruments de sa défaite à son voisin de droite.

C'est à ce moment-là que vous jaillissez soudain de la nuit, brandissant votre hache. Les Volylois, absorbés par leur jeu, ne s'aperçoivent de votre présence une seconde avant que vous tuiez le plus proche d'entre eux. Et c'est seulement quand votre arme rencontre l'épaule du second veilleur, se frayant un chemin jusqu'à son cœur, que le dernier, se remettant de sa surprise, a la présence d'esprit de lancer un cri d'alarme, avant de se précipiter sur vous, son épée à la main, sachant très bien qu'il mourrait en restant immobile. Néanmoins, c'est un affrontement bref et sanglant qui a lieu, et il se conclut par l'affaissement du cadavre étêté de votre adversaire.

Cependant, si court qu'il ait été, il a donné le temps aux autres Volylois de se réveiller et de se lever. Ils ont pu constater à loisir l'issue du combat et, après s'être rapidement concerté, ils se ruent sur vous. Voyant le danger dans lequel vous vous trouvez, vous reculez précipitamment et vous mettez le brasier entre vous et vos assaillants, regrettant la largeur exceptionnelle de l'endroit. En effet, grâce à elle, les Volylois parviennent à vous encercler ; alors ils convergent tous vers vous, à l'évidence dans le but de vous acculer contre le feu.

Mais c'était sans compter sur vos réflexes désespérés. Mû par l'impérieux instinct de la survie, vous bondissez soudain par-dessus les flammes et abattez votre hache sur le Volylois qui se trouve en face de vous. Celui-ci a tout juste le temps de parer votre assaut inattendu ; toutefois, votre coup était si puissant que l'épée de votre adversaire éclate en une myriade de fragments sous l'impact. (L'un d'eux vous atteint à la joue, vous ôtant 1 point d'Endurance.)

Sans vous laisser démonter, vous repartez à l'attaque. Vos gestes suivants sont si rapides que le fer de votre hache, comme embrasé par les flammes, semble tracer de rouges figures géométriques dans l'air, tandis que les Volylois peinent à suivre vos gestes. La fin du combat, cependant, ne laisse aucun doute : votre adversaire est agonisant, sa poitrine défoncée se soulevant pourtant encore.

Une seconde plus tard, envahi par le pourpre tourbillon de la bataille, vous engagez le combat avec un autre adversaire.

Soldat volylois : Vitesse : 8 Habilité : 7 Endurance : 10

Si vous vainquez, rendez-vous au [101](#).

80

La tête de votre adversaire s'envole sous la puissance de votre coup, ses bras s'agitant stupidement dans l'air, tel le corps d'un serpent décapité. Vous reculez, méfiant, attendant que le cadavre s'immobilise. Cela survient bientôt ; mais, dans sa chute, il entraîne le brasero ! Avec horreur, vous voyez les flammes se communiquer à la tente.

Vos réflexes suivants sont quasi-instinctifs. Vous ramassez la lettre qui traînait sur le sol et vous précipitez sur votre équipement ; vous fourrez tout dans votre besace, et vous vous courez vers la sortie.

Quelques secondes avant qu'elle ne prenne feu, vous parvenez à vous échapper

Sans cesser de courir pour autant, vous vous dirigez vers ce qui vous semble - d'après les étoiles - être le Nord, songeant que le capitaine mort vous a offert une excellente diversion... Rendez-vous au [42](#).

81

Dans un bruit sourd, la hache s'enfonce dans votre crâne, le fendant en deux hémisphères. Vous mourez sous le coup, suspendu entre ciel et terre.

82

Par chance pour vous, rien ne vient troubler votre sommeil ; aussi n'est-il besoin de diminuer votre Endurance en vertu du poison pour *ce* paragraphe. Rendez-vous au [31](#).

83

Vous êtes tant épuisé par ce dernier combat que vous avez à peine la force de retirer votre hache du crâne fendu de votre adversaire. Néanmoins, malgré votre furieuse envie de dormir, vous savez qu'il vous reste une dernière tâche à faire : vous occuper du Volylois qui a survécu à votre attaque d'hier soir. Eu égard à la puissance des coups qui ont été échangés durant la lutte, il a dû les entendre et, devinant ce qui se tramait, se précipiter au secours de ses compatriotes. Tout en méditant là-dessus, vous vous placez derrière l'angle du virage, de façon à être dissimulé à la vue de l'arrivant. Quelques instants plus tard, vous percevez le bruit de ses pas, puis celui de sa respiration haletante. Vous assurez votre prise sur votre hache et bandez tous les muscles de votre corps, de façon à asséner un coup unique et mortel sur le soldat... Rendez-vous au [134](#).

84

Soudain, votre hache s'enfonce dans la poitrine de Volylois - tranchant le cœur en deux. Après un bref cri d'agonie, il s'écroule. Mais à peine avez-vous libéré le fer de votre hache qu'un autre prend immédiatement sa place, épée à la main et prête à s'abattre.

Soldat volylois : Vitesse : 9 Habileté : 7 Endurance : 8

Si vous triomphez, rendez-vous au [90](#).

Sous vos pieds, le chemin entame une descente d'abord imperceptible, puis de plus en plus marquée. Il tourne une lieue plus tard vers l'Est, et vous êtes de nouveau abrité contre les vents bestiaux. Néanmoins, si vous êtes abrité de la furie des éléments, celles des animaux ne vous est pas épargnée ; en témoigne l'apparition soudaine d'un point noir dans l'airain céleste. Ce point décrit des cercles concentriques de plus en plus petits, grossissant rapidement. Quelques secondes après, vous reconnaissez un Aigle anthropophage - tel est son nom, bien qu'il ne se nourrisse pas que de chair humaine -, d'une taille démentielle : ses ailes mesurent chacune dix pieds de long ! L'horreur ailée fond soudain sur vous, et vous n'avez que le temps de produire votre hache tout en vous jetant en arrière. Loin de se laisser décourager par l'échec de son attaque - et probablement poussé par la faim -, l'animal reprend son vol pour vous assaillir de nouveau ; et vous vous préparez à combattre serres tranchantes et bec acéré...

Aigle anthropophage : Vitesse : 6 Habileté : 6 Endurance : 6

Si triomphez de cet adversaire volant, rendez-vous au [37](#).

Trois jours s'écoulaient maintenant, trois jours durant lesquels vous traversez la sérénité pestiférée des Montagnes de Sifflemort ; votre nourriture est celle que vous avez prise sur les Volylois ; votre eau est celle des rares ruisseaux qui coulent des cimes. Celles-ci, lentement, s'abaissent, et vous devinez que vous approchez des collines de l'Ysul ; vous attribuez à cela le fait que nul événement malencontreux vienne vous tourmenter.

Lorsque se lève l'aube du quatrième jour, un rayon de soleil traverse les nuages et vient vous caresser le visage, vous tirant du sommeil. Vous vous levez, fort de 5 nouveaux points d'Endurance (ajoutez également à ce score les 15 autres points récupérés durant les jours précédents.) Vous remballez prestement votre affaires et repartez. Vers la mi-journée, vous vous arrêtez au pied le célèbre Pic de Muthaidos, où jadis Luor d'Harmonuil vint - au prix de longues épreuves - quérir l'aide des Hommes-Oiseaux qui habitaient alors les Montagnes. Avec leur concours, il parvint à ramener les Harmonuiliens en Oloïd, à l'Ouest du Fleuve-Frontière.

Vous priez quelques minutes devant ce haut-lieu de la mythologie oloïdoise, avant de repartir, commençant à penser que vous pourriez bien atteindre le frontière méridionale de l'Ysul avant la fin du jour.

Mais c'était sans compter sur les Volylois.

En effet, ceux-ci patrouillent dans la région, ainsi que l'avait dit le prisonnier torturé ; et au détour d'un virage, vous retrouvez en face d'une trentaine d'entre eux. Un cri résonne soudain :

- Prenez-le *vivant* !

Et tous de se ruer sur vous. Pris au dépourvu, vous vous défendez néanmoins du mieux que vous le pouvez, infligeant de lourds dégâts dans leurs rangs ; des mares pourpres jonchent sur le sol ; votre hache est pareille à une lune de sang ; le temps paraît s'être arrêté pour vous.

Soudain, au milieu de ce tourbillon écarlate, vous ressentez une vive douleur à la tête - vous perdez 2 points d'Endurance -, et le monde tangue devant vous. Vous comprenez que l'on tente de vous assommer et essayez de vous reprendre : en vain. Car un second coup vous est bientôt administré, vous délestant de 3 points d'Endurance ; et vous sombrez dans les ténèbres de l'inconscience, vous demandant, dans une ultime pensée, ce qui va advenir de vous.

Rendez-vous au [30](#).

87

Vous surplombez maintenant la bataille. Vous contemplez un instant ce pandémonium de corps, puis vous vous détournez, ne perdant pas de vue votre objectif.

Le chemin sur lequel vous marchez en ce moment étant très étroit, vous êtes obligé en maint endroit de vous tenir aux aspérités de la paroi pour éviter de choir. Mais soudain, alors que vous n'êtes plus qu'à une centaine de mètres de l'extrémité méridionale du défilé, votre pied dérape, et votre main ne parvient pas à trouver une prise ! Précipité dans le vide, vous tentez, dans un dernier réflexe, de vous rattraper à n'importe quoi... Lancez deux dés. Si vous obtenez 12, rendez-vous au [33](#). Dans tous les autres cas, rendez-vous au [100](#).

88

Remuant les pierres alentours et examinant le sol nu, vous trouvez, au bout d'un quart d'heure de recherche une petite étoile de fer, peinte en bleu et ceinte d'un cercle doré ; il s'agit d'un insigne volylois désignant les capitaines, vous semble-t-il. Vous pouvez, si vous le souhaitez, le garder. Après cette découverte, vous fouillez à tout hasard le sol une nouvelle fois, mais vous ne trouvez rien, et vous vous relevez bientôt pour repartir. Rendez-vous au [85](#).

89

A l'instant où le Volylois abaisse son épée, vous bondissez en avant. Votre hache tranche net le bras de l'homme, et l'épée tombe, inoffensive, une main la serrant encore. Voyant cela, votre compagnon d'armes bondit soudain en avant. Son épée éventre le Volylois et fouille dans ses entrailles. L'Ysulois vous remercie d'un regard farouche, et vous repartez tous deux dans la bataille. Rendez-vous au [51](#).

90

Votre adversaire gît à vos pieds, ses entrailles pointant de son ventre ouvert. Comme nul autre ne prend sa place, vous vous autorisez à embrasser le champ de bataille du regard avant de replonger dans le chaos d'acier. C'est alors que vous prenez conscience que vous êtes seul, entouré par les vagues d'acier des Volylois ! Pis encore : à une cinquantaine de mètre de vous, un groupe de vos ennemis enfonce les lignes ysuloises, se dirigeant vers le Roi - resté en arrière comme le veut la coutume, bâillonnant ses instincts guerriers -, et des centaines d'autres se déversent à travers cette brèche ! Comprenant l'issue que pourrait avoir la bataille si Lheohor venait à mourir, vous faites soudain volte-face, et entreprenez de vous tailler un chemin écarlate à travers les lignes ennemis. Malgré votre rapidité et votre adresse, vous perdez 2 points d'Endurance.

Lorsque enfin vous parvenez aux rangs ysulois, vous les traversez pour atteindre Lheoror, criant «Au Roi ! Au Roi !» Vos appels sont entendus ; les Ysulois inoccupés saisissent leurs armes et se dirigent vers leur Seigneur. Quelques instants après, un cercle - navire voguant au milieu d'une mer démontée - s'est formé autour du pavillon royal ; mais son occupant légitime se tient à vos côtés, son glaive de cinq pieds à la main, un feu sinistre couvant dans ses yeux.

Soudain, les Volylois surgissent, leurs armes rougies jusqu'à la garde, la frénésie du combat dans les yeux. Poussant des sauvages hurlements, ils se jettent sur vous. Vous en abattez un en pleine course - fracassant son crâne et sa colonne vertébrale, mais un autre le remplace, engageant le combat avec vous.

Soldat volylois : Vitesse : 7 Habileté : 7 Endurance : 7

Si vous gagnez, rendez-vous au [38](#).

91

Votre flèche manque le Volylois d'un bon demi pied environ. Votre cible, comprenant apparemment à quel funeste destin elle vient d'échapper, se dépêche de franchir les derniers mètres qui la séparent du sommet des remparts. Voyant que vous n'avez pas le temps de décocher une nouvelle flèche, vous jurez et vous dégainez votre arme, prêt à accueillir le Volylois. Quelques secondes plus tard, celui-

ci atteint les dents de l'enceinte et se hisse derrière. Il évite de justesse un coup d'épée que vous lui assenez, sort de son fourreau son arme - une épée courte, comme la vôtre - et engage le combat.

Soldat volylois : Vitesse : 8 Habilité : 7 Endurance : 8

Si vous réussissez à ôter six points d'Endurance à votre ennemi en un coup, vous lancerez deux dés. Si le résultat est inférieur à votre Habilité, vous aurez poussé votre adversaire par-dessus la muraille, le précipitant vers une mort certaine. Vous considérerez alors que vous avez gagné. Si - avec ou sans cette règle - vous vainquez le Volylois, vous vous rendez au [62](#).

92

Trompée par les ténèbres, la flèche ne se fiche non point dans la gorge du Volylois, mais dans son bras. Votre cible pousse un cri de douleur et extrait courageusement la flèche ; immédiatement après, les deux hommes se lèvent et regardent dans votre direction, sondant l'obscurité. Grande est la surprise qui se peint sur leur visage lorsqu'ils vous voient surgir des ténèbres, votre hache teintée du rouge des flammes à la main ! D'un moulinet, vous abattez le blessé. Cependant, l'autre Volylois pousse un cri d'alarme, puis profite que vous soyez ainsi occupé pour vous assaillir aux côtes, vous ôtant 3 points d'Endurance. Le coup vous précipite à genoux. Grimaçant à cause de la douleur, vous vous relevez et pivotez pour faire face à votre ennemi ; vos membres sont d'abord flageolants, mais à mesure que vous vous redressez, ils s'affermissent. Un respect mêlé de crainte apparaît dans le regard de votre adversaire ; mais tout cela disparaît comme vous êtes tous deux emportés par l'aquilon dément du combat...

Soldat Volylois : Vitesse : 8 Habilité : 7 Endurance : 9

Si vous vainquez, rendez-vous au [27](#).

93*

«C'est la confrontation finale, dit-il comme un homme qui se parle à lui même. Voici l'heure de la moisson des rois et de l'engrangement des chefs, comme à l'époque de la récolte.»

-R.E.H.

- Nous ressortirons de cette bataille triomphants, ou nous ne ressortirons pas !

La dernière phrase de la harangue de Lheohor est saluée par une formidable ovation, qui semble ébranler les racines des montagnes comme la clef de voûte du ciel. Une mer de métal est brandie. Dix jours seulement se sont écoulés depuis que le Roi a commencé de lever son armée ; pourtant, celle-ci est grosse de près de vingt milles hommes.

Le Roi vous l'ayant demandé, vous en faites partie - vous combattrez même en première ligne. «Les soldats ont besoin d'hommes tels que vous pour combattre», vous a-t-il confié. Conscient de l'honneur qui vous était fait, vous avez accepté - et vous le regrettez maintenant que la bataille est proche.

Vous chassez ces pensées sinistres, songeant aux soins que vous a prodigués le Roi, vous permettant de ramener vos caractéristiques à leur niveau de départ, et à l'anéantissement nocturne du camp volylois deux jours plus tôt. Grâce à cela, les Volylois seront totalement pris au dépourvu par l'attaque - leur armée étant bien plus grosse que la vôtre, c'est un élément essentiel à la réussite du plan du Roi.

Celui-ci est du reste assez simple : sept milles hommes - dont vous faites partie - restera ici, au fond d'un défilé, à attendre les Volylois ; cinq cents sont sur les hauteurs et décocheront des flèches ; les douze mille cinq cents restants - déjà en place -, conduits par le Capitaine Luipos, se tiendront embusqués à l'autre extrémité du défilé, de façon à les prendre à revers une fois qu'ils se seront suffisamment engagés dans la passe.

Soudain, les éclaireurs arrivent, se dirigeant vers Lheohor. Vous approchant discrètement, vous parvenez à entendre quelques bribes de leur rapport : «L'autre partie de l'armée est bien en place...» «Les Volylois seront dans dix minutes environ...» «Ils semblent ne se douter de rien...»

Lorsqu'ils ont fini, le Roi se lève.

- Soldats... En place ! crie-t-il.

Et chacun de se lever, de s'armer et de se mettre en position. Lorsque vous êtes tous en place, vous voyez soudain apparaître à l'horizon une ligne noire ; au-dessus d'elle flotte la sinistre étoile bleue cerclée de jaune. Devant le nombre des guerriers, vous sentez votre moral fléchir.

Mais soudain, une sonnerie de trompettes déchire l'air, roulant dans les parois. Le signal de la charge. Un puissant hymne guerrier monte alors de toutes les gorges ; et - telle un vague d'acier -, vous vous élancez sur les Volylois. Quelques secondes plus tard, vous heurtez les premières lignes ; dans un éclair d'acier, vous fauchez plusieurs hommes.

Mais, en dépit de l'effet de surprise, la réaction des Volylois est rapide et efficace : chacun laisse tomber son fardeau et tire son épée au commandement du Général. Aussi vous retrouvez-vous rapidement face à un homme armé, déterminé à vous tuer. Le combat s'engage.

Soldat volylois : Vitesse : 8 Habileté : 8 Endurance : 9

Si vous gagnez, rendez-vous au [10](#).

94

Le dessein des Dieux n'est pas qu'ores vous mouriez, car vous atterrissez quelques secondes plus tard sur le dos, perdant seulement 2 points d'Endurance. Vous vous relevez ensuite d'un bond, la hache à la main, et vous vous précipitez sur les Volylois abasourdis par votre apparition soudaine. Un coup bien ajusté a raison de l'un et vous avez le temps d'infliger une blessure à l'autre avant qu'il puisse réagir. Cependant, il pousse aussitôt après un retentissant cri d'alarme, avant de s'avancer vers vous, son épée empourprée par la rouge lumière du feu brandie.

Soldat volylois : Vitesse : 8 Habilité : 7 Endurance : 10

Si vous triomphez, rendez-vous au [130](#).

95

Peu s'en est fallu, mais vous avez manqué votre cible. Proférant un abominable blasphème, vous dégainez votre lame, prêt à en découdre avec le Volylois dès qu'il poindra. Quelques secondes plus tard, il est derrière les créneaux. Sans lui laisser le temps de sortir l'épée courte qui pend à ses côtés, vous vous précipitez sur lui. Pris au dépourvu, l'homme n'a pas le temps d'esquiver parfaitement votre assaut, aussi le blessez-vous légèrement, avant de reculer pour éviter sa riposte, et de repartir à l'assaut. Ainsi s'engage le combat suivant :

Soldat Volylois : Vitesse : 7 Habilité : 7 Endurance : 8

Votre adversaire est dos au rempart, ce qui signifie que si vous lui ôtez 6 points d'Endurance d'un coup, vous jetterez deux dés. Si le résultat est inférieur à votre Habilité, alors vous aurez fait basculer votre ennemi dans le vide qui s'étend derrière lui. Au cas où vous gagnerez ce combat - de cette façon-là ou d'une autre -, vous vous rendrez au [15](#).

96

L'épée frappe le sol à un centimètre ou deux seulement de votre tête, projetant un léger nuage de poussière. Vous achevez de rouler sur le côté, puis vous vous

redressez avec agilité, vos mains serrant fort votre hache. Ensuite, vous vous dirigez vers la sentinelle qui s'avance vers vous, son épée enflammée par l'ardent foyer qui brûle derrière elle. Sans attendre que le Volylois vous porte un coup, vous engagez le combat par une botte fulgurante...

Soldat volylois : Vitesse : 9 Habilité : 7 Endurance : 8

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au [117](#).

97

Malgré toute votre célérité, vous n'êtes pas assez vif. Aussi la flèche traverse-t-elle votre poitrine et se fiche-t-elle dans votre cœur. Vous mourez sous le coup.

98

Le soldat doit être trop abasourdi pour se lancer à votre poursuite ou tout au moins essayer de vous arrêter en vous décochant une flèche. Quoi qu'il en soit, vous vous débrouillez pour mettre le plus de distance possible entre vous et le camp. Lorsque c'est chose faite, vous ralentissez, et vous cherchez du regard un abri pour la fin de la nuit. Rendez-vous au [132](#).

99

La rouge lumière du soleil est bientôt enfermé par les geôliers célestes, et tout redevient sombre. Vous continuez néanmoins votre marche, progressant à une allure relativement rapide.

Peu après, à l'heure pâle qui n'appartient ni au jour ni à la nuit, vous tournez un virage et vous arrivez en vue de Volylois s'affairant à monter le camp pour la nuit, sombres silhouettes se découpant faiblement dans la clarté qui va en s'amenuisant. Soudain, alors que la mante de ténèbres est sur le point de recouvrir le monde, des flammes jaillissent ; un Volylois vient d'allumer un feu. Quelques minutes plus tard, les cinq sont réunis autour du foyer et mangent silencieusement. Examinant prudemment la scène, vous vous rendez compte que si le rescapé de l'attaque d'hier soir prévient ces soldats, ils auraient tôt fait de vous découvrir, vous condamnant à une mort certaine - ainsi que vos compatriotes restés au fort. Il vous faut donc les tuer. Frissonnant à l'idée de ce qui pourrait vous arriver si vous échouiez, vous méditez sur un plan d'action ; discrètement, vous prenez dans le même temps un repas. Vous vous apercevez rapidement que vous n'avez guère plus de possibilité

qu'hier : vous devez tuer la sentinelle soit d'un coup de hache (rendez-vous au [115](#)), soit, pour peu que vous ayez encore un arc, d'une flèche (rendez-vous au [40](#)).

100

Votre main se referme sur une sorte d'éperon rocheux, vous épargnant la mort... pour cette fois. Craignant qu'il ne cède sous votre poids, vous vous hissez sur le chemin sans perdre un instant. Une fois en sûreté, vous reprenez votre marche.

Mais le sort vous réserve son ultime épreuve. En effet, une vingtaine de mètres plus loin, vous vous retrouvez nez à nez avec trois archers volylois, sans doute envoyés surveiller l'avancement de la bataille, et éventuellement aider les soldats.

Vous êtes le plus prompt à réagir. Le premier tombe dans le vide, du sang s'écoulant du moignon qui était son bras. Néanmoins, vous ne pouvez compter faire de même avec les autres : le second a en effet tiré une courte épée et s'approche de vous, menaçant. Un sourire carnassier aux lèvres, vous entamez le combat.

Archer volylois : Vitesse : 7 Habileté : 6 Endurance : 9

Votre adversaire étant bien moins lourd et expérimenté que vous, si vous lui infligez une blessure d'au moins quatre points d'Endurance, vous lancerez un dé. Si vous obtenez 5 ou 6, alors vous l'aurez précipité dans le vide à son tour, mettant fin au combat.

Si vous le tuez, de quelque manière que ce soit, rendez-vous au [43](#).

101

Le combat s'est lentement déplacé sur la droite, et vous êtes acculé maintenant contre des rochers - féroce est votre adversaire ! Son épée à présent est sur le point de s'abattre sur votre crâne. Vous vous préparez à mourir.

Mais soudain, vous voyez une façon désespérée de survivre. Saisissant votre arme à l'envers, vous lui enfoncez l'extrémité manche dans l'œil, à l'instant même où il s'apprêtait à vous tuer. L'homme vacille sous le coup de la douleur et lâche son arme, ses mains sur ses yeux.

Votre hache lui ouvre le crâne.

Vile était votre manœuvre ! Mais que sont la sournoiserie et la bassesse lorsqu'une vie est en jeu ? Vous écarterez bientôt ces pensées de votre esprit : les Volylois restant attaquent !

Au même moment, l'aiglon se lève soudain, ajoutant encore à la folie de cette bataille. Il fait s'éteindre les flammes, et une seconde durant, vous êtes tous noyés dans l'obscurité. Mais le vent, soufflant furieusement, écarte les nuages et révèle les lunes, grosses et ovales, pareilles aux yeux d'une créature de ténèbres.

Dans un mortel réseau d'acier, vous parvenez à tuer vos ennemis ; cependant, ils ont réussi à vous blesser en plusieurs endroits. Lancez un dé et ajoutez 6 au résultat pour évaluer ces dommages. Si vous survivez, vous entendez soudain le claquement sec de la corde d'un arc, suivi du sifflement caractéristique d'une flèche. Comprenez que vous êtes la cible d'un archer volylois caché par les ténèbres, vous vous jetez sur le côté. Lancez deux dés. Si le total est inférieur ou égal à votre Vitesse, rendez-vous au [29](#). Sinon, rendez-vous au [46](#).

102

Enjambant le corps de votre précédent adversaire, vous vous approchez du quatrième de vos ennemis. Celui-ci manie une lourde épée aux tranchants acérés. Mais, gagné par les flammes insanes de la folie du combat, vous engagez le combat.

Soldat volylois : Vitesse : 6 Habileté : 8 Endurance : 7

Comme pour ajouter une note d'irréalité à la scène, l'aiglon se lève soudain. Sous son action, le feu vacille puis s'éteint ; cependant, les nuages sont repoussés vers le Sud, et les deux lunes apparaissent, pareilles aux yeux gigantesque d'une créature divines, et dispensent quelque lumière, allumant des feux d'argent sur les armes et sur votre cotte de maille. Si vous parvenez à triompher de votre adversaire, vous vous ruez sur le dernier Volylois. Vous voyant, celui-ci se précipite sur vous en hurlant un cri de guerre, sa lame brandie. Hache et épée s'entrechoquent, lançant des étincelles et marquant le début du combat...

Soldat volylois : Vitesse : 8 Habileté : 6 Endurance : 7

Si, à l'issue de cet affrontement, votre adversaire est mort et vous êtes vivant, vous vous rendez au [83](#).

103

La flèche est plus rapide que vous et elle vous atteint ; néanmoins, ce n'est pas une partie vitale qu'elle touche, mais votre bras, vous ôtant 2 points d'Endurance et 1 d'Habileté. Grimaçant de douleur, vous simulez la mort, espérant que les Volylois

descendront bientôt au fond du ravin examiner votre prétendu cadavre. Une vingtaine de minutes plus tard, vous constatez qu'ils ont disparu. Sans perdre un instant, vous vous relevez, arrachez le trait de votre corps, arrêtez l'épanchement de sang comme vous le pouvez et reprenez votre marche à vive allure. Rendez-vous au [104](#).

104

Soudain, pris d'une étrange faiblesse, vous vous arrêtez, pâle, respirant convulsivement ; vous perdez 2 points d'Endurance, avant de vous écrouler à terre. Comprenant que vous ne pouvez guère faire un pas de plus sans risquer de vous écrouler, vous vous asseyez dans une petite faille de la paroi, angoissé. Votre souffle se fait de plus en plus haletant ; dans votre poitrine, vous sentez votre cœur battre irrégulièrement. Brusquement, vous êtes pris de nausées, perdant 3 points d'Endurance en même temps que votre repas. Que vous arrive-t-il ? Bientôt, la lumière jaillit en votre esprit : la flèche était enduite de poison ! Alarmé à cette idée, vous attendez de voir ce qu'il va se produire.

Peu à peu, des forces vous reviennent, et vous vous relevez, chancelant. Puis vous reprenez votre assurance et vous reprenez votre marche, tremblant imperceptiblement ; ce dernier point vous pousse à réfléchir quant aux modalités de votre empoisonnement. *A priori*, il semblerait qu'il ne s'agisse pas d'une drogue foudroyante, qui aurait eu raison de vous en quelques secondes ; non, ce serait plutôt un poison lent. Vous parvenez lentement à la conclusion que les Volylois qui ont - reconnaissant en vous un Ysulois - tiré la flèche sur vous n'avaient pas d'intérêt dans votre mort et souhaitaient que vous restiez en vie ; probablement veulent-ils vous capturer et vous interroger. Méditant ainsi, vous continuez à avancer. Notez que - suite au poison - vous devrez désormais déduire un point de votre score d'Endurance à chaque paragraphe lu, à compter du prochain ; et cela jusqu'à ce que l'on vous indique la fin de vos tourments - la guérison ou la mort. Rendez-vous ensuite au [9](#).

105

Courageusement, vous vous reprenez votre marche dans le défilé - profonde rainure creusée dans les montagnes par quelque griffe divine. Vous sentez le poison s'infiltrer toujours plus loin dans votre corps ; votre vision s'obscurcit ; votre souffle devient haletant ; la sueur perle de votre front ; vos mouvements se font faibles et désordonnés ; et les rires dans votre âme semblent plus réels, plus proches que la veille.

Soudain, après plusieurs heures, vous vous écroulez sur le sol de pierre, las, comme sur le point de mourir. Lentement, vous sentez votre esprit sombrer dans une mer de ténèbres.

Brusquement, vous sentez une main vous saisir l'épaule. Intrigué, vous vous raccrochez à l'ultime parcelle de conscience qui vous reste. Une voix résonne à ce moment-là :

- Ligotez-le ! dit-elle

En l'entendant, vous comprenez que - sans nul doute possible - les Volylois vous ont rattrapé, qui vous ont tiré une flèche la veille. S'ils vous capturent, peut-être que le venin n'est-il capable seulement d'affaiblir, et non point de tuer ? Galvanisé à cette idée, vous tentez de vous redresser ; mais en vain : vous êtes par trop faible et n'avez d'autre choix que de sentir les anneaux de cordes vous étreindre. Dans un dernier instant de lucidité, vous vous demandez ce qui va advenir de vous, puis la gueule du néant se referme sur vous, et tout devient ténèbres...

Rendez-vous au [63](#).

106

Votre hache s'abat en sifflant sur l'épais cou de l'animal, le tranchant net. Un flot de sang jaillit de la profonde blessure, et l'animal se convulse dans son agonie, pour mourir quelques secondes plus tard. Lorsqu'elle a expiré, vous cachez la créature du mieux que vous le pouvez - vous ne voulez pas laisser de preuves de votre passage -, avant de reprendre votre route. Rendez-vous au [138](#).

107

L'éclat terne du jour diminue rapidement, remplacé par le gris crépuscule, prélude des fugues insensées de la nuit. Le chemin se déroule sur le flanc des montagnes imposantes, et vous le suivez ainsi qu'il vous l'a été ordonné.

Peu après, à cette minute comme suspendue dans le temps, hésitant entre le jour et la nuit, vous apercevez, à quelques mètres devant vous, un groupe de cinq Volylois ! Ils viennent apparemment de décharger leurs affaires pour installer le campement pour la nuit ; en témoignent le jaillissement soudain de flammes, pareilles à un cœur palpitant dans un cadavre d'obscurité sans limites... À cette macabre pensée, vous fermez les yeux et vous vous rejetez en arrière, assailli par des visions odieuses. Quand vous les rouvrez, vous constatez que les Volylois sont en train de manger. Discrètement, vous faites de même, affamé par cette journée. Sachant que vous devez continuer coûte que coûte - et craignant qu'ils ne vous découvrent si vous passez la nuit ici -, vous décidez d'élaborer un plan pour les contourner. Rapidement, trois solutions s'imposent à votre esprit : la première consiste à passer par l'escarpement à votre gauche, profitant de la mante de ténèbres pour vous dissimuler à leurs yeux ; pour la mettre œuvre, rendez-vous au [28](#). La seconde est de tuer le plus discrètement possible la sentinelle puis les soldats

endormis ; si vous voulez l'appliquer, rendez-vous au [2](#). Enfin, la dernière possibilité est de tuer silencieusement la sentinelle d'une flèche ; pour ce faire, rendez-vous au [4](#).

108

Vous asseyez sur le sol de pierre, le dos contre les remparts, et vous soufflez quelques instants. Une heure s'est écoulée depuis la première volée de flèches, et midi approche lentement ; l'aube automnale se lève tard dans les montagnes. Au-dessus de vous, les cieux sont striés de noirs. Dans le coffret contenant les flèches se trouvent aussi quelques provisions, et vous mangez un peu de pain après avoir bu un peu d'eau. Cette collation, si frugale soit-elle, vous fait regagner 2 points d'Endurance. Ainsi revigoré, vous vous apprêtez à vous relever, mais à ce moment surgit sur les remparts l'un des jeunes garçons vivant dans le fort, souvent des fils de soldats, qui accomplissent souvent des tâches simples. Celui-là, âgé d'une douzaine d'années, s'appelle Toli. Il crie :

- Que cinquante hommes abandonnent les remparts ! Ordre du capitaine ! Les Volylois sont en train d'enfoncer les portes !

Vous jurez en apprenant cela : les portes enfoncées, le fort Nord ne pourra plus tenir longtemps ! Aussi vous précipitez-vous vers les portes. Celles-ci sont construites à l'arrière de la fortification, donnant sur une vaste terrasse naturelle ; des Volylois ont dû se masser là, profitant que la plupart des défenseurs soient occupés ailleurs. Plan perfide et ingénieux ! Comme vous vous rapprochez des portes, vous entendez distinctement des coups sourds : un bélier est bel et bien à l'œuvre. Peu après, essoufflé, vous atteignez les remparts situés au-dessus des vantaux monumentaux. Durant votre course, un fin rideau de pluie est apparu, estompant les montagnes imposantes. Malgré lui, vous distinguez nettement la scène qui se déroule en dessous de vous : maniant un chêne débarrassé de ses feuilles, vingt Volylois vêtus de mailles brillantes enfoncent les portes. Vous devez faire quelque chose et vite. Si vous voulez rester là où vous êtes pour tirer des flèches, rendez-vous au [123](#). Si vous préférez descendre au niveau du sol pour accueillir les Volylois lorsque cèderont les portes, rendez-vous au [20](#).

109

Durant le combat, vous avez, sans cesser de ferrailler, décrit un arc de cercle, qui vous a lentement amené de l'autre côté du camp. Si bien que, lorsque la tête de votre adversaire s'envole dans une gerbe de sang, vous pivotez sur vos talons, et vous vous enfuyez dans la noire mante de la nuit automnale, remettant la mort du cinquième Volylois à plus tard. Cependant, celui-ci ne vous oublie pas, ainsi qu'en témoigne le claquement qui se fait soudain entendre. L'homme vient de tirer une flèche sur vous ! Et elle peut très bien vous atteindre, malgré les ténèbres... Lancez deux dés. Si le résultat va de 1 à 4, rendez-vous au [131](#). Sinon, rendez-vous au [49](#).

110

À nouveau, votre flèche atteint sa cible ; celle-ci s'effondre, la tête perforée de part en part par la tige pointue ; derechef, le mort est remplacé. Alors vous comprenez la futilité de continuer à faire pleuvoir des traits : vingt hommes manient toujours le bélier, et ils peuvent être remplacés facilement par les autres soldats. Tandis que vous formulez ces pensées, un puissant craquement résonne soudain, et le sol tremble. Vous comprenez que les portes massives viennent de céder ! Encochant une flèche, vous descendez à toute allure l'escalier menant à la cour. Rendez-vous au [39](#).

111

Les flèches pleuvent autour de vous. L'une d'elle - guidée par le destin - s'enfonce dans le cou de votre adversaire, transperçant l'aorte. Le sang jaillit - et avec lui la vie. L'homme s'écroule, agonisant, et vous l'enjambez pour combattre le Volylois qui se trouve juste derrière lui. Celui-ci, se débarrassant de l'un de vos frères d'armes, pare juste à temps votre assaut. Pendant une seconde sans fin, vous restez ainsi ; mais vous rompez soudain, et engagez le combat.

Soldat volylois : Vitesse : 9 Habileté : 7 Endurance : 8

Si vous le tuez, rendez-vous au [90](#).

112

Le silence infini du sommeil. Puis un bruit. Un cliquetis furtif. Répété. Crescendo. Accelerando. Soudain, un éclair de feu. Rouge zébrure. La douleur !

Sous le choc, vous criez, brutalement rappelé à la réalité. Que se passe-t-il ? Vous jurez en sentant du sang perler de votre joue, avant de vous lever, tremblant, et de produire votre hache. Par la tension générée par cette attaque soudaine, vous ne sentez plus les effets du poison. Vous cherchez du regard ce qui vous a ainsi assailli ; et vous le trouvez quelques secondes ; et vous hurlez une seconde fois, devant l'horreur qui se tient devant vous.

Vous ne l'avez pas remarqué en entrant, mais l'une des parois de la grotte est percée de trous parfois gros comme votre poing. A cette heure, la lumière de la lune y pénètre largement, tel un fleuve d'argent. C'est ainsi que vous pouvez détailler votre attaquant de vos yeux écarquillés par la terreur.

A un mètre à peine de vous se dresse une créature haute de trois mètres. Cette hauteur est en partie due à ses huit pattes arachnéennes, fines mais puissantes. Elles supportent un abdomen et un torse d'aspect vaguement humanoïde ; eux-mêmes sont surmontés d'une tête étroite, dont l'arrière est démesurément allongé. Reflétant la spectrale lueur de la pièce, deux yeux proéminents y sont encastrés. Mais ce qui vous effraye surtout, c'est l'énorme griffe fixée à chaque bout de ses deux bras ; aussi grandes que la lame d'une faux, elles semblent en avoir également le tranchant. A cette vue, de sombres récits, entendu seulement par ouï-dire, vous reviennent en mémoire, celles des soldats retrouvés morts dans les Montagnes, portant sur eux des blessures qui pourraient avoir été laissées par une *faux*. Puis un nom jaillit des profondeurs de votre subconscient : *Xiloheras*, l'humain-araignée-des-pierres. Jusqu'alors, vous avez considéré ces contes avec un mépris mêlé d'interrogations. Mais vous avez maintenant la vivante preuve que ces histoires étaient vraies. Effrayé, vous faites cependant face - vous savez que vous ne pourrez guère vous enfuir. Aussi bondissez-vous soudain sur la créature, l'esprit parfaitement clair bien que vous dormiez quelques secondes plus tôt seulement. Vous oubliez mission comme poison, et tout se réduit à votre capacité de tuer votre ennemi en survivant...

Xiloheras : Vitesse : 8 Habileté : 7 Endurance : 6

Si vous vainquez, rendez-vous au [56](#).

113

La flèche passe à quelques centimètres de votre tête, vous épargnant une mort certaine. Après vous être rétabli d'une prompte et agile roulade, vous lancez simultanément votre arme sur l'archer, sans lui accorder le temps de tirer de nouveau. Pareil à une roue de fer, la hache s'envole à une vitesse fulgurante... Et ne s'arrête qu'en rencontrant le crâne du Volylois ! Les yeux de celui-ci louchent un instant sur le manche de l'arme puis deviennent vitreux, et l'homme s'affaisse, mort. Sans perdre un instant, vous retirez votre hache de son crâne, envahi par un vague dégoût de vous-même maintenant que la bataille est finie. Refoulant ce sentiment, vous dépouillez les cadavres. Vous y trouvez dix pièces d'or, neuf flèches, et l'équivalent de quatre jours de nourriture (vous pouvez prendre ce que vous voulez, la dague se rangeant dans votre botte - c'est une arme secondaire -, l'or dans votre bourse, les flèches dans votre carquois) ; puis vous jetez les dépouilles dans le vide. Vous reprenez ensuite votre marche vers Ysul, avec l'étrange impression qu'une heure s'est écoulée depuis le début de combat, bien qu'il n'y ait qu'un quart d'heure depuis la première flèche décochée. Rendez-vous au [60](#).

114

Autour du feu de camp, les Volylois jouent aux dés, attendant que s'écoulent leurs heures de garde. Ils ne sont donc absolument pas préparés à la flèche qui jaillit soudain des ténèbres, transperçant l'un d'entre eux. L'homme s'écroule, crachant du sang, l'empennage dépassant de son dos ; ses compagnons, stupéfaits, mettent plusieurs secondes à réagir. Mais, avant qu'ils aient pu crier, un autre choit, une flèche pointant d'entre ses omoplates - votre flèche, décochée au jugé.

Telle une ombre malfaisante, vous vous êtes furtivement glissé dans les rochers sur la gauche. Sans perdre un instant, vous bandez de nouveau votre arc et vous tirez. Le trait achève son vol dans la poitrine du dernier garde ; il s'effondre, sentant la mort venir. Cependant, dans ses dernières secondes sur ce monde, il crie «Alerte ! Dans les rochers !» Puis sa tête retombe en arrière, ses yeux se ferment ; il est mort.

Quant à vous, vous laissez votre arc dans les rochers, jugeant qu'il serait inutile et encombrant dans les combats au corps à corps qui s'annoncent ; aussi empoignez-vous votre hache et vous préparez-vous jaillir de votre cachette.

Dans le camp, les soldats, réveillés par l'alarme, se lèvent brusquement, empoignant leur arme ; les plus alertes sont déjà en train d'examiner le massacre de leurs frères. Se souvenant de ce qu'a dit le mort, certains se rapprochent, méfiant, des rochers. À l'instant précis où ils y sont rendus, un homme, brun, vigoureux, en surgit soudain ; la hache dont il armé semble rayonner de sang, de par l'éclat du feu ; et dans ses yeux se lisent une détermination implacable et la fureur de vaincre - c'est vous !

Avant même que vos pieds aient touché le sol, vous abattez votre arme sur le crâne le plus proche. Entièrement pris au dépourvu par la rapidité et la brutalité de l'attaque, l'homme meurt sans un bruit. Vous retirez votre hache de sa tête et vous faites face aux six Volylois.

Ceux-ci se ressaisissent rapidement, malgré leur grande surprise ; l'un d'eux se rue à votre rencontre. Un sourire carnassier aux lèvres, vous parez son attaque et lui infligez une blessure qui, s'il n'avait pas rompu de justesse, aurait pu lui être mortelle. Laisant à peine le temps à votre ennemi de dégainer, vous l'assaillez de nouveau ; ceci marque le premier Assaut du combat qui commence maintenant :

Soldat volylois : Vitesse : 8 Habileté : 7 Endurance : 9

Si vous gagnez, rendez-vous au [101](#).

Peu après, les soldats se lèvent, ayant fini leur repas. Mais, contrairement à ce que vous escomptiez, deux soldats restent pour surveiller le camp ! Vous comprenez

immédiatement que la prudence ne servirait à rien : l'un alerterait forcément les dormeurs pendant que vous tueriez l'autre. Vous sortez donc de votre cachette et vous vous mettez à courir vers les sentinelles, la hache brandie. Le bruit de vos pas alertent les soldats ; ils se lèvent et se tournent vers vous. Le plus proche de vous a juste le temps d'apercevoir une silhouette bardée de fer, son arme prête à tuer, arriver vers lui, avant de s'écrouler - mort, le crâne fracassé par votre hache. Vous pivotez avec agilité tout en l'enlevant de la tête du cadavre et vous vous retrouvez face à la seconde sentinelle. L'homme lève son épée pour parer votre assaut, mais vous contournez habilement cette parade maladroite et le fer de votre arme s'enfonce dans sa poitrine, produisant un craquement d'os broyés, et s'enfonce dans son cœur, qui s'arrête aussitôt de battre. Mais le Volylois a eu le temps de crier un retentissant «Alerte !», qui réveille les soldats endormis. Laisant le corps à côté des flammes, vous vous portez à la rencontre de ceux-ci ; l'un d'eux, plus alerte que les autres, se rue sur vous, dans l'intention de venger son camarade.

Soldat volylois : Vitesse : 8 Habileté : 6 Endurance : 9

Si vous l'emportez, rendez-vous au [102](#).

116

Marchant rapidement, vous arrivez bientôt à un resserrement du défilé ; les murs des pierres se rapprochant l'un de l'autre et se penchent comme pour se rejoindre ; levant le regard, vous apercevez de chaque côté les cimes des montagnes, qui semblent vous lorgner de leurs yeux de pierre. C'est un endroit parfait pour les embuscades. Mal à l'aise à l'idée de le traverser, vous hâtez votre pas.

Las ! Un bruit résonne soudain dans l'air immobile, confirmant votre crainte : il s'agit du claquement sec de la corde d'un arc. Des Volylois ! Immédiatement, vous vous précipitez sur le sol, espérant que la flèche ne vous touchera pas... Lancez un dé et soustrayez 1 au résultat pour chaque tranche de deux points de Vitesse que vous possédez. Si le total est de 3 ou 4, rendez-vous au [97](#). S'il est compris entre -2 et 2 inclus, rendez-vous au [103](#). Dans tous les autres cas, rendez-vous au [119](#).

117

Les autres Volylois reculent avec crainte lorsque, tel un gigantesque dieu d'obscurité et d'acier, vous vous tenez devant la sentinelle précipitée à genoux par la puissance de votre dernier coup, brandissant au-dessus de votre tête votre hache aux reflets sanglants. Mais cette ténébreuse vision se dissipe lorsque vous abattez arme de toute la force de vos bras. Le fer déjà pourpre s'enfonce dans le crâne de votre victime, le tuant immédiatement. Un sourire carnassier aux lèvres, vous extrayez

prestement votre arme de la tête du mort, avant de vous diriger vers les survivants abasourdis, envahi par l'ardeur du combat. Votre folie meurtrière en emporte un avant qu'ils aient eu le temps de se ressaisir. Cependant, le second recouvre suffisamment de présence d'esprit pour parer votre hache qui s'abat. Il la repousse avec difficulté, mais repart tout de suite à l'assaut, sans vous laisser le temps de faire de même.

Soldat volylois : Vitesse : 8 Habileté : 8 Endurance : 7

Si vous gagnez ce combat, vous sortez rapidement votre hache de la poitrine défoncée de votre adversaire tout en vous déportant sur le côté, de façon à éviter l'attaque sauvage d'un troisième Volylois. La lame emporte un lambeau de votre tunique en s'abattant, sans vous causer de mal. Vous en profitez pour porter un coup bestial à l'épaule du soldat ; cependant, vous commencez à vous être fatigué par ces combats et le coup n'a pas la puissance que vous espériez. Malgré cela, le sang jaillit, écarlate ; mais cela n'empêche pas l'homme de pivoter sur lui-même et d'engager le combat...

Soldat volylois : Vitesse : 7 Habileté : 7 Endurance : 10

Si vous sortez victorieux de cet affrontement, rendez-vous au [109](#).

118

Deux heures s'écoulent, tandis que vous marchez sur l'herbe, vous guidant aux étoiles. La lune - unique, cette nuit - s'est levée - répandant sur les collines une lumière grise et paisible. Un petit vent souffle de l'Ouest, chantant, quiet. Vous devriez atteindre la porte méridionale de l'*Osiy Rolo* deux heures après l'aube, si vos calculs sont bons - et si rien ne vient troubler votre marche .

Mais il semblerait que tel ne dût être le cas ; en effet, vous entendez soudain un bruit clair, pareil à un tocsin : des chevaux approchent ! Et à en juger par l'intensité du son, ils devraient vous avoir rattrapé dans un quart d'heure au plus.

Vous décidez de vous cacher dans un buisson qui dresse sa masse confuse non loin ; mais, en vous dissimulant, vous vous apercevez que vous ne faites qu'éluder le problème : si les Volylois - c'en sont probablement - atteignaient *Osiy Rolo*, ils n'auraient qu'à vous attendre. Cherchant une solution, vous décidez finalement d'attendre, embusqué, que les cavaliers arrivent, flèche engagée. Rendez-vous au [45](#).

Grâce à vos réflexes, venus d'un entraînement intensif au combat, vous échappez à la mort ; toutefois, la flèche s'enfonce légèrement dans partie inférieure gauche de votre dos ; vous perdez 1 point d'Endurance. Réprimant un cri de douleur, vous simulez la mort, espérant que les Volylois descendront bientôt au fond du ravin examiner votre prétendu cadavre. Une vingtaine de minutes plus tard, vous constatez qu'ils ont disparu. Sans perdre un instant, vous vous relevez, arrachez le trait de votre corps, arrêtez l'épanchement de sang comme vous le pouvez et reprenez votre marche à vive allure. Rendez-vous au [104](#).

Le raidillon recouvert de pierres instables est bien plus escarpé que le chemin du bas, et vous craignez à tout instant de tomber. Mais ils sembleraient que les Dieux fussent avec vous, à moins que vous ayez le pied extraordinairement sûr, car vous ne chutez pas. Une demi lieue plus loin, selon votre estimation, l'inclinaison du chemin décroît. Puis il prend soudain la direction du Nord, et les vents hurlants dont les montagnes vous avaient épargné la furie vous attaquent de nouveau lorsque vous passez l'angle, sauvages et hargneux. Malgré eux, vous vous continuez votre route, et vous vous retrouvez peu après à longer un grand escarpement gris qui se transforme plus bas en un gigantesque abîme, dont vous n'apercevez pas le fond ; un chemin étroit les sépare, pareil à un lame de pierre. Il s'élargit lentement et votre rapidité augmente en conséquence.

Une demi-heure après, vous arrivez devant ce qui semble être les restes d'un feu de camp, vieux de trois ou quatre jours, probablement volylois. En le regardant, vous songez à fouiller les environs, pour trouver quelques indices sur les hommes qui ont dormi ici. Si vous voulez mettre cette idée en œuvre, rendez-vous au [88](#). Si vous préférez continuer votre route, rendez-vous au [85](#).

Le lendemain, vous réveillez peu après qu'ait mourut la nuit ; comme la veille, c'est le chant rauque d'un corbeau qui vous tire de vos rêves. Autour de vous, le ciel est gris, pareil à une cloche de bronze recouvrant le monde. A côté de vous, les dernières braises du feu achèvent de mourir. Vous vous levez, votre Endurance augmentée de 3 points, et vous vous étirez, avant de fouiller les corps. Dedans, vous trouvez pour quatre jours de provisions, ainsi que treize pièces d'or et une dague. Vous pouvez prendre ce que vous voulez de ce butin ; sachez qu'un repas prend la place d'un objet dans votre sac à dos. Lorsque vous en aurez fini avec cela, vous jetterez les cadavres dans le vide, avant de reprendre votre marche. Rendez-vous au [86](#).

122

Sans faire de bruit, vous vous lancez dans l'escalade de l'escarpement. A mesure que vous vous élevez, la taille du feu diminue. Arrivé à une demi douzaine de mètres en surplomb du campement, vous tournez à gauche, vers le Nord.

C'est à ce moment-là que l'un de vos pieds s'appuie sur une pierre instable. Elle bascule dans le vide, et vous avec. Dans un réflexe désespéré, vous tentez de vous rattraper ; mais vos mains ne rencontrent que du vide, et vous continuez de tomber, glissant le long de la montagne. Vous apercevant que vous atterrirez dans le camp volylois, vous empoignez votre hache dans l'alternative où vous survivriez, et vous attendez... Rendez-vous au [5](#).

123

La plupart des soldats descend dans la cour intérieure construire une barricade. Lorsqu'ils sont partis, il ne reste plus que dix archers sur les remparts. L'un d'eux crie :

- Deux par tête !

Et chacun de tirer à travers les meurtrières. Vous lâchez vous aussi votre flèche, visant un Volylois aux bras noueux. Lancez deux dés et ajoutez 1 au résultat du fait de la mauvaise visibilité occasionnée par la pluie. Si le total est inférieur à votre Habileté, rendez-vous au [77](#). Dans les cas contraires, rendez-vous au [53](#).

124

Vous attendez une demi-heure environ avant de repartir. Alors quittez-vous votre cachette et vous mettez-vous en route.

Lentes et mornes, les heures grises passent, spectres impalpables, rythmant le chant solitaire des alizés mugissants, entraînant indéfectiblement le jour sombre vers la nuit sans lumière. Vous marchez néanmoins d'un bon pas, ombre à peine discernable dans la vastitude des escarpements, ne stoppant votre marche que pour boire à intervalles irréguliers. À un moment, vous passez à côté du cadavre mutilé d'un Hériotrope, l'une des créatures les plus dangereuses de l'Oloïd occidental. Le corps porte la marque de coups d'épée ; probablement la patrouille volyloise l'a-t-elle combattue. Vous ne vous attardez pas là-dessus et reprenez votre marche.

Trois lieues environ après que vous avez cette découverte, le chemin se change en un petit raidillon allant vers le ponant, comme creusant un profond sillon dans la roche immémoriale des montagnes. Un peu plus loin, le chemin se perd dans le gigantesque versant de la montagne. Vous en entamez prudemment la descente,

prenant garde à ne point tomber - sans quoi vous iriez vers une mort certaine, et avec vous, vos compagnons du Fort nord.

Brusquement, vous vous arrêtez en plein milieu de la pente et vous contemplez les montagnes qui s'érigent devant vous... Une mer aride, maudite par les dieux ; une mer dont les vagues de pierre sont à jamais figée dans leur ultime élan ; une mer qui sans limites étend son hideuse désolation. Telles sont les pensées qui vous traversent l'esprit devant cette vision sinistre. Désespoir et Découragement s'infiltrent en votre âme, perfides et malins ; vous commencez à douter du succès de votre mission.

Mais soudain, à l'Ouest, les nuages écartent un instant leur masse ténébreuse, transpercés par le soleil. Sa lumière chaleureuse vous apparaît, insolite en cette grise contrée ; sa vue fait renaître le courage en vous. Puis les nuées s'unissent de nouveau et dérobent à votre vue, mais peu vous importe : ce bref aperçu a insufflé un nouveau courage en vous. Aussi est-ce d'un pas conquérant que vous achevez la descente de l'escarpement et que vous prenez la direction du septentrion une fois en bas. Rendez-vous au [67](#).

125

Votre plan d'attaque est d'une simplicité primitive : vous glissez vivement dans l'ombre derrière les soldats ivres et absorbés par leur jeu, et les tuez l'un à après l'autre avec votre pierre. Vous attendez le moment propice, et vous vous lancez lorsque vous le jugez venu.

Tel un cobra, vous frappez avec soudaineté et puissance - le premier soldat s'effondre, sa nuque pulvérisée sous le coup. Vous sautez par-dessus son corps et vous ruez sur le deuxième homme, prêt à lui défoncer le crâne. Néanmoins, malgré sa hébétude, il parvient à parer le cou de son bras gauche ; vous repoussant, il se lève et dégaine son épée - «au moins n'a-t-il pas le présence d'esprit de pousser un cri d'alarme», songez-vous. Puis, emporté par la fureur de vaincre, vous vous précipitez sur lui. Alors commence un affrontement barbare, sanglant, où chacun est décidé à tuer l'autre - de quelque façon que ce soit.

Soldat volylois : Habileté : 7 Vitesse : 8 Endurance : 8

Ne combattant pas avec une vraie arme, votre Habileté est réduite de 1 point. Si vous gagnez quand même, rendez-vous au [23](#).

126

Le défilé prend la direction du Nord au bout de quelques lieues. Vous marchez d'un bon pas dans le profond sillon creusé au cours des âges, vous arrêtant parfois pour boire un peu d'eau. Peu à peu, votre pas devient automatique, et il vous semble que votre esprit flotte ailleurs, dans les contrées du songe.

Mais soudain, un cri strident retentit, vous tirant de votre léthargie. Hébété, vous levez la tête, cherchant l'origine de ce bruit ; vous ne tardez d'ailleurs pas la découvrir : vous apercevez bientôt un point noir à quelques mètres au-dessus de vous, qui se relève bientôt être un Aigle Anthropophage ! Et celui-ci semble bien décidé à ce que vous lui serviez de repas. Aussi produisez-vous votre hache, et vous préparez-vous à combattre la créature. Quelques secondes plus tard, l'affrontement commence...

Aigle anthropophage : Vitesse : 6 Habilité : 6 Endurance : 6

Si vous gagnez, rendez-vous au [106](#).

127

Le lendemain, vous êtes réveillé par la lumière venue de l'Est ; grise et sinistre, l'aube vient en effet de poindre. Les os frigorifiés par cette nuit glaciale, vous vous levez et vous vous étirez. Ce repos vous a fait regagner 5 points d'Endurance, sauf si vous vous êtes passé de repas hier soir, auquel vous n'en regagnez que 3. Vous vous levez ensuite, dispersez les miettes de votre repas et mettez votre sac sur votre dos avant de sortir dans la pâleur du jour nouveau. Dehors, tout est étrangement silencieux. Seul le funeste cri d'un corbeau amplifié par les montagnes vient briser ce silence - mais celui-ci retombe aussitôt, chape de brumes invisibles mais pourtant présentes... Soudain, vous entendez un autre bruit : celui du pas de pieds chaussés de bottes. Des Volylois se dirigent à l'évidence par ici ! Immédiatement, vous retournez dans votre abri nocturne. Quelques minutes après, les Volylois - ils sont cinq - apparaissent, marchant silencieusement ; vous ne voyez que leurs pieds et leurs jambes. Vous vous efforcez de dissimuler votre respiration angoissée. Mais ils ne vous remarquent pas et continuent leur route imperturbables. Quelques minutes après leur passage, tout redevient silencieux. Vous vous relevez et vous reprenez votre route, tout en songeant à ce que vous allez faire avec ces Volylois devant vous : ils vous empêchent d'aller aussi vite que vous le souhaiteriez, vous obligeant vous cacher la nuit et à régler votre allure sur la leur ; or un homme seul va plus vite que cinq. Néanmoins, les attaquer risque d'être dangereux. C'est à vous de choisir. Si vous préférez marcher dans leur sillage, rendez-vous au [124](#). Si vous voulez passer en courant le long des escarpements, de façon à les dépasser pour leur tendre une embuscade un peu plus loin, rendez-vous au [78](#).

Votre adversaire tente de crier, mais seul un râle sort de sa bouche lorsqu'il tombe derrière les remparts, allant vers son destin. Sans vous en occuper plus que cela - vous avez vu cette scène trop de fois depuis le début des assauts pour pouvoir manifester de la sympathie -, vous faites basculer l'échelle, profitant d'un répit dans la pluie mortelle. Dans sa chute, elle écrase quelques Volylois. Ceci fait, vous songez à vous reposer quelques minutes avant de reprendre les combats ; mais, au même moment l'archer à votre gauche s'effondre soudain, un trait empenné fiché dans son œil droit. Simultanément, un Volylois atteint les remparts et prend pied derrière eux, dégainant son arme, visiblement sur le point de s'engager dans un combat. Le voyant, vous sortez à votre tour votre lame, avant de courir sur lui, aussi silencieux que la nuit. L'homme vous aperçoit cependant, sans parvenir à éviter votre assaut. Esquivant avec agilité sa riposte, vous vous précipitez dessus, décidé à le tuer.

Soldat volylois : Vitesse : 8 Habileté : 6 Endurance : 10

Si vous vainquez, vous vous prendrez une pause bien méritée en vous rendant au [108](#).

Le chemin se maintient sur une couple de lieues vers le Nord-Ouest, avant de tourner vers le Nord. Vous avancez d'un pas rapide et d'une foulée constante. Toujours soufflent les vents, haineux ; loin au-dessus de vous - encore que cela vous paraisse n'être que quelques brasses -, s'étend le ciel d'airain, immobile et comme observant.

Soudain, vous tirant des ces lugubres pensées, un puissant bruit retentit sur votre gauche. Tournant votre regard dans cette direction, vous constatez avec effroi qu'une avalanche de pierres s'est déclenchée et se précipite, roulant et bruissant, vers vous ! Le cœur battant, vous courez le plus vite possible... Le temps paraît être suspendu... Puis les premières roches tombent sur vous... Lancez un dé et ajoutez 4 au résultat. Le total représente le nombre de points d'Endurance que vous avez perdus durant cette épreuve. Si vous avez obtenu 10, vous recevez un énorme quartier de roc sur le crâne, réduisant celui-ci en bouillie - et votre cervelle avec. Si vous avez survécu, vous vous relevez, encore sonné. Alors que vous vous apprêtez à reprendre votre route, vous apercevez du coin de l'œil un groupe d'hommes ; probablement sont-ce eux qui ont causé l'éboulement - volontairement ou non. Craignant qu'il ne s'agisse de Volylois, vous vous blottissez contre la paroi en attendant qu'ils soient partis. Lorsque c'est le cas, vous recommencez de marcher ; rendez-vous au [138](#).

130

Sa figure réduite à l'état de pulpe sanglante, l'homme expire en hurlant. Avant que son cri ait cessé, vous vous êtes déjà précipité sur les Volylois qui attendent derrière, alertés par la sentinelle. Dans un sanglant tourbillon d'acier, vous en jetez un à terre un et tranchez le bras d'un autre ; celui-ci hurle de douleur, et s'effondre à terre, tenant son moignon écarlate avec sa main restante. Mais, averti par quelque instinct de conservation, il bondit, au prix d'un terrible effort, sur le côté au moment où vous alliez l'achever, agrippant maladroitement son épée avec son organe valide, et vous assaille par la droite. Vous esquiviez avec agilité et, pivotant, vous préparez à combattre.

Soldat volylois : Vitesse : 6 Habilité : 6 Endurance : 9

Si vous triomphez, rendez-vous au [19](#).

131

Prévenu par un étrange instinct, vous plongez soudain en avant dans l'intention d'éviter la flèche ; mais vous n'êtes pas assez vif, et elle s'enfonce tout de même dans votre dos. Vous ressentez une fulgurante douleur lorsque sa pointe rencontre votre coeur... Peu de soldats survivront à la bataille qui va survenir dans les jours prochains... Mais vous êtes mort, et votre lot est l'oubli...

132

Une faible lueur émane toujours de la nuit même lorsque les astres sont voilés, et vous parvenez, grâce à elle, à repérer une petite grotte. Eu égard à l'heure et à votre fatigue, vous décidez d'y passer la fin de la nuit. Vous entrez donc dans la caverne et vous vous défaites de vos affaires. Assis par terre sur un endroit à peu près plat, vous cherchez à tâtons un repas dans votre sac, avant de le manger dans l'obscurité. Après cela, vous vous allongez sur le sol dur et vous fermez les yeux. Rendez-vous au [72](#).

133

Un bruit mat retenti quand votre flèche, après s'être enfoncée dans la gorge du Volylois, est arrêtée par l'une de ses côtes. Sans bruit, le nouveau cadavre choit, avant de s'écraser sur le sol. Seul un magma d'os, de cervelles et de chairs mélangés atteste

de sa chute. Sans vous attarder là-dessus, vous faites basculer l'échelle, profitant d'un répit dans la pluie de flèches, écrasant ainsi un ou deux Volylois. Vous songez à vous reposer quelques minutes avant de reprendre les combats, lorsque l'archer à votre gauche s'effondre soudain, un trait empenné planté entre ses deux yeux. Au même moment, un Volylois réussit à sauter derrière les remparts, dégainant son arme, cherchant un endroit où exercer ses talents de bretteur. Le voyant, vous sortez à votre tour votre lame, et, vous vous précipitez sur lui, silencieux comme la mort. L'homme vous aperçoit cependant, et, esquivant votre assaut, vous porte un coup à l'épaule, vous faisant perdre 2 points d'Endurance. Évitant une autre botte, vous vous reculez pour vous mettre hors de portée, avant de lui sauter dessus, décidé à le tuer.

Soldat volylois : Vitesse : 6 Habileté : 7 Endurance : 10

Si vous vainquez, vous vous prendrez une pause bien méritée en vous rendant au [108](#).

134

Soudain, le Volylois tourne le coin du virage, essoufflé. Alors qu'il tente de reprendre sa respiration, il se fige brusquement : son regard vient de tomber sur les cadavres mutilés éclairés par la lueur spectrale de deux lunes. C'est la dernière vision que ses yeux agrandis de stupeur emporteront de ce monde : l'homme s'écroule subitement, sans proférer un cri, le crâne fracassé par une puissante hache ; par votre hache : vous venez de jaillir de derrière votre cachette. Ceci réglé, vous avivez les dernières braises du feu et vous vous allongez à côté pour dormir, à côté des cadavres encore chauds, complètement épuisé maintenant que la fureur de la bataille vous a quitté. Vous ne tardez à sombrer dans un profond sommeil. Rendez-vous au [121](#).

135

D'une habile parade, vous parvenez à faire sauter l'épée du Volylois - le laissant sans défense. Le soldat cherche désespérément une issue du regard - il meurt avant de l'avoir pu trouver.

Extrayant votre hache de son crâne, vous vous précipitez sur les autres Volylois, que l'alarme puis la furie de l'acier ont réveillés. L'un d'eux, vous voyant arriver, s'avance témérairement vers vous, prêt à défendre sa vie. Telle une vague de mort heurtant une falaise d'acier, vous le rencontrez ; l'homme pare de justesse votre attaque sauvage. Surpris, vous reculez, détaillant votre adversaire. Soudain, celui-ci se fend vers vous. Le combat commence :

Soldat volylois : Vitesse : 7 Habileté : 8 : Endurance : 9

Si vous sortez victorieux de cet affrontement, rendez-vous au [19](#).

136

De silence et d'obscurité sont vos songes ; seul le chant ténébreux d'un corbeau vous réveille.

L'entendant, vous ouvrez les yeux, prenant conscience de la fraîcheur du jour nouveau. Au-dessus de vous s'étend le ciel, grise voûte de pierre aux moulures de nuages. À côté, les braises du feu se meurent. Leur vision vous remet en mémoire ce qui est arrivé la veille, et, ayant maintenant complètement émergé du sommeil, fort de 3 nouveaux points d'Endurance, vous vous levez et commencez de détrousser les cadavres.

Dans leurs poches, vous trouvez au final vingt-trois pièces d'Or, une dague et pour huit jours de provisions. Vous pouvez garder ce que vous voulez ; la dague va dans votre botte, l'or a votre bourse ; chaque jour de provision vaut un repas, qui prend la place d'un objet dans votre sac.

Lorsque vous en aurez fini avec eux, vous jetterez les corps dans le vide et vous reprendrez votre marche ; vous irez alors au [86](#).

137

La flèche s'enfonce avec un bruit mat dans le dos du Volylois ; celui-ci s'effondre sur-le-champ, à la grande stupéfaction de l'autre sentinelle. L'homme, voyant l'empennage qui dépasse du dos du cadavre, lance un puissant «Alerte !», renvoyé par les montagnes.

Cependant, avant que les derniers échos se soient dissipés, le soldat voit apparaître soudain un cyclone d'acier, surgi des ténèbres silencieuses et impénétrables de la nuit : vous-même, votre hache prête à s'abattre ; cette vision est la dernière qu'il emportera de ce monde ; car, possédé par la furie inextinguible du combat, vous lui tranchez la tête d'un coup puissant.

Mais ce n'est point la dernière de vos peines : le cri d'alarme a en effet réveillé les Volylois endormis, et, comprenant ce qui arrivait, ils se sont levés et ont saisi leur arme ; aussi, avant même que le cadavre décapité se soit écroulé sur le sol, vous ruez-vous sur les soldats abasourdis. Votre hache s'abat sur le soldat le plus proche de vous ; juste à temps, celui-ci lève sa lame et pare l'assaut ; des étincelles fusent. Mais, sans vous laisser démonter, vous écartez l'épée d'une torsion du poignet et vous engagez le combat :

Soldat volylois : Vitesse : 7 Habilité : 8 : Endurance : 8

Si vous l'emportez, rendez-vous au [19](#).

138

Lentement et imperceptiblement, le défilé s'incurve vers le Nord. Mais, quelle que soit sa direction, il ne change pas ; toujours à vos côtés les remparts de pierre s'élancent vers les cieux de métal. Pourtant défilent les heures et, avec elles, les lieues ; si bien qu'au milieu de l'après-midi, vous arrivez au point où la passe que vous suivez s'engouffre telle une rivière venant grossir un fleuve dans une autre, prenant toutes deux la direction du Nord. Rendez-vous au [116](#).

139

L'épaule droite fracassée pour l'un de vos coups, le Volylois tente en vain de lever son arme pour empêcher la vôtre de le décapiter.

En vain.

Abandonnant son corps sans vie - ni tête -, vous regardez autour de vous. A l'évidence, les assaillants de cette deuxième vague sont tous morts ; cependant, plusieurs Ysulois sont également morts dans l'assaut, vous contraignant à rétrécir le cercle.

Puis une nouvelle vague survient, puis une autre, et après elles d'autres encore. Vaillamment vous les affrontez, comblant les trous qui se forment entre vous. Mais peu à peu, vous sentez votre détermination fléchir, devant le nombre apparemment infini de vos adversaires. C'est alors que le Roi se retourne et crie :

- Que l'on sonne la charge de l'autre armée !

Immédiatement, le musicien porte son instrument à sa bouche et envoie une puissante sonnerie. Mais - las ! - un vent du Sud - un vent du Volyl ! - se lève à cet instant, emportant la sonnerie vers le Nord. Le Roi jure et s'écrie :

- Par l'Enfer ! Damné soit ce vent de sorcier ! Il nous faut pourtant prévenir Luipos !

- J'irai, Sire ! vous écriez-vous à ce moment-là.

- Vous ? Mais votre adresse et votre force sur le champ de bataille valent trois hommes !

Il réfléchit quelques secondes. Puis :

- Mais l'adresse et la force ne serviront plus à rien si personne n'y va... Et vous connaissez bien la région, je crois. Eh bien ! Volez-y !

Sans répondre, vous vous lancez dans l'escalade de l'escarpement oriental du défilé... Rendez-vous au [87](#).

140

Dans sa chute aveugle, l'une des flèches s'enfonce dans votre bras, vous arrachant un cri de douleur. Diminuez votre Endurance de 2 points. En face de vous, le Volylois - réjouis - ramène son épée en arrière, sur le point de vous donner le coup mortel...

Mais dans un réflexe primitif, vous arrachez soudain le trait de votre bras et, poussant un rugissement de colère, l'enfoncez obliquement dans son épaule - atteignant son cœur. Vous avez été si prompt que l'homme n'a même pas eu le temps de hurler. Sans perdre un instant, vous vous portez à la rencontre d'un autre Volylois. Celui-ci, vous apercevant, se rue à votre rencontre, du sang ysulois dégoutant encore de son épée. Le combat s'engage maintenant.

Soldat volylois : Vitesse : 9 Habileté : 7 Endurance : 8

Si vous vainquez, rendez-vous au [90](#).

141

Sans attendre la fin de l'agonie de l'Aigle anthropophage, vous le saisissez par ses pattes aux serres acérées, et vous le précipitez dans le ravin sur votre gauche - vous ne tenez pas à laisser de preuve de votre venue. Le cadavre s'écrase contre une grosse pierre plate, à une demi-douzaine de mètres en contrebas, ses ailes longues de dix pieds chacune déployées. Ainsi étendu, il ne semble être qu'une large tâche grise dans les rochers, assez difficile à déceler pour des yeux non avertis. Aussi le laissez-vous gésir là et reprenez-vous votre marche dans les Montagnes.

Les heures passent et lentement, la grise lumière du jour automnal faiblit, remplacée par le crépuscule sombre. Vous ne vous êtes pas même arrêté pour manger, préférant parcourir le plus de lieues possible avant la nuit. Comme celle-ci semble devoir tomber dans peu de temps, vous commencez à vous mettre en quête d'un abri pour la nuit. Soudain, au détour d'un virage, vous apercevez, à une dizaine de mètres devant vous, les lueurs d'un feu de camp. À l'évidence, des Volylois campent ici, en plein milieu du chemin ! La nuit étant sur le point de tomber, vous n'avez d'autre solution que de traverser le bivouac d'une manière ou d'une autre ; la paroi sur votre droite est en effet trop escarpé pour être escaladée. Déglutissant, vous réfléchissez à la façon dont vous allez vous y prendre. Vous élaborez rapidement un plan d'action, qui consiste à attendre que la nuit soit complète, et d'assassiner le plus discrètement possible la sentinelle qui sera probablement laissée en faction ; après

cela, vous n'aurez plus qu'à trucider les autres durant leur sommeil pour éviter de les avoir à vos trousses.

Une demi-heure plus tard, vous estimez pouvoir passer à l'action : les Volylois, au nombre de cinq, après un dîner jovial, se sont couchés autour du feu, et leur respiration lente s'élèvent dans la nuit. Un soldat est resté près du feu, surveillant les alentours. Il vous faut le tuer le plus discrètement possible. Pour cela, vous avez deux solutions : soit vous approcher silencieusement de lui et lui donner un coup de hache assez puissant pour le tuer sur le coup (rendez-vous au [64](#)), soit l'abattre de loin avec votre arc (rendez-vous au [12](#)).

142

Un hurlement de souffrance s'échappe des lèvres du Volylois lorsque votre hache s'enfonce en un demi-cercle d'acier dans son crâne, traversant chair, os et cervelle d'un seul coup. L'homme s'effondre, laissant apercevoir les autres soldats réveillés par le cri d'alarme et les échos du combat, quand vous retirez votre arme ; le fer de celle-ci flamboie, tel un soleil de feu et de sang, lorsque vous la levez au-dessus de votre tête. Cette vision paralyse un instant les Volylois qui vous font face ; mais ils se ressaisissent bientôt et l'un d'eux se précipite sur vous.

Soldat volylois : Vitesse : 8 Habilité : 7 Endurance : 9

Si vous vainquez, rendez-vous au [19](#).

143

Alors que le Tigre des Montagnes saute haut dans les airs pour vous clouer au sol, vous levez votre hache et l'abattez instinctivement. Dans un effroyable craquement, le fer rencontre le crâne étroit de l'animal, les transperce et pénètre profondément dans le cerveau. Le tout s'est joué en à peine une seconde. Les yeux soudain vitreux, la créature choit, morte, sur le sol derrière vous, produisant un grand fracas. Sans perdre un instant, vous poussez la dépouille dans le vide, frémissant en prenant conscience de son poids colossal, puis vous reprenez votre route. Rendez-vous au [34](#).

144

Votre camarade bondit sur son adversaire, échappant *in extremis* à une funeste destinée. Au moment où l'épée ysuloise tranche le cou volylois, votre trait s'enfonce

dans la poitrine de votre cible initiale, qui s'affaisse pour ne plus bouger. Cependant, avant même que l'homme ait touché le sol, vous avez décoché une autre flèche, qui atteint son but : le ventre de l'un des assaillants. Peu à peu, la bataille prend l'air d'une musique, dont la basse est l'*ostinato* des cordes d'arcs se tendant et se détendant, et le *soprano* le tintement glacial des épées. Lentement, la futilité de vos gestes vous envahit : les assaillants semblent être de plus en plus nombreux. Au bout d'un moment, vous entendez une voix sur votre gauche :

- Abandonnez votre arc, soldats, et suivez-moi ! La nuit tombe et les Volylois sont en train de lâcher du terrain !

Vous reconnaissez le timbre caverneux du capitaine. Comme émergeant d'un rouge songe, vous regardez autour de vous et vous apercevez que les ténèbres vont bientôt remplacer le jour ; la pluie ayant cessé, des braseros ont été allumés, dispensant une sanglante lumière. Obéissant aux ordres du capitaine, vous vous débarrassez de votre arme et vous produisez votre épée, avant de vous élancer sur les traces du capitaine. Rapidement, vous vous glissez dans la mêlée, éventrant un homme. Mais à peine est-il tombé qu'un autre - un géant de près de deux mètres - le remplace. Poussant un rugissement guerrier, il abat sa longue hache sur vous. Vous ne pouvez pas l'éviter, et, en conséquence, vous bondissez sur le Volylois, la lame pointée vers sa poitrine. Lequel sera en premier saisi par la mort ? Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur à votre vitesse, rendez-vous au [47](#). S'il est égal ou supérieur, rendez-vous au [81](#).

145

Le défilé est silencieux - les combats sont finis. Vous arpentez le champ de bataille, à la recherche d'éventuels survivants - et d'or dans les poches des morts-, repensant aux derniers instants ; quand les hommes de Luipos rencontrèrent l'armée volyloise ; quand les ysulois au nord du défilé reprirent courage devant cette apparition inattendue ; quand vos adversaires, pris entre deux feux, tentèrent vainement de forcer les lignes ysuloises.

Finalement, l'armée volyloise fut mise en déroute, ses soldats s'enfuyant comme ils le pouvaient vers le Sud. Plongé dans ces souvenirs glorieux, vous remarquez soudain que le soleil couchant a percé les nuages, transformant le ciel en une mer de sang et les montagnes en une théorie écarlate.

Sa lumière illumine également le Roi - de bout à quelques mètres de vous -, qui paraît ainsi vêtu de rouge. L'un des nobles présents, s'écrie alors :

- Seigneur, la pourpre de la victoire vous recouvre ! Le Dieu-Soleil salue votre victoire !

Le Roi sourit, mais ne répond pas.

En regardant le spectacle du soleil s'enfonçant derrière les montagnes, rouge oeil sinistre, vous êtes soudain envahi d'un étrange sentiment de futilité. Et vous déclarez, sibyllin, dans un murmure :

- A quoi bon ? Le vainqueur d'hier peut être le vaincu de demain. La pourpre de la victoire peut devenir la pourpre du sang. Nous n'avons gagné qu'une bataille. La guerre continue. Les hommes meurent. Les empires se font et se défont. Et il en sera ainsi bien après notre mort - car de toute façon, la Mort nous prendra tous, tôt ou tard, gueux ou rois - elle est au pied du lit comme sur le champ de bataille. Alors, à quoi bon ?

Le rouge soleil disparaît, et tombe la nuit, impénétrable.